

Bunga Rampai Purnabakti  
Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA., Ph.D.



**Bersama Menyigi dan Meneroka  
Fotografi, Media, dan Seni**

Editor: Dr. Irwandi, M.Sn.



Badan Penerbit ISI Yogyakarta

Bunga Rampai Purnabakti  
Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA., Ph.D.

# Bersama Menyigi dan Meneroka Fotografi, Media, dan Seni

Editor: Dr. Irwandi, M.Sn.



Badan Penerbit ISI Yogyakarta

Bunga Rampai Purnabakti  
Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA., Ph.D.

**Bersama Menyigi dan Meneroka: Fotografi, Media, dan Seni**

Katalog Dalam Terbitan (KDT)  
Perpustakaan Nasional Jakarta

Editor: Irwandi  
Penyunting Bahasa: Zulisih Maryani  
Desain Sampul: Irwandi  
Foto Sampul: M. Fajar Apriyanto  
Ilustrasi Sampul: Gilang Pultn  
Tata Letak: Oscar Samaratungga

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang  
Cetakan Pertama, Maret 2019  
xxviii + 435 hlm; 17,5 x 25 cm  
ISBN: 9786026509413

Diterbitkan oleh:  
Badan Penerbit ISI Yogyakarta  
Jalan Parangtritis Km. 6,5, Sewon, Bantul  
Daerah Istimewa Yogyakarta  
Tlp./Faks: (0274) 379133

# Daftar Isi

<b>Pengantar Editor</b> Dr. Irwandi, M.Sn.	<b>vii</b>
<b>Sambutan Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta</b> Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.	<b>xi</b>
<b>Menyigi &amp; Meneroka Fotografi dalam Ranah Seni &amp; Media</b> Prof. Drs. Soeprpto Soedjono, MFA., Ph.D.	<b>xiii</b>

## I

### FOTOGRAFI DAN MEDIA

<b>1. Multimodal Visual: Menuju Kolaborasi Harmonis</b> Adya Arsita   Program Studi Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta	<b>3</b>
<b>2. Analisis <i>Multimodality</i> Tayangan Audiovisual Kampanye Pilkada Jawa Timur 2018</b> Bing Bedjo Tanudjaja   Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Petra Surabaya	<b>13</b>
<b>3. Sinematografi, Gerak, dan Tari: Sebuah Catatan Perjalanan</b> Deny Tri Ardianto   Program Studi Desain Komunikasi Visual, FSRD, UNS	<b>25</b>
<b>4. Imajinasi Digital Fotografi</b> Edial Rusli   Program Studi Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta	<b>31</b>
<b>5. Daya Pikat Fotografi Konseptual dalam Infografis Jemparingan</b> N. Hasti Lumenta   Akademi Seni Rupa dan Desain MSD Yogyakarta	<b>41</b>
<b>6. Fotografi di Bali Era Kolonial Hindia-Belanda Sejarah dan Pengaruhnya Terhadap Pariwisata Bali</b> I Made Bayu Pramana   Program Studi Fotografi FSRD, ISI Surakarta	<b>53</b>
<b>7. “Fabrikasi Identitas” Melalui Retorika Fotografis: Studi pada Praktik Studio Foto Potret Komersial di Indonesia</b> Irwandi   Program Studi Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta	<b>65</b>
<b>8. Adaptif atau Terhempas: Gelombang Disruptif Baru Telah Datang</b> Kholid Arif Rozaq   Program Studi Tata Kelola Seni, FSR, ISI Yogyakarta	<b>75</b>
<b>9. Seni Pertunjukan dalam Penjelajahan Media</b> Koes Yuliadi   Program Studi Teater, FSP, ISI Yogyakarta	<b>83</b>
<b>10. Representasi Identitas dalam Imaji Foto Karya Frans Mendur</b> Kusrini   Program Studi Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta	<b>89</b>

- 11. Estetika Fotografi Soeprpto Soedjono: Tataran Ideasional dan Tataran Teknikal Fotografi** **103**  
Pamungkas WS., | Program Studi Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta
- 12. Fotografi Abstrak: Ungkapan Hati, Perasaan, Emosi, dan Ekspresi Jiwa** **109**  
Susanto Umboro | Program Studi Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta
- 13. Padanan Kata Asing-Indonesia dalam Bidang Fotografi (Studi Kasus dalam Buku *Pot Pourri Fotografi Karya Soeprpto Soedjono*)** **117**  
Zulisih Maryani | Program Studi Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta

## II

### SENI RUPA DAN SENI PERTUNJUKAN

- 14. Membaca Hibriditas Visual Figur Black Panther dan Dr. Strange dalam Wayang Ananta Yudha** **131**  
Andrian Dektisa Hagijanto | Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Petra Surabaya
- 15. Kompleksitas Jaap Kunst dalam "Merekam" Etnomusikologi** **149**  
Citra Aryandari | Program Pascasarjana ISI Yogyakarta
- 16. Praktik Penciptaan dan Pertunjukan Seni pada Pendidikan Akademik Jenjang Pascasarjana dalam Perspektif Penelitian Artsitik** **157**  
Djohan | Program Pascasarjana ISI Yogyakarta
- 17. Mendesain Huruf** **175**  
FX. Widyatmoko | Program Studi Desain Komunikasi Visual, FSR, ISI Yogyakarta
- 18. Perspektif Seni Rupa di dalam Wacana gamelan** **185**  
Heri Dono | Pascasarjana ISI Yogyakarta
- 19. Framework Manajemen Kuratorial** **197**  
I Gede Arya Sucitra | Jurusan Seni Murni, FSR, ISI Yogyakarta
- 20. Silang Budaya Media dan Seni Pertunjukan Tradisional** **205**  
I Wayan Dana | Jurusan Seni Tari, FSP, ISI Yogyakarta
- 21. Interpretasi Panofskian Arsitektur Gereja Maria Asumpta Gamping, Yogyakarta** **215**  
Indro Moerdisuroso | Program Studi Pendidikan Seni Rupa, FBS, UNJ
- 22. Pergelaran Wayang Sebagai Salah Satu Landasan Kebudayaan Jawa** **221**  
Ki Kasidi Hadiprayitno | Jurusan Pedalanagan, FSP, ISI Yogyakarta

<b>23. Tak Lagi Bernaung di Bawah Kibaran Sarung</b>	<b>235</b>
Kris Budiman   Program Studi Kajian Budaya dan Media, Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada	
<b>24. Eksplorasi Bentuk Kepala Binatang dalam Seni Patung</b>	<b>241</b>
Lutse Lambert Daniel Morin   Jurusan Seni Murni, FSR, ISI Yogyakarta	
<b>25. Pertimbangan <i>Platform</i> Menciptakan Momen <i>Instagrammable</i> Sebagai Bagian dari <i>Brief</i> dalam Perancangan Interior</b>	<b>251</b>
M. Sholahuddin   Program Studi Desain Interior, FSR, ISI Yogyakarta	
<b>26. Keris Sebagai Subjek Kurasi Sosialisasi Nilai-Nilai Tradisi Melalui Pameran Seni Visual <i>Sacred without Mystique</i></b>	<b>267</b>
Mikke Susanto   Program Studi Tata Kelola Seni, FSR, ISI Yogyakarta	
<b>27. <i>Cangget Igol Penyimbang</i> P penghormatan kepada Kelompok Keturunan Perempuan</b>	<b>289</b>
Rina Martiara   Jurusan Seni Tari, FSP, ISI Yogyakarta	
<b>28. Strategi Komunikasi dalam Karya Seni Kajian <i>Performance Studies</i></b>	<b>303</b>
Ririt Yuniar   Universitas Pancasila, Jakarta	
<b>29. Budaya Duduk bagi Masyarakat Bali</b>	<b>315</b>
Sangayu Ketut Laksemi Nilotama   Program Studi Magister Desain, FSRD, USAKTI	
<b>30. Iklan Politik dan Komunikasi Visual Salah Kaprah</b>	<b>329</b>
Sumbo Tinarbuko   Program Studi Desain Komunikasi Visual, FSR, ISI Yogyakarta	
<b>31. Kesenian, Kepakaran, dan Kebenaran</b>	<b>333</b>
Suwarno Wisetrotomo   Program Pascasarjana ISI Yogyakarta	
<b>32. <i>Hula and Saman, Past and Present</i> A Personal Observation</b>	<b>341</b>
Sal Murgiyanto   Program Pascasarjana ISI Yogyakarta	
<b>33. Utilizing Cultural Resource for Overcoming the Urban vs. Rural Dichotomy</b>	<b>351</b>
Shin Nakagawa   Osaka City University, Jepang	
<b>34. Dramaturgi di Ranah Seni Pertunjukan Teater</b>	<b>359</b>
Yudiaryani   Jurusan Teater, FSP, ISI Yogyakarta	

**III**  
**SOEPRAPTO SOEDJONO DAN KOLEGA**

<b>35. Berkah <i>Photos-Graphos</i> bagi (Soe)Prapto Soedjono (dan Saya)</b>	<b>375</b>
Risman Marah   Program Studi Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta	
<b>36. Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA., Ph.D.: Merengkuh Teater, dalam Dekapan Lembut Dewi Saraswati</b>	<b>385</b>
Nur Iswantara   Program Studi Sendratasik, FSP, ISI Yogyakarta	
<b>37. Soeprapto Soedjono yang Saya Kenal ...</b>	<b>403</b>
Stephanus Setiawan   Program Studi Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta	
<b>38. Terima Kasih Soeprapto...</b>	<b>404</b>
Julian Stevenson   Canberra Institute of Technology, Australia	
<b>39. Prof. Prapto yang Menginspirasi...</b>	<b>405</b>
M. Umar Hadi   Program Studi Desain Komunikasi Visual, FSR, ISI Yogyakarta	
<b>40. Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA., Ph.D. di Mata Saya</b>	<b>407</b>
Prayanto Widyo Harsanto   Program Pascasarjana ISI Yogyakarta	
<b>41. "No Body is Perfect, Just Look at Their Positive Side " ...</b>	<b>410</b>
Nana Je Justina   Kelas Pagi Yogyakarta	
 <b>Biografi Penulis</b>	 <b>413</b>

## Pengantar Editor

Penerbitan buku bunga rampai purnabakti *Bersama Menyigi dan Meneroka Fotografi, Media, dan Seni* ini merupakan wujud representasi perjalanan karier akademis Prof. Drs. Soeprpto Soedjono, MFA., Ph.D. (SS) di ISI Yogyakarta selama kurun waktu hampir 40 tahun. Dalam kurun waktu tersebut, SS telah melalui banyak kondisi dalam perjalanan karier di dunia pendidikan yang melintasi berbagai ranah seni, di antaranya pengalaman SS menimba studi di bidang perbandingan seni; menjadi pengajar di embrio Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta; menjadi Ketua Jurusan Teater Fakultas Pertunjukan, ISI Yogyakarta; mengajar di Jurusan Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR) ISI Yogyakarta; turut menjadi bagian awal pendirian dan menjadi Dekan FSMR, ISI Yogyakarta; serta menjadi Rektor ISI Yogyakarta (2006-2010). Selain itu, SS juga memiliki pengalaman mengajar di luar negeri dalam bidang perbandingan seni, serta pengalaman-pengalaman lainnya. Khusus di bidang fotografi, kontribusi besar SS yang hingga saat ini terus berkembang ialah terbagunnya tradisi fotografi akademis dan pengkajian fotografi di tataran Sarjana hingga Doktoral. Melalui pemikiran-pemikiran yang beliau tuangkan dalam Buku dan Artikel Jurnal, akademisi fotografi mendapatkan banyak pengetahuan dan dapat melakukan berbagai pengembangan diri di bidang fotografi, juga di bidang seni media rekam pada umumnya.

Kata *menyigi* dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* berarti menerangi, menyelidiki dengan teliti, sedangkan kata *meneroka* memiliki arti merintis dan menjelajahi. Dua kata tersebut dipandang tepat untuk menggambarkan perjalanan dan kiprah SS bersama para kolega dari berbagai tempat dan latar belakang kompetensi di dunia akademis, terutama di bidang fotografi, media, dan seni. Dapat dikatakan juga bahwa judul ini menggambarkan sosok SS sebagai salah satu tokoh penting dalam perkembangan pendidikan seni di Indonesia dan menempatkan kolega sebagai mitra penting dalam perjalanan tersebut. Berdasarkan dua arti tersebut, maka kedua kata itu dipilih menjadi bagian judul buku ini.

Buku ini tersusun dari 41 tulisan yang merupakan kontribusi para kolega SS, baik yang berasal dari ISI Yogyakarta di FSR, FSP, dan FSMR, juga para kolega, mahasiswa, dan anak bimbing SS yang kini menjadi seniman, praktisi multimedia, dan pengajar di berbagai perguruan tinggi di Indonesia. Hadirnya buku ini dapat pula dimaknai sebagai bentuk ungkapan terima kasih dan bentuk rasa hormat para murid dan kolega atas semua curahan energi yang telah SS berikan kepada

ISI Yogyakarta dan pendidikan seni di Indonesia. Tulisan yang dimuat diklasifikasi menjadi tiga bagian, yaitu tulisan kesan-kesan dan kisah menarik tentang SS; tulisan tentang fotografi dan media; serta tulisan yang membahas seni secara luas. Tulisan dari berbagai pihak tersebut disajikan dan diurutkan secara alfabetis.

Sebagai penutup, saya selaku editor menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada ISI Yogyakarta; Fakultas Seni Media Rekam; dan secara khusus kepada Prof. Soeprpto Soedjono, MFA., Ph.D. yang telah memberikan kepercayaan tugas editorial buku ini kepada saya. Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada anggota tim editorial buku atas dedikasi dan kerjasamanya dalam penerbitan buku ini. Akhir kata, kami mewakili tim editorial buku bunga rampai purnabakti *Bersama Menyigi dan Meneroka Fotografi, Media, dan Seni* memohon maaf atas kekurangsempurnaan yang tak terhindarkan dalam buku ini, dan berharap buku ini dapat memberi manfaat bagi khalayak seni Indonesia, lembaga ISI Yogyakarta dan para pembaca.

Yogyakarta, Maret 2019

**Dr. Irwandi, M.Sn.**



## **Sambutan Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta**

Puji syukur kita panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, Allah SWT, karena atas rahmat-Nya kita dapat menyampaikan penanda pelepasan purnabakti Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA., Ph.D. dengan penuh makna. Dengan persembahan kenangan purnabakti berupa buku bunga rampai dalam rangka purnatugas guru besar, yaitu "Soeprapto Soedjono: Bersama Menyigi dan Meneroka Fotografi, Media, dan Seni" dan juga bersama rangkaian acara pelepasannya, kami keluarga besar ISI Yogyakarta menyampaikan rasa hormat dan bangga. Demikian juga kami ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala karya dan jasa yang telah beliau sumbangkan pada almamater tercinta dalam pengabdian yang panjang dan dengan segala prestasinya.

Telah kita ketahui bahwa di lingkungan ISI Yogyakarta jabatan akademik Guru Besar masih merupakan kelangkaan. Terlebih-lebih untuk bidang ilmu fotografi atau lebih khusus bagi bidang keahlian *fine art photography* (fotografi ekspresi). Dalam hal inilah kita dapat melihat, Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA., Ph.D., telah memberikan teladan untuk ketekunan, disiplin, kerja keras, dan semangat yang tinggi dalam merintis dan mencapai cita-cita dalam kompetensi dan penghargaan profesional itu sampai purna. Oleh karena itu, dapat kita lihat bagaimana sosok Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA., Ph.D, memang merupakan seorang guru yang memiliki kelengkapan dan keahlian di segala bidang untuk pendidikan tinggi seni fotografi, baik dalam berbagai level kepemimpinan di pendidikan tinggi maupun dalam organisasi profesi.

Karier akademiknya dimulai sebagai dosen dan pegawai negeri sipil pada tahun 1981, di STSRI 'ASRI' Yogyakarta, selanjutnya di Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), ISI Yogyakarta. Kemudian dalam proses kariernya sebagai dosen, berpuncak pada pengangkatan Guru Besar Fotografi di FSMR, ISI Yogyakarta pada tahun 2008. Pengukuhan Guru Besar Fotografi tersebut pada tahun 2009, dengan pidato ilmiah yang berjudul "Fotografi dalam Konstelasi Budaya Visual Indonesia". Dalam kariernya

yang panjang tersebut, di samping sebagai dosen di tingkat Sarjana dan Pascasarjana di ISI Yogyakarta, serta sebagai dosen tamu di UPSI Malaysia, beliau juga pernah melaksanakan berbagai jabatan struktural, antara lain sebagai Ketua Jurusan Teater, FSP, ISI Yogyakarta, tahun 1993-1997; Pembantu Dekan I Bidang Akademik FSMR, ISI Yogyakarta, tahun 1994-2000; Dekan FSMR, ISI Yogyakarta, tahun 2003-2006; dan berpuncak sebagai Rektor ISI Yogyakarta, tahun 2006-2010. Di samping itu, kapasitas akademik tersebut dikuatkan dengan berbagai kegiatan ilmiah seperti penelitian, menulis jurnal dan buku, serta seminar atau simposium nasional dan internasional di berbagai negara. Di samping karier akademik dengan dimensi ilmiah tersebut, beliau juga masih terjaga matra kesenimanannya dengan karya-karya dan berbagai pameran fotografi nasional dan internasional yang produktif. Demikian juga sejak masa kuliah hingga menjadi dosen, beliau tidak pernah lepas dalam organisasi kemahasiswaan dan dalam organisasi profesional masyarakat seni fotografi di tingkat nasional dan internasional.

Tanpa terasa waktu mengalir begitu cepat sehingga Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA., Ph.D. telah memasuki masa purnabaktinya. Dengan masa pengabdian lebih kurang 38 tahun, tentu saja spirit yang dikembangkan tetap terasa di antara para mahasiswa, kolega dosen-dosen, dan karyawan, baik di lingkungan Jurusan Fotografi, FSMR, sampai ke lingkungan yang lebih luas di ISI Yogyakarta, maupun di berbagai perguruan tinggi seni lainnya. Mudah-mudahan semua pencapaian tersebut dapat menjadi teladan dan memperkaya karakter FSMR, khususnya di lingkungan Program Studi atau Jurusan Fotografi di FSMR, ISI Yogyakarta.

FSMR telah mendapatkan penguatan dan citra yang baik atas dedikasi dan prestasi-prestasi beliau. Semoga semua amalan tugas yang telah dijalankan mendapatkan rida dan balasan sebaik-baiknya dari Tuhan Yang Maha Esa, Allah SWT. Demikian juga disampaikan permohonan maaf yang sebesar-besarnya, apabila dalam melaksanakan tugas dan dalam berhubungan atau berkomunikasi selama ini, kami semua, *civitas academica* ISI Yogyakarta banyak melakukan hal-hal yang tidak berkenan. Semoga dalam memasuki masa purnabakti, Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA., Ph.D. selalu dikaruniai kesehatan, kekuatan, dan tetap produktif dalam berkarya.

Sebagai penutup, mudah-mudahan penerbitan tulisan-tulisan dalam buku ini dapat memberi penghormatan dan kenangan yang bermakna dalam perpindahan tugas-tugas dosen secara formal Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA., Ph.D. di Program Studi atau Jurusan Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta. Ucapan terima kasih disampaikan kepada para kolega, penulis, dan desainer grafis yang telah memberi bentuk akhir dan mewujudkan karya bersama buku kenangan purnabakti ini.

Demikian juga diucapkan terima kasih kepada panitia yang penuh dedikasi untuk menerbitkan buku bunga rampai dan menyelenggarakan seluruh acara pelepasan purnabakti ini. Mudah-mudahan semua penanda kenangan dan acara pelepasan purnabakti ini dapat berkesan, baik bagi Bapak Prof. Drs. Soeprpto Soedjono, MFA., Ph.D. dan keluarga, maupun segenap *civitas academica* FSMR, ISI Yogyakarta.

*Vivat academia, Vivant professores.* Panjang umur akademi, panjang umur para pengajar atau guru besar.

Rektor ISI Yogyakarta,

**Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.**



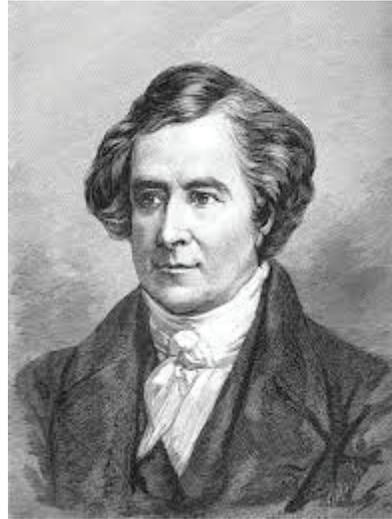
# Menyigi & Meneroka Fotografi dalam Ranah Seni & Media

Soeprapto Soedjono

Dalam konteks ranah pengetahuan, entitas fotografi merupakan subjek yang usianya relatif muda karena kemunculannya secara resmi pada awal abad XIX (1839) ketika Dominique Francois Jean Arago mendaftarkan secara resmi inovasi Louis Jaques Mande Daguerre yang disebutnya sebagai '*daguerreotype*' pada lembaga ilmu pengetahuan Perancis (French Academie des Sciences & Chambre des Desputes) pada 7 Januari 1839. Tahapan praksis proses penciptaan karya foto *daguerreotype* tersebut dilaksanakan di depan French Academie des Sciences & The Academie des Beaux-Arts pada 19 Agustus 1839 (Turner, 1987:16-20). Hal ini merupakan dua peristiwa penting yang menandai nilai inovasi fotografi yang secara resmi diakui sebagai entitas pengetahuan penting kehadirannya yang memperkaya hasil-hasil pemikiran peradaban manusia. Hasil inovasi tersebut tentunya memerlukan upaya pembuktian nyata dalam kehadiran nilai guna yang harus dibuktikan dalam sebuah tahapan uji-coba pelaksanaan untuk mendapatkan bukti hasil *output* luarannya yang ternyata menawarkan kemungkinan solusi '*ease of use*' kegunaan yang memberikan ragam maslahat dalam kehidupan dari salah satu aspek keberlangsungan proses pengayaan kebudayaan dalam konteks kesenian (*des Beaux-Arts*) dan ragam ilmu pengetahuan lainnya. Temuan entitas pengetahuan fotografi ini merupakan babak baru noktah historis dari pengembangan inovasi berbagai upaya manusia yang tiada henti dalam memenuhi keinginan dan hasrat fitrah dari nilai kemanusiaannya dalam pengembangan dan kompleksitas ranah peradaban kebudayaannya.



Louis Jacques Mande Daguerre



Dominique Francois Jean Arago

Sebagai entitas ranah pengetahuan, fotografi tidak begitu saja hadir sebagai pengetahuan yang secara 'instan' mengada menjadi pengetahuan yang mandiri. Fotografi merupakan entitas pengetahuan yang berproses dari berbagai implementasi inovasi yang tiada henti yang selalu bergulir sebagaimana ranah pengetahuan yang selalu berkembang sampai saat ini. Perkembangannya yang bergerak dari masa ke masa memiliki nilai historis yang berkaitan dengan ragam inovasi, pengamatan fenomena alam sekitar, para pakar pengetahuan teknologi yang beragam jenis dan karakteristiknya (teknologi kimia, teknologi kaca dan lensa, teknologi logam, teknologi elektronika dan digital yang disertai keterampilan para pelaksana praksis yang akhirnya berakumulasi menjadi satu entitas pengetahuan. Fotografi dengan segala aspek kehadiran ragam jenis dan bentuk *apparatus* serta pengaruh dampak sosial, ekonominya, yang konon memiliki implikasi tidak langsung pada pengembangan komunikasi interaktif peradaban manusia.

Sejak kelahirannya, fotografi telah memiliki dua aspek karakter utama sebagai medium ekspresi estetis dan *apparatus* yang terbukti bernilai guna bagi pengembangan pengetahuan. Entitas fotografi dengan segala aspek karakternya telah menapaskan dirinya dengan mencoba memberikan upaya-upaya solusi dalam pemecahan berbagai masalah dalam ragam pemikiran dan penciptaan seni dan sekaligus juga sebagai pilihan medium yang memberikan berbagai solusi dalam ranah pengetahuan. Solusi-solusi yang ditawarkan fotografi sejauh ini selalu berkembang mengikuti jalannya perkembangan ragam dan tantangan teknologi dan pengetahuan yang saling berkelindan mencoba saling berinteraksi dan menghasilkan beragam manfaat serta pula yang belum dan bahkan tidak pernah terpikirkan sebelumnya.

Sebagai medium ekspresi estetis, fotografi yang tadinya hanya berfungsi sebagai '*an aid for drawing*' (*germsheim*) - sebagai alat bantu untuk menciptakan karya seni gambar/lukis, dalam perkembangannya telah menahbiskan dirinya sebagai medium ekspresi seni yang mandiri. Fotografi telah hadir sebagai medium yang memiliki potensi kreatif sebagai karya seni estetis yang ekspresif dan seni terapan implementatif artistik bagi pencapaian tujuan-tujuan baik yang bernilai sosial maupun komersial. Dalam konteks ini, fotografi telah berhasil menawarkan berbagai ragam karya seni fotografi dengan nuansa bentuk dan gaya tampil visual yang variatif yang juga berpotensi mengundang tataran apresiasi yang dibernasi oleh konten maknawi yang tidak terbatas sejauh pemikiran kritis menghendaknya. Belum lagi yang terkait dengan aspek nilai-nilai estetis filosofis yang mau tidak mau juga ikut mewarnai dan memperkaya ranah seni visual yang semakin kompleks dalam berinteraksi dengan nilai-nilai etika dan norma kehidupan masyarakat yang ada. Fotografi telah hadir sebagai bagian peradaban kehidupan budaya manusia yang diyakini akan berkembang dan mendukung setiap tantangan zaman dalam ikut menjawabnya sebagai stimulus kreatif estetis dan memperkaya khazanahnya dengan hasil-hasil karya solusi kreatif yang '*borderless imagination man could ever thought*'. Apalagi dengan perkembangan teknologi digital yang berkelanjutan dan terbukti dengan hasil-hasil inovasinya yang relatif cepat dalam proses implementasi teknologi industri 4.0 saat ini.

Proses penciptaan karya fotografi yang terlaksana secara teknis masinal merupakan pengembangan praksis teknologi yang berorientasi pada peningkatan nilai '*ease of use*' (nilai kemudahan praktis) dengan berbagai keragaman dampak dan implikasi estetis dan fungsinya. Didukung oleh perkembangan teknologi dari berbagai elemen bahan-bahan materi fotografi dan *apparatus* yang terkait baik dengan teknik-teknik produksi maupun depositoris dan diseminasinya telah memungkinkan penciptaan karya fotografi berkembang pesat baik kuantitas maupun kualitasnya. Secara kuantitas, dengan dukungan teknologi komunikasi dan informasi yang tecermin dari semakin canggihnya '*smartphone-android*' menawarkan berbagai kemudahan proses penciptaan imaji fotografi hampir bagi setiap orang yang berlimpah dengan kualitas imaji yang lebih baik. Kualitas yang relatif meningkat karena adanya upaya tersedianya pilihan beragam *tutorial features* pada setiap produk '*kamera hp*' yang disertai nilai '*ease of use*' yang secara mudah dilakukan oleh setiap pengguna *hp* dalam menciptakan beragam imaji fotografi. Menurut Whitney Quesenberry dalam artikelnya "*Looking Beyond Ease of Use*" (<https://www.wqusability.com>) bahwa nilai '*ease of use*' memiliki lima karakteristik yang terkait dengan nilai '*usability*' (kegunaan), antara lain: *effective, efficient, engaging, error*

*tolerant, & easy to learn (5es)*. Kelima aspek karakter tersebut berorientasi dengan setiap hasil karya (*result*) yang dirancang dan diciptakan, melalui tahapan praktik (*process*) yang didukung oleh sebuah sistem teknis (*a set of techniques*) untuk merancang dan menciptakan sesuatu yang sesuai dengan harapan dan kebutuhan dari pemakainya (*To design to meet users' needs*). Dalam hal ini ranah fotografi dalam perkembangannya telah mengimplementasikan nilai filosofi '*ease of use*' dengan berbagai karakteristiknya dalam aplikasi operasionalnya dalam praktik penciptaan karya fotografinya. Secara lebih ringkas nilai estetikanya yang terangkum dalam dua tataran yang berorientasi pada aspek *ideational* dan pada aspek tataran *technical* fotografi (*Pot-Pouri Fotografi*). Adapun implementasi visualnya berdasarkan nilai teoretis kognitif dan nilai praktis penguasaan teknik-teknik *apparatus* fotografi dengan segala aksesoris kelengkapannya.

Perkembangan nilai estetis visual menunjukkan indikasi ragam ekspresi yang semakin kaya nuansa dengan menawarkan potensi teknologi canggih yang dapat meningkatkan tampilan dengan sekali sentuh menawarkan ragam pilihan selera artistik imaji yang dikehendaki. Fotografi juga telah menawarkan penciptaan jenis genre estetis visual yang berbeda dengan kadar dan nilai estetis yang beragam sesuai dengan capaian estetis yang diharapkan. Semuanya didukung oleh ragam jenis perangkat keras - *apparatus/hardwares* (kamera, komputer, dan perangkat aksesorisnya) yang selalu berkembang sesuai dengan nilai filosofi kecanggihan '*ease of use*' di atas yang difasilitasi oleh ragam perangkat lunak - *softwares* yang ditengarai memiliki upaya *updating system* yang dinamis.

Secara lebih luas filosofi *ease of use* tersebut terkait dengan filosofi dalam bidang industri modern dalam konteks praktik *modern manufacturing/industrial design* yang didasari oleh upaya yang disebut sebagai *planned obsolescence or built-in obsolescence* atau upaya 'pengusangan terencana' (keusangan melekat). Bahwa setiap proses industri produk benda pakai selalu dibarengi dengan pemikiran ke depan bahwa dalam waktu yang tidak terlalu lama suatu produk itu harus dievaluasi dan ditingkatkan nilai kegunaan dan kualitasnya menjadi lebih baik dan mudah dalam bentuk 'penampilan' (*visually & usability*) produk yang baru. Untuk tujuan itulah, selalu ada upaya-upaya '*redesigning & restyling*' bagi suatu produk untuk selalu meng-*update* produk-produknya secara berkala agar proses produksi tetap berlangsung dan kelanjutan produksi *manufacturing* tetap terjaga. Hal ini juga berlaku pada ranah fotografi yang sarat dengan nilai-nilai kecanggihan teknologi baik itu produk perangkat keras maupun perangkat lunaknya.

Dalam konteks tertentu, fotografi juga diberdayakan sebagai medium yang nonestetis aplikatif. Fotografi dengan karakternya sebagai entitas yang bermakna fungsional bagi pengembangan yang berdaya guna dalam ranah disiplin pengetahuan lainnya. Antara lain karena kemampuannya sebagai medium yang dapat menampilkan kembali (*to record & to reproduce*) beragam kemungkinan informasi visual karakter dari berbagai substansi baik warna, bentuk, tekstur, besar, kecilnya suatu ukuran, dan lain sebagainya dengan mereproduksi, menyimpan, dan mendistribusikannya sebagai informasi visual dalam bentuk substansi digital. Semua hal tersebut dimungkinkan untuk diaplikasikan oleh ranah fotografi dalam berbagai aspek ranah pengetahuan yang memiliki tujuan dan fungsi kemaslahatan bagi peradaban kemanusiaan. Untuk itu pula, bisa dikatakan bahwa ranah fotografi memiliki berbagai potensi untuk disigi dan diteroka sebagai entitas yang memiliki interkoneksi dengan berbagai ranah pengetahuan baik secara estetis maupun yang nonestetis aplikatif.



I  
FOTOGRAFI DAN MEDIA



# Multimodal Visual: Menuju Kolaborasi Harmonis

Adya Arsita

Program Studi Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta

*"The photographs are not illustrative. They and the text are coequal. Mutually independent, and fully collaborative."*  
(James Agee & Walker Evans)

## Pendahuluan

Kutipan menarik tersebut muncul di halaman prakata dari buku *Pot-Pourri Fotografi* karya Soeprapto Soedjono (2006:iv). Kesepadanan visual, yaitu teks dan imaji, dalam ranah fotografi memang sudah berterima dengan baik secara luas dan konvensional. Apabila imaji foto dan teks disandingkan dengan citraan dwimatra lainnya, masihkah semuanya sepadan dan kolaboratif seperti pernah dicetuskan oleh Walker Evans?

Fotografi yang acap dianggap sebagai jenis imaji yang paling superior karena mampu memindahkan realitas trimatra menjadi dwimatra mungkinkah bersanding dengan suatu jenis imaji yang (masih) kerap dipandang sebelah mata. Apakah para cerdik cendekia dan golongan akademisi ada yang berbangga hati ketika membaca sebuah buku komik? Mungkin, kelompok usia dewasa saja sudah enggan 'bersinggungan' dengan buku komik. Mengapa? Beragam alasan yang 'kurang menyenangkan' akan terlontar jika pertanyaan itu sungguh diutarakan. Demikianlah, atas nama popularitas, *branding*, dan terkikisnya stereotip konvensional buku komik, muncullah istilah novel grafis untuk sebuah buku cerita bergambar. Jadi, secara garis besar novel grafis dan komik adalah sama.

## Membaca Komik

Komik adalah (seni) penggabungan karya seni, yang tidak hanya mengombinasikan teks verbal, tetapi juga elemen visual lain dari beragam imaji untuk membentuk cerita. Eisner (2004) berpendapat bahwa komik adalah sebuah pusat fenomena karena komik mampu membenturkan dan mengaburkan batasan antara kata-kata dan gambar (baca: teks verbal dan teks piktorial). Membaca komik adalah kesatuan pengalaman perseptual yang melibatkan tidak hanya penguraian simbol piktorial dan linguistik, tetapi juga pemahaman atas makna interanimasi antara gambar dan kata-kata (Duncan & Smith, 2009:154). Membaca komik bagaikan

memaksimalkan kinerja penalaran karena membuat mata serta otak sibuk mencerna tiap kata dalam balon kata dan perpindahan gambar dari satu panel ke panel lainnya. Karakteristik komik adalah penggabungan kata dan gambar yang disusun sedemikian rupa dalam unit-unit yang terpisah satu sama lain secara grafis dalam balutan sekuens panel-panelnya (Saraceni, 2003:5).

Pemahaman akan cerita yang disajikan bergantung seutuhnya pada kemampuan si pembaca untuk menalarnya sesuai dengan kapasitas empiriknya yang tentu sangat subjektif bergantung pada perspektif mereka akan nilai-nilai budaya, historis, dan politik. Berbicara tentang format atau bentuk panel dalam komik tentu akan bersinggungan dengan *subject matter*, *layout*, komposisi plot, tema, dan gaya pencitraannya (Levefre, 1996:28). Hal ini sejalan dengan paparan dari Rob Lim tentang karakteristik sebuah komik, yaitu adanya *scene*, *characters*, *high visual impact (composition, angle, lighting)*, dan jalinan cerita (<https://photographyconcentrate.com/5-lessons-comic-books-can-teach-you-about-photography/> diakses pada 9 Desember 2018).

### **Realitas Fotografi**

Mengacu pada informasi di atas, dunia fotografi juga erat hubungannya dengan beberapa elemen dalam karakteristik komik. Dalam sebuah foto, paduan komposisi dengan sudut pengambilan gambar dan pencahayaan yang sesuai, disertai dengan hadirnya *subject matter* yang tepat dalam suatu *scene* berperan penting untuk menghasilkan sebuah foto yang bagus. Secara runtut, Markowski (1984:70-140) menjelaskan aspek-aspek formal dalam foto, antara lain melalui *lighting, tone, shadow and cast shadow, shape, line, texture, scale, perspective, composition, and space*.

Lain halnya dengan gambar komik yang walau digambar sebgus apa pun kerap kali hanya menawarkan signifikansi ikonis, sedangkan fotografi dalam konteks ini mampu menghadirkan realitas ke dalam media yang berbeda. Kemampuan foto untuk menyimpan begitu banyak informasi visual hingga detail terkecil hanya dalam satu foto akan bisa menggantikan serangkaian kalimat yang panjang lebar untuk mendeskripsikannya. Dalam hal ini, foto bisa menjadi instrumen yang sangat efektif untuk menjelaskan suatu peristiwa ketika serangkaian kata tidak lagi cukup untuk memaparkannya (Rose, 2007:248). Karakteristik foto yang bersifat realistis dapat dilihat dari variasi *tone*, kontur, dan bayangannya serta kemampuannya untuk menghadirkan detail-detail secara jelas (Levefre, 2009:72). Soedjono menyampaikan bahwa fotografi dokumenter adalah hasil dari sifat hakiki fotografi dalam hal perekaman dan pendokumentasian (2006:133). Dengan demikian, pemahaman yang kurang menyeluruh dalam pengkajian fotografi sebagai sebuah dokumentasi yang bersifat realistis hanya akan menjadikan foto bernilai sekadarnya dari suatu bukti atau peristiwa (Rose, 2007:244).

### Kolaborasi Fotografi dengan Komik

Melacak ‘pertemuan’ dan harmonisasi antara fotografi dan komik ternyata membawa pada temuan yang cukup menarik, bahwa keduanya sudah sejak lama saling ‘bertemu’ dalam bentuk buku cerita bergambar. Kala itu, ‘pertemuan’ keduanya dikategorikan sebagai *fumetti* atau komik foto (bahasa Italia) atau biasa disebut dengan *photonovel*. Berikut beberapa contoh *photonovel* pada awal kemunculan mereka.



Gambar 1 & 2

*Fumetti* berjudul ‘Doomlord” (1980-an)

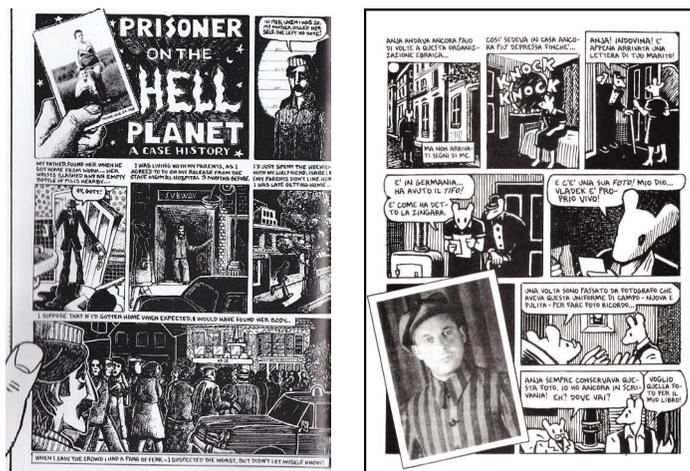
Sumber: <http://www.cisforcomics.gr/doomlord/> (diakses pada 5 Desember 2018, pukul 11.00 WIB)



Gambar 3 & 4

Komik Startrek

Sumber: <https://www.comixology.com/Star-Trek-New-Visions-4-Made-Out-of-Mudd/digital-comic/162813> (diakses pada 22 November 2018).



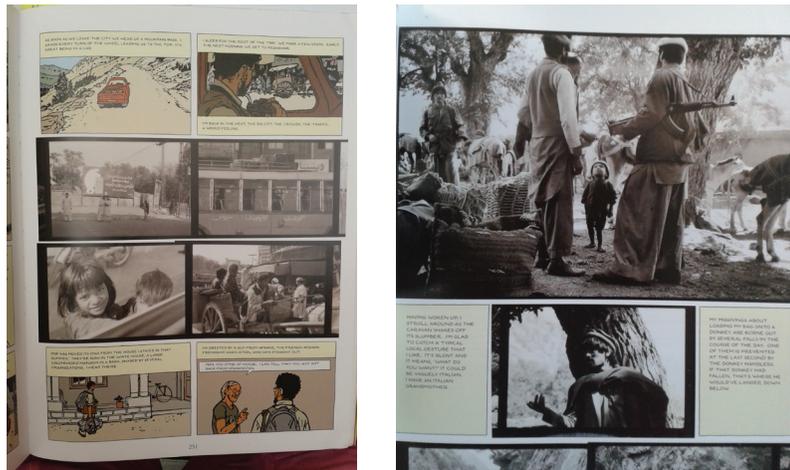
Gambar 5 & 6

Komik *Maus* karya Art Spiegelman

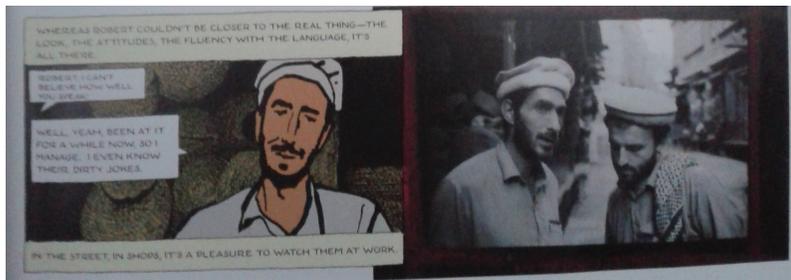
Sumber : [http://www.goodreads.com/book/show/15195.The\\_Complete\\_Maus](http://www.goodreads.com/book/show/15195.The_Complete_Maus)  
(diakses pada 20 November 2018).

*Maus* karya Art Spiegelman merupakan sebuah novel grafis pertama yang memenangkan Pulitzer Prize (1992) karena dianggap sebagai bagian dari karya sastra bergambar. Ia mengisahkan kekejaman Nazi dengan gaya satire. *Maus* mempunyai keistimewaan yang lain karena ia memberi sentuhan elemen dua foto potret untuk menceritakan kenangannya akan ibu dan sahabatnya. Tersirat betapa penting baginya untuk menginformasikan kepada pembacanya seperti apakah raut wajah ibu dan sahabatnya tersebut secara realis di tengah gambar-gambar komik hitam putih yang tersaji dengan tikus-tikus sebagai karakter utamanya.

Sebuah novel grafis yang cukup baru terbitan 2006 dan juga mendapatkan penghargaan adalah *The Photographer: Into War-torn Afghanistan, with Doctors without Borders* yang merupakan sebuah karya kolaborasi antara Didier Lefèvre (fotografer) dan Emmanuel Guibert beserta Frederic Lemerrier (komikus). Keunikan novel grafis tersebut terletak pada harmonisasi antara gambar komik dan foto hitam putih dengan proporsi tampilan yang hampir sepadan sehingga tidak tampak dominasi salah satu bentuk visualnya. Penghargaan yang telah didapatkannya antara lain dari YALSA Great Graphic Novel for Teens, Amazon.com Best Graphic Novel of the Year, Eisner Award Winner, dan Washington Post Best Books of the Year (<http://libguides.davenportlibrary.com/tp.>, diakses 12 Desember 2018).



Gambar 7 & 8  
 Suasana di Afghanistan dalam *The Photographer*.  
 Sumber: *The Photographer* (Guibert et.al., 2009).



Gambar 9  
 Salah satu karakter di novel grafis *The Photographer* (versi komik & versi foto).  
 Sumber: *The Photographer* (Guibert et.al., 2009).

### Multimodal Visual

Istilah novel grafis memang memberikan kesan sebagai bacaan 'ringan'. Seringan apakah ia sebetulnya ketika dibaca, ditafsirkan, dan dipahami? Bisa jadi lebih 'ringan' daripada bacaan yang bertemakan 'aljabar' dan bisa jadi pula lebih 'berat'. Kedua ilustrasi di bawah ini mungkin akan lebih membantu dalam memvisualkan konsep novel grafis dan aljabar.

$$\begin{aligned} & \frac{3}{x-4} - \frac{x}{x^2-3x-4} \\ &= \frac{3}{x-4} - \frac{x}{(x-4)(x+1)} \\ &= \frac{3(x+1)}{(x-4)(x+1)} - \frac{x}{(x-4)(x+1)} \\ &= \frac{3x+3}{(x-4)(x+1)} - \frac{x}{(x-4)(x+1)} \\ &= \frac{2x+3}{(x-4)(x+1)} \end{aligned}$$



Gambar 10 & 11

Aljabar (gambar kiri) & penggalan halaman novel grafis (gambar kanan)

Sumber: <https://mafia.mafiaol.com/2013/09/penjumlahan-dan-pengurangan-pecahan.html>  
(diakses pada 23 Desember 2018).

Sumber: *The Photographer* (Guibert et.al., 2009)

Kombinasi angka-angka di gambar sebelah kiri akan sangat mudah dipahami oleh mereka yang memang berkompentensi atau memahami ilmu matematika, khususnya aljabar. Gambar di sebelah kanan tampak lebih 'menyenangkan' untuk dipandang dengan paparan visual yang beraneka ragam, bahkan masih disertai beberapa balon kata dan narasi cerita. Dengan demikian, jadi lebih mudahkah gambar sebelah kanan untuk dipahami?

Dua halaman berdampingan penggalan dari novel grafis *The Photographer* memiliki kompleksitas teks (baca: novel grafis) yang tidak dimiliki rumus aljabar. Rumus aljabar hanya menampilkan rangkaian angka dengan simbol matematisnya, sedangkan visual di novel grafis terdiri dari berbagai elemen. Kress dan van Leuween (1996) berpendapat bahwa ketika terjadi tumpang tindih *semiotic modes* dalam suatu teks (baca: novel grafis), untuk dapat menguraikan jalinan benang merah di sana sebaiknya digunakan cara analisis dengan *multimodality*. *Multimodality* ini merupakan bagian dari ilmu komunikasi karena dalam kegiatan komunikasi antarmanusia dilakukan dengan beberapa *modes* bersamaan, semisal berbicara sembari membuat kiasan dan memberikan tatapan tertentu. Menurut Kress dan van Leuween (2001), *semiotic modes* mencakup visual, verbal, teks tulis, *gesture*, dan musik untuk berkomunikasi. Selain itu, warna juga bisa memberikan makna yang berbeda dan bisa dianggap sebagai salah satu dari *semiotic modes*. Persandingan teks visual dan teks verbal mungkin merupakan kombinasi yang paling sering dijumpai, namun dalam novel grafis *The Photographer* teks visualnya menghadirkan dua citraan yang berbeda, yaitu dalam bentuk gambar komik dan foto hitam putih. *So, what's the big deal? It's merely a graphic novel!*

Perpaduan yang selaras antara formasi gambar komik dan foto dapat menunjukkan bahwa konsepsi fotografi sebagai sebuah media visual yang

menghadirkan objektivitas kenyataan akan tetap bisa berdampingan dengan gambar-gambar komik. Komik, sebagai media visual, juga telah menawarkan berbagai kemungkinan kolaborasi visual dengan citraan-citraan visual yang lain. Era visual memungkinkan tata bahasa yang awalnya hanya untuk menganalisis ilmu bahasa atau linguistik, kini juga bisa diaplikasikan sebagai kajian visual. 'Tata bahasa' gambar memperlakukan gambar layaknya bahasa sehingga gambar atau imaji akan dianalisis dengan tiga metafungsi, yaitu *ideational/logical*, *interpersonal*, dan *textual* (Kress & van Leeuwen, 2006). Tataran *ideational/logical* sebagai metafungsi yang pertama akan menempatkan gambar sebagai representasi dari sebuah pengalaman. Kedua, yaitu tataran *interpersonal*, untuk menilik relasi atau hubungan antar-*semiotic modes* yang hadir. Metafungsi ketiga adalah tataran *textual* yang menggunakan asas analisis susunan kalimat sehingga sebuah teks (visual dan verbal) bisa dirunut susunannya sehingga dapat diperoleh pemaknaan yang sesuai.

Jadi, kembali sejenak ke gambar nomor 11, kompleksitas teks di sana mungkin tidak pernah disadari oleh pembacanya. Bukankah memang seharusnya tampilan sebuah novel grafis memang seperti itu? Mau tidak mau, timbul pelumrahan bahwa membaca teks yang demikian rupa hanya perlu dilihat sejenak gambarnya, jika kurang paham maka bisa mencari 'panduan' cerita di balon kata atau *caption* dan kotak narasi. Hal ini dikarenakan teks verbal menjadi sebuah penambat (*anchorage*) antarpanel dan antar-*frame*. Sempel? Tentu tidak karena dalam teks-teks verbal akan tecermin sebuah rekontekstualisasi praktik-praktik sosial dari pembuat novel grafis tersebut. Hadirnya teks verbal akan dapat memperluas 'pemaknaan' dan bisa juga saling berelaborasi dengan beragam imaji.

Kehadiran rangkaian foto di sana tidak tampak asing karena masing-masing foto 'terbingkai' dalam *contact sheet frame* yang menyerupai panel komik konvensional. Jadi, sekilas novel grafis berjudul *The Photographer* memang tampil layaknya buku komik konvensional. Komponen teks dan imaji disusun dengan rapi dan mandiri, bagaikan sebuah 'pesan' khusus untuk para pembacanya. Keterkaitan satu sama lain yang ditambahkan dengan teks verbal tidak selalu menimbulkan ketergantungan mutlak.

Dalam dunia yang makin gencar diserbu dengan munculnya teks-teks multimodal, kemampuan untuk menerima dan memahami pesan dalam berbagai *semiotic modes* semakin diperlukan. Dibutuhkan penguasaan penuh dalam memahami teks verbal, imaji, dan hal-hal lain yang dirasa tidak akan sanggup tergantikan dengan hadirnya sekian ribu kata.

Pernahkah ketika berkelana dalam media sosial menemukan tulisan "no caption needed" di bawah suatu foto dan bahkan dibuatkan tagarnya? Mungkin

memang seribu kata tidak akan pernah cukup untuk mewakili pesan yang tersirat dan tersurat dari sebuah foto. Fotografi dalam konteks novel grafis merupakan entitas murni representasi realitas, dan foto tidak perlu dianggap sebagai suatu media yang 'asing' karena sesungguhnya ia merupakan bagian dari rangkaian piktorial yang bersifat progresif. Seperti halnya fotografi yang ilustratif, demikian juga gambar komik. Keduanya sama kuat dan independen, namun juga bisa harmonis dalam berkolaborasi dan diperkuat dengan teks (verbal). Sudah sepandakah?

*Individually, we are one drop.  
Together, we are an ocean.*  
(Ryunosuke Satoro)

## **Kepustakaan Buku**

- Duncan, Randy and Matthew J. Smith. 2009. *The Power of Comics: History, Form, and Culture*. New York: Bloomsburry Academy.
- Edensor, T. 2005. *Industrial Ruins: Space, Aesthetic and Modernity*. Oxford: Berg.
- Eisner, Will. 2004. *Comics and Sequential Art*. Florida: Poorhouse Press.
- Guibert, Emmanuel, Didier Lefevre, Frederic Lemercier. 2009. *The Photographer: Into War-Torn Afghanistan with Doctors Without Borders*. New York: First Second.
- Kress, Gunther R. and Theo van Leeuwen. 2001. *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication*. London: Cardiff University.
- \_\_\_\_\_. 1996. *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. London: Routledge.
- Lefevre, Pascal. 2009. "The Construction of Space in Comics", dalam Heer, Jeet, & Kent Worcester. 2009. *A Comic Studies Reader*. Mississippi: University Press of Mississippi.
- Markowski, Gene. 1984. *The Art of Photography: Image and Illusion*. New Jersey: Prentice-Hall Inc.
- McCloud, Scott. 2001. *Understanding Comics: Invisible Arts*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- \_\_\_\_\_. 2008. *Making Comics: Storytelling Secrets of Comic, Manga, an Graphic Novel*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Nyberg, Amy Kiste. 2012. "Comics Journalism: Drawing on Words to Picture the Past in Safe Area Gorazde" dalam Matthew J. Smith & Randy Duncan. 2012. *Critical Approaches to Comics: Theories and Method*. London: Routledge.
- Rose, Gillian. 2007. *Visual Methodologies: An Introduction to the Interpretation of Visual Materials*. London: Sage Publication.
- Rampley, Matthew. 2005. *Exploring Visual Cultur: Definitions, Concepts, Contexts*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Sabin, Roger. 2001. *Comics, Comix & Graphic Novels: A History of Comic Art*. London: Phaidon Press.
- Saraceni, Mario. 2003. *The Language of Comics*. New York: Routledge.
- Soedjono, Soeprpto. 2006. *Pot-Pourri Fotografi*. Jakarta: Penerbit Universitas Trisakti.
- Svarajati, Tubagus P. 2013. *Photagogos: Terang-Gelap Fotografi Indonesia*. Semarang: Suka Buku.

**Pustaka Laman**

<https://www.comixology.com/Star-Trek-New-Visions-4-Made-Out-of-Mudd/digital-comic/162813> (diakses pada 22 November 2018).

[www.cisforcomics.gr/doomlord/](http://www.cisforcomics.gr/doomlord/) (diakses pada 5 Desember 2018, pukul 11.00 WIB).

[www.goodreads.com/book/show/15195.The\\_Complete\\_Maus](http://www.goodreads.com/book/show/15195.The_Complete_Maus) (diakses pada 20 November 2018).

<https://mafia.mafiaol.com/2013/09/penjumlahan-dan-pengurangan-pecahan.html> (diakses pada 23 Desember 2018).

<https://photographyconcentrate.com/5-lessons-comic-books-can-teach-you-about-photography/> (diakses pada 9 Desember 2018).



# **Analisis *Multimodality* Tayangan Audiovisual Kampanye Pilkada Jawa Timur 2018**

**Bing Bedjo Tanudjaja**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Petra Surabaya

## **Pendahuluan**

Perhelatan pesta demokrasi 2018-2019 di Indonesia memunculkan kreativitas penyampaian gagasan dan program antartim sukses dari berbagai kubu calon pasangan. Penyampaian pesan ini melalui berbagai medium, dari tatap muka dengan calon pemilih hingga pemanfaatan media sosial untuk menjangkau calon pemilih. Salah satu bentuk penyampaian pesan yang memiliki kompleksitas makna adalah tayangan audiovisual di media sosial. Untuk menyampaikan pesan di dalam tayangan tersebut tidak saja digunakan unsur bahasa, tetapi juga unsur bahasa nonverbal dan sarana visual lainnya. Oleh karenanya, untuk memahami kompleksitas makna perlu dilakukan analisis multimodal dalam tayangan tersebut. Tayangan audiovisual yang dianalisis adalah iklan audiovisual di media sosial. Iklan yang dianalisis adalah iklan "Parody Wiro Sableng & Dilan 1990" ("Parodi Dilan 1990 Edisi Milenasari").

Analisis dilakukan untuk mendeskripsikan unsur multimodal yang terdapat dalam iklan tersebut. Iklan tersebut diproduksi oleh tim kreatif dari tim sukses dari pasangan calon dengan nomor urut 2, yaitu Gus Ipul dan Mbak Puti. Tim kreatif tersebut merupakan kelompok anak muda Mantap Jawa Timur (MANJA). Dalam acara pertemuan dengan para calon pemilih, berbagai video kreatif karya persembahan kelompok anak muda MANJA yang menggambarkan sosok Gus Ipul, dan Mbak Puti, di mata rakyat Jatim ditayangkan dalam acara tersebut. Seperti video parodi Wiro Sableng, Mak Gambir, Roman Satria Bergitar dan juga video seruan dari Tri Rismaharini dan himbauan Cak Lontong yang mengatakan: "Memilih pemimpin harus ada huruf N-nya, jika tidak maka kita hanya mendapatkan pemimpi. Karena itu pilihlah Gus Ipul N Mbak Puti" (sumber: *Saat Gus Ipul Terpesona Generasi Milenial*, [bisnissurabaya.com](http://bisnissurabaya.com), 19 Juni 2018).

Ada beberapa karya audiovisual karya kelompok anak muda MANJA yang ditayangkan di media sosial, seperti "Parodi Dilan 1990", "SKETSA Tukang Cukur", "Parodi Wiro Sableng & Dilan 1990" ("Parodi Dilan 1990 Edisi Milenasari"), "Satria Bergetar", "Mak Gambir dan Wiro Sableng Bertengkar di Jawa Timur", "Pilihan yang Baik Ada di Sebelah Kanan", dan "Sketsa Pilkada Jawa Timur 2018: Jangan Salah Pilih". Karya-karya tersebut dipublikasi pada April - Juni 2018. Karya yang menjadi

analisis dalam penulisan ini adalah versi “Parodi Wiro Sableng & Dilan 1990” (“Parodi Dilan 1990 Edisi Milenasari”).

**“Parodi Wiro Sableng & Dilan 1990” (“Parodi Dilan 1990 Edisi Milenasari”)**



Gambar 1 Tayangan “Parodi Wiro Sableng & Dilan 1990” dapat dilihat di: <https://www.youtube.com/watch?v=bAuSRnCoxPY>

Tayangan audiovisual berdurasi 1:47 dibuka dengan adegan tokoh Wiro Sableng yang sedang memanggil-manggil Milenasari (Milea kalau dalam film “Dilan 1990”) di hutan. Dialog kemudian diawali dengan keinginan Wiro Sableng untuk menikahi Milenasari, tetapi Milenasari menolak dengan alasan perbedaan ‘derajat’, dan Wiro Sableng dianggap lebih cocok menjadi Gubernur Jawa Timur. Dari sini kemudian dialog masuk ke kompetensi seorang gubernur, pemaparan tentang tugas seorang gubernur disampaikan oleh Wiro Sableng. Gus Ipul merupakan sosok yang tepat untuk memimpin Jawa Timur karena masalah di Jawa Timur terlalu berat untuk diurus oleh seorang pendekar, bahkan untuk seorang menteri yang biasa menangani (pesaing Gus Ipul dalam Pilkada Jawa Timur 2018 ini adalah mantan Menteri Sosial periode 2014-2018). Milenasari mengabaikan penyampaian Wiro Sableng, dan untuk membuktikan bahwa ucapan Wiro Sableng yang benar-benar mencintai Milenasari, Wiro Sableng memanggil Milenasari dan menyingkapkan pakaiannya yang di dada Wiro Sableng tertera tulisan coblos No. 2 (dalam film “Wiro Sableng” tertera tulisan 212). Tayangan diakhiri dengan teks: “Tugas Gubernur itu Kompleks, Biar Gus Ipul saja, Karena mengerti Masalah Jawa Timur Seutuhnya.” (**“Jangan rindu. Ini berat. Kau tak akan kuat. Biar aku saja.” -teks kutipan Dilan**). **Berikut dialog yang disampaikan dalam tayangan tersebut.**

***Wiro Sableng:***

Milenasari...

Milenasari...

Harus kuucapkan berapa kali?

Aku ingin menikahimu.

Bukan karena ingin hidup denganmu,

Tapi karena,

Aku tidak bisa hidup tanpamu,

***Milenasari:***

Hhh.. maaf kakang.

Aku tak pantas untukmu.

Aku hanya gadis dusun,

Sedangkan Kakang,

Seorang pendekar darah biru.

Punya derajat dan kepandaian yang tinggi.

Bahkan, kakang pantas

Untuk menjadi gubernur Jawa Timur

***Wiro Sableng:***

Kamu pikir gampang ?

Menjadi seorang gubernur sangatlah kompleks,

Dari soal lapangan kerja,

pertanian, infrastruktur,

pendidikan, kesejahteraan,

sosial, pariwisata,  
koordinasi antarkepala daerah  
dan banyak lagi.  
Terlalu berat  
untuk seorang pendekar,  
bahkan untuk menteri yang biasa menangani  
hanya satu masalah.  
Biar itu tugas Gus Ipul saja,  
karena tugasku adalah  
mencintaimu seumur hidupku.

**Milenasari:**  
Maaf Kakang

**Wiro Sableng:**  
Milenasari!  
Kalau kau tidak percaya,  
lihatlah dadaku,  
Ada Gus Ipul di sini.

Di dalam proses pilkada, peran sebuah komunikasi juga tidak dapat terlepas dalam segala kegiatannya, baik melalui kampanye langsung maupun melalui berbagai medium komunikasi. Penyampaian pesan-pesan politik dan tujuan politik akan dapat tersampaikan dengan baik seperti yang diinginkan.

Komunikasi politik merupakan proses pemimpin, media, dan warga negara suatu bangsa bertukar dan menyerap makna pesan yang berhubungan dengan kebijakan publik. Dalam hal ini, media sebagai pihak yang ikut melakukan komunikasi politik (Perloff, 1998).

Perhelatan pilkada seperti saat ini, semakin banyak tim kreatif dari masing-masing paslon mengandalkan penggunaan medium dan moda berbeda untuk berkomunikasi, yang tidak hanya sekadar sebagai usaha menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, tetapi juga usaha penawaran makna dari pembuat pemaknaan kepada audiens, termasuk di dalamnya calon pemilih pemula seperti dalam iklan kampanye politik. Bezemer dan Kress (2008:171) mengatakan bahwa dalam praktik komunikasi multimodal, makna dibentuk melalui beberapa tahapan atau strata yang tidak berurutan secara hierarkis. Setiap strata memiliki kontribusi pada pembentukan lapis makna dalam komunikasi multimodal. Melalui moda yang dipahami sebagai sumber yang terbentuk secara sosial dan budaya untuk mengomunikasikan makna ("*a socially and culturally shaped resource for making meaning*").

Sumber ini tidak terbatas pada bahasa saja sebagai sumber yang biasa digunakan, tetapi juga dapat melalui visual, audio/musik, *space*, warna, tata letak, tarian, dan sebagainya yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan menawarkan makna

melalui empat tahapan: wacana, desain/perencanaan, produksi, dan distribusi. Dalam tulisan ini, moda semiotika sebagai alat dan cara yang tersedia dalam sebuah budaya, yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan, dan makna, representasi cara pandang, serta pemaknaan terhadap wacana yang akan ditawarkan.

Sebuah teks disebut multimodal apabila teks tersebut terwujud dari gabungan dua atau lebih moda semiotik. Terdapat lima moda semiotik multimodal dalam sebuah teks, yaitu (1) *linguistic: vocabulary, generic structure and the grammar of oral and written language*; (2) *visual: colour, vectors and viewpoint in still and moving images*; (3) *audio: volume, pitch and rhythm of music and sound effects*; (4) *gestural: movement, speed and stillness in facial expression and body language*, dan (5) *spatial: proximity, direction, position of layout and organisation of objects in space* (Anstey & Bull, 2010).

Sebagai alat analisis teks multimodal, khususnya yang menggabungkan verbal dan visual, Kress dan van Leeuwen menawarkan apa yang dianggap sebagai *visual grammar*. Kress dan van Leeuwen menggagas '*grammar*' visual menggunakan perspektif bahasa. Kress dan van Leeuwen melihat bahwa *image* dapat 'diperlakukan' seperti bahasa, memiliki ketiga metafungsi *ideational/logical*, *interpersonal*, dan *textual* sehingga orang dapat membaca *image* dengan 'benar' untuk mengungkap makna yang disampaikan. 'Tata bahasa' ini kemudian banyak dianggap sebagai dasar penting kerangka analisis *multimodality*.

## Metode

Kress dan van Leeuwen (1996; 2006) mengelaborasi dengan detail unsur-unsur penting yang harus diperhatikan ketika melakukan analisis teks visual menggunakan *reading image*. *Image* dapat dianggap seperti bahasa verbal sehingga bisa merealisasikan ketiga metafungsi bahasa. Tulisan ini menyusun langkah-langkah yang berisi rangkuman unsur penting sehingga menjadi langkah analisis praktis yang dapat digunakan untuk menganalisis teks visual.

Pertama, ketika menggunakan langkah analisis ini, maka harus memperlakukan *image* seperti bahasa verbal yang merealisasikan metafungsi *ideational*; bagaimana gambar merepresentasikan pengalaman. Hal ini dapat dilihat keterkaitan atau hubungan antarobjek/*image (represented participants)* dengan objek lain. *Represented participants* dapat diartikan sebagai objek yang ada dalam sebuah visual (objek bisa berupa benda hidup atau berupa benda tidak hidup), sedangkan *viewer/audience* disebut *interactive participant*. *Represented participant* (objek dalam gambar) bisa dikoneksi dengan cara keterlibatan dalam proses interaksi atau koneksi. Ini diwujudkan dalam bentuk dialog verbal. Ketika melakukan analisis, harus dilihat dari mana teks verbal berasal dan ke mana arah Bergeraknya. Dialog dan teks

dalam tayangan audiovisual memosisikan *participant* sebagai aktor, reaktor, tujuan, fenomena, atau pembicara. Berdasarkan dialog-dialog, hubungan antarobjek dalam sebuah tayangan audiovisual bisa *transactional*, *non-transactional*, *bidirectional*, atau *conversion* (disarikan dari Kress dan van Leeuwen, 1996; Unsworth, 2001).

Kedua yang diwujudkan oleh *image* adalah *interpersonal*. Analisis *image* melihat secara kritis bagaimana hubungan yang tercipta dan dimiliki antara produsen teks, *viewer/audience*, dan objek yang ada dalam *visual image*. Dalam *image* ini direalisasikan melalui *gaze* (arah tatapan), ukuran atau posisi *frame*, *shot*, serta *angle* pengambilan gambar. Proses ini menggambarkan 'ajakan' atau 'tawaran', hubungan sosial, kuasa serta sikap yang dimiliki oleh objek terhadap *viewer/audience* dan sebaliknya.

Ketiga yang diwujudkan oleh *image* adalah *textual*. Artinya, melihat bagaimana *image* disusun dan disajikan. Seperti kalimat dalam dialog, teks yang menyertai sebagai *subtitle*, bagaimana elemen kata dalam dialog disusun akan memengaruhi makna penyampaian pesan secara keseluruhan. Susunan komposisi berbeda dalam *image* memungkinkan makna tekstual serta nilai informasi yang berbeda juga. Beberapa susunan komposisi yang mungkin dalam *image* di antaranya *given-new*, *ideal-real*, *centre-margin*, polarisasi, dan *trptych*. Selain susunan komposisi ini, juga harus mempertimbangkan *framing* dan warna yang digunakan. Unsworth (2001:109) menjelaskan *framing* sebagai "elemen atau kumpulan elemen dalam sebuah *layout* atau dalam sebuah bingkai dapat dibedakan satu dengan lainnya atau dihubungkan, disambungkan bersama". *Framing* dimaknai bahwa penataan komposisi elemen-elemen dalam *image* yang dapat memengaruhi cara pandang, sikap, dan tindakan audiens. Selain itu, warna juga dianggap memiliki makna tertentu yang umumnya dipengaruhi oleh situasi dan budaya di mana warna itu digunakan. Kress dan van Leeuwen (2002) berargumen bahwa warna merupakan sebuah *semiotic mode* karena warna dapat digunakan untuk menyampaikan makna.

## Identifikasi

Menggambarkan atau mendeskripsikan sebuah objek tidak lebih mudah daripada menganalisisnya. Untuk membuat sebuah deskripsi yang baik dibutuhkan ketelitian, tidak hanya mendeskripsikan apa yang ada namun seringkali juga harus mengidentifikasi apa yang tidak tampak, tetapi memiliki hubungan atau keterkaitan yang penting, dalam sebuah *image* yang diamati. Perlu dipahami bahwa tidak akan ada analisis yang baik tanpa deskripsi yang rinci. Bagi Machin dan Myer (2012) mendeskripsikan apa yang ada pada *image* merupakan fasilitas untuk analisis yang baik. Deskripsi secara rinci setiap elemen utama dalam *image* termasuk bagaimana elemen ini ditampilkan. Setelah deskripsi atau identifikasi dilakukan, analisis kritis

atau signifikansi kemudian dilakukan. Penguasaan dan pemahaman makna konotasi dan denotasi elemen dalam konteks *visual image* yang sedang dianalisis sangat membantu.

*Visual image* memiliki beragam hubungan yang mungkin dengan verbal, kata-kata. Bagi Barthes (dikutip dalam Kress dan van Leeuwen, 2006: 18) verbal menambah/memperluas (*extend*) makna *image* dan sebaliknya. Atau, verbal menjelaskan (*elaborate*) *image* dan sebaliknya.

### **Wacana Wiro Sableng dan Dilan dalam tayangan Audiovisual Pilkada Jawa Timur 2018**

Tayangan audiovisual "Parodi Wiro Sableng & Dilan 1990" ("Parodi Dilan 1990 Edisi Milenasari") merupakan iklan politik yang ditayangkan di beberapa media sosial pada April - Juni 2018. Publikasi tayangan tersebut dipublikasikan menjelang Pilkada Jawa Timur yang diikuti dua pasangan calon. Publikasi tersebut terkait dengan konteks sosial di mana teks tersebut diproduksi dan digunakan. Tayangan tersebut sangat jelas adanya keterkaitan antara teks dan konteks. Audiens yang berdomisili dan warga negara Indonesia, terutama anak muda keterkaitan Wiro Sableng, Dilan, dan tahun 2018 merupakan keniscayaan karena kedua film tersebut ("Wiro Sableng" dan "Dilan 1990") meraih jumlah penonton di atas 1 juta, jumlah pasti menurut situs film Indonesia (<http://filmindonesia.or.id>) adalah: "Wiro Sableng" meraup sebanyak 1.552.014 penonton dan "Dilan 1990" sebanyak 6.315.664 penonton.

### **Multimodality dalam Tayangan Audiovisual "Parodi Wiro Sableng & Dilan 1990"**

Audivisual "Parodi Wiro Sableng & Dilan 1990" ("Parodi Dilan 1990 Edisi Milenasari") merupakan teks multimodal yang tidak hanya menggunakan bahasa tutur dan bahasa tulis (*subtitle*) sebagai moda untuk merepresentasikan makna, tetapi juga moda visual berupa citra-citra yang bergerak, pengaturan cahaya, warna, *setting*, properti, *wardrobe* (dalam dunia pertelevisian dan perfilman, berkaitan erat dengan kostum dan aksesoris pendukung kostum pemain), dan tipografi. Tema tayangan dan penyampaian pesan melalui audio dan teks *subtitle*-nya bisa diasumsikan bahwa teks ini didesain untuk membangun wacana tentang kemampuan dan pengalaman salah satu pasangan calon peserta pilkada, yaitu Gus Ipul dan Mbak Puti.

Tayangan audiovisual "Parodi Wiro Sableng & Dilan 1990" ini merupakan satu kesatuan teks dari dua masa (waktu) yang berbeda. Kedua masa dipisahkan oleh tampilan visual dan dialog dua pemerannya. Antara tampilan visual dan dialog tersebut menunjukkan adanya diskoneksi antara keduanya, yang dipertegas dengan jalan cerita tayangan tersebut. Visual seluruhnya tentang Wiro Sableng, sedangkan

dialognya menggunakan dialog kekinian yang menggunakan gaya dialog tayangan film "Dilan 1990". *Setting, wardrobe, dan property* dalam tayangan tersebut membangun *image* masa lalu, sedangkan dialognya tentang situasi saat ini dengan gaya bahasa anak muda saat ini juga. Kedua masa yang berbeda tersebut disatukan dengan *information linking* berupa moda verbal *subtitle* dari dialog dalam tayangan tersebut. Menurut Kress dan van Leeuwen (2006:177) untuk menganalisis komposisi dapat menggunakan tiga prinsip komposisi, yaitu *information value* (penggunaan dan penempatan elemen-elemen visual yang memberikan informasi tertentu), *salience* (penempatan elemen-elemen yang menonjol dan menarik perhatian), *framing* (berhubungan dengan *framing device* yang membuat batas antara mana yang menjadi bagian dan bukan bagian dari kesatuan teks). Tayangan audiovisual "Parodi Wiro Sableng & Dilan 1990", sebagai *campaign tools*, menyediakan *information linking* tentang masa lalu, sekarang, dan janji untuk masa depan. Melalui ikatan antara visual dan verbal, terdapat *information value* yang menjelaskan bahwa ke depan Jawa Timur akan menjadi lebih baik di tangan Gus Ipul dan Mbak Puti.

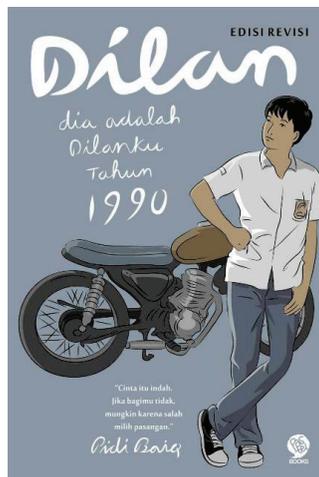
### **Membangun Wacana Melalui "Wiro Sableng" dan "Dilan 1990"**

Film "Wiro Sableng" dan "Dilan 1990" tentunya tidak asing bagi anak-anak muda di Indonesia. Kedua film tersebut diangkat dari dua novel. "Wiro Sableng" diangkat dari novel karya Bastian Tito yang diadaptasi ke dalam sinetron dan film kali pertama pada tahun 1989, novelnya sendiri mulai terbit pada tahun 1967. Wiro Sableng atau Pendekar 212 adalah nama tokoh fiksi dalam seri buku yang ditulis oleh Bastian Tito. Wiro terlahir dengan nama Wira Saksana yang sejak bayi telah digembleng oleh gurunya yang terkenal di dunia persilatan, yaitu Sinto Gendeng. Wiro adalah seorang pendekar dengan senjata Kapak Maut Naga Geni 212 dan memiliki rajah "212" di dadanya. Wiro memiliki banyak kesaktian yang diperoleh selama petualangannya di dunia persilatan, dari berbagai guru.

Sementara itu, novel *Dilan 1990* judul aslinya adalah *Dia adalah Dilanku Tahun 1990*, merupakan novel karya Pidi Baiq yang diterbitkan pada tahun 2014 (diterbitkan awal oleh Pastel Books/PT Mizan Pustaka) dan diadaptasi ke dalam film pada tahun 2018. Novel ini menceritakan dunia remaja. Tokoh utamanya bernama Dilan, yang merupakan seorang anggota geng motor. Dilan digambarkan sebagai anak yang nakal, namun ada sisi positif darinya. Dilan jatuh cinta kepada perempuan yang merupakan murid baru di sekolahnya, Milea. Rangkaian cerita dalam novel ini memang digemari oleh kalangan remaja. Pengarang membangun suasana cerita yang menyenangkan, cerita tentang percintaan remaja SMA, yang dikemas secara romantis dengan beberapa kelucuan dan kekonyolan yang lazim pada masa-masa remaja.



Gambar 2 Ilustrasi sampul novel *Wiro Sableng* (sumber: [www.goodreads.com](http://www.goodreads.com))



Gambar 3 Ilustrasi sampul novel *Dilan* (sumber: [www.gramedia.com](http://www.gramedia.com))



Gambar 4 Poster film “Wiro Sableng” dan “Dilan 1990” (sumber: [www.imdb.com](http://www.imdb.com))

Dalam tayangan audiovisual “Parodi Wiro Sableng & Dilan 1990” digambarkan bahwa sehebat apa pun Wiro Sableng sebagai pendekar, untuk urusan Jawa Timur Gus Ipul lebih mampu mengatasi, bahkan dibanding seorang menteri yang biasa menangani sekalipun. Wiro Sableng pun mencoblos No. 2 Gus Ipul yang digoreskan di dadanya (tato).

Moda tulisan di *closing texts* mengekspresikan secara verbal bahwa Gus Ipul yang mampu menangani masalah Jawa Timur yang kompleks. Hal ini ditunjukkan lewat kalimat: “Tugas Gubernur Itu Kompleks, Biar Gus Ipul Saja, Karena Mengerti Masalah Jawa Timur Seutuhnya”.

Wacana tentang masalah-masalah yang ada di Jawa Timur dibangun melalui dialog yang diucapkan Wiro Sableng:

...  
*Menjadi seorang gubernur sangatlah kompleks,  
Dari soal lapangan kerja,  
pertanian, infrastruktur,  
pendidikan, kesejahteraan,  
sosial, pariwisata,  
koordinasi antarkepala daerah  
dan banyak lagi.*  
...

Tayangan audiovisual yang memilih *image* pendekar atau seorang jagoan yang sibuk memerangi kejahatan, tetapi memilih Gus Ipul sebagai sosok yang mampu mengatasi masalah yang kompleks. Wacana ‘jagoan’ di atas jagoan ini yang ingin dibangun oleh tayangan ini.

Transformasi fiksi ke dalam realitas wacana dengan menata ulang elemen-elemen yang ada dalam realitasnya tidak berhubungan menjadi berhubungan secara linier. Dalam tayangan tersebut, sang pendekar Wiro Sableng ditampilkan sebagai pendekar yang sedang jatuh cinta dengan seorang gadis dusun bernama Milenasari. Kalau dalam cerita novelnya, Wiro Sableng diceritakan sebagai *super hero* yang sibuk berperang melawan kejahatan dari berbagai aliran, maka dalam tayangan ini Wiro Sableng berusaha meyakinkan Milenasari bahwa dia memilih Gus Ipul dan tetap mencintai Milenasari. Cara menampilkan Wiro Sableng ‘baru’ dirancang untuk membangun wacana tentang kemampuan Gus Ipul mengatasi permasalahan di Jawa timur.

Analisis atas wacana multimodal mengidentifikasi dan menganalisis unsur kepentingan dan kuasa ideologis dalam proses produksi teks tersebut. Produksi pengetahuan tentang *super hero* masa kini, penggunaan moda-moda semiotika untuk mengurai makna tentang *super hero* masa kini tidak lagi netral. Moda-moda

tersebut difungsikan untuk kepentingan dan kuasa ideologis tertentu (Kress & Leeuwen). Dalam tayangan tersebut jelas tampak konsep kehendak untuk berkuasa (*the will to power*), dengan menggunakan tokoh fiksi, atau tokoh *super hero* imajiner, maka konsep kehendak untuk berkuasa tidak lahir dari penalaran rasional, tetapi dari imajinasi manusia yang melihat dan tinggal di dalam dunia.

### **Simpulan**

Saat sebuah komunikasi politik berlangsung, yang berpengaruh bukan pesan politiknya saja, melainkan siapa tokoh politik dan dari lembaga atau partai mana yang menyampaikan pesan politik itu. Ketokohan seorang komunikator politik dan lembaga politik yang mendukungnya sangat menentukan berhasil atau tidaknya komunikasi politik dalam mencapai sasaran dan tujuannya. Salah satu langkah strategis dalam upaya mencapai tujuan komunikasi politik adalah memilih metode penyampaian dan metode penyusunan isi pesan politik yang sesuai.

Pemilihan metode dan media ini harus disesuaikan dengan bentuk pesan, keadaan khalayak, baik dalam bentuk tindakan representasi maupun interaksi, pada dasarnya bersifat multimodal. Pada perkembangan dunia teknologi informasi yang begitu pesat, kajian tentang *multimodality* menjadi begitu penting. Tidak hanya untuk memahami struktur makna dalam praktik komunikasi, tidak cukup hanya mengandalkan penguasaan dan pemahaman pada satu moda saja, tetapi untuk mengkaji beragam moda semiotik baru yang dibangun oleh masing-masing teknologi komunikasi, teknologi media, yang mengartikulasikan makna dan pengetahuan. Dengan menguasai dan memahami alat analisis *modality*, bisa mendeskripsikan *visual image* dengan lebih baik.

### **Kepustakaan**

- Bezemer, J. & Gunther Kress. 2008. "Writing in Multimodal Texts: A Social Semiotic Account of Designs for Learning". *Sage Journals*. First Published April 1.
- Bull, Geoff & Michele Anstey. 2010. *Evolving Pedagogies (ebook): Reading and Writing in a Multimodal World*. Australia: Education Services Australia.
- \_\_\_\_\_. 2010. *Helping Teachers to Explore Multimodal Texts: An Electronic Journal for Leaders in Education*.
- Halliday, M.A.K. 1998. *Language As Social Semiotic, The Social Interpretation of Language and Meaning*. London: Hodder Arnold.
- Hermawan, Budi. 2013. "Multimodality: Menafsir Verbal, Membaca Gambar, dan Memahami Teks". *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, Vol. 13, No.1, April. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hodge, Robert & Gunther Kress. 1988. *Social Semiotics*. Ithaca: Cornell University Press.
- Kress, G. & Theo van Leeuwen. 2001. *Multimodal Discourse The Modes and Media of Contemporary Communication*. Great Britain: Hodder Arnold Publication.

- \_\_\_\_\_. 2006. *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. London: Routledge.
- Machin, D & A. Myer. 2012. *How to Do Critical Discourse Analysis*. London: SAGE Publication Ltd.
- Novianti, Ratna. 2018. "Wacana Multimodal Menurut Gunther Kress dan Theo van Leeuwen". Dalam *Hamparan Wacana: Dari Praktik Ideologi, Media, Hingga Kritik Poskolonial*. Wening Udasmoro (Ed.). Yogyakarta: Ombak.
- Perloff, R.M. 1998. *Political Communication: Politics, Press, and Public in America*. New Jersey and London: Lawrence Erlbaum.
- Unsworth, L. 2001. *Describing Visual Literacy*. In *Teaching Multiliteracy Across Curriculum: Changing Context of Text and Image in Classroom* (pp. 71-112). Buckingham; Philadelphia: Open University Press.

### **Sumber Gambar**

- [www.gramedia.com](http://www.gramedia.com)  
[www.goodreads.com](http://www.goodreads.com)  
[www.imdb.com](http://www.imdb.com)  
[www.youtube.com/watch?v=bAuSRnCoxPY](http://www.youtube.com/watch?v=bAuSRnCoxPY)

## Sinematografi, Gerak, dan Tari: Sebuah Catatan Perjalanan

Deny Tri Ardianto

Program Studi Desain Komunikasi Visual, FSRD, UNS

Sebuah pendopo rumah limasan. Sunyi dan lengang. Hanya terdengar lirik suara *gender* mengisi atmosfer visual yang hadir tanpa banyak narasi. Adegan selanjutnya adalah kamar tidur, jari jemari Suprpto bergerak pelan, mengusap wajah keriputnya, dilanjutkan dengan gerakan membungkuk seolah bersujud simpuh di atas dipan. Adegan demi adegan mengalir melewati empat *scene* di tempat Suprpto menghabiskan kesehariannya. Visual tersebut membuka sebuah film dokumentar biografi dari seorang *movement artist*, Suprpto Suryodarmo.

Film "Suprpto Suryodarmo's Silent Path" (produksi 2018) merupakan salah satu film tari karya penulis yang diputar dalam kegiatan *research and lecture series* di beberapa kampus di Jerman selama satu bulan atas undangan Deutscher Akademischer Austauschdienst (DAAD). Riset di Jerman tahun 2018 ini merupakan riset kedua penulis terkait tema sinematografi, gerak, dan tari. Sebelumnya, pada tahun 2009-2010, juga pernah dilakukan riset literatur di Jerman terkait relasi eksperimental film dan film tari.



Gambar 1 *Screening* film "Suprpto Suryodarmo's Silent Path"  
di HBK Braunschweig, Jerman (2018)

Dalam kesempatan ini, penulis mempresentasikan beberapa film tari di beberapa kampus, komunitas penggiat film, tari, dan teater. Film-film tari tersebut terbagi menjadi beberapa genre: film eksperimental, film cerita, dan film dokumenter. Meski berbeda genre, narasi dan filosofi Jawa tampak menonjol dalam

setiap film. Film pertama berjudul "Soekma". Diproduksi tahun 2008, film tari bergaya eksperimentalis ini merupakan film hitam putih dalam format seluloid *super 8mm* yang telah didigitalisasi.

### **"Soekma"**

Film ini bertutur tentang filosofi Jawa *Sedulur Papat Limo Pancer*. Sebagai orang Jawa, penulis sering kali bersinggungan dengan filosofi di atas, khususnya ketika para sesepuh berbicara soal kelahiran, kehidupan, dan kematian manusia. Di dalam pemikiran Jawa pengertian *Sedulur Papat Limo Pancer* (Empat Saudara dan yang Kelima Tengah) mempunyai pengertian yang terus berkembang dari zaman ke zaman. Bermula dari penyelarasan antara *jagad* kecil; manusia (mikrokosmos) dengan *jagad* besar; dan alam semesta (makrokosmos). *Sedulur Papat* atau saudara yang empat yang ada di *jagad* besar itu adalah empat kiblat yang menunjukkan arah mata angin, yaitu timur, selatan, barat, dan utara. Ditambah saudara atau *sedulur pancer*, yaitu di tengah-tengah, di mana diri manusia itu berada.

Empat saudara yang berkaitan dengan *jagad* kecil (manusia) adalah apa-apa yang mengiringi kelahirannya. Mereka itu adalah *kakang kawah* (air ketuban), *adi ari-ari* (plasenta), *getih* (darah), dan *puser* (tali plasenta). Kelima, *pancer*-nya adalah diri manusia itu sendiri. Orang Jawa memercayai bahwa keempat saudara (*sedulur papat*) tersebut adalah penjaga-penjaga yang dititahkan oleh Yang Mahakuasa untuk senantiasa mendampingi dan menjaga hidup kita di alam dunia.

Dari pengertian ini kemudian berkembang dengan adanya pengaruh agama Hindu. *Sedulur papat* (empat saudara) kemudian dimaknai selain sebagai empat kiblat juga kemudian dimaknai sebagai unsur alam yang menjadi pembentuk jasad manusia. Empat anasir ini adalah bumi atau tanah, air, api, dan angin (Baehaqie, 2014). Yang kelima, *pancer* adalah diri manusia itu sendiri.

Filosofi di atas inilah yang kemudian menjadi inspirasi diciptakannya film "Soekma". Sebuah film yang bercerita tentang penemuan identitas diri dari hasil penjelajahan dunia spiritual. Penulis sebagai pemeran utama dalam film bersinggungan dengan segala unsur alam, seperti bumi, air, api, dan angin, juga permasalahan-permasalahan terkait konflik dalam diri sendiri ataupun dengan lingkungan sekitar. Ketahanan dan kesabaranlah yang pada akhirnya menjadi modal utama setiap manusia agar kehidupan bisa terus berjalan.

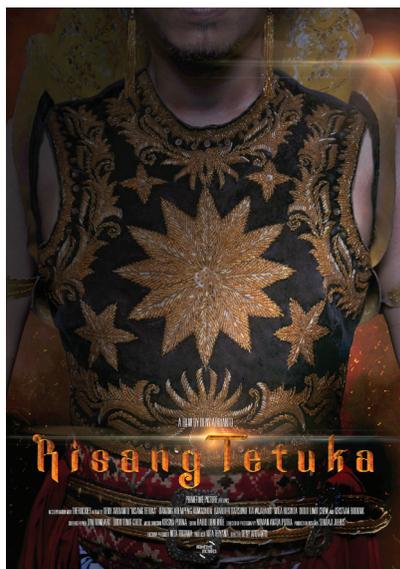


Gambar 2 "Soekma" (2008)

### **"Risang Tetuka"**

Film kedua yang menjadi salah satu karya film tari yang diputar dalam kunjungan ke Jerman kali ini adalah "Risang Tetuka". Mewakili genre film cerita panjang, "Risang Tetuka" masih menghadirkan latar belakang budaya tradisi Jawa yang cukup kental. Berbeda dengan film-film cerita lain, "Risang Tetuka" menggunakan tari sebagai bahasa tutur. Film berdurasi 90 menit ini hampir 80% didominasi oleh tarian. Dialog hanya sekitar 20-30%.

Film "Risang Tetuka" diadaptasi dari cerita wayang klasik "Kelahiran Gathutkaca". Film yang diproduksi pada tahun 2013 ini menggambarkan tokoh kepahlawanan seorang anak muda bernama Tetuka. Sebagai seorang anak muda, Tetuka bermaksud menghidupkan kembali kesenian wayang orang yang dimiliki orang tuanya, melalui caranya. Ia mencoba menggabungkan antara tari tradisi Jawa dan hip hop. Tentu saja hal tersebut mengalami penolakan dari lingkungan tempat Tetuka tinggal. Penolakan terbesar datang dari ayahnya, Aria Bima, yang bahkan membuat Tetuka terusir dari rumahnya.



Gambar 3 "Risang Tetuka" (2013)

Film "Risang Tetuka" penulis dudukkan sebagai sebuah film fiksi naratif yang dekat dengan realitas kehidupan pelaku seni, khususnya seni wayang orang. Persoalan-persoalan yang ada dalam kehidupan pelaku seni wayang orang dihadirkan dengan pola bertutur yang sederhana sehingga mudah untuk dimengerti oleh berbagai segmen masyarakat. Hal ini menciptakan posisi tawar yang berbeda dari film tari yang pernah hadir sebelumnya, khususnya film tari di Indonesia. Selain itu, dengan dukungan animasi diharapkan bisa membantu mendekatkan film ini kepada generasi masa kini dalam mengenal atau bahkan mendalami kesenian tradisi, khususnya seni wayang orang.

### **"Suprpto Suryodarmo's Silent Path"**

Film ketiga dari film-film tari penulis yang turut dipresentasikan di Jerman adalah film dokumenter atau biografi seorang *movement artist* yang hidup di Solo, Jawa Tengah, Suprpto Suryodarmo. Film berjudul "Suprpto Suryodarmo's Silent Path" diproduksi tahun 2018. Sebagai film baru, pemutaran di Jerman seakan seperti pemutaran *premiere*.

"Suprpto Suryodarmo's Silent Path" menampilkan bagaimana keseharian Suprpto yang dalam setiap gerak-geriknya membangun sebuah irama tanpa suara, hanya gerak tubuh yang mengalir merespons setiap perubahan di lingkungan sekitarnya. Bagi Suprpto tubuh merupakan medium berkesenian, medium untuk bertutur, dan upaya untuk mendekatkan diri pada sang Pencipta Lembut atau cepatnya tempo pergerakan dan perubahan mimik wajah adalah respons atas lingkungannya, dan di situlah Suprpto bisa menemukan titik komunikasi dengan diri sendiri, alam, dan Pencipta (Suryodarmo, 2018).



Gambar 4 "Suprpto Suryodarmo's Silent Path" (2018)

Pemutaran ketiga film tari di atas merupakan salah satu bagian penelitian penulis atas respons penonton terhadap efektivitas gerak dan tari sebagai bahasa tutur yang dihadirkan melalui film tari dari setiap genre yang berbeda. Ketiganya dapat dikatakan mendapatkan respons yang baik, baik penonton yang memiliki latar belakang seni visual, film, teater, dan tari, maupun penonton umum. Mereka juga tidak memiliki masalah dalam menangkap pesan dalam film-film tersebut. Beberapa di antara mereka mengatakan bahwa ketika logika sudah tidak mampu lagi mencerna, mereka akan menggunakan rasa untuk dapat menangkap makna yang dihadirkan dalam visualisasi film-film tersebut.

Hal tersebut sejalan dengan pemikiran Katrina McPherson dalam bukunya *Making Video Dance-A Step-by-Step Guide to Creating Dance for Screen* (2006). Menurutnya, berkreasi dalam film atau video tari menantang seseorang untuk menemukan bahasa ungkap baru melalui layar film, sinema, atau televisi. Selain itu, film atau video tari tujuannya tidak hanya sekadar mencipta tarian atau video dari sebuah tarian, tetapi menemukan atau mengomunikasikan ide atau gagasan yang hanya dapat diekspresikan melalui kombinasi dari tari dan video (McPherson, 2006: xxx).

Respons di atas hanyalah satu dari sekian banyak hal yang muncul dalam sesi diskusi selama pemutaran film di Jerman. Hal tersebut semakin menarik minat peneliti untuk mempelajari dan mengeksplorasi film tari lebih dalam. Kerja sama antara gerak dan pemingkalian kamera, gerak tubuh dan tarian terbukti mampu membangun asosiasi rasa dan narasi dalam film. Terlepas film tari tersebut bergenre eksperimental, fiksi/naratif, dan dokumenter. Karena pada dasarnya, apa pun medium dan bentuknya, film tetaplah film, sebuah produk budaya populer yang mampu menyajikan beragam permasalahan sosial,

kultural, ekonomi, dan politiko-ideologis, sekaligus memproduksi pengetahuan ideal sebagai jawaban atas persoalan-persoalan tersebut. Film juga dianggap sebagai salah satu pilar penguat ekonomi kreatif karena melalui film, khususnya film tari, potensi tari-tarian daerah bisa dikembangkan dan diperkenalkan secara luas ke seluruh dunia dan bisa menjadi unggulan yang mungkin tidak dimiliki negara lain.

Hannover, 30 November 2018

### **Kepustakaan**

- Baehaqie, Imam. 2014. "Jenang Mancawarna Sebagai Simbol Multikulturalisme Masyarakat Jawa, Jurnal Komunitas". *Research & Learning in Sociology and Antropology*. 6 (1) (2014): 180-188. Permalink/DOI: <http://dx.doi.org/10.15294/komunitas.v6i1.2952>. Indonesia: Universitas Negeri Semarang.
- McPherson, Katrina. 2006. *Making Video Dance-A Step-by-Step Guide to Creating Dance for Screen*. New York, USA: Routledge.
- Wawancara dengan Suprpto Suryodarmo, Surakarta, 8 Agustus 2018.

# Imajinasi Digital Fotografi

Edial Rusli

Program Studi Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta

## Pendahuluan

Kesadaran manusia untuk merekam dan mereproduksi pengalaman visual telah mendorong terciptanya media baru yang representatif untuk menghadirkan kembali realitas alam dan lingkungan dalam media rekam imaji foto. Hasil perekaman imaji akan menghasilkan imaji visual permanen yang paling nyata dan sangat realistis. Imaji fotografis adalah *analogon* (turunan, salinan, kopian) yang sempurna dari realitas dan justru kesempurnaan analogis inilah yang diterima oleh umum sebagai kekhasan atau kekuatan foto (Barthes, 1990:3).

Imaji visual fotografi merupakan sebuah gambar diam yang bisa membawa pesan untuk membangkitkan kenangan atau imajinasi peristiwa masa lalu yang pernah terjadi. Maka imaji fotografi tersebut memindahkan jejak memori, merekam sekaligus merefleksikan realita, dan media representasi untuk mengabadikan suatu peristiwa masa lalu, secara sempurna, apa adanya, objektif, otentik, dan dapat dipercaya kebenarannya sebagai penanda historis masa lalu dan sebagai media dokumentasi.

Revolusi zaman mengakibatkan revolusi teknologi fotografi dari analog ke teknologi digital dapat mengubah cara pandang dan proses penciptaan karya fotografi. Teknologi *digital imaging* ini merupakan evolusi dan inovasi dari film hingga kamar gelapnya dalam dunia fotografi sebelumnya ke satuan *pixel*. Setelah evolusi tersebut seakan-akan fotografi analog telah berubah dan digantikan dengan dunia *digital imaging*.

Setelah evolusi tersebut seakan-akan fotografi analog telah berubah dan digantikan dengan dunia *digital imaging*. Teknologi *digital imaging* ini memungkinkan terjadinya manipulasi dan rekayasa sehingga kebenaran dalam sebuah foto tidak lagi absolut. Memang diakui bahwa karya fotografi pada awalnya lebih merupakan hasil dari meng-'copy' atau hasil pengabdian/reproduksi apa saja yang ada di alam sebagaimana yang dikatakan oleh Fox Talbot sebagai '*the imitation of nature*' (Turner, 1987:60; Soedjono, 2002:4) mulai berubah. Hasil imaji visual bisa dimanipulasi, akhirnya keaslian dalam sebuah imaji ini sulit untuk membedakan foto asli atau palsu. Kehadiran teknologi digital dalam penciptaan karya ini telah menggeser imaji visual fotografi dari media presentasi realitas peristiwa pada masa lalu menuju ke media

representasi realitas imajiner pada masa datang yang kreatif yang estetis. Terkait dengan segala permasalahan di atas imajinasi visual *digital imaging* telah mengubah imaji fotografi sebagai media yang representatif yang merekam realitas secara sempurna dan objektif menjadi presentasi realitas imajiner. Perubahan teknologi fotografis membuat keaslian dan objektivitas fotografi telah bergeser dan membuat kebenaran sebuah foto tidak lagi absolut.

Bertolak dari paparan tersebut, melalui penulisan imajinasi digital fotografi ini akan dijelaskan apa dan bagaimana upaya-upaya penciptaan karya kreatif untuk menemukan citra baru dengan mempresentasikan menjadi karya imajinasi digital fotografi yang bernilai kreatif estetis. Imajinasi digital fotografi ini menggiring imajinasi menuju babak baru fotografi masa datang yang lahir dari citra dan simbol imaji-imaji visual fotografi masa lalu yang berbeda dengan kondisi sekarang ini.

### **Imajinasi Digital Fotografi**

Imaji fotografi merupakan suatu proses merefleksikan kenyataan masa lalu melalui citra atau imaji yang merepresentasikan (merekam imaji) dengan akurat (benar dan tepat) dari objek yang tercahayai dan direkam dengan media perekam dari proses reaksi kimia hingga *digital* untuk dipresentasikan menjadi imaji visual permanen yang paling nyata yang nantinya dapat dikaji ulang pada masa kini.

Perkembangan teknologi *digital imaging* ini memungkinkan perubahan dalam imaji fotografi untuk dimanipulasi dan direkayasa sehingga kebenaran dalam sebuah foto tidak lagi absolut berdasarkan imajinasi dan subjektivitas pencipta. Hasil imaji visual bisa dimanipulasi, akhirnya keaslian dalam sebuah imaji ini sulit untuk membedakan foto asli atau palsu. Menurut Wisetrotomo (2008:100) bahwa:

....fotografi tidak selalu terkait dengan realitas nyata berupa semesta dengan segala isi dan peristiwanya, tetapi juga berpotensi menghadirkan "realitas" baru, baik yang konkret maupun yang maya. Realitas maya, dan atau realitas rekaan, dalam konstruksinya yang tanpa tepi; bisa sangat nyata (super atau hiperrealis), atau bahkan surealis. Itulah fotografi hari ini.

Imaji fotografi merupakan seni konkret yang menggambarkan sesuatu yang ada dan nyata atau hanya menggambarkan penyerapan pancaindra (khususnya mata) dengan meninggalkan fantasi dan imajinasinya. Dengan demikian, citra merupakan suatu imaji yang merupakan representasi visual fotografi dan citra yang merupakan suatu pengetahuan yang bersifat subjektif bahkan imajinatif.

Imajinasi dipahami sebagai daya yang menghasilkan gambaran yang tidak membabi buta dan serabutan tentang objek (statis atau dinamis) ataupun konsep

tertentu yang mungkin terjadi atau logis. Imajinasi lebih pada sesuatu kecenderungan (ramalan) untuk menggambarkan sesuatu yang dapat dipertanggungjawabkan. Imajinasi selalu memerlukan imaji atau citra sebelumnya sehingga dalam proses imajinasi tersebut akan muncul imaji-imaji yang membentuk gambaran tertentu secara mental (tidak secara visual/tampak mata) dan tekstual (diraba) sebelumnya.

Dengan demikian, imajinasi merupakan daya khayal untuk membayangkan atau berangan-angan untuk menciptakan gambaran-gambaran kejadian didasarkan pikiran dan pengalaman yang dimiliki oleh manusia untuk mengonstruksi dan membentuk kembali gambaran dari imaji-imaji dengan proses kreatif yang logis dan dapat dipertanggungjawabkan.

Imajinasi digital fotografi merupakan suatu kumpulan imaji visual dari rekaman peristiwa realitas masa lalu melalui citra yang terepresentasi menjadi imaji visual permanen yang paling nyata yang nantinya dipresentasi pada masa sekarang dari imajinasi pencipta pada masa yang akan datang direkonstruksi dan direkayasa kembali melalui *digital imaging* menjadi imaji visual fotografi yang realistik imajiner. Rekonstruksi dengan penggabungan dari imaji visual fotografi yang bersifat dokumentatif dikonstruksi kembali menjadi satu kesatuan imaji visual dengan merekayasa menggunakan media *digital imaging*.

Dengan demikian, imajinasi digital fotografi ini ialah suatu kumpulan imaji visual digital fotografi dari rekaman peristiwa realitas masa lalu yang dikonstruksi kembali menjadi satu kesatuan imaji visual yang realistik imajiner dengan rekayasa dan manipulasi citraan *digital imaging* yang ekspresif berdasarkan imajinasi dan subjektivitas pencipta. Konstruksi imaji yang realistik imajiner ini dipresentasi kembali pada masa sekarang menjadi imajinasi digital fotografi yang kreatif dan estetis. Imajinasi digital fotografi baru yang utuh, logis, dan mungkin terjadi secara imajinatif dan kreatif dengan menggunakan teknik dan efek fotografi. Imajinatif bukan sekadar proses membentuk kembali gambaran berdasarkan imaji-imaji yang sudah ada atau sudah pernah dipersepsi melalui indera, melainkan dari fragmen-fragmen imaji hasil dekonstruksi (Tedjoworo, 2001:69).

Orisinalitas dan pemaknaan imaji-imaji visual sebelumnya telah dikonstruksi telah bergeser menjadi imaji, simbol, dan makna baru. Kehadiran teknologi digital dalam imajinasi digital fotografi ini telah menggeser imaji visual fotografi dari media representasi realitas peristiwa masa lalu menuju media presentasi realitas imajiner berdasarkan subjektivitas penciptanya. Prosesnya sepenuhnya dibuat, diambil alih, dan dikontrol melalui komputer. Teknologi analog digantikan era fotografi digital, dari teknologi kameranya sampai proses kamar gelap hingga teknologi cetak foto. Proses lama dalam fotografi analog yang 'berbasah-basah' telah tergantikan dengan

'ruang yang terang dan kering' (*computerized*) tanpa kehadiran 'enlarger' pada proses digital (Soedjono, 2006:17).

Perkembangan dunia fotografi digital dan teknologi proses *digital imaging* yang begitu pesat memudahkan pencipta memanipulasi dan merekayasa imaji visual fotografi melalui perangkat lunak. "Proses rekayasa digital pada kehadiran sebuah karya foto yang dapat dilakukan hampir tak terbatas. Apa yang pernah dilakukan oleh fotografi sebagai istilah *taking picture of reality* dengan perkembangan teknologi digital ini telah berubah menjadi *creating picture of reality plus artificiality*" (Soedjono, 2006:17). Imajinasi digital fotografi sepenuhnya rekayasa dan manipulasi yang disesuaikan dengan apa yang dipikirkan, dirasakan, dan diimajinasikan melalui pilihan dan susunan citra/imaji yang dikonstruksi kembali secara digital untuk mendapatkan makna yang baru melalui karya imajinasi digital fotografi.

Proses konstruksi dengan teknologi *digital imaging* akan memberikan kebebasan dan keleluasaan daya pikir, imajinasi, dan kreativitas untuk mengimplentasikan keinginan dan kemauan yang sesuai dengan imajinasinya dan dipresentasikan dalam karya ciptanya. Imajinasi digital fotografi dihasilkan dari suatu olah daya pikir dan imajinasi pencipta yang membutuhkan suatu kreativitas dari penggabungan imaji-imaji sebelumnya atau sekarang ini untuk diimajinasikan. Pemaknaan akan bergeser dari imaji visual fotografi menjadi imaji visual fotografi yang baru.

### **Ekspresi dan Konstruksi Imajinasi Digital Fotografi**

Fotografi seni merupakan salah satu aliran di dalam dunia fotografi yang menjadi suatu cabang yang terpisah dari induk seni rupa. Fotografi seni dalam beberapa aspek dapat dipadankan dengan seni rupa yang sama-sama bergerak ke dalam ranah seni visual sehingga fotografi bukan hanya sekadar menjadi alat perekam atau dokumentasi, melainkan media ekspresi seni si pencipta. Imajinasi digital fotografi sebagai cara pencipta mengomunikasikan pengalaman batinnya dan mengekspresikan keindahan dalam bentuk imaji visual fotografi sebagai suatu medium ekspresi untuk menampilkan jati diri si penciptanya.

Sebuah karya fotografi yang dirancang dengan konsep tertentu dengan memilih objek foto yang terpilih dan yang diproses dan dihadirkan bagi kepentingan si penciptanya sebagai luahan ekspresi artistik dirinya, maka karya tersebut bisa menjadi sebuah karya fotografi ekspresi. Dalam hal ini karya foto tersebut dimaknakan sebagai suatu medium ekspresi yang menampilkan jati diri si penciptanya dalam proses berkesenian penciptaan karya fotografi seni (*fine art photography*) (Soedjono, 2007: 27).

Konstruksi penciptaan karya imaji visual fotografi ini tidak terbatas hanya pada melihat gambar di dalam pikiran, tetapi juga termasuk semua perasaan, penginderaan, memori, fantasi, atau mimpi pada masa yang datang. Penciptaan karya foto yang permanen ini merujuk pada subjektivitas, emosi, dan ekspresi pencipta dengan menggunakan media *digital imaging*. Fotografi digital merupakan perpaduan antara teknologi dan seni yang mampu mengomunikasikan suatu pesan. Fotografi digital menjadi simbol dari budaya masyarakat modern dan menjadi model seni baru yang dapat menjangkau berbagai lapisan masyarakat secara massal.

Penciptaan karya ini merupakan media ekspresi pencipta untuk mengungkapkan perasaan dan emosi estetik yang terpendam. Penggunaan teknologi *digital* ini menjadikan solusinya untuk lebih ekspresif dalam penciptaan karya seni fotografinya. *Digital imaging* memberikan kebebasan dan keleluasaan untuk mengelola imaji sehingga mampu menciptakan karya yang sesuai dengan keinginan, kemauan dan erekspresinya. Penciptaan karya ini berfungsi sebagai media ekspresi untuk mengungkapkan perasaan dan emosi estetik yang terpendam dari si pencipta.

Ketika fotografi berfungsi sebagai medium penyampaian pesan, luahan emosi, dan ekspresi artistik si penciptanya, karya foto yang tercipta sifatnya sangat pribadi (personal). Karya yang diciptakan merupakan ungkapan yang ada di dalam batin, keluar melalui karya ekspresi fotografi seni.

Penciptaan karya ini lahir dari kreativitas pengalaman batin, pengamatan objek dari suatu peristiwa atau fenomena alam di sekitar kehidupannya dan memberikan wadah untuk menyampaikan ide dan sebagai media untuk mengungkapkan perasaan, ekspresi, dan emosinya. Penciptaan karya ini menjadi *objects d'art* yang mampu mengekspresikan luapan emosi, dan daya kreatif si pencipta, seperti yang diungkapkan oleh Soedjono (2006: 52), bahwa:

Ekspresi diri melalui medium fotografi seni bisa dicapai dengan berbagai cara, diantaranya dengan memilih objek-objek foto yang unik, penggunaan teknik khusus baik dalam pemotretan maupun dengan teknik kamar gelap merupakan satu cara yang lain, dan bisa juga dengan cara menampilkannya. Semua ini bila dilakukan secara konsisten dan berkelanjutan akan dapat memastikan sebagai salah satu cara menampilkan ciri pribadi seorang fotografer seni.

Konstruksi imaji-imaji visual fotografi ini merupakan suatu olah daya pikir untuk mengimajinasikan gambaran-gambaran fenomena masa lalu berdasarkan memori, daya pikiran, dan pengalaman pencipta. Proses konstruksi imajinasi digital fotografi ini menggunakan pendekatan *sandwiching*, *masking*, montase, dan kolase sebagai berikut.

- 1) Pendekatan *sandwiching*, yaitu teknik yang menggabungkan dua atau lebih potongan fenomena subjek foto yang berbeda ke dalam satu imaji foto.
- 2) Pendekatan *masking*, adalah teknik yang hampir sama dengan *sandwiching*, perbedaannya hanya bila menggunakan *masking* akan menimbulkan efek-efek garis bayangan atau garis tipis pada suatu objek.
- 3) Pendekatan montase, adalah menempel dan penggabungan dua atau lebih gambar dari imaji visual fotografi kemudian direkatkan menjadi suatu kesatuan yang utuh untuk maksud tertentu tanpa mengubah permukaan foto secara fisik rata atau dua dimensi.
- 4) Pendekatan kolase, adalah menempel dan menggabungkan dua atau lebih gambar dari imaji visual fotografi yang dikombinasikan dengan materi-materi lain kemudian direkatkan menjadi suatu kesatuan yang utuh untuk maksud tertentu dengan tanpa permukaan foto secara fisik tidak rata atau tiga dimensi karena adanya efek bayangan.

Penggunaan teknologi digital ini menjadikan solusi untuk lebih ekspresif dalam imajinasi digital fotografi, yang selama ini menjadi kendala dalam karya fotografi konvensional. Proses penciptaan karya fotografi dengan mengolah secara digital ini memberikan kebebasan dan keleluasaan pencipta untuk mengonstruksi imaji berdasarkan keinginan pencipta.

Proses imajinasi digital fotografi ini sesuai dengan apa yang dipikirkan, dirasakan, dan diimajinasikan, melalui pilihan dan susunan citra dalam struktur dua dimensi fotografi digital. Pengolahan dengan media komputer diharapkan akan mendapatkan suatu proses penciptaan suatu karya dan makna baru. Di samping itu, dengan pengolahan dengan media komputer dan teknologi digital ini memberikan kemudahan dalam menciptakan karya-karya seni fotografi.

### **Estetika Imajinasi Digital Fotografi**

Ekspresi penciptaan karya seni fotografi ini tidak lepas dari elemen-elemen estetika yang melekat dalam karya. Penciptaan karya ekspresi seni fotografi ini berhubungan erat dengan estetika yang memerhatikan dengan segala yang indah di alam dan seni. Estetika dalam penciptaan karya ini dibagi menjadi dua tataran estetika yang berbeda, yaitu tataran ideasional dan tataran teknis. Kedua tataran estetika tersebut akan memunculkan karakter-karakter tertentu dalam penciptaan karyanya. Elemen-elemen estetika visual sebagai pedoman dalam proses dan bahan dalam rangka penciptaan karya ini.

Imajinasi digital fotografi ini berhubungan erat dengan estetika yang memerhatikan dengan segala yang indah di alam dan seni. Pengungkapan rasa keindahan dalam suatu karya yang berbentuk fotografi dibutuhkan suatu estetika yang erat sekali hubungannya dengan pengalaman, emosi, dan imajinasi.

Sebagai media yang memiliki karakteristik dan keunikan tertentu, fotografi tidak lepas dari berbagai nilai dan perbendaharaan estetika yang khusus. Soedjono (2006:1-21) membagi estetika fotografi menjadi dua wilayah berbeda, yaitu estetika pada tataran ideasional dan estetika pada tataran teknis. Sementara itu, Monroe Beardsley dalam Kartika (2007:63) menjelaskan ada tiga ciri yang menjadi sifat-sifat keindahan dari objek estetis. Ketiga ciri tersebut adalah kesatuan (*unity*), kerumitan (*complexity*), dan kesungguhan (*intensity*).

Imajinasi digital fotografi merupakan sebuah langkah antisipati secara teknik atas hasil yang akan dikonstruksi ke wilayah ideasional. Pendekatan estetika yang digunakan dalam penciptaan karya ini, adalah: (1) pendekatan estetika imaji visual fotografi dan (2) pendekatan estetika imajinasi digital fotografi.

#### (1) Pendekatan Estetika Imaji Visual Fotografi

Penciptaan imaji visual fotografi menggunakan elemen estetika visual fotografi dalam penciptaan karya ini seperti: (a) cahaya (sumber cahaya, intensitas pencahayaan (tingkat kecerahan, kualitas, dan kontras cahaya), arah cahaya (cahaya depan, samping, belakang, atas, dan bawah), dan suhu warna), dan (b) aspek teknis fotografi (*exposure*, kecepatan, dan kepekaan cahaya).

#### (2) Pendekatan Estetika Imajinasi digital fotografi

Penciptaan karya ini menggunakan elemen estetika visual fotografi dalam penciptaan karya imaji visual fotografi, yaitu: (a) pusat perhatian; (b) pencahayaan; (c) bayangan; (d) komposisi; (e) sudut pengambilan; (f) perspektif; (g) elemen rupa (titik, garis, warna, ruang, dan tekstur); (h) pola/pengulangan; (i) pembingkai; (j) format/ruang; dan (k) warna.

Elemen-elemen tersebut pada kenyataannya sering dikombinasikan sedemikian rupa sehingga memunculkan karakter-karakter tertentu dalam sebuah karya foto. Elemen-elemen estetika visual tersebut sebagai pedoman dalam proses dan bahan analisis kajian dan penciptaan karya ini terutama pada elemen visual yang berkaitan erat dalam karya yang dianalisis. Pendekatan elemen estetika ini merupakan hal penting baginya dalam rangka penciptaan karya ini.

## Simpulan

Perubahan zaman ini juga akan memengaruhi perkembangan teknologi fotografi dari peralatan perekaman, proses perekaman, proses *digital imaging*, hingga media perwujudan karya. Perkembangan akan berdampak pada perubahan kreasi artistik dan estetis dalam proses dan perwujudan penciptaan karya fotografi. Perkembangan era digital sekarang ini bila tidak disikapi dengan bijaksana, peran seorang seniman foto menjadi tidak hanya sekadar merekam fenomena yang terjadi, namun dituntut kemampuan yang lebih dari praperekaman, perekaman, olah *digital imaging*, hingga proses perwujudannya.

Imajinasi digital fotografi yang kreatif dan estetis ini terdapat aspek ideasional dan aspek teknis yang saling berhubungan. Penciptaan imajinasi digital fotografi ini membutuhkan observasi yang tepat sehingga diperlukan adanya penelitian yang cermat, data yang lengkap, diskusi-diskusi yang panjang, sebagai sarana mengasah diri dan tukar pikiran serta informasi baik secara formal maupun nonformal dari permasalahan yang terjadi. Imajinasi digital fotografi tidak pernah lepas dari kemampuan pencipta dalam riset, penguasaan alat, kematangan teknik perekaman luar ruangan dan dalam ruangan serta pengolahan digital. Imajinasi digital fotografi merupakan kumpulan representasi imaji visual yang realistis pada masa lalu yang diimajinasikan pada masa yang akan datang untuk dikonstruksi kembali menggunakan teknologi *digital imaging* menjadi satu kesatuan yang realistis imajiner dan dipresentasikan menjadi karya imajinasi digital fotografi kreatif estetis pada masa sekarang.

Proses prakonstruksi imajinasi digital fotografi membutuhkan stok imaji visual fotografi yang banyak sehingga diperlukan perencanaan yang tepat dalam perekaman imaji visual fotografi agar saat buru foto tidak terlalu lama, efisien, dan efektif. Saat konstruksi imaji-imaji visual fotografi sebagian menggunakan sarana komputer dan kemampuan perangkat komputer dengan memori yang besar, proses *digital imaging* dapat lebih cepat dan produktif dalam arti penciptaan.

Konstruksi imaji ini menggunakan teknik kolase dan montase *digital imaging* menjadi satu satuan imaji visual fotografi yang utuh, logis, dan bermakna baru berdasarkan imajinasi, interpretasi, dan ekspresi pencipta agar menghasilkan realitas imajiner.

## Kepustakaan

Barthes, Roland. 1990. *Image-Music-Text: Essay Selected and Translated by Stephen Heald*. London Press. Terjemahan oleh Hartono, Agustinus. 2010. *Imaji/Musik/Teks*. Yogyakarta: Jala Sutra.

- Dharsono, Sony Kartika. 2007. *Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Soedjono, Soeprapto. 2007. *Pot-Pourri Fotografi*. Jakarta: Penerbit Universitas Trisakti.
- Turner, Peter. 1987. *History of Photography*. New York: Bison Books Corps.
- \_\_\_\_\_. 1987. *Loco-Citato*. New York: Bison Books Corps.
- Wisetrotomo, Suwarno. 2008. "Fotografi dan Seni Rupa Kontemporer". *Soedjai Kartasmita di Belantara Fotografi Indonesia*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta dan LPP Yogyakarta.



# Daya Pikat Fotografi Konseptual dalam Infografis Jemparingan

N. Hasti Lumenta

Akademi Seni Rupa dan Desain MSD Yogyakarta

## Informasi dan Komunikasi Visual

Pada masa lampau penggunaan media informasi, baik cetak maupun elektronik, secara konvensional dilakukan dengan menempelkannya di dinding suatu ruang, di sepanjang tepi jalan atau ditayangkan di layar besar di beberapa titik jalan yang strategis. Informasi hanya akan terbaca ketika khalayak dengan sengaja membacanya, bahkan seringkali diabaikan begitu saja. Namun yang terjadi saat ini justru sebaliknya, khalayaklah yang digempur dengan serangan informasi dari berbagai macam media. Produksi media sejenis poster yang dahulu bersifat cetak saat ini hanya sampai pada format digital (*softcopy*) dan didistribusikan secara daring. Cukup dengan sekali klik saja informasi akan tersebar luas di media sosial. Butuh tidak butuh, suka tidak suka, berbagai informasi berlalu lalang di tengah-tengah kita. Namun, apakah semua informasi tersebut selalu benar-benar menarik perhatian kita?

Generasi milenial cenderung ingin menyerap informasi secara instan, praktis, dan tidak memakan banyak biaya. Pesatnya perkembangan teknologi digital juga menyebabkan aksesibilitas informasi dan komunikasi menjadi makin terbuka dan nyaris tanpa batas. Maraknya peredaran media informasi yang pada mulanya hanya didominasi dengan teks, kini banyak melibatkan unsur visual atau gambar yang lebih variatif bahkan didukung dengan banyak aplikasi penyedia gambar secara gratis. Media informasi yang awalnya bersifat satu arah kini berkembang ke dalam berbagai media komunikasi yang bersifat dua arah. *Emoticon* dan *chat sticker* disediakan secara cuma-cuma untuk meningkatkan daya tarik pesan yang ingin disampaikan.

Beberapa waktu terakhir ini makin sering kita jumpai suatu penyajian informasi visual yang disebut infografis. Berdasarkan Lankow dkk. (2014), istilah infografis bukan berasal dari kata *info* dan *grafik*, melainkan *info* dan *graphic* atau grafis. Definisi informasi adalah pengetahuan yang berupa kata, angka, atau konsep yang dapat dikomunikasikan. Grafis secara umum diartikan sebagai gambar. Dapat dikatakan bahwa grafis informasi atau infografis merupakan pendekatan yang digunakan untuk mengomunikasikan informasi dengan menampilkan isyarat-isyarat visual. Infografis dapat melibatkan penggunaan ilustrasi, teks, atau narasi. Penyajian informasi secara visual dapat meliputi visualisasi data, proses, hierarki, anatomi, kronologi, dan visualisasi fakta-fakta lainnya.

Lankow dkk (2014) menyebutkan bahwa terdapat tiga ketentuan dasar untuk semua metode komunikasi verbal atau visual yang efektif, yaitu daya pikat, komprehensi, dan retensi. Khususnya pada komunikasi visual, ketiga hal tersebut dalam dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Daya pikat

Proses komunikasi dengan audiens harus dapat terjalin secara suka rela agar pesan tersampaikan secara efektif tanpa dipaksakan. Namun, maraknya peredaran informasi saat ini menjadi ajang persaingan dalam mendapatkan perhatian lebih dari audiens. Oleh karena itu, kekuatan visual menjadi ujung tombak untuk menggaet perhatian melalui daya pikat estetis. Rancangan suatu informasi harus terlihat bagus sekaligus menyentuh dan membangkitkan reaksi emosional. Penyajian yang bersifat menghibur atau menyenangkan cenderung berpeluang lebih banyak untuk mendapatkan perhatian dari audiens. Tampilannya dapat menggunakan ikonografi yang representatif, metafora yang bersifat ilustratif, atau penggunaan unsur visual dekoratif yang relevan. Tentu saja penggunaan ilustrasi dan dekorasi tersebut harus tetap mengedepankan kejelasan informasi.

2. Komprehensi

Komunikasi harus dapat menyediakan pengetahuan secara efektif untuk mempermudah pemahaman terhadap informasi yang disampaikan. Komunikasi yang efektif menjadikan pesan mudah ditangkap dengan harapan dapat dipahami dan dituruti oleh target audiens. Contohnya bagi *visual learner*, mereka lebih cepat memahami informasi yang disajikan berupa gambar, diagram, bagan, dan sejenisnya. Selain gambar atau ilustrasi, penggunaan teks deskripsi atau narasi dalam sajian informasi akan menjadikan komunikasi lebih efektif untuk dipahami.

3. Retensi

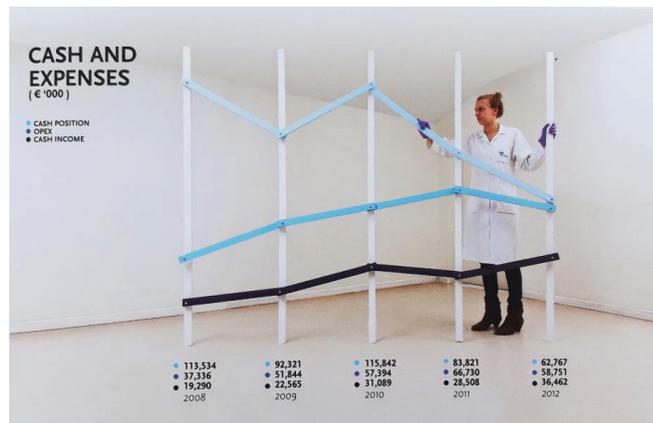
Komunikasi (informasi) harus tidak mudah dilupakan oleh audiens. Dengan menampilkan unsur-unsur visual yang tepat, seseorang akan mampu menyimpan suatu pemahaman dalam memori jangka panjangnya. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Scott Bateman dan teman-temannya menunjukkan bahwa penyajian informasi dengan gaya ilustratif bersifat lebih mudah diingat dalam jangka panjang dibandingkan dengan grafis-grafis yang polos.

### **Fotografi dalam Media Infografis**

Seperti dijelaskan sebelumnya, penggunaan ilustrasi dalam informasi visual sangat signifikan berperan sebagai daya pikat yang juga memengaruhi

aspek komprehensi dan retensi dalam sebuah proses komunikasi. Foto merupakan salah satu jenis citra yang memiliki karakteristik serta keunggulan tersendiri ketika digunakan sebagai ilustrasi. Menurut Soedjono (2007:41), karya fotografi juga dapat bersifat ilustratif bila dimanfaatkan sebagai unsur pelengkap maupun penghias bagi bentuk media tertentu. Subjek foto secara lazim "memiliki daya tarik tertentu yang 'illustrious' sebagai *focus of interest*" sehingga dapat dimanfaatkan sebagai penghias yang memperindah tampilan suatu media.

Foto juga dapat dijadikan sebagai salah satu medium artistik dalam infografis. Meskipun penggunaan medium nonfoto seperti *flat design* lebih banyak dijumpai pada infografis, citra pada sebuah foto mampu merepresentasikan objek visual secara lebih nyata dibandingkan unsur grafis lainnya. Apa pun jenis medium artistik yang digunakan tentunya dipertimbangkan atas dasar tema informasi, tren desain, jenis media, dan target audiens.



Gambar 1 Infografis dengan fotografi  
Sumber: Masud, Porpora dan Scagnetti dalam Lie (2015:191)

Apakah foto selalu berhasil menyampaikan sebuah pesan secara tepat? Perkembangan genre dalam fotografi menawarkan salah satu pilihan bagi fotografer untuk bebas berekspresi melalui karyanya sekaligus kebebasan audiens untuk menginterpretasikannya. Genre fotografi ini dikenal dengan nama fotografi konseptual (*conceptual photography*).

### Fotografi Konseptual

Sebagai salah satu genre dalam fotografi, fotografi konseptual (*conceptual photography*) lebih mengutamakan konsep foto untuk menggambarkan suatu ide. Penyajian pesan seringkali menggunakan perpaduan beberapa teknik disertai penggunaan metafora visual, penggambaran suasana hati, simbol-simbol universal

yang sudah dipahami, atau bahkan dalam ambiguitas dan subjektivitas interpretasi individu. Perpaduan seni konseptual dan fotografi ini seringkali melibatkan dimensi bawah sadar manusia yang bertujuan untuk membangkitkan reaksi dan hubungan emosional dari pemirsanya. Foto semacam ini memerlukan kemampuan khusus dari sisi penciptanya untuk dapat memproses informasi dan citra sedemikian rupa sehingga memiliki kedalaman makna tertentu (Teo, 2016).



Gambar 2 Karya fotografi konseptual oleh Florentina Amon  
Sumber: Florentina Amon dalam Wong (2016)

Menurut John Suler, melalui fotografi konseptual, fotografer dapat berupaya menyampaikan pesan dengan tidak bertumpu pada sajian “fakta” secara langsung tentang suatu hal seperti pernyataan politik, komentar sosial, kasus dalam pekerjaan, penggambaran gagasan psikologis manusia, hubungan, dan emosi. Beberapa di antaranya bertujuan membujuk orang untuk berpikir dengan cara tertentu tentang suatu masalah, dan bahkan dapat mendorong untuk mengubah perasaan dan keyakinan mereka tentang hal itu namun melalui proses intepretasi pemirsa secara subjektif. Fotografi konseptual juga dapat memberi “ruang” bagi pemirsa untuk mengeksplorasi suatu atmosfer atau dimensi tertentu, mendapatkan kesan dan perasaan yang mendalam, kemudian memecahkan misteri pesan yang ada di balik citra dalam foto tersebut.

Fotografi konseptual dapat digunakan sebagai metodologi ataupun sebagai bentuk seni (Teo, 2016). Sebagai metodologi, fotografi konseptual diterapkan untuk mengomunikasikan suatu konsep atau ide tertentu, seperti dalam iklan suatu produk dengan foto sebagai ilustrasi, atau dalam fotografi stok (*stock photo*). Di sisi lain, fotografi konseptual sebagai bentuk seni tidak pernah mendapatkan definisi secara tepat. Awal mulanya genre ini digunakan oleh para seniman untuk mendokumentasikan berbagai proses seni nonfotografi seperti seni pertunjukan atau

seni patung yang menampilkan konsep kisah di balik foto tersebut tanpa didasari kemampuan teknis. Fotografi konseptual dipandang sebagai ajang pertunjukan bakat artistik yang dulu dianggap buruk dan bertentangan dengan prinsip fotografi berbasis kemampuan teknis. Namun, kini justru menjadi genre yang mendapatkan apresiasi sebagai bentuk seni (Teo, 2016).

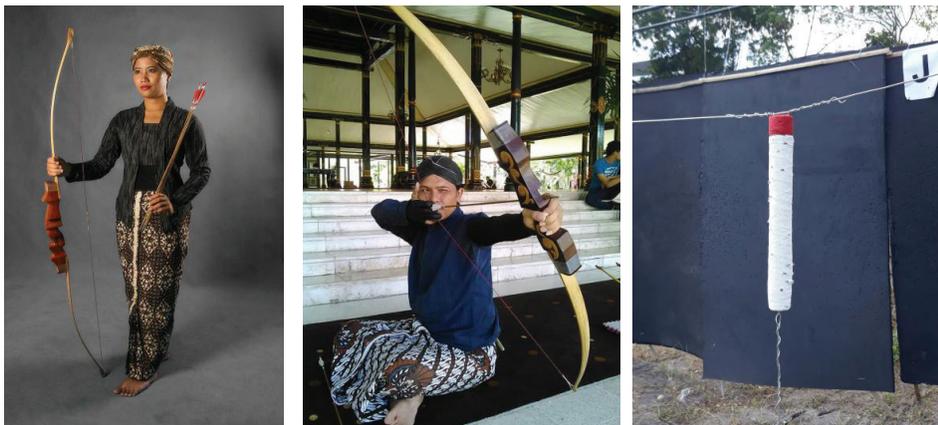
### **Jemparingan dan Filosofinya**

*Jemparingan* berarti anak panah, sedangkan busur sebagai pasangannya disebut *gandhewa* atau *gendhewa*. Jemparingan menjadi sebutan untuk seni atau kegiatan memanah tradisional Yogyakarta yang dilakukan dengan cara duduk bersila, berpakaian adat Jawa serta menggunakan peralatan yang berbahan dasar bambu dan kayu. Terdapat dua cara memanah dalam jemparingan, yaitu dengan tanpa membidik (*jemparingan gaya mataram*) dan dengan membidik (*jemparingan gaya mataraman*).

KRT H. Jatiningrat, S.H. selaku pengajeng paguyuban jemparingan gaya mataram tanpa membidik (*nginceng*) menjelaskan bahwa *Jemparingan Gandhewa Mataram* ini mengandung nilai filosofi, yaitu *pamenthanging gandewa*, *pamanthenging cipto*. Yaitu, ketika *menthang gandewa* yang dipakai untuk membidik itu hati, bukan mata. Bisa dikatakan untuk mencapai sasaran, dengan sistem kira-kira. Hal ini dimaksudkan untuk melatih konsentrasi (Jogjaprovo.go.id.)

Ngarso Dalem, Sri Sultan Hamengku Buwono I, kala itu berharap agar para abdi dalem, sederek, keluarga, dan rakyat Ngayogyakarta Hadiningrat dapat menjadi *satriya*, yang memiliki sifat *sawiji* (konsentrasi), *greget* (semangat), *sungguh* (jati diri) dan *ora mingkuh* (bertanggung jawab) (Jogjaprovo.go.id.). Gaya jemparingan yang berasal dari lingkungan kraton Yogyakarta ini juga sering disebut dengan gaya *jegulan*.

Dalam perkembangannya, terdapat jemparingan gaya mataraman dengan cara memanah yang berbeda yaitu dengan *nginceng* atau membidik sehingga posisi tangan saat menarik busur diletakkan di bawah hidung seperti panahan pada umumnya. Sasaran memanahnya berbentuk lonjong seperti badan orang-orangan tanpa tangan dan kaki yang disebut dengan bandul. Jemparingan gaya mataraman yang berpusat di Yogyakarta ini berkembang pesat hingga Jawa Tengah, Jawa Timur bahkan terjadi perpaduan gaya dengan panahan tradisional di Bali. Namun, baik jemparingan dengan cara membidik (*nginceng*) maupun tanpa membidik (*jegulan*) tersebut masih memiliki kesamaan filosofi bahwa memanah harus berprinsip pada hati.

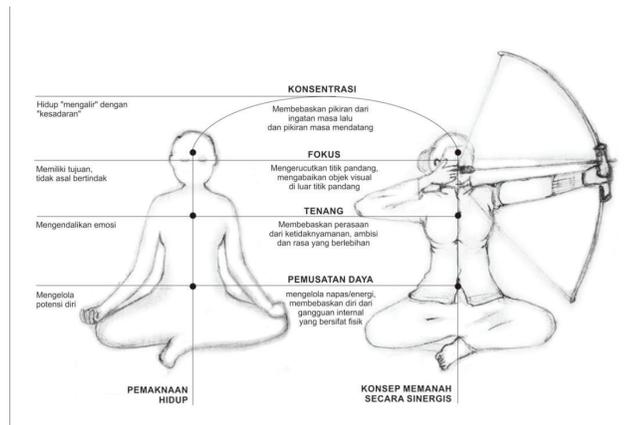


Gambar 3 Pakaian, alat, cara memanah, dan target sasaran (bandul) jemparingan gaya mataraman

Sumber: dokumentasi pribadi Hasti Lumenta dan Agung Susilo

Istilah “memanah” memiliki kata dasar “manah” yang dalam bahasa Jawa berarti “hati”. Makna kata hati identik dengan rasa dan batin. Dapat dikatakan bahwa sesungguhnya memanah dalam tradisi jemparingan memiliki kesakralan secara batin. Di balik ritual jemparingan terdapat dimensi batin yang dialami secara personal oleh si pemanah. Namun, sangat disayangkan tidak semua pelaku jemparingan pada era modern ini menyadari keberadaan dimensi tersebut. Mereka bergabung dalam komunitas jemparingan untuk berbagai orientasi atau tujuan seperti hobi, memuaskan rasa penasaran, memperluas pergaulan, aktualisasi atau eksistensi diri, bisnis, olah raga, *refreshing*, ingin sekadar berpartisipasi dalam pelestarian budaya, dan alasan lainnya. Apa pun alasan seseorang melakoni kegiatan jemparingan tersebut memang tidak dapat dipersalahkan selama tidak menimbulkan permasalahan dalam masyarakat, namun upaya pelestarian budaya tidak akan lengkap jika hanya bersifat aktivitas fisik. Sejatinnya warisan nilai-nilai filosofi yang terkandung di dalamnya perlu diikutsertakan, setidaknya dimengerti dan dihargai. Jika dipahami dengan kesungguhan hati, nilai-nilai tersebut akan nyata dirasakan manfaatnya bagi keseharian hidup pelaku jemparingan.

Literatur tentang filosofi jemparingan sangat mudah didapat di media sosial, namun masih sedikit dijumpai referensi visual yang menjelaskan bagaimana proses dan kedalaman spiritual yang seharusnya dicapai dalam jemparingan. Beberapa informasi grafis telah berupaya menyajikannya dengan ilustrasi yang menarik didukung teks keterangan atau narasi. Namun, belum sepenuhnya merepresentasikan adanya atmosfer, kedalaman dimensi batin, ataupun kesakralan spiritual jemparingan secara komprehensif.



Gambar 4 Infografis Konsep Memanah Jemparingan  
Sumber: Utami (2017:147)

Penggunaan infografis dengan kombinasi antara fotografi sebagai ilustrasi dengan teks atau narasi menjadi alternatif solusi bagi pemirsa yang tertarik mendalami filosofi jemparingan. Seperti dikatakan Soedjono (2007), penggunaan fotografi sebagai ilustrasi juga menjadi unsur yang menyentuh kejiwaan manusia. Antara lain foto dengan subjek tertentu yang diarahkan sebagai pengembang imajinasi, penggugah empati dan simpati, namun juga sebaliknya dapat menimbulkan rasa tidak suka atau kebencian.

Pendekatan fotografi secara umum sangat mampu menyajikan informasi jemparingan bersifat visual seperti simbol fisik berupa pakaian, atribut, alat, tata cara, dan posisi badan. Sementara itu, penggambaran nilai-nilai spiritual yang tersembunyi di balik proses memanah memerlukan pendekatan konseptual yang lebih jauh lagi.

### Fotografi Konseptual Jemparingan

Penggunaan fotografi konseptual sebagai ilustrasi spiritualitas jemparingan memerlukan pendalaman konsep yang cukup kompleks terkait pemahaman terhadap nilai-nilai batiniah yang terkandung di dalamnya. Kreator infografis dan fotografer harus jeli menangkap momen yang tepat dari rangkaian proses spiritual yang dialami oleh si pemanah dan menerjemahkan maknanya melalui konsep visual yang tepat. Tahap pembuatan foto konseptual jemparingan:

1. Pengamatan (observasi) atau pengalaman (studi empiris)

Kreator dan fotografer harus sepemahaman dalam konsep informasi yang akan diusung melalui citra foto karyanya. Dilakukan

pendalaman jemparingan khususnya terkait filosofinya; mengamati gerak gerak pemanah serta mencoba mendalami sendiri (berempati) sebagai pemanah jemparingan. Pengalaman fisik dan batin menjadi catatan penting dalam memahami proses memanah yang ditunjukkan melalui aktivitas fisik sebagai berikut:

- Posisi duduk: dapat dikatakan bahwa suasana batin yang dirasakan pemanah menyerupai sedang duduk bermeditasi meskipun dengan pose badan menghadap ke samping.
- Ekspresi wajah: menyiratkan proses konsentrasi dan fokus. Ekpresi terkesan tidak menghiraukan apa pun yang terjadi di sekitar selain suasana batin dirinya sendiri. Sementara itu, pandangan mata tertuju hanya pada titik sasaran.
- Gerakan tubuh dan tangan. Menunjukkan adanya pengendalian diri dengan gerakan tangan maupun tubuh yang terkontrol mulai dari persiapan alat (busur dan anak panah), menarik busur, membidik, lalu melepaskan anak panah.



Gambar 5 Pose proses awal memanah  
Sumber: dokumentasi pribadi

## 2. Rancang konsep, pemotretan, dan desain infografis

Tahap ini ditujukan untuk menerjemahkan apa yang sedang terjadi secara tak kasat mata agar dapat divisualkan secara tepat. Proses ini mewakili konten atau pesan yang akan disampaikan bahwa aspek spiritual yang dialami si pemanah jemparingan memiliki kedalaman nilai yang sangat positif. Bagaimana pemirsa memahami apa yang dialami si pemanah ketika memasuki dimensi batinnya, merasakan rasa dalam hatinya, serta menatap apa yang sedang dibidik yang diamati dari ekspresi saat memanah.



Gambar 6 Ekspresi pemanah  
Sumber: dokumentasi pribadi

Dalam pemahaman yang sederhana, dasar konsep fotografi digali dari sebagian dari sejumlah nilai-nilai spiritual yang dicapai dalam jemparingan adalah sebagai berikut:

- Ketenangan; mampu mengendalikan emosi apapun yang berkecamuk dalam hati atau perasaan.
- Pengendalian diri; mampu melakukan segala tindakan baik pikiran, perkataan dan perbuatan yang terkontrol dengan baik, tidak gegabah dan peka terhadap apa yang sedang dialami atau dihadapi. Setiap gerakan anggota tubuh dihasilkan dari daya atau kekuatan otot yang dimulai dari persiapan hingga melepas anak panah.
- Konsentrasi, fokus, dan keyakinan; konsentrasi dan fokus pada tujuan sehingga tidak ragu melakukan tindakan yang diyakini sebagai sesuatu yang baik dan benar. Pemanah hanya akan melepaskan anak panah ketika sudah yakin dan siap melakukannya.
- Keikhlasan; tidak ambisius, tidak berkehendak sesuai dengan egonya sendiri, dan selalu menciptakan suasana batin yang terhubung dengan Sang Pencipta. Pemanah harus menerima dengan ikhlas apapun hasil bidikan panahnya sekalipun tidak tepat mengenai sasaran, bahwa itu semua adalah sekehendak semesta atau Sang Mahakuasa.

Rancangan konsep dimatangkan melalui sketsa untuk menentukan pose, model, kostum, adegan, *angle*, dan *setting* simbol-simbol yang sesuai disusul dengan pemotretan. Sebagai contoh, dibuatlah karya fotografi konseptual yang menggunakan teknik *digital imaging* dengan tema "kesakralan batin jemparingan". Diilustrasikan bahwa memanah dalam jemparingan mengandung kedalaman batin, misteri batin yang harus diselami, dikelola selayaknya kontemplasi atau bermeditasi.

Ilustrasi foto menampilkan seorang perempuan pemanah jemparingan gaya mataraman lengkap dengan pakaian adat Jawa, busur, dan anak panah. Ekspresi wajah sedang berkonsentrasi memanah, menarik busur, membidikkan anak panah ke bandul di ujung suatu lorong. Lorong adalah representasi suasana batin yang memasuki suatu dimensi seorang diri yang mengarah ke depan dengan mengabaikan kondisi di sekitar yang mungkin saja terdapat banyak aktivitas lain yang sedang berlangsung. Suatu lorong yang memiliki atmosfer spiritual klasik (lorong Tamansari) dengan sedikit cahaya mengarah ke titik target (bandul) di ujung lorong. Secara fotografis, citra tersebut memunculkan atmosfer batin yang sakral sekaligus memberikan gambaran tentang bagaimana cara memanah dalam jemparingan.



Gambar 7 Fotografi konseptual jemparingan sebagai bentuk seni.  
Konseptor: N. Hasti Lumenta, fotografer: Rizqy Damar.

Penggunaan foto seni sebagai ilustrasi media infografis menghasilkan sajian yang bersifat informatif, komunikatif, namun tetap artistik. Dalam hal ini fotografi konseptual berperan sebagai metodologi seperti ditunjukkan pada gambar 8.



Gambar 8 Fotografi konseptual sebagai metodologi pada media infografis jemparingan.  
Konseptor: N. Hasti Lumenta, fotografer: Rizqy Damar.

## Simpulan

Nilai-nilai filosofis jemparingan layak untuk diwariskan dan dilestarikan secara sungguh-sungguh meskipun tidak mudah untuk dapat diterapkan dalam kehidupan masyarakat modern. Perlu suatu cara untuk memberikan pemahaman secara informatif yang dalam hal ini disajikan melalui infografis. Penggunaan fotografi konseptual yang digunakan sebagai ilustrasinya memiliki kekuatan tidak hanya untuk memenuhi aspek artistik dan imajinatif, namun juga mampu membawa audiens masuk ke dalam dimensi tertentu sesuai dengan misi pesan visual yang dibawanya. Pendekatan fotografi konseptual menjadi daya pikat dalam infografis jemparingan sehingga mampu menjadi sarana dokumentasi warisan budaya yang nantinya akan lebih dirasakan pada masa mendatang.

## Kepustakaan

- Humas DIY. 2016. "Jemparingan Gandhewa Mataram Mengandung Filosofi Satriya". Diakses dari <https://jogjaprovo.go.id/berita/detail/jemparingan-gandhewa-mataram-mengandung-filosofi-satriya>, pada 12-10-2018.
- Lankow, Jason, Josh Ritchie, dan Ross Crookc. 2014. *Infografis - Kedahsyatan Cara Bercerita Visual*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Li, Sundae. 2015. *Information Made Beautiful - Infographic Design*. Send Points Publishing Co. Ltd.
- Soedjono, Soeprapto. 2007. *Pot-Pourri Fotografi*. Jakarta: Penerbit Universitas Trisakti.

- Suler, John. Conceptual Photography. Diakses dari <http://truecenterpublishing.com/photopsy/conceptual.htm>, pada 25-09-2018.
- Teo, Mona. 2016. "Getting started with conceptual photography". Diakses dari <https://snapshot.canon-asia.com/indonesia/article/id/getting-started-with-conceptual-photography>, pada 21-09-2018.
- Utami, Ratnasari Putri. 2017. "Mindfulness dalam Pemaknaan Hidup Pelaku Jemparingan (Panahan Tradisional Gaya Mataraman) Menggunakan Perspektif Kawruh Jiwa Ki Ageng Suryomentaram". Tesis pada Universitas Gajah Mada Yogyakarta.
- Wong, Darren. 2016. "Fotografi Konseptual: Menggunakan Emosi dan Elemen Lain". Diakses dari <https://snapshot.canon-asia.com/indonesia/article/id/conceptual-photography-using-emotions-and-other-elements>, pada 21-09-2018.

# Fotografi di Bali Era Kolonial Hindia-Belanda Sejarah dan Pengaruhnya Terhadap Pariwisata Bali

I Made Bayu Pramana

Program Studi Fotografi, FSRD, ISI Surakarta

## Pendahuluan

Dokumentasi eksotika etnik Bali yang masih otentik pada awal abad ke-20 menjadi magnet kedatangan pelancong dalam kegiatan fotografer, seniman, penulis, antropolog, dan pencinta Timur. Ketika orang-orang Barat menemukan orang-orang berkulit gelap, mereka menganggap itu eksotis. Ketika Belanda melihat penduduk asli Nusantara, mereka menganggap itu eksotis. Imaji eksotis terus produksi dengan premis bahwa suatu budaya tertentu itu adalah "yang lain, berbeda" (*otherness*). Suatu budaya dianggap eksotis, maka budaya tersebut diturunkan menjadi sekadar hal baru untuk konsumsi mata Barat (Wijaya, 2018:19).

Diawali dengan kebutuhan memotret kehidupan masyarakat, alam, budaya dan kesenian untuk mengenal Bali, fotografi kemudian berperan penting sebagai media promosi eksotika Bali pada awal era pariwisata. Selain mengambil objek orang Eropa dan elite pribumi, serta berbagai profesi penduduk, berbagai suku bangsa di Hindia Belanda juga menjadi objek para juru potret komersial.

Hal ini sejalan dengan tren orientalisme di Eropa pada masa itu. Gambar-gambar suku bangsa yang eksotis itu menjadi gambar yang paling disukai, terutama gambar telanjang perempuan pribumi. Potret-potret separuh telanjang dan telanjang perempuan pribumi itulah yang justru laku dan menghasilkan banyak uang di Eropa (Sunjayadi, 2008:306).

Foto-foto hasil bidikan fotografer baik yang bekerja mandiri maupun mengemban "tugas negara" dimuat pula dalam brosur, kartu pos, majalah, dan buku-buku panduan wisata yang disebarluaskan ke seluruh negara yang dianggap memiliki potensi mendatangkan para turis dalam jumlah cukup banyak. Media promosi pariwisata itu dituangkan berupa buku, poster, kartu pos, majalah, brosur, dan panduan perjalanan, yang diterbitkan pemerintah kolonial, maskapai pelayaran, dan biro perjalanan dalam berbagai kebutuhan (Sunjayadi, 2008:302). Beranjak dari hal tersebut, fotografi dan pariwisata seiring menjadi dua hal yang tidak dapat dipisahkan keberadaannya karena fotografi menampilkan berbagai keindahan visual dan daya tarik yang memang dirancang untuk datang serta menikmati destinasi yang disiapkan pemerintah kolonial.

## **Sejarah Fotografi di Hindia Belanda**

Pada tahun 1841, seorang pegawai kesehatan Belanda bernama Juriaan Munich mendapat perintah dari Kementerian Kolonial untuk melakukan proyek fotografi di Hindia. Ia mendarat pertama kali di Batavia dengan membawa kamera *daguerreotype*. Munich diberi tugas mengabadikan tanaman-tanaman serta kondisi alam yang ada di Indonesia sebagai cara untuk mendapatkan informasi seputar kondisi alam. Proyek yang dikerjakan Munich tidak menghasilkan foto yang baik karena kendala kelembaban cuaca dan suhu tropis yang merusak plat rekamannya.

Sejak saat itu, kamera menjadi bagian dari teknologi modern yang dipakai pemerintah Belanda untuk menjalankan kebijakan barunya. Penguasaan dan kontrol terhadap tanah jajahan tidak lagi dilakukan dengan membangun benteng pertahanan atau penempatan pasukan dan meriam, melainkan dengan cara menguasai teknologi transportasi dan komunikasi modern. Dalam kerangka ini, fotografi menjalankan fungsinya lewat pekerja administratif kolonial, pegawai pengadilan, opsir militer, dan misionaris. Proyek fotografi tersebut digantikan Adolf Schafea pada 1845 untuk mendokumentasikan relief Candi Borobudur.

Kehadiran fotografi di Hindia Belanda tampaknya dapat menjawab keingintahuan orang Eropa terhadap daerah koloni dan penduduknya. Berkat fotografi pulalah dunia Barat mengetahui Nusantara dan "eksotisme" di dalamnya, yang kemudian membuat orang-orang Eropa berdatangan untuk mengeksplorasi keeksotisan tersebut. Selain itu, fotografi pun sangat berjasa merekam jejak-jejak sejarah Hindu-Buddha dan perkembangan peradaban Nusantara, khususnya Jawa. Meski demikian, belakangan fotografi menjadi bisnis yang dianggap dapat mendatangkan keuntungan besar dan membuat banyak orang berlomba-lomba mendirikan studio foto komersial (Pratiwi, 2014:14). Tidak hanya itu, pemerintah Kolonial menggunakan fotografi sebagai media dokumenter dalam banyak peristiwa politik, perjanjian, dan penaklukan terhadap penguasa-penguasa lokal Nusantara termasuk Bali.

## **Masuknya Fotografi di Bali**

Pasca penaklukan Belanda terhadap Benteng Jagaraga, Buleleng di Bali Utara pada tahun 1839, pemerintah Kolonial Hindia Belanda melanjutkan ekspedisi militer terhadap pusat kekuasaan Bali di Klungkung. Penyerbuan Belanda terhadap Klungkung melalui Pantai Kusamba mendapat balasan hebat dari tentara Bali, bahkan mengakibatkan perwira tinggi Belanda Jenderal Michell Tewas. Atas campur tangan seorang pedagang Denmark bernama Mads Johansen Lange yang menetap di Kuta, dan usaha Diplomatis Raja Badung Gusti Gde Ngurah Kesiman, diupayakan sebuah

usaha perdamaian dari raja-raja Bali dengan Pimpinan Dewa Agung Klungkung dengan pemerintah Kolonial. Pada akhirnya membuahkan perjanjian damai yang ditandatangani di Kuta pada 15 Juli 1849 (Agung, 1989:356).

Keberhasilan usaha perdamaian tersebut memunculkan sebuah tonggak penting pula bagi dimulainya awal era fotografi di Bali. Sebuah potret fotografi dari perintis perjanjian damai tersebut adalah Gusti Gde Ngurah Kesiman, yang diyakini dibuat sekitar tahun perjanjian tersebut berlangsung.

Difoto oleh wartawan perang yang ditugaskan meliput perjanjian damai raja-raja Bali dengan pemerintah kolonial di Kuta pada 1849. Hal tersebut dibenarkan oleh Henk Schoulte Nordholt dalam sebuah wawancara informal dengan penulis pada tahun 2011. Menurut Nordholt, saat itu seluruh raja Bali yang terlibat dalam perjanjian damai di Kuta rencananya akan diambil fotonya, namun tidak ada yang memenuhi keinginan dari pemerintah Hindia Belanda karena proses duplikasi wajah para raja dianggap akan menurunkan prabawanya. Hanya Gusti Gde Ngurah Kesiman yang bersedia berfoto saat itu. Dari tahun pembuatan foto, diperkirakan ini merupakan salah satu foto pertama yang dibuat di Bali.



Radja Kesiman, eertijds rijksbestuurder van Badoeng  
( 1833 - 1865 )

Gambar 1 Foto Gusti Gde Ngurah Kesiman Pascaperjanjian damai raja-raja Bali dengan Belanda di Kuta. (Arsip Puri Kesiman, bersumber dari surat perjanjian antara kerajaan-kerajaan Bali)

Hal tersebut terkait pula dengan pernyataan Zhuang Wubin dalam surveinya tentang persebaran fotografi di Asia Tenggara:

*While camera technology was invented in Europe, there was hardly any belatedness in its arrival in Southeast Asia also served as one of the first contact point for local elites to experience the medium. The palace of Kings and Sultans across Southeast Asia also serve as one of the first contact point for locals, especially those close to power, to learn about photography. It is possible to argue that the fascination towards photography displayed by those associated with power helped to ease the medium's arrival to the region (Wubin, 2016:12).*

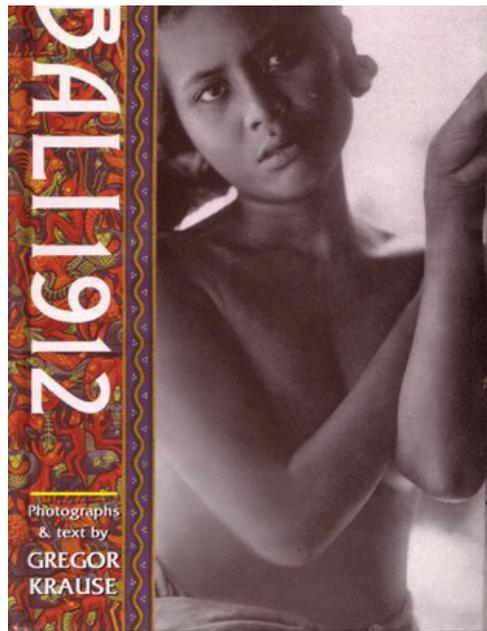
Saat teknologi kamera ditemukan di Eropa, hampir tidak ada keterlambatan dalam kehadirannya di Asia Tenggara. Fotografi juga berfungsi sebagai salah satu titik kontak pertama bagi elite lokal untuk mempelajari mediumnya. Istana Raja dan Sultan di seluruh Asia Tenggara juga berfungsi sebagai salah satu titik kontak pertama bagi penduduk setempat, terutama yang dekat dengan kekuasaan, untuk belajar tentang fotografi. Dimungkinkan untuk menyatakan bahwa ketertarikan terhadap fotografi yang ditampilkan oleh mereka yang terkait dengan kekuasaan membantu memudahkan penyebaran mediafotografi ke wilayah tersebut

Pada periode 1860-1890an Isidore Van Kinsbergen, Walter Bentley Woodbury, dan James Page sempat beberapa kali mengunjungi Bali untuk memotret kehidupan masyarakat, alam, dan kesenian Bali dalam proyek fotografi. Tidak ketinggalan Ohannes Kurkdjian memulai eksplorasi fotografi di Bali pada penghujung abad ke-19.

Dalam persiapannya menaklukkan Bali demi misi *Pax Nedherlandica*, Gubernur Jenderal Van Heutz mengirim seniman WOJ Nieuwenkamp melakukan studi seni, pemetaan, dan pemotretan di Bali. Nieuwenkamp selain seorang seniman, juga merupakan petualang, etnologis, kolektor seni, fotografer, dan penulis yang kali pertama datang ke Bali pada 17 Maret 1904 melalui penugasan oleh tentara kolonial Hindia Belanda. Di Bali Nieuwenkamp melakukan observasi seni, sosial, dan arsitektur, membuat sketsa serta foto banyak pura tua dan puri penting di Bali, termasuk peta jalan-jalan strategis di Bali yang belakangan diketahui digunakan untuk kepentingan ekspedisi militer Hindia Belanda terhadap Kerajaan Badung, Tabanan, dan Klungkung (Carpenter, 1997:7). Belakangan karya Nieuwenkamp diketahui menjadi referensi penting dalam penaklukan Belanda terhadap Kerajaan Badung tahun 1906 dan Klungkung 1908, sekaligus mengakhiri kedaulatan penuh raja-raja Bali.

Setelah menguasai seluruh Bali, pemerintah kolonial menugaskan seorang dokter yang juga penekun fotografi bernama Gregor Krause pada 1912 untuk menangani wabah kolera di Bali. Krause juga memotret kehidupan keseharian masyarakat Bali. Dokter Krause yang juga menekuni fotografi membawa sebuah

kamera simpel Leica 35mm. Selama ditugaskan di Bali, Kraus memotret lebih dari 4.000 foto dan menulis sebuah teks publikasi tentang Bali yang memuat lebih dari 400 fotonya pada tahun 1920. Buku karya Krause secara signifikan menyampaikan pada dunia tentang Bali, sebuah pulau kecil yang memiliki kekayaan budaya yang luar biasa hebat. Buku Krause memengaruhi banyak penulis dan fotografer datang ke Bali (Krause, 2001:9). Foto-foto Krause kemudian membuka mata masyarakat Eropa tentang eksotika Bali.



Gambar 2 Buku Bali 1912  
Karya Gregor Krause

Akhir tahun 1920-an, ketika Jawa sudah dianggap tidak murni lagi karena sudah semakin modern ditambah lagi munculnya gerakan nasionalis yang semakin radikal, perhatian dialihkan ke Bali yang dianggap masih murni dan relatif lebih aman. Titik perhatian pertama turisme yang sebelumnya adalah pemandangan alam di Jawa bergeser ke budaya di Bali. Foto-foto perempuan Bali yang bertelanjang dada juga menjadi daya tarik (Sunjayadi, 2008:310). Bali yang juga dikenal dengan sebutan Pulau Dewata dijadikan pilihan alternatif para turis.

Awalnya, oleh standar orang-orang Eropa kontemporer, orang Bali dianggap biadab dan primitif, tetapi Nieuwenkamp melihat dalam masyarakat mereka (Eropa) keindahan dan jiwa yang telah hilang dalam dirinya sendiri. Keterbukaannya luar biasa, jika tidak radikal dan ditandai sebagai fase transisional di mana Barat akhirnya mulai melepaskan bias lama terhadap peradaban dan seni non-Barat "(Carpenter, 1997: 54).

Knott seorang fotografer national geographic pun menggambarkan suasana Bali di awal era pariwisata, saat akan berangkat ke Bali dia melalui perdebatan sengit dengan beberapa kawannya yang menyampaikan keterpencilan Bali.

*What with snakes, jungle fever, and nice stripped tigers that dote on artists, you'll not get many pictures. Besides, rainstorms in the Dutch Indies last forty days and nights, and it's hotter than the middle kettle of hades* (Knott, 1928 : 326).

Bagaimana dengan ular, demam hutan tropis, dan harimau bergaris rapi yang menyukai seniman, Anda tidak akan mendapatkan banyak gambar. Selain itu, hujan badai di Hindia Belanda berlangsung selama empat puluh hari dan malam, dan ini lebih panas daripada berada di tengah ketel.

### **Mulainya Era Pariwisata di Bali**

Bali mulai dibuka untuk pariwisata pada tahun 1914. Dimulai dengan malu-malu. Sebuah publikasi dari biro pariwisata resmi tahun itu memperingatkan bahwa karena jumlah penginapan yang langka, pengunjung yang lebih banyak dari tiga rombongan tidak diizinkan mengunjungi Bali pada satu waktu. Pada tahun 1924 tercatat ada 213 pengunjung. Pada tahun 1934 meningkat menjadi sekitar 3.000, dan mereka sudah mengeluh bahwa Bali dirusak oleh pariwisata (Haks, 2011:207).

Belajar dari situasi sebelumnya di Jawa, pemerintah kolonial atas saran Gericke mulai melakukan penataan terhadap kebudayaan Bali dengan landasan, "Bagaimana dapat menguasai sebuah koloni yang sangat besar jika mereka tidak paham sejarah dan kebudayaan mereka?" Sikap frontal masyarakat Jawa terhadap terhadap penguasa Kolonial menurut Gericke disebabkan oleh kecenderungan orang-orang Eropa mengabaikan atau bahkan merusak tatanan kebudayaan Jawa yang mereka miliki dan agungkan (Margana, 2018:3). Gericke menganjurkan agar negara melakukan upaya serius untuk melakukan pengkajian tentang sejarah dan kebudayaan orang-orang pribumi (tidak hanya Jawa) agar dapat diciptakan suasana dan kondisi sosial politik yang harmonis (Margana, 2018:4).

Dalam semangat tersebut pemerintah Kolonial melakukan penataan terhadap masyarakat, dan budaya Bali yang kemudian dikenal dengan kebijakan *Baliseering*. Vickers (1989:11) menggambarkan bagaimana pemerintah kolonial Belanda mendefinisikan kembali citra Bali dari citranya sebagai sebuah tempat yang liar tak beradab menjadi citra sebuah pulau surga. Citra tersebut mendorong datangnya banyak fotografer, seniman, antropolog, pembuat film, dan penulis.

Diawali Franklin Price Knott, seorang fotografer *National Geographic* berkebangsaan Amerika melakukan petualangan di Bali sekaligus melakukan pemotretan dengan film berwarna *autochromatic* untuk kali pertama tahun 1928 di Bali.

Knott menampilkan ragam kehidupan masyarakat Bali dalam rekaman foto berwarna, kehidupan pertanian, penari, ritual, dan tentu saja figur gadis Bali bertelanjang dada. Foto-foto terbaik Knott dimuat dalam majalah *National Geographic*, Volume LIII No. 3, Maret 1928, dengan artikel berjudul "Artist Adventures on the Island of Bali".

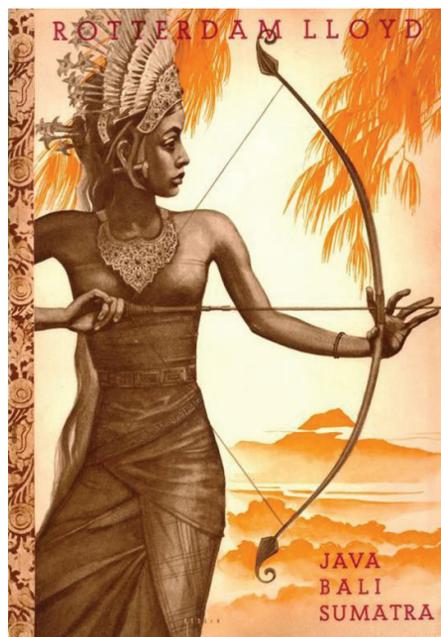
Dari sisi estetika fotografi, dalam tataran ideasional karya foto Knott menampilkan kesahajaan masyarakat Bali, kehidupan keseharian yang penuh dengan kerja keras, sistem produksi, pengelolaan dan penyimpanan pangan yang tersistem, ragam kemegahan pakaian dalam pementasan seni pertunjukan serta eksotika gadis Bali dalam keseharian dan ritus keagamaan. Dari sisi teknis, Knott menampilkan teknik fotografi berwarna untuk kali pertama di Bali. Belum pernah ada fotografer sebelum Knott yang memanfaatkan medium film berwarna untuk mengeksplorasi Bali. Selain itu, dari sisi pencahayaan fotografi, Knott menggunakan pencahayaan natural dari sinar matahari yang sepanjang tahun menyinari Bali.



Gambar 3 Food for the Gods in Bali  
Autochrome by Franklin Price Knott  
The National Geographic Magazine  
March 1928, Volume LIII, Number Three

Hampir bersamaan dengan Knott, Walter Spies kali pertama datang ke Bali atas undangan Cokorda Raka Sukawati pada tahun 1927. Kedatangan Walter Spies di Bali membangkitkan kecintaannya dengan alam dan budaya Bali. Spies melakukan pendokumentasian kesenian Bali dan kegiatan masyarakat serta menerbitkan buku. Bersama antropolog Margaret Mead, Walter Spies menerbitkan sebuah buku yang memuat kumpulan karya fotografinya dengan judul *Dance and Drama in Bali*. Catatan visual Walter Spies di Bali sangat berpengaruh terhadap kesenian Bali dan menginspirasi banyak orang untuk datang ke Bali.

Pada awal tahun 1930-an, secara hampir bersamaan datang pula Arthur Fleischman, Rudolf Bonnet, Miquel Covarubiass, Baron Viktor von Plessen, Henri de La Falaise, Margaret Maid, Philip Hanson Hiss, Robert Koke, PAJ Moojen, dan sederet nama terkenal lainnya. Karya fotografi, tulisan, dan film tersebut mendorong pula promosi pariwisata yang dirintis oleh perusahaan pelayaran Belanda KPM, Rotterdam Lloyd, dan Ruys Company dengan mengusahakan fotografer profesional.



Gambar 4

Brosur Wisata terbitan perusahaan pelayaran Rotterdam Lloyd

Foto-foto hasil bidikan fotografer baik yang bekerja baik mandiri maupun mengemban “tugas negara” dimuat pula dalam brosur, kartu pos, majalah, dan buku-buku panduan wisata yang disebarluaskan ke seluruh negara yang dianggap memiliki potensi mendatangkan para turis dalam jumlah cukup banyak.

Penggunaan kartu pos, buku panduan wisata, dan brosur sebagai bahan promosi pariwisata merupakan awal dari suatu cara pandang populer pada masa itu. Buku panduan wisata tersebut sebagian besar diterbitkan oleh sebuah badan resmi pemerintah yang mengurus promosi turisme di Hindia Belanda, *Officieel Vereeniging Touristenverke Boureau* (sering disingkat VTV). Badan turisme ini didirikan pada tanggal 13 April 1908 di Batavia, dengan *Besluit* yang ditandatangani oleh Gubernur Jenderal Van Heutz (Sunjayadi, 2008:308).

Fotografi dalam bidang pariwisata mempunyai peranan penting baik bagi pelaku pariwisata, dalam hal ini tentunya pemerintah yang menangani khusus kepariwisataan, juga pihak swasta. Keberadaan fotografi bagi para pelaku pariwisata tentunya untuk kebutuhan publikasi atau promosi objek pariwisata karena fotografi dianggap sanggup untuk merepresentasikan keindahan dari objek wisata yang ada sesuai dengan aslinya. Selain itu, fotografi juga sangat erat hubungannya dengan wisatawan atau orang yang melakukan perjalanan wisata. Bagi para wisatawan, foto merupakan hal yang wajib ketika sedang melakukan perjalanan wisata karena selain sebagai souvenir, foto juga menjadi arsip pribadi dan bahkan sebagai ajang untuk pameran kepada orang lain (Antopani, 2015:30).

Ketenaran Bali bahkan membuatnya dijadikan tema pada saat pameran kolonial internasional di Paris tahun 1931. Pemerintah Hindia-Belanda pun tidak tanggung-tanggung mensponsori pameran ini. Untuk pintu masuk ke dalam paviliun Hindia-Belanda dibuatlah duplikat pintu masuk Pura Camenggon di Sukawati, Bali Selatan, yang tingginya 50 meter lengkap dengan ukiran dari batu granit. Pembangunan duplikat pintu masuk pura itu menghabiskan waktu 40 hari. Tidak hanya itu, 50 penari ditambah pemain gamelan Bali didatangkan untuk ikut meramaikan pameran. Hasilnya, Pemerintah Hindia-Belanda kembali meraih kesuksesan. Berbondong-bondong arus turis datang ke Bali (Sunjayadi, 2008:312).

Bali secara bertahap berkembang menjadi salah satu pemberhentian paling romantis pada jadwal perjalanan wisatawan, dan apa yang diumpangkan citra romantis dari foto-foto yang didokumentasikan para pengelana budaya Barat, ataupun ilustrasi dari seniman yang ditugaskan melukiskan eksotisme Bali di sejumlah buku dan artikel Barat. Bergairah dengan rentetan pemandangan baru, suara dan bau-bauan dari ritual harian harian peradaban Bali, wisatawan lalu tinggal lebih lama dengan penduduk lokal, bahkan ada yang permanen serta bergegas mencetak buku-buku baru untuk memberi tahu seluruh dunia tentang mantra sihir eksotisme Bali (Hermanu, 2013:14).

Selain kekayaan budaya dan keindahan alamnya, pembangunan akomodasi wisata yang diawali dengan pembangunan Bali Hotel juga mendorong kehadiran wisatawan ke Bali. Ada empat hal, yang mungkin sering ditanyakan oleh seorang wisatawan terkait negara yang hendak dikunjungi, bagaimana iklim dan sanitasi, bagaimana fasilitas transportasi, jenis hotel apa yang tersedia, apa yang bermanfaat untuk dilihat (Stroomberg, 2018:469). Bali hampir memiliki semuanya dengan sempurna.

Jawa dan Bali banyak menyediakan hotel. Di pulau ini terdapat 200 hotel, merentang dari hotel-hotel modern mewah di kota-kota besar hingga losmen-losmen desa kecil di pusat-pusat pedalaman. Hotel ini dilengkapi sejumlah “rumah-rumah istirahat” pemerintah bernama pesanggrahan, yang telah dibangun untuk menyenangkan pegawai pemerintah. Wisatawan kadang-kadang memperoleh izin untuk menggunakan pesanggrahan ini dengan meminta ke pegawai pemerintah yang secara langsung bertanggung jawab atasnya yang mungkin seorang asisten residen, *controleur*, atau dalam beberapa kasus, seorang wedana. Akomodasi yang diberikan biasanya tak lebih dari tempat tidur dan makanan gaya pribumi sederhana, harganya murah. Izin tak diberikan untuk penggunaan pesanggrahan di suatu tempat jika terdapat hotel komersial (Stroomberg, 2018:469).

## Simpulan

Masuknya teknologi fotografi ke Bali, yang merupakan bagian dari pemerintah Hindia-Belanda, mendukung kekayaan materi promosi pariwisata kolonial di Hindia-Belanda. Foto-foto tentang Bali pada awalnya hanya dimanfaatkan oleh peneliti, fotografer, dan penulis untuk kebutuhan riset mereka. Foto-foto karya terbaik yang diseleksi akhirnya digunakan dalam materi cetak berbentuk buku, majalah, kartu pos, dan ilustrasi dalam buku panduan pariwisata yang dipublikasikan untuk umum. Berbagai pilihan foto yang disajikan mencerminkan kepentingan pemerintah kolonial dalam menampilkan citra Bali sebagai surga terakhir di Bumi. Hal terpenting yang ditemukan bahwa fotografi menjadi penanda sejarah dalam proses mulainya era industri pariwisata di Bali.

## Kepustakaan

- Carpenter, Bruce W. 1997. *W.O.J. Nieuwenkamp - First European Artist in Bali*. Singapore: Uitgeverij Uniepers Abcoude / Editions Didier Millet.
- Covarrubias, Miquel. 1937. *Island of Bali*. Great Britain: Cassel & Company Limited.
- Freitag, Thomas U. 2007. *Bali: 3 Balinese Photographers 1913-2007*. Denpasar: Grya Santrian Gallery.
- Haks, Leo & Steven Wachlin. 2011. *Indonesia 500 Early Post Cards*. Singapore: EDM Books.
- Hermanu. 2013. *Seni Foto Walter Spies: Bali 1930*. Yogyakarta: Bentara Budaya Yogyakarta.
- Hitchcock, Michael & Lucy Norris. 1995. *Bali the Imaginary Museum: The Photographs of Walter Spies and Beryl de Zoete*. Kuala Lumpur: Oxford University Press, Oxford Singapore New York.
- Jansen, Frans (Ed.). 2007. *Bali in the 1930's, Photographs & Sculptures by Arthur Fleischmann*. Netherland: Pictures Publisher.
- Knott, Franklin Price. 1928. *Artist Adventures on the Island of Bali*. Washington DC: National Geographic Society.
- Krause, Gregor. 2001. *Bali 1912*. Singapore: Pepper Publication.
- Margana, Sri. 2018. *Sana Budaya: dari Orientalisme hingga Nasionalisme*. Yogyakarta: Museum Sono Budoyo. (Katalog Pameran Sono Budoyo; Sejarah dan Identitas Keistimewaan).
- Picard, Michel. 1992. *Bali: Tourisme Culturel el Culturel Touritique* atau *Bali: Pariwisata Budaya dan Budaya Pariwisata*. Terjemahan Jean Couteau dan Warih Wisatsana. 2006. Jakarta: KPG dan Forum Jakarta Paris.
- Pratiwi, Daniek Intan. 2014. "Fotografi di Hindia Belanda". *Jurnal Lembaran Sejarah*. Vol. 11 No. 2.

- Soedjono, Soeprapto. 2006. *Pot-Pouri Fotografi*. Jakarta: Penerbit Universitas Trisakti.
- Stroomberg, J. 2018. *Hindia Belanda 1930*. Yogyakarta: IRCiSoD.
- Sunjayadi, Achmad. 2007. *Vereeniging Teoristen Verkeer Batavia - Perhimpunan Turisme Batavia (1908-1942). Awal Turisme Modern di Hindia Belanda*. Jakarta: FIB UI.
- Vickers, Adrian. 1996. *Bali a Paradise Created*. Australia: Periplus-Penguins Books.
- Wubin, Zhuang. 2016. *Photography in Southeast Asia, a Survey*. Singapore: National University of Singapore Press.



# **“Fabrikasi Identitas” Melalui Retorika Fotografis: Studi pada Praktik Studio Foto Potret Komersial di Indonesia**

**Irwandi**

Program Studi Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta

## **Pendahuluan**

Studi mengenai karya foto potret di Indonesia sejauh ini masih jarang dilakukan. Belum banyak dijumpai buku ataupun bahan referensi lain yang temanya berkaitan dengan karya foto potret di Indonesia. Kelangkaan studi yang terkait dengan tema tersebut, baik diakui maupun tidak, telah menyebabkan adanya kekuranglengkapan dan kekaburan pemahaman oleh kalangan masyarakat umum terhadap istilah foto potret. Faktanya, pewacanaan fotografi potret di Indonesia lebih mengarah pada proses kreatif penciptaan karya dan cenderung memosisikan fotografi potret lebih sebagai produk massal dengan segenap nilai ekonominya. Sejauh ini, belum ditemukan penelitian mengenai praktik foto potret studio yang secara khusus membahas remaja putri sebagai pemakai foto potret studio. Selain itu, studi mendalam mengenai karya-karya studio potret di Indonesia yang dikhususkan pada pembacaan dengan pendekatan retorika fotografis belum ditemukan, terutama yang mengupas upaya-upaya persuasif yang dihasilkan dari foto potret dengan segenap kompleksitasnya. Berdasarkan hal tersebut, studi ini menjadi penting guna memberi alternatif baru dalam mengupas fenomena fotografi bagi peneliti lain pada kemudian hari. Salah satu upaya yang dapat dilakukan ialah studi fotografi potret yang berkaitan dengan upaya manusia untuk menyatakan dirinya melalui imaji fotografi potret studio. Studi semacam ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber informasi tentang berbagai wujud karya fotografi potret, serta makna budaya yang terkandung di dalamnya.

Kemajuan teknologi fotografi saat ini memberikan banyak pilihan bagi fotografer untuk menentukan wujud representasi fotografis dalam karyanya. Terlebih sejak hadirnya kamera digital di masyarakat pada awal tahun 2000-an, yang dilengkapi dengan perangkat keras dan perangkat lunak penunjang perwujudan karya fotografi. Kehadiran kamera digital mendorong munculnya variasi bentuk, gaya, dan cara penyajian karya fotografi, termasuk fotografi potret. Studio-studio foto potret menawarkan layanan dan fasilitas fotografi terbaru yang berbasis pada teknologi digital. Ubahan-ubahan yang sangat berbeda dengan kondisi sesungguhnya sangat mudah diwujudkan. Perkembangan luar biasa itu pun memicu munculnya ragam

visualisasi karya yang mungkin saja belum pernah terbayangkan sebelumnya, termasuk bagaimana subjek potret – yang dalam hal ini remaja putri, ditampilkan melalui foto potret yang manipulatif. Siapa pun, kini bisa menjadi siapa pun yang ia mau. Studio foto tampak menjadi wahana “bermain-main” dengan tampilan identitas, sebagai tempat fabrikasi identitas.

Berdasarkan situasi dan kondisi dalam paparan di atas, studi ini berusaha untuk menelaah dua hal, yaitu (1) perihal identitas yang ditampilkan foto potret, dalam konteks keserbabiasaan rekayasa penampilan, yang pada akhirnya melahirkan praktik fabrikasi identitas dan (2) faktor-faktor penyebab terjadinya praktik fabrikasi identitas orang yang terpotret dalam karya foto potret yang dibuat oleh studio foto komersial.

### **Identitas dalam Fotografi Potret, Retorika Fotografis, dan Praktik Sosial**

Secara sederhana foto potret biasanya dinyatakan sebagai foto yang menampilkan manusia/orang yang menghadap kamera sambil berpose untuk menampilkan identitasnya. Berbagai kamus dan ensiklopedia menyatakan hal senada walaupun dengan kedalaman yang berbeda-beda. Beberapa di antaranya menyatakan bahwa potret juga dibuat dengan pendekatan artistik; beberapa lagi menekankan segi tingkat kemiripannya. Secara sederhana, oleh West (2004:21) potret juga dinyatakan sebagai karya seni yang “...represent a unique individual”. Pendapat ini tampaknya dapat dilengkapi dari sumber lain, yaitu Francis menyatakan sebagai berikut.

*Portrait photography produces pictures that capture the personality of a subject by using effective lighting, backdrops, and poses. A portrait picture might be artistic, or it might be clinical, as part of a medical study. Frequently, portraits are commissioned for a special occasions such as weddings or school events. Portraits can serve many purposes, from usage on a personal website to display in the lobby of a business (Francis, 2007:341).*

Pernyataan di atas setidaknya mengarah ke tujuan, cara, jenis, dan aplikasi foto potret dalam aktivitas manusia. Untuk memproduksi foto potret dibutuhkan seperangkat pengetahuan teknik tentang pencahayaan dan teknik fotografi pada umumnya. Nilai guna juga menjadi aspek penting dalam foto potret, dari kegunaan yang bersifat administratif hingga yang bersifat komersial. Selain itu, gambar latar (*backdrop*) juga merupakan aspek yang dipertimbangkan dalam pemotretan. Namun, tampak bahwa pernyataan di atas menempatkan perekaman personalitas *sitter* menjadi hal yang paling esensial dalam foto potret.

*In attempting to unpick the complexities of portraiture, it is useful to consider three factors: first of all, portraits can be placed on a continuum between the specificity of likeness and the generality of type, showing specific and distinctive aspects of the sitter as well as the more generic qualities valued in the sitter's social milieu. Secondly, all portraits represent something about the body and face, on the one hand, and the soul, character, or virtues of the sitter, on the other. These first two aspects relate to portraiture as a form of representation, but a third consideration is concerned more with the processes of commissioning and production. All portraits involve a series of negotiations—often between the artist and the sitter, but sometimes there is also a patron who is not included in the portrait itself. The impact of these negotiations on the practice of portraiture must also be addressed (West, 2004:21).*

Pernyataan West tersebut menunjukkan bahwa untuk dapat memahami kompleksitas potret, terdapat tiga faktor yang perlu diperhatikan. Pertama, potret dipandang sebagai kesatuan antara kemiripan, kekhususan, karakter khas, serta ciri-ciri 'kualitas' seorang *sitter* yang berada di lingkungan sosialnya. Kedua, bahwa seluruh potret di satu sisi merupakan representasi sesuatu yang berkenaan dengan wajah dan tubuh, tetapi di sisi lain juga merepresentasikan perasaan, karakter, ataupun nilai lebih yang melekat pada *sitter*. Kedua faktor tersebut lebih mengarah ke genre potret sebagai wujud representasi identitas.

Praktik foto potret juga dapat dipandang sebagai aktivitas sosial di dalam sebuah arena yang digerakkan oleh *habitus-habitus*, modal-modal yang dimiliki oleh para aktornya. Menurut Bourdieu, *habitus* adalah:

*Systems of durable, transposable dispositions, structured structures predisposed to function as structuring structures, that is, as principles which generate and organize practices and representations that can be objectively adapted to their outcomes without presupposing a conscious aiming at ends or an express mastery of the operations necessary in order to attain them. Objectively 'regulated' and 'regular' without being in any way the product of obedience to rules, they can be collectively orchestrated without being the product of the organizing action of a conductor (Bourdieu, 1990:53).*

Dalam kata lain, *habitus* dipandang sebagai sesuatu yang dimiliki oleh agen sosial (yaitu individu, kelompok, atau institusi) yang terdiri atas struktur yang tertata. Struktur tersebut terbentuk dari pengalaman atau keadaan masa lalu dan masa kini. Misalnya pola asuh keluarga dan pengalaman pendidikan. Struktur tersebut terdiri atas kecenderungan-kecenderungan yang menghasilkan sebetuk persepsi, apresiasi, dan praktik. Dalam kata lain, *habitus* adalah disposisi (kecenderungan, kemampuan) yang ada pada diri seseorang, yang merupakan hasil dari internalisasi

lingkungannya, yang kemudian menggerakkan seseorang tanpa dia sadari. *Habitus* juga merupakan hasil penanaman dan pembelajaran yang telah tertanam sedemikian rupa dalam diri seseorang sehingga menjadi orientasi sosial dan cita-cita manusia. Secara sederhana, *habitus* berkaitan dengan "...*Our ways of acting, feeling, thinking, and being*" (Maton, 2010:52).

Di samping *habitus*, Bourdieu kemudian memakai istilah modal untuk menggambarkan sesuatu yang harus dimiliki dan terus diupayakan untuk diraih oleh seseorang guna mendapatkan dominasi di arena-arena sosial. Sebagaimana pernyataannya:

*Capital is accumulated labor (in its materialized form or its "incorporated," embodied form) which, when appropriated on a private, i.e. exclusive, basis by agents or groups of agents, enables them to appropriate social energy in the form of reified or living labor* (Bourdieu, 2002:280).

Lebih lanjut, modal dibedakan menjadi modal ekonomi, budaya, sosial, dan simbolik (Bourdieu, 2004:125). Praktik studio foto, dalam studi ini dipandang sebagai arena (*field*). Arena merupakan tempat yang di dalamnya terdapat perjuangan untuk mendapatkan sumber atau pertaruhan dan akses terbatas (Jenkins, 2004:124). Definisi arena (*field*) oleh Bourdieu dinyatakan demikian.

*I define a field as a network, or a configuration, of objective relations between positions objectively defined, in their existence and in the determinations they impose upon their occupants, agents or institutions, by their present and potential situation (situs) in the structure of the distribution of species of power (or capital) whose possession commands access to the specific profits that are at stake in the field, as well as by their objective relation to other positions (domination, subordination, homology etc.). Each field presupposes, and generates by its very functioning, the belief in the value of the stakes it offers* (Wawancara Loic J. D. Wacquant dengan Pierre Bourdieu dalam Loic J.D. Wacquant, 1989:39).

*Habitus*, modal, dan arena sangat berkaitan. Dalam arti, tiga entitas tersebut saling mengisi dalam membentuk sebuah praktik. Hubungan ketiganya oleh Bourdieu dirumuskan dalam bentuk persamaan:  $[(\textit{habitus} \times \textit{capital})] + \textit{field} = \textit{practice}$  (Bourdieu, 1984:101). Artinya, sebuah praktik terbentuk dari hubungan antara *habitus* dan modal seseorang/aktor dalam sebuah lingkup arena sosial. Dalam studi ini, konsep-konsep Bourdieu tentang *habitus*, modal, dan arena digunakan untuk memahami *power relation* antara pihak-pihak yang terlibat dalam praktik studio potret. Yogyakarta adalah sebuah arena pertarungan antarstudio foto potret.

Secara umum, retorika memang sebuah bentuk praktik persuasi yang melibatkan cara-cara dan simbol-simbol. Premis itu juga disepakati dalam ranah retorika visual sehingga tepatlah jika Sonja K. Foss dalam buku *Defining Visual Rhetoric* mendefinisikan retorika visual sebagai (1) pemroduksian simbol-simbol visual untuk menyampaikan/mengomunikasikan sesuatu dan (2) proses simbolik dalam berkomunikasi melalui benda-benda visual (Foss, 2004:303). Definisi itu juga dapat dilengkapi dengan pernyataan Olson, Finnegan, dan Hope (2008:2-3) dalam buku *Visual Rhetoric: A Reader Communication and American Culture*:

*...in our broad definition of visual rhetoric name those symbolic actions enacted primarily through visual means, made meaningful through culturally derived ways of looking and seeing and endeavoring to influence diverse publics. Visual means may include photography, film, posters, cartoons, bodies, drawings, demonstrations, memorials, emblems, advertisements, illustrations, television, and computer screens—in short, any and all communicative forms and media apprehended primarily through vision.*

Pernyataan Olson, Finnegan, dan Hope tersebut mengisyaratkan bahwa simbolisasi secara visual, cara-cara penyampaian pesan dalam kerangka budaya tertentu, dan upaya untuk memengaruhi pemirsa menjadi hal-hal yang patut dipertimbangkan dalam mengamati sebetuk retorika visual. Dalam bagian pembahasan nanti, kata *visual* dipersempit ke arah karya fotografi.

### **Retorika Fotografis, Medan Sosial Studio Foto Potret, dan Fabrikasi Identitas**

Telah dijelaskan bahwa perubahan teknologi fotografi tampak telah mengubah tampilan-tampilan subjek potret. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa teknologi merupakan penyebab utama terjadinya fabrikasi identitas. Maksud fabrikasi identitas di sini ialah bagaimana media fotografi potret beserta kecanggihan teknologi perwujudannya telah berperan besar dalam memanipulasi identitas subjek potret. Contohnya, subjek potret ditampilkan secara imajinatif, berada dalam alam pastoral yang indah, tampil bagaikan seorang putri di dongeng-dongeng. Subjek potret juga kadang ditampilkan layaknya seorang artis terkenal, dengan suasana glamour. Sebagian besar, kesan-kesan itu diciptakan melalui pengolahan gambar secara digital. Teknologi dan retorika fotografis secara teknis memegang peranan yang besar. Pemanfaatan prinsip-prinsip retorika fotografi, pesan imajinatif disampaikan, didukung dengan teknologi. Subjek potret ditampilkan dalam “kemasan baru”, jauh dari tampilan sehari-harinya. Studio foto sudah menyiapkan *template* yang siap digunakan untuk para subjek potret. Hal ini juga disetujui oleh para konsumen, yang dalam hal ini adalah remaja putri. *Template-template* yang disediakan oleh studio

foto merupakan hal penting yang diperhatikan dalam memilih studio foto yang akan mereka datangi. Foto-foto hasil pemotretan di studio nantinya akan dipasang di ruang konvensional dan di ruang-ruang virtual, yaitu media sosial. Artinya, fabrikasi identitas terjadi karena adanya kesesuaian antara keinginan para remaja putri untuk bereksperimen dan tuntutan bisnis studio foto untuk terus bertahan dan bersaing dengan studio foto pesaing.

Persiapan-persiapan pemotretan dilakukan oleh konsumen remaja putri dengan latihan bergaya di depan cermin, mencoba berbagai pose layaknya seorang model sehingga pada saat pemotretan berlangsung ia bisa luwes dan tidak canggung di depan kamera. Para konsumen biasanya sudah punya kriteria tampilan yang diinginkan. Contohnya sebagaimana dituturkan oleh Prita, "Pingin kita seperti di majalah, pingin kelihatan cantik juga" (Wawancara dengan Dewi, 25 Maret 2013), dan Tiwi, "Pingin kelihatan cantik dan keliatan kurus" (Wawancara dengan Woro Hutami Pramudya Hastiwi, mahasiswa, 25 Maret 2013). Umumnya mereka ingin kelihatan lebih cantik dan menarik.



Gambar 1 Produk foto paket tematik *personal drawing/fantasy single (princess)* di Studio eXOTic Yogyakarta dan proses pemotretannya  
(Foto: Koleksi Lintang)

Kondisi medan sosial antarstudio foto tampak memberi andil dalam maraknya fabrikasi identitas dalam praktik studio foto. Dari perspektif medan sosial Bourdieu, praktik fabrikasi identitas seperti ini merupakan upaya studio foto untuk dapat bertahan. Perubahan pola bisnis fotografi sejak era digital dan semakin banyaknya tenaga kerja fotografi yang terampil berfotografi digital juga turut berperan. Pada era digital, ketika terjadi penurunan drastis permintaan jasa cetak foto yang merupakan produk utama yang dijual pada era fotografi analog, membuat pemain bisnis studio foto harus menjual produk baru, berupa produk kreatif. Bila tidak kreatif, studio foto akan ditinggalkan oleh konsumen. Studio foto masa kini harus cerdas memainkan modal ekonominya, guna mendapatkan modal budaya dalam bentuk mempekerjakan tenaga-tenaga kreatif di bidang fotografi dan *digital imaging*. Mudah-mudahan penemuan referensi wujud-wujud karya melalui internet dan keterampilan yang dimiliki oleh para tenaga kerja di studio foto semakin melanggengkan fabrikasi identitas para remaja putri. Kini, foto potret bukan lagi media dokumentasi otentik, namun telah menjelma sebagai media fantasi yang massif, berulang. Fabrikasi identitas telah menjadi habitus bagi studio foto untuk bersaing di arena bisnis studio foto. Studio foto harus peka terhadap perubahan tren.

Kita untuk menjaga persaingan selalu *update mas*, liat-liat di internet foto-foto yang lagi *in* sama keinginan konsumen. Misalnya sekarang itu orang lagi *seneng* yang *vintage-vintage*. *Trus* kita tingkatkan kualitas foto, *pose, lighting, trus* kita buat foto yang lucu-lucu. Kompetitor juga kita lihat. Misalnya kalau di sana harganya sama cuma dapat dua foto, kita kasih lebih. Kita lihat *background* fotonya, propertinya *kan* sekarang yang 80-an. Kita berusaha harus di atas kompetitor. Kayak Kencana *kan* punya *Mansion* (studio terbuka), kita juga bikin di belakang (Wawancara dengan Victorinus Ady Nugroho, koordinator fotografer eXOtic, 10 Desember 2015).



Gambar 2 Salah satu iklan penawaran pemotretan studio Gibran di laman Facebook. Tampak tampilan asli konsumen ditampilkan dalam foto kecil di dalam iklan, untuk memperlihatkan perbedaan tampilan sebelum dipotret dan setelah dipotret.

Persaingan antarstudio foto tampak pula dalam bentuk-bentuk iklan yang dipublikasikan. Kata-kata yang menggoda konsumen digunakan dalam paket-paket pemotretan yang ditawarkan. Contohnya, "fun, fresh, and funky", paket "make over", "paket Personal Drawing/Fantasy", dan "Fashion Glamour". Paket-paket itu baru diperkenalkan sejak tahun 2000.

## Simpulan

Studio foto bagi subjek potret remaja putri merupakan ajang 'bermain' yang mengasyikkan. Di tempat itulah *sitter* dapat menjadikan dirinya menjadi sosok yang 'lain' serta me-'nyata'-kan fantasinya. Proses itu dinikmati, studio potret masa kini menjadi 'kotak imajinasi' bagi para subjek potret. Juga dapat dikatakan, praktik potret remaja putri menjadi semacam 'laboratorium' penampilan para *sitter*.

Retorika fotografis yang tampak dalam foto potret terbentuk dari pemilihan porsi pembingkaihan yang diterapkan. Makin besar porsi pembingkaihan yang diterapkan (*close-up*), sisi-sisi personal *sitter* akan makin dirasakan; *sitter* seakan-akan ingin berinteraksi dengan pemirsa secara lebih dekat. Pesan yang diantarkan lebih personal dan menunjukkan 'keunggulan-keunggulan' *sitter* baik secara fisik maupun nonfisik.

Retorika fotografis yang terbentuk dari penerapan porsi pembingkaihan kecil (*long shot*) akan mengantarkan hubungan sosial yang berjarak kepada pemirsa. Melalui hal itu, sang *sitter* tampak seolah-olah menunjukkan capaian-capaian sosialnya melalui foto. Dalam konteks ini, pakaian yang ia kenakan, properti-properti pendukung, ditambah dengan penerapan efek-efek visual yang atraktif dieksplorasi guna mengubah diri *sitter*. Foto-foto tematik juga cenderung imajinatif dan menjadi semacam media bagi *sitter* dan desainer foto untuk 'bermain', bereksplorasi, dan bereksperimen.

Disadari atau tidak, demi sebuah fantasi, tanpa terasa *sitter* rela menempatkan dirinya menjadi objek eksplorasi bagi fotografer dan desainer foto. Posisi studio foto bila ditinjau dari konstelasi arena besar praktik studio foto sangat tergantung pada keputusan-keputusan *vendor* fotografi yang memiliki modal ekonomi dan budaya.

Praktik studio foto merupakan sebuah arena besar antarstudio. Terjadi kontestasi yang melibatkan modal ekonomi, budaya, dan simbolik. Akumulasi pertarungan modal-modal tersebut tercermin dalam wujud karya yang ditawarkan kepada calon konsumen studio foto. Kontestasi yang terjadi dalam arena praktik studio akhirnya melahirkan standar "estetika populer" untuk foto potret.

Perkembangan teknologi bukanlah satu-satunya pembentuk retorika fotografis dalam praktik fabrikasi identitas melalui foto potret masa kini. Ada sebab

ekonomi di balik itu. Berkurangnya permintaan jasa cuci-cetak foto secara signifikan dalam perjalanan sejarah peralihan fotografi analog menuju fotografi digital 'memaksa' pelaku bisnis fotografi untuk berbuat lebih dari sekadar menjual nilai 'material' selebar foto. Kini, pelaku bisnis fotografi dapat hidup karena nilai 'isi' karya-karyanya.

### **Kepustakaan**

- Bourdieu, Pierre. 1984. *Distinction: a Social Critique of the Judgement of Taste*. Cambridge: Harvard University Press.
- \_\_\_\_\_. 1990. *The Logic of Practice*. Terjemahan Richard Nice. California: Stanford University Press.
- \_\_\_\_\_. "Forms of Capital", dalam *Economic Sociology*. Nicole Woosley Biggart (Ed.). 2002. Malden, Massachusetts: Blackwell Publishers, Ltd.
- Foss, Sonja K. 2004. "Framing the Study of Visual Rhetoric: Toward a Transformation of Rhetorical Theory", dalam Hill, Charles A. dan Helmer, Merguerite (Ed.). 2004. *Defining Visual Rhetoric*. London: Lawrence Erlbaum Associates, Publisher.
- Francis, Katleen. 2007. "Portrait Photography", dalam Peres, Michael R. 2007. *Focal Encyclopedia of Photography: Digital Imaging, Theory and Applications, History, and Science*. Oxford: Focal Press.
- Jenkins, Richard. 2004. *Membaca Pikiran Pierre Bourdieu*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Maton, Karl. 2010. "Habitus", dalam Michael Grenfell (Ed.), *Pierre Bourdieu: Key Concept*. Acumen: Durham.
- Olson, Lester C., Finnegan, Cara A., dan Hope Diane S. 2008. *Visual Rhetoric: A Reader Communication and American Culture*. Los Angeles: SAGE
- West, Shearer. 2004. *Portraiture*. New York: Oxford University Press.

### **Informan**

- Ananda Dwi Nur Apriliani, model foto, 21 tahun.
- Victorinus Wahyu Ady Nugroho, fotografer, 28 tahun, tinggal di Yogyakarta.
- Woro Hutami Pramudya Hastiwi, 21 tahun, model foto.



# Adaptif atau Terhempas: Gelombang Disruptif Baru Telah Datang

M. Kholid Arif Rozaq

Program Studi Tata Kelola Seni, FSR, ISI Yogyakarta

## Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi mendorong banyaknya inovasi baru untuk membantu manusia dalam memanfaatkan teknologi sebagai tanggapan terhadap bentuk disruptif (pengganggu) digital tersebut (Karimi & Walter, 2015). Istilah "disruption" dipopulerkan oleh Christensen (1997) dalam bukunya *The Innovator's Dilemma*. Istilah "disruptif innovation" diperkenalkan dalam dunia bisnis. Hal ini perlu dipikirkan oleh perusahaan agar mencapai sukses tidak hanya memenuhi kebutuhan pelanggan saat ini, namun mengantisipasi kebutuhan mereka pada masa depan. Teori ini menjelaskan bagaimana perusahaan kecil dengan sumber daya yang terbatas mampu memasuki pasar dan menggantikan sistem yang sudah mapan. Inovasi disruptif (*disruptif innovation*) didefinisikan sebagai inovasi yang membantu menciptakan pasar baru, mengganggu atau merusak pasar atau sistem yang sudah ada, dan pada akhirnya menggantikan teknologi terdahulu tersebut. Inovasi disruptif mengembangkan suatu produk atau layanan dengan cara yang tidak diduga pasar, umumnya dengan menciptakan jenis konsumen berbeda pada pasar yang baru dan menurunkan harga di pasar yang lama.

Merujuk pemahaman tersebut, sebenarnya era disruptif telah terjadi sejak lama (Wrigley, 2018). Revolusi industri abad XIX mungkin salah satu bentuk disruptif yang sangat jelas, ketika diciptakan mesin uap pada masa tersebut. Era modern dapat dirasakan era awal merebaknya telepon genggam sekitar akhir tahun 90-an, yang dapat dikatakan sebagai bentuk era disruptif. Dalam masa tersebut seorang ojek pangkalan yang tidak mempunyai telepon genggam akan merasa terdisrupsi atau "terganggu" dengan pengojek yang sudah mempunyai teknologi komunikasi lebih maju, yaitu telepon genggam. Mereka dengan mudah dapat dihubungi oleh pelanggan setianya. Perubahan 'gangguan' tersebut bahkan berlanjut sampai sekarang dengan adanya aplikasi go-jek yang ber-*platform* digital. *Platform* berita juga merupakan salah satu contoh inovasi disruptif yang merusak pasar media tradisional (cetak). Penjualan koran atau media mengalami gejala penurunan omah, bahkan beberapa perusahaan yang memilih mengakhiri bisnisnya (Sholahuddin, 2014). Hampir media cetak mulai beradaptasi ke *platform* media digital.

Menjawab era disruptif tersebut pelaku usaha harus dapat melihat dari sisi kesempatan bukan sebagai hambatan. Perkembangan teknologi termasuk internet merupakan salah satu pintu strategis dalam proses perubahan industri yang sangat cepat saat ini, termasuk revolusi bisnis secara elektronik atau *e-business* (Amit & Zott, 2001). Beberapa penelitian juga memberikan anjuran bahwa internet diduga menjadi pengubah secara revolusioner dalam praktik bisnis kecil tradisional (Levenburg, Magal, & Kosalge, 2006; Sui & Rejeski, 2002). Data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2013 pengguna internet pada sektor bisnis di Indonesia sebesar 66,73% (The Indonesian Internet Service Provider Association, 2016). Hal ini memberikan informasi bahwa lebih dari separuh pelaku bisnis telah menggunakan teknologi internet. Sektor-sektor industri yang terdata tersebut meliputi sektor industri pengolahan, industri perhotelan serta restoran, dan belum memberikan informasi besaran penggunaan dalam sektor bisnis keluarga. Menurut APJII dari perusahaan yang menggunakan internet, hanya 18% di antaranya adalah Usaha Kecil Menengah (UKM). Hal ini menunjukkan perlunya peningkatan penetrasi pemanfaatan lebih jauh mengenai model bisnis yang berhubungan dengan adopsi pemanfaatan teknologi internet di kalangan UKM.

### **Sektor Usaha Kecil**

Salah satu bentuk pemanfaatan internet dalam melakukan bisnis adalah dengan *e-commerce*. Tidak dapat dimungkiri bahwa *e-commerce* telah mengubah banyak hal dalam melakukan bisnis. Perubahan tersebut tidak hanya mengubah cara pelaku menjual, membeli, dan melakukan kesepakatan dengan konsumen dan pemasok, namun juga mengubah perspektif di bisnis itu sendiri. Perubahan tersebut memberikan pesan bahwa agar dapat bertahan dalam model bisnis yang baru, memaksa pelaku bisnis untuk melakukan adopsi teknologi tersebut (Rahayu & Day, 2015).

*E-commerce* sebenarnya bukanlah hal yang baru. Adaptasi pelaku bisnis telah dimulai sejak tahun 1995 dalam bentuk yang masih sederhana. Pengertian *e-commerce* sangat bervariasi, salah satu definisi dapat diambil dari Turban *et al.* (2008), *e-commerce* adalah proses pembelian, penjualan atau pertukaran produk, jasa dan informasi melalui jaringan komputer, termasuk internet. Adopsi *e-commerce* di tingkat bisnis UKM perlu dilakukan. Beberapa peneliti (Auger & Gallaugher, 1997; Thong & Yap, 1995; Zank & Vokurka, 2003) mengungkapkan bahwa sebagian bisnis enggan melakukan adopsi *e-commerce*, sedangkan lainnya dengan serta-merta mau melakukan adopsi. Hal ini perlu disadari oleh pelaku bisnis seperti UKM.

Terdapat beberapa dugaan dari pelaku bisnis khususnya UKM untuk melakukan adopsi *e-commerce*. Di antaranya adalah orientasi strategi bisnis yang digunakan

oleh pelaku bisnis UKM. Orientasi strategi menjadi hal yang perlu dipertimbangkan dikarenakan karakteristik dari bisnis keluarga, yaitu idiosinkretik. Orientasi bisnis pada bisnis keluarga menunjukkan keunikannya dibandingkan dengan perusahaan yang berorientasi pada maksimasi nilai pada manajemen bisnis profesional (Sharma, 2004). Walaupun pendapat tersebut membahas bisnis keluarga, dapat diasumsikan hampir semua UKM masih berupa bisnis keluarga sehingga karakteristik idiosinkretik masih relevan.

Pembagian orientasi bisnis keluarga juga dikemukakan oleh Birley, Ng, dan Godfrey, (1999), yang membagi menjadi tiga kluster yang berbeda: (1) *family rules group* (bisnis yang berorientasi pada keluarga), yaitu keputusan-keputusan bisnis selalu dikaitkan dengan keberadaan keluarga, menjaga kepemilikan pada keluarga, dan menjaga reputasi keluarga menjadi hal terpenting; (2) *the family out group* (perusahaan yang berorientasi pada bisnis) yang merupakan lawan dari orientasi *family rules group* karena usaha keluarga ini fokus pada bisnis. Orientasi ini sangat peduli terhadap isu-isu perubahan seperti adopsi teknologi baru, strategi bisnis bertumbuh, bahkan membuka diri untuk investor dari luar; dan (3) *the family-business jugglers* (perusahaan yang berorientasi seimbang), orientasi ini tidak secara gamblang mengartikulasikan di sisi mana arah orientasi perusahaan. Karakter-karakter orientasi ini patut diduga menjadi faktor penting yang dapat memengaruhi suatu bisnis keluarga melakukan adopsi *e-commerce* atau tidak. UKM harus melakukan adaptasi dengan adanya disruptif *platform digital* ini.

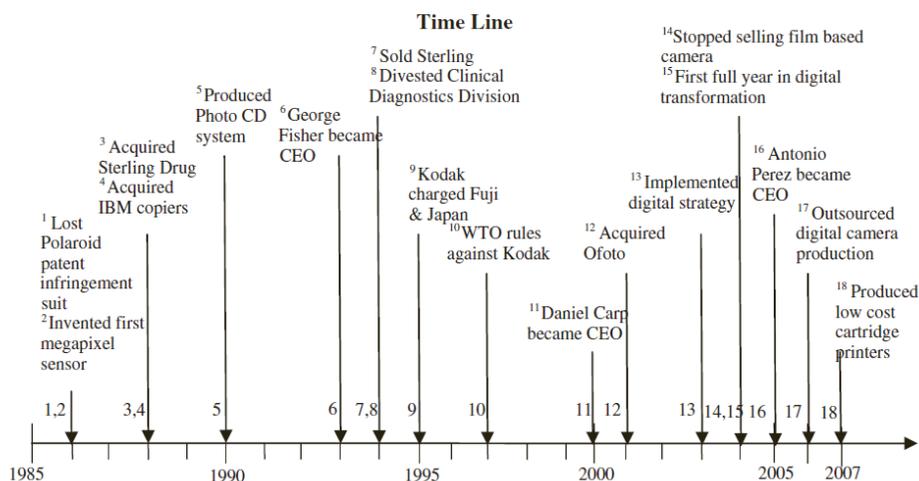
### **Sektor Dunia Fotografi**

Teori disruptif teknologi adalah salah satu yang paling populer untuk menjelaskan nasib perusahaan *incumbent* menghadapi teknologi baru yang signifikan (Christensen, 1997). Dia berpendapat bahwa berinvestasi teknologi disruptif merupakan sesuatu yang sangat mengganggu di sisi keuangan bahkan tidak rasional karena investasi ini pada awalnya tidak memberikan keuntungan pasar. Perusahaan seringkali menghilangkan ide yang diminta pelanggan karena perusahaan harus melakukan investasi besar dengan teknologi baru. Namun, pada saat pelanggan meminta produk inovatif, sudah terlambat untuk bersaing di pasar baru. Akar penyebab dari kegagalan adalah kurang beradaptasi dengan teknologi yang baru. Satu masalah dalam mengidentifikasi disruptor seringkali membutuhkan banyak waktu untuk memberi dampak. Prosesnya yang cukup panjang lebih dari berminggu-minggu atau berbulan-bulan. Masalah lain yang timbul seringkali model bisnis disruptor terlihat sangat berbeda dari apa yang sudah ada, jadi sulit untuk mengidentifikasi disruptor pada tahap awal.

Kasus perjalanan panjang industri kamera Kodak menarik untuk dijadikan model kegagalan adaptasi dari era disruptif. Contoh berikut merupakan hasil analisis dari artikel dari Lucas Jr dan Goh (2009). Pada kasus Kodak, penemuan dan pertumbuhan fotografi digital merupakan teknologi disruptif (teknologi yang mengganggu) yang sangat jelas dan memberikan dampak yang sangat dramatis pada penjualan film seluloid. Teknologi baru tersebut merupakan perubahan sekali dalam seratus tahun perusahaan Kodak. Perubahan digital mengubah proses hampir semua perilaku di bidang fotografi, bagaimana cara konsumen memotret, cara mereka melakukan *display*, dan berbagi gambar.

Teknologi disruptif secara tipikal menghasilkan produk yang lebih murah, lebih ringkas, dan seringkali lebih nyaman dalam penggunaan dibandingkan dengan teknologi produk lama (Christensen, 1997). Digital kamera pada awalnya sangat mahal, namun dengan cepat para produser memperbaiki kinerja dan secara konstan menurunkan harganya. Digital fotografi bukan hanya sekadar produk pengganti, melainkan sebuah perubahan proses secara menyeluruh meliputi *capturing*, *displaying*, dan *transmitting* gambar. Pada kondisi seperti ini, Kodak menganggap remeh dari betapa cepatnya pertumbuhan teknologi baru (Lucas Jr & Goh, 2009).

Pelajaran yang bisa diambil dari melihat kasus Kodak adalah manajemen harus mengenali ancaman dan peluang teknologi informasi dan komunikasi baru dan kemampuan beradaptasi untuk perubahan. Upaya perubahan ini seringkali berhadapan dengan kekakuan budaya organisasi. Analisis sejarah Kodak ini menguatkan teori bahwa kebutuhan perlunya mengubah organisasi dan budayanya ketika menanggapi teknologi yang mengganggu (teknologi disruptif).



Gambar 1. Garis waktu perjalanan perusahaan Kodak (Lucas Jr & Goh, 2009)

Dewasa ini semakin banyak orang di seluruh dunia menggunakan teknologi seluler untuk belajar dan melakukan tugas setiap hari (Ally & Prieto-Blázquez, 2014). Pertanyaan berikutnya adalah "Apakah dimungkinkan pada masa depan pembelajaran *mobile* dalam pendidikan?" Pada masa depan, perangkat seluler akan terlihat sangat berbeda dari hari ini dan akan semakin canggih; karenanya, pendidikan tinggi harus merencanakan untuk memberikan pendidikan guna memenuhi tuntutan generasi mahasiswa baru. Pembelajaran *mobile* generasi berikutnya akan lebih banyak di mana-mana; akan ada sistem cerdas di mana-mana yang dapat dipelajari oleh siswa, dan peserta didik sendiri akan melakukan pembelajaran dari mana pun. Pembelajar akan belajar dari berbagai sumber daripada hanya menggunakan satu perangkat. Embrio kondisi pembelajaran *mobile* seperti ini sebenarnya telah terjadi, semisal *e-learning* di perguruan tinggi, walaupun optimalisasinya masih rendah. Hal ini pada saatnya akan menjadi disruptif di bidang pendidikan. Penugasan perkuliahan dapat diakses semua mahasiswa dari mana pun, dan mereka bisa memberikan tugas dari mana pun tanpa tatap muka. Meskipun demikian, perubahan ini menuntut budaya pendidikan itu sendiri.

Karena ketersediaan teknologi *mobile* semakin global, dunia pendidikan memiliki kesempatan yang memungkinkan individu dari seluruh dunia untuk mengakses sumber daya pendidikan. Pada saatnya nanti sumber daya pendidikan tersedia sebagai sumber daya pendidikan yang terbuka. Meningkatnya ketersediaan sumber daya pendidikan terbuka untuk teknologi seluler membuat akses ke pembelajaran menjadi lebih terjangkau bagi siapa saja yang ingin belajar (Traxler, 2016).

## **Simpulan**

Artikel ini mengemukakan bagaimana perusahaan berubah, beradaptasi sebagai bentuk kapabilitas dinamik untuk merespons "gangguan" digital (*digital disruption*). Platform digital telah menjadi disruptif atau pengganggu bagi berbagai sektor seperti media, komunikasi bergerak, dan industri keuangan (Mallat, Rossi, & Tuunainen, 2004; Selander, Henfridsson, & Svahn, 2013). Sebagai tanggapan terhadap internet dan kekuatan disruptif digital tersebut, perusahaan-perusahaan harus melakukan adaptasi yang signifikan dan bergerak cepat dalam (1) menyebarkan platform digital untuk menciptakan cara-cara baru untuk menarik konsumen; (2) menawarkan solusi digital dan pendekatan yang sangat berbeda terhadap berita, informasi, jejaring sosial, dan hiburan; dan (3) menerapkan berbagai macam model pendapatan *online* yang menarik lebih banyak lagi dalam hal finansial (Karimi & Walter, 2015).

## Kepustakaan

- Ally, M., & Prieto-Blázquez, J. 2014. "What is the Future of Mobile Learning in Education?" *International Journal of Educational Technology in Higher Education*. 11(1):142-151.
- Amit, R., & Zott, C. 2001. "Value Creation in E-Business". *Strategic Management Journal*. 22(6-7): 493-520.
- Auger, P. A. T. & Gallagher, J. M. 1997. "The Information Society : An Factors Affecting the Adoption of an Internet- Based Sales Presence for Small Businesses". *The Information Society: An International Journal*. 13:1, 55-74, (February 2014):37-41. <https://doi.org/10.1080/019722497129287>.
- Birley, S., Ng. D. & Godfrey, A. 1999. "The Family and the Business". *Long Range Planning*. 32(6):598-608.
- Christensen, C. M. 1997. *The Innovator's Dilemma*. Boston: Harvard Business School Press. *MA Google Scholar*.
- Karimi, J., & Walter, Z. 2015. "The Role of Dynamic Capabilities in Responding to Digital Disruption: A Factor-Based Study of the Newspaper Industry". *Journal of Management Information Systems*. 32(1):39-81. <https://doi.org/10.1080/07421222.2015.1029380>.
- Levenburg, N., Magal, S. R., & Kosalge, P. 2006. An Exploratory Investigation of Organizational Factors and e-Business Motivations Among SMFOEs in the US An Exploratory Investigation of Organizational Factors and e-Business Motivations Among SMFOEs in the US, (907689623). <https://doi.org/10.1080/10196780500491402>.
- Lucas Jr, H. C., & Goh, J. M. 2009. "Disruptive technology: How Kodak Missed the Digital Photography Revolution". *The Journal of Strategic Information Systems*. 18(1):46-55.
- Mallat, N., Rossi, M., & Tuunainen, V. K. 2004. "Mobile Banking Services". *Communications of the ACM*. 47(5):42-46.
- Rahayu, R., & Day, J. 2015. "Determinant Factors of E-Commerce Adoption by SMEs in Developing Country: Evidence from Indonesia". *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. 195:142-150. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.06.423>.
- Selander, L., Henfridsson, O., & Svahn, F. 2013. "Capability Search and Redeem Across Digital Ecosystems". *Journal of Information Technology*. 28(3):183-197.
- Sharma, P. 2004. "An Overview of the Field of Family Business Studies: Current Status and Directions for the Future". *Family Business Review*. 17(1):1-36.
- Sholahuddin, S. 2014. "Strategu Pengembangan Produk di Industri Media Cetak di Indonesia: Bertahan di Tengah Persaingan Media Online". *Benefit: Jurnal Manajemen dan Bisnis*. 17(1):9-17.
- Sui, D. Z., & Rejeski, D. W. 2002. "Environmental Impacts of the Emerging Digital Economy: The e-for-Environment E-Commerce?" *Environmental Management*. 29(2):155-163. <https://doi.org/10.1007/s00267-001-0027-X>.
- The Indonesian Internet Service Provider Association. 2016. *No Title*. Retrieved from <https://www.apjii.or.id/>.
- Thong, J., & Yap, C. 1995. "CEO Characteristics, Organizational Characteristics and Information Technology Adoption in Small Businesses". *Omega*. 23(4):429-442. [https://doi.org/10.1016/0305-0483\(95\)00017-1](https://doi.org/10.1016/0305-0483(95)00017-1).
- Traxler, J. 2016. "Inclusion in an Age of Mobility". *Research in Learning Technology*. Vol. 24.

- Turban, E., Lee, J. K., King, D., McKay, J., & Marshall, P. 2008. *Electronic Commerce 2008 (Electronic Commerce)*. USA: Upper Saddle River, N.J. Pearson Prentice Hall.
- Wrigley, E. A. 2018. "Reconsidering the Industrial Revolution: England and Wales". *Journal of Interdisciplinary History*. 49(01):9-42.
- Zank, G. M., & Vokurka, R. J. 2003. The Internet: Motivations, Deterrents, and Impact on Supply Chain rRelationships". *SAM Advanced Management Journal*. 68(2):33.



## Seni Pertunjukan dalam Penjelajahan Media

Koes Yuliadi

Program Studi Teater, FSP, ISI Yogyakarta

Musim dingin Minneapolis 2009. Di dalam sebuah kafe, Ali Momeni duduk di belakang sebuah *projector*. Ia memainkan gambar-gambar yang kemudian terproyeksi ke dinding seberang kafe. Momeni tidak memutar sebuah film, tetapi ia menciptakan sketsa-sketsa yang seketika itu juga bisa dinikmati di *screen* yang juga bisa dilihat dari jalanan. Buliran salju berguguran di antara pendar cahaya sekitar. Para *homeless* yang kebetulan lewat - meskipun jalan terbata - mereka sempatkan untuk menoleh ke arah *screen*. Sayup terdengar alunan musik dari *speaker* kafe. Para tamu kafe mencoba menyaksikan karya lewat kaca jendela. Momeni yang ramah bisa dengan tiba-tiba mengajak mereka terlibat dalam *screening* itu. Mereka bisa diminta langsung menggambar di atas alat yang terhubung dengan *projector*. Peristiwa ini pada akhirnya menjadi perhelatan bersama, sebuah peristiwa interaktif penggagas dan khalayak dalam sebuah ruang. Adakah ini sebuah perhelatan seni, permainan, atau sebuah pemanfaatan waktu luang dengan media baru, khususnya digital.

Sesuai dengan disiplin yang dipelajarinya, fisika dan musik, Momeni melakukan kerja seni dengan peralatan komputer. Ia adalah salah satu sekian seniman yang menciptakan gagasan-gagasan kreatif dengan media digital. Dari fenomena ini ada beberapa hal yang bisa ditinjau baik secara kreatif dalam relasi budaya "baru" maupun psikologis. Terhubung dengan kreativitas, sejauh mana sebetulnya alat-alat teknologi digital telah memberikan nuansa baru dalam kerangka penciptaan seni pertunjukan. Beberapa pertunjukan teater, tari, ataupun musik di beberapa kota di Indonesia menjadikan *backdrop* panggung sebagai *screen* video ataupun film. Lebih dari itu, Miroto pada tahun 2014 mempergunakan teknologi hologram dalam menciptakan karya koreografinya. Pertunjukan itu bisa menghadirkan penari dari Taipei, New York, dan Tokyo melalui koneksi internet. Mereka bisa hadir dalam pantulan kaca, menari bersama penari-penari dari Indonesia di panggung Banjarmili Jogja.



Gambar 1 Ali Momeni (kiri) sedang mengoperasikan komputer yang terhubung dengan *projector*.  
(Foto: Koes Yuliadi, 2009)



Gambar 2 Karya Ali Momeni di Minneapolis 2011.  
(Foto: ali-momeni-and-jenny-schmid)

Sepenggal catatan yang tersarikan dalam perhelatan itu di antaranya adalah teknologi hologram mampu menghadirkan sosok maya dalam rentang jarak yang jauh. Pada waktu yang sama, seseorang bisa menari dan bergabung dengan penari lain di suatu tempat tanpa harus datang secara fisik. Dia hadir dalam sebuah pantulan cahaya. Proyek ini juga menawarkan sebuah kerja kolaborasi antardisiplin dan juga antarruang. Aspek lain yang bisa ditawarkan juga menyangkut gagasan interaktif, baik terciptanya interaksi seni dengan masyarakat (penonton) maupun interaksi antarbidang seni.

Resapan media digital dan infrastruktur jaringan telah memasuki performativitas dalam seni pertunjukan. Perlengkapan teknologi dan media kontemporer memproyeksikan bentuk baru intra-aksi apa yang biasanya disebut agen perpanjangan manusia, untuk mempergunakan terminologi Barad dalam bahasan

performativitas *posthumanist* (2017:10). Dalam pengertian ini studi performativitas tidak bisa mengabaikan kekuatan-kekuatan dan efek-efek industri teknologi digital dan keterikatan mereka dengan tubuh manusia. Budaya digital adalah budaya performatif. Semua dikondisikan dan dibentuk oleh proses tekno-sosial dan jaringannya, lalu memberikan kemungkinan baru dalam performativitas. Wacana performativitas di sini sebagai sebuah definisi yang menggambarkan sebuah kata yang tidak lagi hadir sebagai ungkapan semata, tetapi secara langsung menghasilkan tindakan. Dalam konteks ini performativitas memberikan catatan bahwa kinerja mesin menjadi lebih manusiawi.

Secara sederhana pemaparan tersebut akan menarik jika direlasikan dengan beberapa pertunjukan yang mulai mempergunakan teknologi media (digital). Ada perbedaan yang pasti saat melihat pertunjukan teater atau tari secara langsung dan menontonnya melalui komputer atau *screen*. Akan sangat berbeda pula ketika melihat pertunjukan teater atau tari secara langsung, namun ada bantuan komputer di dalamnya. Kini komputer ada di mana-mana. Alat ini bisa disembunyikan di balik panggung dan ruang-ruang gelap. Akan tetapi, hasil kerjanya bisa disaksikan langsung oleh penonton. Seberapa jauh sebetulnya kesadaran pencipta seni atas penggunaan teknologi ini, perlu menjadi perhatian.

Sardono W. Kusumo pada tahun 1992 bekerja sama dengan Robert Chappell (sutradara film) memproduksi film "The Sorceress of Dirah". Narasi Calon Arang dari Jawa dan Bali digubah kembali dalam bentuk film. Karya ini bisa dikatakan sebagai film tari karena keseluruhan adegan dalam Dongeng dari Dirah adalah koreografi tari. Dalam tradisi pertunjukan di Bali, kisah Calon Arang adalah lakon yang dipandang sakral. Masyarakat Bali hanya boleh mempertunjukannya dalam upacara-upacara untuk kepentingan pemujaan, keterkaitan atmosfer *sekala* dan *niskala* (nyata dan gaib). Sardono menafsir kembali kisah ini dalam sudut pandang baru. Calon Arang sebagai sebuah kisah dan keberadaan tokoh ini dalam kehidupan masyarakat Bali terepresentasikan dalam bentuk film tari.

Film dalam hal ini menjadi sebuah media baru dalam mengekspresikan karya tari. Kinerja semacam ini sudah tentu menuntut sebuah konsekuensi menata tari untuk sebuah layar (*screen*). Sutradara dan koreografer menyadari bahwa mereka bukan mencipta karya tari untuk sebuah pertunjukan, tetapi untuk sebuah alat rekam yang hasilnya akan dipotong-potong dan ditata ulang dalam bentuk pita atau cakram digital. Hasil akhir karya ini akan dipertunjukkan dalam sebuah layar. Penonton tidak bisa melihat para penari atau tokoh Calon Arang secara langsung seperti layaknya pertunjukan. Mereka hanya melihat semuanya di bidang. Calon Arang hadir dalam sekumpulan cahaya yang terproyeksikan dalam layar. Calon Arang bagi masyarakat Bali

adalah tokoh sakral yang hanya dikenal dalam narasi sastra dan geguritan (tembang), lalu diwadangkan dalam bentuk Rangda, lalu oleh Chappell dan Sardono dihadirkan ulang secara "maya". Proses ini mengingatkan pada tulisan Dixon, *The Digital Double*.

Dixon membahas digitalisasi dalam seni pertunjukan dengan metaforik *double* teater-nya Artaud (2005:13). Gagasan tentang *double* telah menjadi konsep kuat dalam performativitas sejak munculnya Teater Antonin Artaud tahun 1938. Ia menawarkan visi primitif dan spiritual dari teater yang sakral, transformasional, dan transendental. Pada awalnya Artaud membahas totem budaya Mexico: batu keramat, binatang, dan benda-benda yang bisa membangkitkan kekuatan tersembunyi dari pemeluknya. Totem itu kemudian tiba-tiba bisa menjadi patung, *double*, dan sebuah bayangan. Catatan-catatan teatrikal Artaud yang memikat secara visual, yang sebelumnya seakan tidak mungkin tergambar di panggung, sekarang bisa terealisasikan dengan peralatan komputer.

Artaud adalah orang pertama yang meniru istilah realitivitas virtual. Realitas ini berkembang pada tingkat mimpi di mana tanda-tanda *alchemy* berevolusi. Realitas ganda atau virtualitas menjadi titik tumpuan teater kekejaman Artaud. Ia semakin menyadari hal ini ketika menyaksikan tarian Bali pada tahun 1931 di Paris (Dixon, 2005:14). Adakah ini menunjukkan bahwa kesadaran dan ketidaksadaran sebagai sebuah keindahan dalam pertunjukan atau sebuah puisi indah yang intens, menurut Artaud. Dalam sebuah pertunjukan Calon Arang yang sering muncul dalam upacara sakral desa misalnya, sekumpulan laki-laki bertelanjang dada menusukkan (*ngurek*) bilah keris yang dibawa ke tubuhnya sendiri. Mereka menari dalam kondisi *kerauhan* atau kesurupan ketika berhadapan dengan Rangda. Pada sebuah pertunjukan sakral di Pura Desa bahkan seringkali seseorang dalam kerumunan massa tiba-tiba terbawa nuansa itu. Ia kerasukan dan kemudian melakukan hal sama seperti para penari di halaman *jaba-tengah* pura. Bagian ini menjadi sangat mengerikan dan indah sehingga kini banyak direproduksi dalam pertunjukan-pertunjukan tradisional Barong bagi wisatawan. Beberapa *sekha* (organisasi di bawah desa) dan puri di sekitar Ubud hampir setiap malam memersembahkan drama-tari Barong.

Sardono pada tahun 1974 telah menciptakan karya tari *Dongeng dari Dirah* setelah hidup beberapa bulan di Bali. Ia tinggal di Teges dan langsung bersentuhan dengan masyarakat hingga mendapatkan pengalaman-pengalaman mistis.

Mitologi Calon Arang sangat lekat dalam kehidupan masyarakat Bali. Mereka memandang tokoh ini sebagai penguasa anasir buruk dan hantu-hantu. Kisah ini bermula dari Jawa pada masa Raja Airlangga berkuasa di Daha sekitar tahun 1006-1042 M). Pramoedya Ananta Toer telah menuliskan tokoh ini dalam *Dongeng Calon Arang* (1954). Seperti halnya kisah yang tersebar secara lisan, Toer juga menuliskan

Calon Arang sebagai janda sakti pemuja Durga dan penyebar teluh. Ia melakukan serangkaian pembunuhan dengan ilmu hitam karena dendam. Anak perempuan semata wayangnya tidak ada yang melamar.

Seiring migrasi masyarakat Jawa ke Bali, kisah ini turut menyeberang dan mengalami perubahan bentuk. Narasi Calon Arang dipandang sebagai lakon sakral. Masyarakat Bali mengadaptasi kisah ini ke dalam geguritan, pertunjukan, topeng Rangda, hingga kini sangat menarik sebagai desain tato.

Ketika Sardono dan Chappell melakukan transformasi ke dalam film, maka semakin memperlihatkan kecenderungan menarik dalam proses adaptasi teks. Dunia film mengenalkan adanya transposisi sinematik sastra. Hutcheon menandakan bahwa adaptasi telah menjadi gejala yang meluas secara global dalam realitas postmodern saat ini. Kisah-kisah dalam puisi, novel, drama, opera, lukisan, lagu, tarian, dan lainnya terus-menerus diadaptasi dari satu medium ke medium lainnya dan kemudian kembali lagi (Hutcheon, 2006:xi). "Lara Croft: Tomb Raider" bahkan sebuah film yang diadaptasi dari sebuah *game* pada tahun 2001, bergulir juga menjadi majalah, kini telah diadaptasi dalam bentuk robot beriring dan produksi film versi terbarunya pada tahun 2018.

Transformasi pertunjukan tari ke dalam bentuk film ditengarai sebagai sebuah eksperimentasi. Film tari bisa dimasukkan dalam genre ini karena gaya tuturnya sangat berbeda dengan film *mainstream*. Film bergenre eksperimental menolak unsur naratif dalam penceritaan dan menggunakan beragam variasi teknik yang abstrak seperti gambar yang kabur, merusak pita film, atau pengulangan *editing*. Salah seorang pencetus film eksperimental yang berbasis tari adalah Maya Deren (1940-an). Selanjutnya secara historis para koreografer generasi *avant garde* mulai merambah media baru dalam penciptaannya, yaitu film. Karya tari dalam konteks ini telah melebur dan berintegrasi dengan film eksperimental. Eksperimental dalam hal ini juga menyangkut apa yang terjadi di dalam kepala penonton selama proyeksi film berlangsung. Ini merupakan sebuah tautan yang menarik tentang virtualitas ritual jika menelaah film-film eksperimental yang juga merambah disiplin antropologi (Pasqualino & Schneider, 2014:4). "The Sorceress of Dirah" memiliki kecenderungan untuk disebut juga sebagai film antropologi.

Setelah Sardono W. Kusumo, gerakan film tari di Indonesia mencuat kembali dengan hadirnya "Opera Jawa" (2006) karya Garin Nugroho. Meskipun sangat eksperimentatif, narasi film ini merujuk pada kisah Ramayana. Ketiga tokoh dalam film, yaitu Setio (Martinus Miroto), Siti (Artika Sari Devi), dan Ludiro (Eko Supriyanto), terlibat dalam cinta segitiga selayaknya Rama, Sinta, dan Rahwana. Ketiganya memang pernah tergabung dalam kelompok penari dalam pertunjukan Ramayana. Unsur

tari dan musik sangat kental dalam penggarapan film ini. Akan tetapi, Garin tidak hanya menjadikan tari sebagai salah satu kekuatan ekspresi film. Ia juga melibatkan para perupa dalam produksi film ini. Garin merespons karya-karya mereka untuk memperkuat sisi visual film eksperimennya. Karya-karya perupa Indonesia dalam film Garin adalah sebuah media yang mandiri di sisi karya tari sebagai disiplin yang hadir spesifik dari keterlibatan Miroto dan Eko Supriyanto. Semua disiplin seni yang ada saling berko-eksistensi namun melebur dalam sebuah film "Opera Jawa". Film ini juga tidak akan sempurna tanpa kehadiran Rahayu Supanggah sebagai komposer yang menggarap musiknya.

Delapan tahun kemudian Miroto yang bermain dalam "Opera Jawa" menciptakan karya "Body in Between" di Studio Banjarmili dengan menggunakan teknologi tele-holografis. Seperti yang telah disinggung di bagian atas, penari dari New York bisa hadir dan "bersentuhan" dan menari bersama dengan para penari di Banjarmili Jogja dalam sosoknya yang terpantul lewat kaca dan hadir melalui jaringan nirkabel. Ia ada, namun maya. Ini adalah sebuah kenyataan dalam realita teknologi digital.

Kreativitas yang dilakukan Sardono, Garin, dan Miroto dari Indonesia memiliki kekuatan lintas media, yaitu seni pertunjukan tidak hanya mengenal ruang panggung secara konvensional. Ruang seni pertunjukan dalam hal ini telah diinterpretasikan secara lebih terbuka dan maya. Adakah ini sebuah perspektif yang muncul karena pengaruh kebudayaan digital? Film-film tari dari Barat seperti karya Maya Deren atau Pina Bausch telah menjadi referensi yang mengilhami, komputer telah menjadi bagian dalam kehidupan kita, dan pola-pola kolaborasi dalam penciptaan seni telah menjadi kekuatan. Inilah sekelumit gagasan seni pertunjukan lintas media di Indonesia yang tidak bisa lepas dari kebudayaan digital.

## **Kepustakaan**

- Dixon, Steve. 2004. "The Digital Double". *New Visions in Performance The Impact of Digital Technologies*. Carver, Gavin and Colin Beardon (Eds.). Netherlands: Swets & Zeitlinger B.V.
- Hutcheon, Linda. 2006. *A Theory of Adaptation*. London & New York: Routledge Taylor & Francis Group.
- Leeker, Martina. 2017. "Performing (the) Digital Position of Critique in Digital Cultures". *Performing the Digital Performativity and Performance Studies in Digital Cultures*, Leeker, Martina, Imanuel Schipper, and Timon Beyes (Eds.). Germany: Verlag.
- Schneider, Arnd & Caterina Pasqualino. 2014. *Experimental Film and Anthropology*. London & New York: Bloomsbury.

# Representasi Identitas dalam Imaji Foto Karya Frans Mendur

Kusrini

Program Studi Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta

Fotografi jurnalistik merupakan salah satu genre fotografi yang mengikuti perkembangan teknologi informasi, dengan tetap mempertahankan sifat dokumenter, yaitu mengumpulkan dan menyimpan informasi serta pengetahuan. Secara umum, foto jurnalistik merupakan gambar yang dihasilkan lewat proses fotografi untuk menyampaikan suatu pesan, informasi, cerita suatu peristiwa yang menarik bagi publik, dan disebarluaskan lewat media massa (Gani & Kusumalestari, 2013:47). Pesan, informasi, dan pengetahuan yang disampaikan oleh foto jurnalistik tidak boleh mengabaikan unsur kebenaran dari suatu peristiwa. Data dan fakta di dalamnya harus akurat atau dapat dipertanggungjawabkan. Seperti diungkapkan Parrish (2002:2), jika foto jurnalistik merupakan bentuk pelaporan visual dari kebenaran yang paling tepat.

Hal senada juga diungkapkan oleh Rambey (2008:135) bahwa foto jurnalistik tidak boleh meleset dalam menyampaikan sesuatu, tidak boleh ada distorsi dalam penyampaian berita visual. Fakta yang termuat dalam foto jurnalistik berisi data dan rekaman peristiwa yang membuat pembaca memahami kejadian secara keseluruhan. Karakter lain dari foto jurnalistik adalah sebagai medium yang dengannya, masyarakat dapat melihat kembali rekaman imaji dari masa lalu (Wijaya, 2014:16). Perjalanan sejarah dapat dibawa kembali ke masa kini melalui foto jurnalistik. Selain sifat dokumentatif, publikasi foto melalui media massa menjadikan foto jurnalistik seolah memiliki legitimasi dalam data dan fakta karena lolos meja redaksi dengan berbagai aturan jurnalistiknya.

Pada sifat entitas fotografi, jenis foto ini mampu menawarkan faktualitas secara nyata dengan detil memadai, serta diyakini dapat menciptakan nilai kepercayaan yang tinggi (Soedjono, 2006:136). Selain itu, foto jurnalistik juga mampu menyentuh rasa dan menggerakkan masyarakat untuk melakukan sesuatu. Sebagai contoh adalah foto-foto bencana atau tragedi kemanusiaan yang dipublikasikan oleh media massa, dirasa lebih mudah untuk menarik simpati masyarakat dan mendatangkan bantuan dari banyak pihak. Respons dan bantuan segera berdatangan setelah informasi, baik visual maupun tulis, dipublikasikan oleh media massa. Bahkan kini media massa menjadi salah satu sarana untuk penggalangan dana kemanusiaan, setelah pemberitaan dan publikasi foto-foto berita di media massa tersebut.

Di sisi lain, imaji yang menampilkan fakta dan realitas dalam bentuk visual yang terdokumentasi dengan baik menjadikan foto jurnalistik dapat berfungsi sebagai bukti sejarah. Lebih jauh apabila karya jurnalistik dirunutkan secara kronologis melalui alur waktu yang benar, maka dapat dikatakan sebagai suatu sejarah fakta bergambar (Soedjono, 2006:131). Kita dapat melihat kembali peristiwa masa revolusi Indonesia melalui foto-foto jurnalistik pada masa tersebut yang kini banyak tersipikan dalam buku-buku sejarah. Situasi dan kondisi Indonesia pada waktu itu yang tidak memungkinkan untuk berkreasi dalam bidang fotografi seperti saat ini (Marah, 2008:116), justru membuat foto jurnalistik pada masa tersebut memiliki ciri khas tersendiri. Salah satu karya foto jurnalistik yang fenomenal di Indonesia adalah foto peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada 17 Agustus 1945.

Melalui agen foto Indonesian Press Photo Service (IPPHOS), fotografer kakak beradik Alexius Impurung Mendur (Alex Mendur) dan Frans 'Soemarto' Mendur (Frans Mendur), mendokumentasikan peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia 17 Agustus 1945. Meski terdapat beberapa versi tentang sejarah fotografer peliput proklamasi kemerdekaan (Soerjoatmodjo, 2013:12), foto-foto tersebut diyakini sebagai karya Frans Mendur. Sementara itu, negatif foto hasil *jepretan* Alex Mendur dirampas tentara Jepang. Kini, sebagian karya foto kedua fotografer ini masih dapat dilihat di arsip milik keluarga besar Mendur, Galeri Foto Jurnalistik Antara (GFJA), dan buku-buku tentang revolusi kemerdekaan Indonesia.

Tulisan ini berupaya untuk melihat representasi identitas dari Frans Mendur melalui karya foto jurnalistiknya. Objek kajian dibatasi pada foto-foto karya Frans Mendur dan tidak menyertakan karya Alex Mendur, meskipun dalam banyak tulisan dan buku terdapat sebutan "Mendur Bersaudara" untuk Frans dan Alex Mendur. Pemilihan karya foto Frans Mendur antara lain dengan pertimbangan adanya foto peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia serta foto-foto pada masa revolusi kemerdekaan Indonesia. Foto-foto objek analisis tulisan ini didapat dari arsip foto tesis Kusri (2013) pada Pascasarjana Penciptaan dan Pengkajian Fotografi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang berjudul "Memaknai Identitas Indonesia: Kajian Foto Karya Frans Soemarto Mendur".

Secara fungsi foto-foto karya Frans Mendur hampir semua termasuk dalam genre fotografi jurnalistik. Visual foto terpapar dengan jelas subjek-subjek foto, siapa, dan apa saja. *Moment* atau peristiwa juga tersurat dalam imaji foto. Karya-karya Frans Mendur jelas dipenuhi dengan informasi. Seperti dalam foto Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia, Dwi Tunggal Ir. Soekarno dan Dr. Moh. Hatta, serta beberapa tokoh lain jelas terlihat sebagai subjek foto. Selain itu, tervisualkan adanya pengibaran bendera Sang Saka Merah Putih, serta kehadiran banyak orang

yang berdiri dengan khidmat. Dalam karya-karya foto Frans Mendur dapat dengan *gamblang* terlihat tujuan informasi visual. Hal tersebut dapat dipahami karena sebagai jurnalis foto dituntut profesional dan akurat dalam menyampaikan berita foto. Profesionalisme tersebut makin terlihat saat tergabung dalam IPPHOS, foto-foto karya Frans Mendur banyak yang diterbitkan atau dipublikasikan oleh media massa untuk pemberitaan (www.bbc.com, diakses 18 Desember 2018; pukul 20.15 WIB).

Namun, saat ini tidak semua karya Frans Mendur bisa dilihat kembali. Dari penelusuran karya foto IPPHOS melalui dokumentasi media massa, buku-buku sejarah, dan arsip pribadi Peter Mendur-fotografer IPPHOS setelah era 1950-an, terdapat 100 foto yang teridentifikasi sebagai karya Frans Mendur (Kusrini, 2013:56). Foto-foto lain terkait sejarah masa revolusi Indonesia yang ditemukan adalah karya Alex Mendur karena memang sering liputan bersama. Bahkan ada juga yang tidak teridentifikasi nama fotografer karena sudah berganti kepemilikan. Foto-foto tersebut tidak akan dikaji per *frame*, namun ditempatkan di posisi sebagai medium penyampai pesan visual.

Foto-foto sebagai sebuah medium tidak hanya dapat dipahami sebagai sebuah gambar atau imaji. Dia memiliki muatan pesan dan konteks yang melingkupi. Susan Sontag dalam *On Photography*, menyebutkan jika melalui fotografi, sesuatu kemudian menjadi bagian dari sistem informasi (Sontag, 1977:138). Saat berbagai peristiwa memerlukan visual untuk menyampaikan informasi, semua hal kemudian diperlukan foto. Realitas kemudian menjadi seperti dirumuskan kembali, direkam untuk dikaji lebih cermat, dipertunjukkan, ataupun untuk target pengawasan atau pengamatan. Realitas itulah yang tertangkap dan dipahami oleh khalayak sebagai realitas yang sebenarnya, bahkan dapat dimungkinkan jika kemudian juga dipahami sebagai kenyataan dari suatu peristiwa.

Dari pernyataan tersebut dapat dikatakan jika foto telah menjadi representasi dari realitas, di mana sebuah representasi adalah penggambaran dari seseorang, tempat, atau sesuatu (Atkins, 1997:163). Namun, untuk membaca foto sebagai representasi terlebih dahulu kita perlu menempatkan imaji secara tekstual kemudian kontekstual, bahwa foto dibaca sebagai bahasa visual yang bermain aktif. Kress & van Leeuwen (1996:7) menyebutkan jika representasi dapat dilihat sebagai sebuah proses di mana terdapat pembuatan tanda (*sign*), baik anak-anak maupun orang dewasa, mencoba membuat sebuah representasi dari beberapa objek atau wujud, apakah secara fisik atau berbentuk sistem tanda. Dalam representasi terdapat kompleksitas yang muncul dari sejarah budaya, sosial, dan psikologi dari pembuat tanda, serta difokuskan dalam konteks di mana tanda diproduksi.

Dalam melihat representasi foto, ada dua aspek dasar yang harus dipenuhi. Pertama, kita harus ingat bahwa foto itu sendiri merupakan produk dari fotografer. Foto selalu merefleksikan spesifikasi dari cara pandang, baik itu estetika, polemik, politik, maupun ideologi. Seseorang mengambil foto sebagai suatu tindakan aktif. Saat melihat sebuah peristiwa, fotografer menciptakan kembali adegan atau peristiwa yang terlihat menurut wacana budayanya. Kedua, fotografer mengodekan kerangka acuan yang dengannya kita membentuk dan memahami dunia tiga dimensi. Dengan demikian, terdapat referensi yang lebih luas dan berhubungan dengan serangkaian sejarah yang lebih luas, sekaligus estetika, budaya, dan sosial (Clarke, 1997:29).

Membahas representasi yang dikaitkan dengan identitas, sering dirujuk pada kelompok atau budaya tertentu. Seperti diungkapkan Burton (1999:34) bahwa konsep tentang identitas merujuk pada pemahaman tentang citra-diri dan kepemilikan kelompok yang dianut oleh anggota budaya dan yang ditingkatkan oleh konsumsi produk-produk budaya dan representasi melalui media. Pada bagian lain di bukunya yang berjudul *Media dan Budaya Populer* (1999), representasi identitas akan mengarah pada keliyaran (*othering*), oposisi terhadap pelbagai representasi yang lain, apa yang bukan merupakan identitas, dan perbedaan (Burton, 1999:148).

Namun jika dilihat secara leksikal, identitas (*identity*) adalah diri atau aku individual, kepribadian, suatu kondisi kesamaan dalam sifat-sifat karakteristik yang pokok-pokok (Chaplin, 2002:237). Dari arti kata identitas tersebut maka dapat dipahami jika istilah ini dapat dilihat dari dua sudut pandang, secara personal, yaitu terdiri diri atau aku individual dan kepribadian. Dari sini kemudian dapat juga dikatakan jika pengertian tentang "diri" (aku) atau *self* bersifat individual yang merujuk pada kepribadian seseorang. Pengertian identitas lainnya adalah identitas secara sosial yang mensyaratkan adanya suatu kondisi kesamaan dalam sifat-sifat karakteristik yang pokok-pokok. Pada identitas sosial ini terdapat keterkaitan dengan keberadaan kelompok sosial.

Kedua identitas tersebut, identitas sosial dan identitas personal, dalam implementasinya dapat saling dikaitkan. Identitas sosial merupakan pernyataan tentang "menjadi siapa" seseorang tersebut, yang biasanya dilihat dalam kerangka kelompok sosialnya. Ketika seseorang menjalankan aturan kelompok, dia dilihat dalam kerangka identitas individu yang "melakukan apa". Karena itu, untuk melihat identitas seseorang digunakan perangkat sentral "menjadi siapa" dan "melakukan apa" sehingga pemahaman tentang kelompok, aturan, dan individu dalam konsep identitas dapat lebih kuat (Burke & Stets, 2000:234). Tulisan ini mengulas bagaimana representasi identitas dari Frans Mendur melalui karya fotonya. Bahasan ini menjadi menarik karena dalam representasi dan identitas termuat sejarah panjang fotografer

dan imaji foto, nilai estetika fotografi, budaya yang membesarkannya, serta lingkungan dan kondisi sosial yang melingkupinya.

Dari foto-foto yang dikaji, hampir semua peristiwa yang dipilih Frans Mendur sebagai objek pemotretan adalah *moment* penting bagi bangsa Indonesia, seperti pembacaan teks Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia pada 17 Agustus 1945. Kemudian ada rapat pembahasan UUD RI oleh Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia (18 Agustus 1945), Rapat Raksasa di Lapangan Ikada (Medan Merdeka) (19 September 1945), peresmian Tentara Nasional Indonesia (TNI) dan pelantikan Panglima Besar Jenderal Soedirman di Yogyakarta (3 Juni 1947), hijrahnya 35.000 anggota TNI dari Divisi Siliwangi Jawa Barat ke Yogyakarta dan tiba di Stasiun Tugu Yogyakarta (1 Februari 1948), Pekan Olahraga Nasional I di Solo (9 September 1948), dan Presiden Soekarno kembali dari pembuangan di Bangka disambut warga Yogyakarta (6 Juli 1949). Selain itu, juga terdapat foto-foto perjalanan perang gerilya Jenderal Soedirman dan pasukannya, serta aktivitas gerilyawan yang siap kembali ke Yogyakarta pada tahun 1949.

Aktivitas para tokoh bangsa dalam kegiatan kenegaraan, khususnya di Yogyakarta, juga tidak lepas dari kamera Frans Mendur. Misal, Ir. Soekarno, Dr. Moh. Hatta, Jendral Soedirman, Sri Sultan Hamengku Buwono IX, dan Sjafruddin Prawiranegara. Kejelasan representasi subjek foto dalam karya Frans Mendur dapat terlihat pada wajah, pose, *gesture* (kial), atau sosok serta atribut yang menjadi ciri khas sehingga mudah dikenali siapa tokoh tersebut. Sekadar diketahui, saat pemerintahan Indonesia berada di Jakarta dan Yogyakarta, penugasan Alex Mendur dan Frans Mendur juga berbeda. Alex Mendur bertugas di Jakarta, sedangkan Frans Mendur di Yogyakarta (Peter Mendur, 18 Juni 2013). Hal tersebut berpengaruh terhadap lokasi foto yang lebih banyak di daerah Yogyakarta dan sekitarnya. Jika dirunutkan secara kronologi, hasil peliputan Frans Mendur bisa dikatakan sebagai fakta sejarah bermatra visual. Foto-foto tersebut menjadi pencerita sejarah bangsa berbentuk dua dimensi.

Foto-foto Frans Mendur merupakan gambaran dari sejarah bangsa Indonesia selama masa revolusi. Foto-foto karya Frans Mendur menyajikan realitas berbagai peristiwa penting bangsa Indonesia dalam bentuk informasi visual dengan pengolahan *skill* fotografi profesional. Foto-foto karya Frans Mendur memiliki ciri khas adanya suatu peristiwa (*moment*) atau aksi dari objek foto sehingga satu *frame* foto dapat digunakan untuk menceritakan suatu peristiwa yang besar. Selain itu, terdapat penonjolan ketokohan dalam subjek foto jika informasi yang diberitakan terkait dengan isu tertentu. Subjek-subjek diambil dari sudut pengambilan gambar (*angle*) yang menjadikan informasi dapat tersampaikan dengan baik. Pemotretan tokoh-tokoh

tersebut tidak selalu *close up* atau jarak dekat, namun disesuaikan dengan peristiwa yang diliput. Selain kejelasan subjek, visualisasi imaji disusun melalui teknik fotografi yang baik. Pengolahan sumber cahaya yang ditengarai berasal dari sumber alami sinar matahari dimaksimalkan melalui pengaturan cahaya pada kamera sehingga meskipun hasil cetak hitam putih, terlihat jelas subjek-subjek foto serta terkesan aktif.

Selain itu, Frans Mendur pandai dalam mengambil sudut pengambilan gambar (*angle*), yang membuat tangkapan kamera menjadi luas. Seperti dalam foto kedatangan Ir. Soekarno ke Yogyakarta dari lokasi pembuangan di Bangka. Foto konvoi Ir. Soekarno di Yogyakarta itu disajikan melalui *angle bird eye view level*, format *wide* atau dalam istilah lain adalah *entire*. Pemotretan mengambil kedua sisi jalan serta bumper mobil pers untuk membingkai subjek utama. Meskipun mobil pers tidak bisa sepenuhnya dikatakan sebagai *foreground*, secara keseluruhan foto menunjukkan adanya kedalaman dimensi foto. Suasana di lokasi serta panjangnya konvoi mobil juga terlihat. Selain itu, kial (gerak-gerik) subjek foto juga jelas. Penduduk yang berdiri di sepanjang jalan yang dilalui konvoi pun terekam oleh Frans Mendur. Dengan merekam area yang lebih luas dalam peristiwa, penafsiran informasi tidak terhenti pada kepulangan Ir. Soekarno yang juga Presiden RI I ini ke Yogyakarta, namun kemudian menimbulkan penafsiran lain yang lebih mendalam.



Gambar 1 **6 Juli 1949**, Presiden RI I Soekarno kembali ke Yogyakarta dari pembuangan di Bangka.

Foto: Frans Soemarto Mendur/IPPHOS. Reproduksi oleh Peter Mendur.

Hal menarik lain dari foto itu adalah penempatan mobil *press* (pers) pada latar depan *frame* foto, serta adanya bendera Merah Putih di tengah bumper mobil. Nomor polisi mobil AB-201 dan tempelan nama BFI juga jelas terlihat. Jika dikaitkan dengan masa revolusi serta jenis kamera para jurnalis tersebut, dapat ditengarai jika mereka dari Berita Film Indonesia (BFI). Dari subjek mobil pers pada latar depan dapat ditafsirkan adanya pemikiran Frans Mendur tentang pers dan perjuangan revolusi

Indonesia, bahwa pers dapat diandalkan dalam perjuangan bangsa Indonesia. Mereka juga berjuang dengan kamera melalui gambar serta tulisan. Hal ini sejalan dengan ungkapan Kristupa Saragih (nasional.kompas.com, diakses 3 April 2013), bahwa Mendur Bersaudara adalah pejuang bersenjata kamera. Penempatan subjek mobil BFI bisa jadi merupakan kode bahwa para jurnalis, khususnya Frans Mendur, siap memberikan dukungan dalam bentuk publikasi peristiwa-peristiwa yang membawa keuntungan bagi perjuangan Indonesia.

Selain mobil pers yang menonjol, terlihat kial yang jelas pada masing-masing subjek foto. Lambaian tangan Ir. Soekarno kepada rakyat yang berdiri di tepi jalan sebelah kanan terlihat jelas. Begitu juga dengan langkah kaki anak-anak yang berjalan di trotoar sebelah kiri konvoi, juga menunjukkan adanya *action* dan *time* pergerakan. Hal ini mengindikasikan lambatnya laju kendaraan konvoi. Apalagi posisi saat melambatkan tangan Presiden Soekarno dalam keadaan berdiri sehingga mobil harus berjalan lambat agar tidak jatuh terduduk saat melambatkan tangan kepada warga. Secara informatif, dapat ditafsirkan jika peristiwa ini menjadi ajang pemberitahuan kepada rakyat bahwa presidennya telah kembali, sekaligus simbol penerimaan rakyat terhadap pemimpinnya. Secara politik dapat dikatakan jika peristiwa ini menunjukkan kedekatan Presiden Soekarno dan rakyatnya, bahwa rakyat masih mendukungnya.

Dalam representasi visual suatu peristiwa, terjadi proses pembuatan tanda yang di dalamnya terdapat atribut dengan karakter objek melalui penonjolan untuk memperlihatkan hal atau sesuatu yang penting. Sebagai contoh melalui *foreground*, detail atau ketajaman fokus, atau melalui warna dan *tone* yang mencolok mata. *Gesture* juga diterjemahkan lebih dari sekadar aksi tetapi dilihat untuk atribut simbolik pembacaan, termasuk untuk menunjukkan relasi identitas. Pada saat menafsirkan objek pemotretan seperti tidak pada tempatnya secara keseluruhan, yang secara konvensional kemudian dikaitkan dengan nilai-nilai simbolis (Kress & van Leeuwen, 1996:105). Pada waktu Frans Mendur menempatkan foto sebagai medium penyampai informasi, pada saat itu juga secara bersamaan terdapat ide-ide visual yang muncul dan terolah berdasarkan referensi dan preferensi subjektif. Kecenderungan ideologi dan politiknya turut tersirat dalam imaji foto. Keberpihakannya pada bangsanya, Indonesia, banyak tertuang dalam karya fotonya.

Seperti dapat ditemui dalam imaji foto pertemuan Sri Sultan Hamengku Buwono (HB) IX dan Residen Leyland, tidak disajikan dalam bentuk foto pertemuan resmi atau formal sebagai wakil dari dua negara. Pertemuan sebagai bentuk perundingan hasil pernyataan Roem-Roijen (Rum-Royen) pada 11 Mei 1949 ini terkesan santai. Dalam foto ini dapat ditemukan ekspresi dan pose alami kedua subjek. Sajian foto menunjukkan pose keduanya duduk saling berhadapan. Tidak terlihat perwakilan lain

dari kedua bangsa meskipun terdapat beberapa gelas dengan air minum yang masih tersisa. Pose Sri Sultan HB IX terlihat santai namun ekspresi wajah serius, sedangkan pose Leyland dengan tangan menekan kursi cenderung terlihat kaku. Ekspresi mata juga lurus saling menatap dengan Sri Sultan HB IX. Dari *angle* yang sejajar mata, wajah Sri Sultan IX terlihat lebih jelas, posisi subjek juga lebih maju menempati bidang lebih banyak dibandingkan Leyland. Komposisi ini mengurangi kesenjangan besar badan keduanya, yaitu Sri Sultan HB IX dengan ukuran badan Asia (Indonesia), sedangkan Leyland ukuran badan Eropa (Belanda) sehingga lebih tinggi besar.



Gambar 2 **11 Mei 1949**, Sri Sultan Hamengku Buwono (kiri) dan Residen Leyland. Reprografi oleh Peter Mendur.  
Foto: Frans Soemarto Mendur/IPPHOS, 1949

Dari *moment* yang tertangkap kamera, Sri Sultan HB IX cenderung lebih santai namun tegas. Pose badan tidak tegap selayaknya saat acara formal, serta kaki kanan ditumpangkan bersilang di paha kaki kiri. Posisi kaki seperti ini biasanya dilakukan di budaya Jawa jika sedang berbincang santai dengan orang yang sudah dikenal dekat. Ketenangan Raja Kraton Yogyakarta tersebut terasa memiliki daya tawar yang tinggi. Sementara itu, Leyland justru menunjukkan pose badan tegak dengan kaki lurus agak terbuka dan tangan kiri menekan pegangan kursi. Pose ini menimbulkan kesan menekan lawan bicara. Kedua pose yang seolah bertolak belakang justru menyiratkan bagaimana masing-masing menanggapi materi diskusi, ataupun lawan bicara. Dalam foto ini Frans Mendur tidak hanya menempatkan diri sebagai jurnalis foto, namun juga sebagai anak bangsa. Frans Mendur memahami karisma yang dimiliki Sri Sultan HB IX, meskipun dalam pose santai sehingga ditonjolkan secara visual. Foto ini menyiratkan refleksi cara pandang Frans Mendur terhadap sosial budaya bangsanya.

Pemahaman Frans Mendur terhadap kondisi sosial budaya Indonesia dan profesionalismenya yang baik mampu membuat objek tidak terganggu dengan kehadirannya sebagai jurnalis beserta kamera foto. Seorang fotografer dengan *skill*

yang bagus akan memilih menyesuaikan diri dengan objek serta bereksplorasi dengan kamera daripada membuat objek menolak untuk difoto. Frans Mendur memahami dengan baik bagaimana kondisi sosial budaya bangsa Indonesia yang digunakan untuk pendekatan objek peliputan sehingga dapat melakukan pemotretan tokoh-tokoh bangsa dari jarak yang cukup dekat. Seperti dalam gambar Jenderal Soedirman dan Sjafruddin Prawiranegara, tidak ada *gesture* waspada atau penolakan saat dipotret. Detail ekspresi subjek utama terlihat dengan jelas. Hal ini dapat diasumsikan jika Frans Mendur dipercaya profesionalismenya sebagai jurnalis foto.



Gambar 3 **10 Juli 1949**, Jenderal Soedirman (kanan) dan pejabat Presiden Republik Indonesia Sementara (RIS) Sjafruddin Prawiranegara di sela upacara militer di Alun-Alun Yogyakarta. Sumber: Reprografi oleh Peter Mendur.  
(Foto: Frans Soemarto Mendur/IPPHOS, 1949)

Representasi dalam imaji foto karya Frans Mendur tidak hanya tentang peristiwa dan bagaimana dia mengemasnya sebagai foto berita. Terdapat refleksi cara pandang terhadap peristiwa, estetika, politik, ideologi, dan budaya, yang dengan semua itu foto disajikan dan kemudian dimaknai oleh khalayak. Ada konteks yang dilekatkan saat peliputan peristiwa sehingga foto-fotonya memiliki makna yang mendalam. Dari estetika, imaji foto karya Frans Mendur dengan sangat jelas dibuat melalui pengolahan teknik profesional dan ide yang segar sehingga visual foto tidak membosankan. Hal itu sesuai dengan estetika fotografi pemikiran Soedjono (2006:8) bahwa ada dua aspek estetika dalam domain fotografi, yaitu ideasional dan teknikal.

Secara umum, foto-foto karya Frans Mendur banyak yang diambil dalam format *wide* atau lebar, namun tidak kehilangan fokus cerita foto. Secara visual foto terdapat pengolahan teknik fotografi untuk mengemas informasi yang disajikan. Seperti dalam foto Rapat Raksasa di Lapangan Ikada, selain kumpulan massa juga

terdapat lautan bendera memenuhi lokasi tersebut. Secara ideasional, terdapat ideologi bagaimana Frans Mendur memandang peristiwa tersebut tidak hanya sebagai kumpulan rakyat Indonesia, namun juga ada unsur kebangsaan Indonesia. Idealisme tentang refleksi berbangsa dan bernegara tersiratkan melalui pemilihan subjek, komposisi subjek yang memenuhi *frame* foto, dan *foreground* bendera yang menjadi *angle* pemotretan.



Gambar 4 **19 September 1945**, "Rapat Raksasa" di Lapangan Ikada, Jakarta.  
Sumber: Reprografi oleh Peter Mendur.  
(Foto: Frans Soemarto Mendur/IPPHOS, 1945)

Foto tersebut jika dilihat dari perspektif representasi identitas memiliki ciri identitas sosial yang lebih menonjol daripada identitas personal. Identitas sosial yang dibawa juga bukan identitas etnik asal kelahirannya, yaitu Kawangkoan, Sulawesi, melainkan lebih luas pada identitas sosial dalam bentuk bangsa, Indonesia. Kolektivitas menjadi salah satu simbol identitas sosial yang dihadirkan Frans Mendur melalui peliputan acara-acara pertemuan yang membawa nama Indonesia. Bentuk identitas sosial ini pula yang biasanya digunakan untuk melawan kolonialisme atau *othering*. Imaji foto-foto Frans Mendur juga mencerminkan sikap dan representasi ideologi pribadinya dalam berbangsa dan bernegara. Meminjam pengertian Mikke Susanto bahwa ideologi merupakan sistem kepercayaan dan sistem nilai serta representasinya dalam berbagai media dan tindakan sosial (Susanto, 2011:188), Frans Mendur merepresentasikan preferensi dan referensi sistem nilainya baik dalam bentuk karya foto maupun liputan. Dia tidak segan liputan bersama para gerilyawan hingga pelosok daerah, karya fotonya pun sarat nilai perjuangan dari para pejuang bangsa yang diliputnya. Representasi identitas dilakukan Frans Mendur melalui karya foto untuk mendukung perjuangan bangsa Indonesia.



Gambar 5 **1949**, Gerilyawan TNI bersiap kembali ke Yogyakarta.  
 Sumber: Reprografi Peter Mendur.  
 (Foto: Frans Soemarto Mendur/IPPHOS, 1949)

Burton (2012:159) menyebutkan jika identitas sosial kita direkonstruksi dari jejaring makna dan hubungan sosial yang ada di sekitar kita, dan dari hal ini kita belajar memahami diri kita sendiri termasuk hubungan kita dengan budaya dominan. Hal ini dapat dilihat dalam diri Frans Mendur, yaitu identitas sosialnya dikonstruksi oleh lingkungan sosialnya yang dekat dengan masa revolusi kemerdekaan Indonesia sehingga berpengaruh terhadap imaji visual foto karya Frans Mendur. Profesionalisme sebagai jurnalis foto yang mengharuskan Frans Mendur independen tetap terlihat meskipun karya-karyanya identik dengan visual perjuangan revolusi Indonesia. Dia tidak anti (menolak) liputan dengan subjek pemerintah kolonial waktu itu, tetapi *angle* dan pengemasan informasi visual tetap tersirat kepentingannya untuk bangsa Indonesia.

Simbol bangsa dan negara Indonesia juga mudah ditemukan dalam karya foto Frans Mendur, yaitu bendera Merah Putih. Subjek ini ditemukan dalam berbagai bentuk, ukuran, dan fungsi benda. Simbol bendera bisa jadi hal mudah ditemui pada masa tersebut sebagai wujud penegasan identitas Indonesia. Namun ketika direpresentasikan secara visual, dipublikasikan sebagai foto berita, dan kemudian ditafsirkan, lahirlah makna baru dari keberadaan simbol bendera tersebut. Misal, dalam foto pembacaan teks proklamasi dan PON I di Solo, terdapat bendera yang dikibarkan saat upacara. Bendera di sini dapat diartikan sebagai simbol bangsa dan negara Indonesia. Di Lapangan Ikada terdapat lautan bendera Merah Putih dan *foreground* bendera dibawa oleh para subjek foto dari berbagai penjuru Indonesia dapat dimaknai sebagai kepemilikan terhadap kemerdekaan berbangsa sehingga siapa pun bisa membawa bendera Merah Putih.

Dalam foto lain, Jenderal Soedirman yang menjadi subjek foto *close-up* cukup detail untuk mendapati adanya pin atau bros bendera di jubahnya. Meskipun

foto hitam putih, dapat dengan jelas ditengarai jika pin yang dipakai adalah simbol bendera Merah Putih. Selain itu, bendera Merah Putih berukuran kecil berkibar di bumper depan mobil jurnalis BFI peliput kepulangan Presiden Soekarno ke Yogyakarta dari pembuangan di Bangka. Kedua subjek bendera menempati fungsi sebagai benda penghias atau aksesoris yang merepresentasikan nilai nasionalisme pemakainya. Apabila kemudian subjek-subjek tadi direpresentasikan sebagai bentuk informasi visual, dapat ditafsirkan jika fotografer memiliki referensi dan preferensi nasionalisme yang kurang lebih sama. Dengan demikian, dapat dikatakan jika dalam foto-foto karya Frans Mendur terselip semangat nasionalisme yang digaungkan kepada pembacanya.

Dari seluruh pemaparan analisis foto dapat disimpulkan jika foto-foto karya Frans Mendur merupakan hasil kerja jurnalistik yang dilakukan secara profesional. Dari foto-foto tersebut dapat ditemukan adanya metode pemotretan *Entire, Detail, Frame, Angle, dan Time* (EDFAT) dalam pendekatan visual untuk mengemas informasi dari peristiwa yang diliput. Hasilnya adalah foto jurnalistik yang estetis dari segi teknis dan ideasional. Melalui pengolahan metode EDFAT serta estetika itu pula tersirat makna foto yang lebih luas. Idealismenya tentang nilai-nilai berbangsa dan bernegara diselipkan melalui susunan simbol dan kode di dalam karya foto yang dihasilkan. Representasi identitas bangsa Indonesia, estetika fotografi, dan nilai-nilai sosial budaya dari pribadi Frans Mendur, tersaji dalam imaji visual karya-karya fotonya.

## **Kepustakaan**

### Karya Ilmiah

- Burke, Peter J. & Jan E. Stets. 2000. "Identity Theory and Social Identity Theory". *Social Psychology Quarterly*, Vol. 63 No 3, Washington State University.
- Kusrini. 2013. "Memaknai Identitas Indonesia: Kajian Foto Karya Frans Soemarto Mendur". Tesis. Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta.

### Buku

- Atkins, Robert. 1997. *Art Speak, A Guide to Contemporary Ideas, Movements, and Buzzwords, 1945 to the Present*. New York: Art Liaison, Inc.
- Burton, Graeme. 2012. *Media dan Budaya Populer*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Chaplin, J.P. 2002. *Kamus Lengkap Psikologi*. Penerjemah: Kartini Kartono. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Clarke, Graham. 1997. *The Photograph*. Oxford: Oxford University Press.
- Gani, Rita & Ratri Rizki Kusumalestari. 2013. *Jurnalistik Foto: Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Kress, Gunther & Theo van Leeuwen. 2006. *Reading Images: The Grammar of Visual Design 2<sup>nd</sup> Eds*. New York: Routledge.
- Marah, Risman. 2008. "Satu Setengah Abad Fotografi Indonesia". *Soedjai Kartasmita di Belantara Fotografi Indonesia*. Yogyakarta: BP ISI & LPP.

- Parrish, Fred S. 2002. *Photojournalism: An Introduction*. United States of America: Wadsworth Group.
- Rambey, Arbain. 2008. "Fotografi Jurnalistik, Pentingnya Informasi Visual". *Soedjai Kartasmita di Belantara Fotografi Indonesia*. Yogyakarta: BP ISI & LPP Yogyakarta.
- Soedjono, Soeprpto. 2006. *Pot-Pourri Fotografi*. Jakarta: Universitas Trisakti.
- Soerjoatmodjo, Yudhi. 2013. *IPPHOS: Indonesian Press Photo Service (Remastered Edition)*. Jakarta: Galeri Foto Jurnalistik Antara.
- Sontag, Susan. 1977. *On Photography*. Toronto: Mc. Graw-Hill Ryerson Ltd.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Jagad Art Space.
- Wijaya, Taufan. 2014. *Foto Jurnalistik*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

#### Pustaka Laman

- Rondonuwu, Clara. 17 Agustus 2017. "Alex dan Frans Mendur: Foto-Foto Proklamasi yang 'Masih Tercecer'". [www.bbc.com/](http://www.bbc.com/). Diakses 18 Desember 2018.
- Saragih, Kristupa. 17 Agustus 2010. "Mendur Bersaudara, Pejuang Bersenjatakan Kamera". [nasional.kompas.com/](http://nasional.kompas.com/). Diakses, 3 April 2013.

#### Narasumber

- Peter Mendur (78 th.), fotografer jurnalistik & fotografer IPPHOS (1950-an), wawancara 18 Juni 2013 di rumah Jalan Jambu IV, RT02/01, Kelurahan Depok Jaya, Depok, Jawa Barat.



# **Estetika Fotografi Soeprpto Soedjono: Tataran Ideasional dan Tataran Teknikal Fotografi**

**Pamungkas Wahyu Setiyanto**  
Program Studi Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta

Awal kemunculan fotografi yang dijadikan sebagai alat bantu dalam melukis, pada perkembangannya, fotografi menjadi alat pendokumentasi yang cukup efektif karena sifatnya yang merekam sehingga tanpa banyak penjelasan verbal fotografi mampu menghadirkan informasi visual yang efektif dan faktual. Seperti yang disampaikan Rose (2007:248) bahwa foto bisa menjadi instrumen yang sangat efektif untuk menjelaskan suatu peristiwa di mana serangkaian kata tak lagi cukup untuk memaparkannya.

Selain itu, fotografi juga sudah mampu berdiri sendiri sebagai salah satu medium untuk mengungkapkan ide yang tertuang dalam bentuk karya seni fotografi. Hal ini terjadi karena fotografi dalam proses kreativitasnya tidak hanya sekadar medium untuk merekam dan kemudian dicetak secara massal, tetapi fotografi mampu mengungkapkan ekspresi secara personal tentang pengalaman estetik fotografer sehingga menghasilkan karya seni.

Ide, konsep, dan teknik dalam sebuah penciptaan karya fotografi merupakan hak dan otoritas sepenuhnya bagi fotografer dalam mengungkapkan ekspresi diri melalui proses kreatif yang mereka lakukan. Hal ini sama seperti yang dilakukan oleh seorang seniman dalam berkarya sehingga karya-karya dari fotografer tetap memiliki estetika dan karakter. Seorang fotografer sejatinya juga melalui proses perenungan untuk mengusung nilai-nilai estetis dalam karyanya.

Mengikuti perkembangan fotografi dewasa ini merupakan hal yang cukup menarik karena sebagai bagian dari seni visual, fotografi juga berkembang dari dorongan para pelakunya yang menggunakan medium fotografi dengan kesadaran penuh melampaui kesadaran akan fungsi reproduktif fotografi semata. Fotografi terus berkembang dengan keunikan dan kekhasannya. Hal-hal yang hampir serba mekanis menjadi keunggulan tersendiri bagi medium fotografi. Fotografi mengolaborasikan berbagai aspek pendukung dalam penciptaannya. Mekanikal kamera, kemampuan kreatif dalam mencetak karya, dan kemampuan mengolah ide merupakan bagian dari proses kreativitas dalam penciptaan karya fotografi.

Karya-karya fotografi yang dihasilkan merupakan buah rasa dan karsa dengan menggunakan konsep estetika. Kebanyakan konsep estetika yang disampaikan

dalam pembahasan fotografi masih mengaplikasi dari konsep estetika umum. Teori tentang estetika fotografi memang belum banyak disampaikan. Hal ini mungkin sifat dari fotografi yang berada pada dua sisi, yaitu sebagai medium bagi seniman (fotografer) dalam mengungkapkan ide demi kepuasan estetikanya dan di sisi lain yang menyangkut fungsinya, fotografi berada di ranah seni terap. Dengan demikian, kebanyakan fotografi lebih banyak dibahas dalam hal artistik visual belaka atau mengagumi alat yang digunakan yang berhubungan dengan hasil pemotretan, sementara kajian estetika terlupakan. Dalam hal kepentingan sebagai salah satu ilmu seni dan sebagai medium untuk berkarya seni, teori estetika sangat dibutuhkan.

Terkait dengan estetika fotografi, Soedjono (2006:7-18) membagi estetika fotografi pada dua wilayah berbeda, yaitu tataran ideasional dan tataran teknikal. Selain itu, teori ini juga bertujuan untuk mengenali dan memahami estetika fotografi. Teori ini dalam kurun waktu 10 tahun ke belakang telah digunakan oleh sebagian mahasiswa S-1 hingga S-3 untuk mengkaji berbagai jenis karya fotografi.

### **Estetika Fotografi**

Fotografi sebagai karya seni yang masuk dalam karya seni visual tentu tidak terlepas dari nilai dan kaidah estetika seni rupa yang ada. Namun, tentu fotografi juga memiliki nilai estetika yang sesuai dengan genrenya tersendiri, seperti yang disampaikan oleh Soedjono dalam bukunya *Pot-Pourri Fotografi*.

Fotografi sebagai salah satu entitas dalam domain seni rupa juga tidak terlepas dari nilai-nilai dan kaidah estetika seni rupa yang berlaku. Namun, dengan keyakinan bahwa setiap genre memiliki nilai dan kosa estetikanya sendiri, maka fotografi pun dengan berbagai subgenrenya juga tidak lepas dari varian nilai dan kosa estetikanya sendiri (Soedjono, 2006:7).

Selain itu, masih menurut Soedjono dalam buku yang sama (2006:7-18), estetika fotografi dibagi dalam dua wilayah yang berbeda, yaitu estetika pada tataran ideasional dan estetika pada tataran teknikal. Maksud estetika pada tataran ideasional adalah pengimplementasian media fotografi sebagai wahana berkreasi dan menunjukkan ide serta jati diri seorang fotografer. Kemudian hasil pemikiran dari fotografer akan terlihat dari bentuk ide yang tecermin dalam konsep dan pendekatan estetis yang dipilihnya, dari eksplorasi dan pengolahan dalam wilayah imajiner tersebut, fotografer akan mengonstruksikan kerangka pemikirannya tersebut ke dalam karya yang akan divisualisasikan melalui teknik fotografis yang benar.

Estetika pada tataran teknikal berhubungan dengan varian teknik baik yang bersifat teknikal peralatan maupun teknik fotografi untuk menghasilkan karya

fotografi (Soedjono, 2006:14). Penerapan teknik fotografi dilakukan saat pemotretan dan saat setelah pemotretan melalui proses kamar gelap atau dengan pengolahan menggunakan aplikasi digital seperti Photoshop. Penerapan teknik fotografi saat pemotretan sebagai contoh menggunakan teknik *depth of field* dapat memunculkan kesan kedalaman. Faktor kedalaman yang dihasilkan teknik *depth of field* berasal dari pengaturan terhadap bukaan diafragma dan pemilihan *focal length* lensa. Sementara itu, penerapan teknik fotografi setelah pemotretan sebagai contoh proses *cropping* untuk mendapatkan komposisi yang diinginkan dan masih banyak proses lainnya.

Estetika pada tataran ideasional dan estetika pada tataran teknikal merupakan dua proses estetika yang saling berkaitan. Dalam penerapannya kedua wilayah estetika fotografi tersebut bisa dipadukan untuk mencapai hasil karya fotografi yang utuh (Irwandi dan Apriyanto, 2012:14). Lebih lanjut, Irwandi dan Apriyanto menambahkan kaitan kedua wilayah estetika fotografi dalam pembicaraan *form and content*:

Jika dikaitkan dengan pembicaraan *form and content*, wilayah-wilayah teknikal identik nilai kebentukan yang dapat dianalisa [sic], dibahas tentang komponen-komponen yang menyusunnya, serta dari segi susunannya itu sendiri (Djelantik, 1999:18). Dalam pandangan Clive Bell, menurut Gie (1996:31), dalam karya seni (seni visual dan musik) aspek kebentukan merupakan hal yang penting sehingga atas dasar itulah karya seni dapat dihargai. Adapun wilayah ideasional menurut Sumardjo (2000:116), identik dengan *content* yang merupakan nilai-nilai 'lain' yang dapat ditangkap pengamat karya/*spectator* (Irwandi dan Apriyanto, 2012:14).

Dari pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa dua wilayah estetika fotografi yang dibagi oleh Soedjono sangat berkaitan dengan pembahasan *form and content*. Wilayah teknikal berkaitan dengan unsur-unsur kebentukan yang dapat dianalisis, sedangkan ideasional berkenaan dengan suatu nilai 'lain' dalam sebuah karya fotografi yang dapat teramati oleh pengamat karya.

Kecepatan dan ketepatan seorang fotografer dalam menangkap sebuah peristiwa, serta kemampuan dalam mengoperasikan alat sangatlah memengaruhi nilai estetis dalam tataran teknikal ini. Dengan demikian, kedua wilayah estetika tersebut sangatlah berkaitan. Jika keduanya dikombinasikan secara baik, karya foto dapat tersaji secara utuh.

Implementasi dari teori Soedjono ini tercatat di beberapa tulisan ilmiah baik yang dilakukan oleh mahasiswa, dosen, maupun praktisi fotografi, antara lain dilakukan oleh Aloysius Assyu, dengan judul "Estetika Fotografi pada Karya Sebastiao Salgado dalam Buku Genesis". Assyu dalam skripsinya menggunakan teori tataran ideasional dan tataran teknikal untuk mendapatkan data penelitian yang dilakukan pada karya

Sebastiao Salgado (Assyu, 2017:44-50). Artikel ilmiah yang juga menggunakan teori ideasional dan teknikal adalah artikel seni yang ditulis Novan Jemmi Andrea, praktisi fotografi dan juga pengajar TPLB di Jurusan Komunikasi, UPN Yogyakarta, yang dimuat dalam *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, Volume 11, Nomor 2, 2015 dengan judul "Estetika Fotografi Jurnalistik dalam Kaitan Nilai Kebaikan dan Kebenaran, Olah Rasa, dan Sinestesia" (Andrea, 2015:94). Meski Novan dalam tulisannya menyampaikan teori Soedjono ini secara umum, hal ini menjadi bukti bahwa teori tataran ideasional dan teknikal Soedjono diterapkan atau digunakan di dunia ilmu fotografi.

### **Asal Muasal Teori tentang Estetika dalam Konteks Ideasional dan Teknikal Soedjono**

Fotografi sebagai karya seni yang masuk dalam karya seni visual tentu tidak terlepas dari nilai-nilai dan kaidah estetika seni rupa yang ada. Namun, tentu fotografi juga memiliki nilai estetika yang sesuai dengan genrenya tersendiri, seperti yang disampaikan oleh Soedjono dalam bukunya *Pot-Pourri Fotografi*.

Fotografi sebagai salah satu entitas dalam domain senirupa juga tidak terlepas dari nilai-nilai dan kaidah estetika seni rupa yang berlaku. Namun, keyakinan bahwa setiap genre memiliki nilai dan kosa estetikanya sendiri, fotografi pun dengan berbagai sub-genre-nya juga tidak lepas dari varian nilai dan kosa estetikanya sendiri (Soedjono, 2006:7).

Peranan Prof. Soeprapto Soedjono dalam perkembangan seni fotografi di Indonesia berawal dari didirikannya Fakultas Seni Media Rekam oleh ISI Yogyakarta tahun 1994 (Maryani, 2017:25). Sebagai seorang pengajar di perguruan tinggi seni bidang seni media rekam khususnya fotografi aktivitasnya dalam bidang akademik, apresiasi seni, edukasi, dan kegiatan lain sangatlah banyak, antara lain seminar, kegiatan pendidikan dan pengajaran, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Kiprah Prof. Soeprapto Soedjono dalam bidang akademik tersebut kemudian pada tahun 2006 menerbitkan sebuah buku kumpulan artikel ilmiahnya, baik dalam forum seminar, pelatihan, maupun forum mimbar akademik yang lain. Buku tersebut diberi judul *Pot-Pourri Fotografi*. Buku yang berisi ide-ide pikirannya dalam bidang fotografi tersebut menjadi salah satu rujukan penting bagi setiap mahasiswa, dosen, dan peneliti bidang fotografi.

Buku *Pot-Pourri Fotografi* itulah yang mencatat hasil pemikiran Prof. Soeprapto Soedjono tentang teori estetika fotografi, yaitu estetika tataran ideasional dan estetika tataran teknikal fotografi. Soedjono dalam bukunya (Soedjono, 2006:7-18) mengungkapkan bahwa estetika fotografi dibagi dalam dua wilayah yang berbeda,

yaitu estetika pada tataran ideasional dan estetika pada tataran teknis. Maksud estetika pada tataran ideasional adalah pengimplementasian media fotografi sebagai wahana berkreasi dan menunjukkan ide serta jati diri seorang fotografer. Kemudian hasil pemikiran dari fotografer akan terlihat dari bentuk ide yang tercermin dalam konsep dan pendekatan estetis yang dipilihnya, dari eksplorasi dan pengolahan dalam wilayah imajiner tersebut, fotografer akan mengonstruksikan kerangka pemikirannya tersebut ke dalam karya yang akan divisualisasikan melalui teknik fotografi yang benar.

Estetika teknis dan ideasional yang disampaikan oleh Soedjono ini merupakan ide otentik atau asli dari buah pikir perenungan Soedjono dalam mengamati perilaku proses fotografi. Soedjono menyampaikan bahwa fotografi atau hasil fotografi merupakan buah dari alat yang digunakan dan ide pikiran dari fotografernya, sehingga teknik penggunaan alat ini tidak dengan sendirinya bekerja secara mekanis saja, tetapi juga dipengaruhi oleh si fotografer yang memiliki ide yang dituangkan dalam proses eksekusi baik memotret maupun mencetak (Wawancara dengan Soedjono, 23 Mei 2017).

Soeprapto Soedjono adalah putra bangsa Indonesia yang lahir di kota kecil daerah Jawa Timur tepatnya di desa Kraksaan Probolinggo, 28 Februari 1949. Ayahnya bernama M. Soedjono dan ibunya bernama Roesmini. Di puncak jabatan akademiknya dia memberi sumbangan besar bagi dunia fotografi, yaitu estetika fotografi tentang tataran ideasional dan tataran teknis yang sampai hari ini sudah banyak para mahasiswa yang menggeluti ilmu fotografi menggunakannya baik sebagai landasan untuk mencipta karya seni fotografi maupun untuk mengkaji seni fotografi.

### **Kepustakaan**

- Andrea, N. J. 2015. "Estetika Fotografi Jurnalistik dalam Kaitan Nilai Kebaikan dan Kebenaran, Olah Rasa, dan Sinestesia." *REKAM: Jurnal Fotografi, Televisi, dan Animasi*, 11(2): 93-108.
- Assyu, A. 2017. *Estetika Fotografi pada Karya Sebastian Salgado dalam Buku Genesis*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Djelantik, A.M. 2001. *Estetika: Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Gie, T. L. 1996. *Filsafat Keindahan*. Yogyakarta: Pusat Belajar Ilmu Berguna.
- Irwandi, & Apriyanto, M. F. 2012. *Membaca Fotografi Potret*. Yogyakarta: Gama Media.
- Maryani, Zulisih. 2018. "Peranan Soeprapto Soedjono dalam Perkembangan Seni Fotografi Indonesia: Sebuah Studi Tokoh:." Yogyakarta: LPPM ISI Yogyakarta.
- Peres, M.R. 2007. *Focal Encyclopedia of Photography: Digital Imaging, Theory and Applications, History, and Science*. Amsterdam: Focal Press.
- Rose, G. 2007. *Visual Methodologies: An Introduction to the Interpretation of Visual Materials*. London: Sage Publication.

2009. "Fotografi dalam Konstelasi Budaya Visual Indonesia". Buklet Pidato Pengukuhan Guru Besar Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, M.F.A., Ph.D. di ISI Yogyakarta. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
2017. Wawancara dengan Prof. Soeprapto Soedjono.

# Fotografi Abstrak: Ungkapan Hati, Perasaan, Emosi, dan Ekspresi Jiwa

Susanto Umboro

Program Studi Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta

## Pendahuluan

Fotografi dijadikan salah satu media alternatif untuk menuangkan ide atau gagasan kreatif serta ekspresi bagi seorang seniman. Fotografi seni merupakan hasil dari pengungkapan perasaan seni secara murni dengan menggunakan peralatan fotografi yang mengutamakan segi artistik dan lebih bersifat subjektif, sedangkan dalam lingkup seni dan budaya, fotografi sendiri sebagai bentuk karya dua dimensi. Fotografi sendiri adalah suatu media yang digunakan untuk menyampaikan gagasan, pikiran, ide, dan cerita seperti halnya bahasa (Soelarko, 1987:5).

Fotografi abstrak adalah salah satu bagian dari fotografi ekspresi/seni. Dalam buku *Pot-Pourri Fotografi* karya Soeprapto Soedjono (2006:27) dijelaskan bahwa fotografi ekspresi adalah:

Sebuah karya fotografi yang dirancang dengan konsep tertentu dengan memilih objek foto yang terpilih dan yang diproses dan dihadirkan bagi kepentingan si pemotretnya dengan luahan ekspresi artistik dirinya, maka karya tersebut bisa menjadi sebuah karya fotografi ekspresi. Dalam hal ini karya fotografi ekspresi tersebut dimaknakan sebagai suatu medium ekspresi yang menampilkan jati diri pemotretnya dalam proses berkesenian penciptaan karya fotografi seni. Karya fotografi yang diciptakannya lebih merupakan karya seni murni fotografi (*fine art photography*) karena bentuk penampilannya yang menitikberatkan pada nilai ekspresif-estetis seni itu sendiri.

Komposisi dalam pengambilan objek foto juga sangat diperhatikan sehingga unsur garis dan bentuk disesuaikan dengan apa yang saya inginkan, begitu pula dengan warna-warna objek yang difoto. Komposisi dari kata kerja *to compose* yang berarti mengarang, menyusun, atau mereka posisi, biasanya digunakan dalam kegiatan seni, sastra, musik, ataupun seni rupa. Jadi, hal ini berhubungan dengan keindahan (Darmapawira, 2002:65).

Komposisi berkaitan dengan penempatan objek yang dipilih dalam pengambilan gambar pada fotografi abstrak. Dengan berimajinasi dalam melakukan eksperimen memotret, susunan garis, bentuk, dan dominan warna tercipta suatu imajinasi atau fantasi visual yang terkesan abstrak.

Ide atau gagasan membuat karya fotografi abstrak akan muncul setelah menemukan suatu sumber yang dihasilkan dari pengalaman estetik. Kemudian dilanjutkan ke dalam sebuah proses yang pada akhirnya karya seni fotografi terwujud dalam bentuk nyata. Herbert Read mengatakan: dalam dunia seni (seni apa saja), seharusnya mempunyai ide/gagasan serta emosi dari penciptanya, kalau tidak karya seni tersebut akan atau dianggap sebagai karya seni yang rendah (Read, 1974:171).

Melalui aktivitas dan kreativitas yang tinggi dapat mendorong hasil pemikiran guna menentukan adanya penemuan baru. Menyinggung tentang pengertian kreativitas, Robert J. Sernberg dan Tood I. Lubart menyebutkan bahwa:

Kreativitas tidak terjadi dalam sebuah kevakuman. Ketika kita mengamati seorang yang kreatif, sebuah hasil karya kreatif, atau proses kreatif, kita sering mengabaikan pengaruh alam lingkungan. Kita memenggal kreativitas dari konteksnya. Lingkungan, akan tetapi, selalu mempersembahkan dan dapat memberi pengaruh yang luas kepada ekspresi kreativitas. Lingkungan mungkin terkait dalam merangsang dan mendukung kreativitas, mendefinisikan, dan menilainya.

Dalam menciptakan sebuah karya seni, aktivitas dan kreativitas merupakan tuntutan utama guna menunjang dalam proses visualisasi karya fotografi, maka seorang seniman fotografi dapat menyajikan karya seni yang mempunyai corak dan gaya sendiri. Karena sesungguhnya fotografi dapat digunakan untuk berkesenian 'melukis menggunakan cahaya', maka sebaiknya penciptaan karya fotografi abstrak selalu berdasarkan pada aspek-aspek penciptaan fotografi yang baik, antara lain fokus, detail, komposisi, kontras, dan warna yang memadai.

### **Karya Seni Fotografi Abstrak**

Karya seni merupakan bentuk produk kreatif dan estetik serta mampu mengungkapkan berbagai perasaan dalam situasi yang paling menyentuh. Kegiatan seni merupakan rentetan pengisian hidup manusia dalam mencurahkan imajinasi dan menjadi perhatian utama. Makna bentuk, garis, titik, warna, dipandu olah rasa menjadi kekuatan dari kehadiran karya cipta seni yang diciptakan. Terkait dengan aktivitas dalam mencurahkan suatu gagasan untuk menghasilkan karya seni fotografi, perlu diadakan kajian sumber yang akan dijadikan pijakan untuk membuat karya seni yang akan diciptakan.

Kajian tersebut dapat dilakukan pada sumber referensi, baik berupa sumber kepustakaan tekstual visual, hasil observasi, perenungan, dan pengamatan terhadap objek tertentu yang dapat memberikan rangsangan imajiner dalam menciptakan suatu karya seni. Karya fotografi merupakan suatu praktik berbahasa visual yang di dalamnya terdapat pesan-pesan serta mempunyai wacana pengetahuan dan wacana

makna. Sejarah fotografi tidak lepas dari penemuan kamera dan film. Dengan penemuan film, gambar dapat diproduksi, dan proses pencahayaan film tersebut terjadi di dalam kamera.

Sebagaimana yang telah diungkapkan oleh Darmawan (2008:19): "Istilah fotografi pertama kali dikemukakan oleh seorang ilmuwan Inggris, Sir John Herschell pada tahun 1839. Fotografi berasal dari kata *photos* (sinar/cahaya) dan *graphos* (mencatat/melukis). Secara harfiah fotografi berarti melukis dengan sinar atau dengan cahaya."

Kurang lebih setelah satu setengah abad dikembangkan dan diperkenalkan dunia fotografi tentu memberikan sumbangan yang sangat berarti bagi gerak kebudayaan manusia modern sepanjang abad ke-20. Di dunia fotografi akan ditemui salah satunya adalah fotografi abstrak yang termasuk dalam fotografi ekspresi (seni). Abstrak lebih sering dikenal dalam seni lukis. Dalam dunia fotografi di mana juga bisa ditemukan foto-foto yang bersifat abstrak, seperti yang dijelaskan Soeprapto Soedjono (1995:55), bahwa:

Karya fotografi dapat bersifat "*abstract*" seperti halnya karya seni rupa lainnya bila objek yang ditampilkan tidaklah nyata dan sulit dikenali bentuk penampilan objeknya, meskipun hal itu juga merupakan hasil rekaman apa saja yang ada di alam sekitar. Masalahnya yang utama adalah sejauh mana karya tersebut dapat mewakili tujuan dan konsep si pemotret dalam upayanya menghadirkan karya fotografinya sebagai pencerminan apa yang direncanakan dan diharapkannya sebelum kehadiran karya itu sendiri. Di samping itu, karya yang terciptakan dengan materi dan teknik fotografi tersebut dibuat dengan berlandaskan nilai-nilai estetis yang ada dapatlah disebut sebagai karya ekspresi si penciptanya. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kehadiran media fotografi yang ditampilkan secara sadar untuk tujuan murninya bagi pencapaian pemenuhan kaidah-kaidah seni rupa, maka karya tersebut layak disebut sebagai karya seni murni.

Foto abstrak akan lebih menghasilkan sesuatu yang berarti bagi keindahan. Oleh karena itu, dalam memotret mengatur atau menciptakan komposisi menjadi ujung tombak bagi keberhasilan pembuatan foto abstrak. Salah satu faktor penentu keberhasilan penciptaan foto abstrak adalah faktor kejelian mata. Dalam proses kreatif ada sesuatu hal yang menarik dan tidak terduga tercipta seperti unsur komposisi bidang, tekstur, garis, warna, dan bentuk baru yang unik dan menarik. Bentuk visualisasi yang diaplikasikan dalam karya fotografi abstrak merupakan ungkapan hati, perasaan, emosi, dan ekspresi jiwa terhadap apa yang dilihat, dengar, dan rasakan.

Kata abstrak mengandung arti tidak berwujud, tidak berbentuk, mujarad, niskala. Soedarso berpendapat, bahwa gaya, corak, langgam ataupun *style (stijl)*, adalah sebenarnya berurusan dengan bentuk luar sesuatu karya seni (Soedarso Sp., 1998:79). Sementara itu, aliran, paham, atau isme lebih menyangkut pandangan atau

prinsip yang lebih dalam sifatnya. Lebih lanjut Soedarso Sp. (2000:123) menjelaskan mengenai seni abstrak adalah: "Dalam pengertian yang paling murni abstrak adalah ciptaan-ciptaan yang terdiri dari susunan garis, bentuk dan warna yang sama sekali terbatas dari ilusi atas bentuk-bentuk di alam."

Berkaitan dengan pengertian corak dan aliran tersebut, dalam menciptakan karya fotografi seni, abstrak adalah sebagai corak, dalam arti lebih berkaitan dengan aspek fisiknya. Metode adalah suatu cara yang teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan apa yang dikehendaki. Dalam penciptaan karya seni tentu harus dilandasi dengan kesadaran estetik oleh penciptanya.

Kesadaran estetik adalah persepsi proses penyusunan material, warna, suara, gerakan, dan reaksi-reaksi lain yang berkualitas yang didapat dari pengamatan, yang kemudian menjadi bentuk atau pola yang menyenangkan. Apabila hasil persepsi tersebut terkait dengan emosi atau perasaan sebelumnya, maka dapat dikatakan bahwa emosi dan perasaan tersebut telah diekspresikan. Hal ini lebih memberikan keyakinan bahwa seni adalah ekspresi (Read, 2000:5).



Gambar 1 Soeprapto Soedjono, "Water WorldnewE", 2007

Karya fotografi seni yang diciptakan oleh Soeprapto Soedjono tahun 2007 yang berjudul *Water WorldnewE* perwujudannya cenderung memiliki bentuk-bentuk "abstrak". Oleh sebab itu, karya yang tercipta diharapkan mampu merangsang timbulnya imaji beragam bagi siapa pun yang melihat atau mengapresiasi.

Sebuah aktivitas yang menuntut nilai kreativitas berkarya, Soeprapto Soedjono berusaha mengolah berbagai elemen seni untuk menghasilkan karya yang menarik.

Unsur yang akan dijadikan sebagai objek karya fotografi abstrak adalah hasil pengamatan dan observasi serta pengalaman di sekitar lingkungan yang hasil akhirnya diharapkan dapat menciptakan karya abstrak dari sebuah eksperimen. Pengamatan objek di air yang tersinari oleh cahaya alami (matahari) sehingga memantulkan sebuah refleksi yang menarik, refleksi objek dalam air perpaduan visualisasi dari benih imajinasi. Dengan mengeksplorasi refleksi atau pantulan benda dalam air sebagai objek penciptaan karya seni dengan media fotografi, Soeprapto Soedjono berkeyakinan bahwa pantulan atau refleksi yang difoto akan menghadirkan imaji-imaji estetis yang beraneka ragam corak, gaya, dan bentuk abstrak.

Karya fotografi merupakan suatu praktik berbahasa visual yang di dalamnya terdapat pesan-pesan serta mempunyai wacana pengetahuan dan wacana makna. Karya fotografi Soeprapto Soedjono ini mengangkat imajinasi-imajinasi yang ada dalam diri pencipta dengan menggunakan pantulan atau refleksi cahaya dari objek di air sebagai ungkapan metaforis dari apa yang ada dan mengajak penikmat seni untuk berimajinasi masing-masing dengan melihat karya seni yang dihasilkan.

Menurut Herbert Read dalam bukunya *Seni: Arti dan Problematikanya* yang telah diterjemahkan oleh Soedarso Sp (2000:16):

Kita tidak perlu takut dengan istilah abstrak ini. Semua seni pada hakikatnya adalah abstrak. Sebab, apa sebenarnya pengalaman estetis itu, terlepas dari seluk-beluk serta asosiasinya yang insidental sifatnya, kalau bukan jawaban jiwa dan raga manusia terhadap harmoni. Seni adalah sebuah pelarian dari kekacauan. Seni adalah gerakan yang dinyatakan dalam hitungan, kumpulan benda-benda yang ditentukan oleh ukuran-ukuran, segala macam ketidaktentuan yang mencari irama kehidupan.

Suatu karya seni fotografi apabila dalam penciptaannya tanpa dilakukan dengan proses pemikiran yang tertuang dalam konsep, serta kejelian dan perasaan dalam menangkap suatu objek, maka karya fotografi tersebut tidak akan memiliki nilai apa pun kecuali hanya sebuah gambar mati. Meskipun pembuatan karya itu dilakukan dengan menggunakan peralatan fotografi yang modern.

Kamera adalah sekadar perpanjangan mata. Sesungguhnya kita memotret dengan otak, mata, dan hati. Dengan kata lain, proses berkarya fotografi tidak hanya sekadar memotret, tetapi harus dilandasi sikap berpikir yang tertuang dalam suatu konsep tertentu.

Gagasan atau ide penciptaan karya seni diawali dari sebuah perenungan, pengamatan, dan penjelajahan terhadap fenomena yang setiap saat memberikan

getaran intuitif yang merangsang imajinasi untuk berekspresi. Dalam berkarya seni banyak ditempuh melalui sebuah proses kreatif yang diawali dengan menangkap gejala atau momen estetis sebagai dorongan batin hingga mencetuskan suatu gagasan yang selanjutnya memvisualisasikan dalam bentuk nyata.

Dalam hal mewujudkan sebuah karya seni fotografi ekspresi pengalaman estetis yang diperoleh yang dirancang dengan konsep tertentu dengan objek yang telah dipilih kemudian diproses dan dihadirkan sebagai wujud nyata sebagai luapan ekspresi artistik dirinya. Adapun proses penciptaan karya seni adalah menyangkut hasil penemuan dari suatu produk "seni" baru. Berkaitan dengan produk baru tersebut, penting adanya daya kreatif guna menunjang proses penciptaan. Sebab seni, demikian tulis Goethe dalam uraian Cassirer (1987:222), antara lain disebutkan:

Seni memang menancap pada permukaan gejala alam, akan tetapi seni memiliki kedalaman sendiri dan kekuatan sendiri. Seni mengkristalkan momen-momen puncak dari gejala superfisial itu dengan menunjuk adanya sifat tertib, proporsi harmonis yang sempurna, puncak keindahan, makna yang luhur, bobot keharuan.

Pada dasarnya proses penciptaan karya seni tidak terlepas dari pengaruh berbagai hal, misalnya pengalaman masa lalu, bermain-main, berangan-angan atau berfantasi adanya ketidak-sempurnaan, mengamati pengalaman orang lain, juga masalah lingkungan.

## **Simpulan**

Menciptakan karya seni fotografi abstrak dengan pijakan ekspresi yang menjadi pola dasar kreasi karya dengan imajinasi dan ide terciptalah sebuah karya yang dapat dinikmati. Sebuah aktivitas yang menuntut nilai kreativitas berkarya, usaha untuk mengolah berbagai elemen seni untuk menghasilkan karya yang menarik dan berbeda dengan karya yang lain.

Di dalam proses penciptaan karya seni, tentu tidak akan pernah terlepas dari yang namanya sebuah momen estetis. Momen ini bisa datang kapan saja dan dimana saja, baik yang berasal dari luar maupun dari dalam diri seorang pencipta. Mengabadikan momen estetis yang pernah dialaminya ke dalam sebuah karya seni, dan tidak jarang berawal dari momen tertentu melahirkan sebuah mahakarya seni yang luar biasa.

Ide kreatif akan terwujud apabila proses dalam pembuatan karya disertai dengan adanya tahapan-tahapan yang harus dilalui seperti pengamatan, eksplorasi, observasi, dan eksperimen. Kadang ide tidak diketahui kapan datangnya, terkadang dapat terwujud dalam jangka waktu yang lama dan bisa juga dapat dengan cepat terwujud.

Seni fotografi abstrak pada masa yang akan datang sangat memerlukan sebuah eksplorasi yang lebih sehingga tercipta karya-karya yang kreatif dan inovatif. Melalui perwujudan karya seni yang bersumber dari peristiwa ataupun pengalaman estetis, manusia dapat memetik suatu hikmah yang bisa dijadikan sebagai tolak ukur dalam menjalani kehidupan sehingga dapat dijadikan sebagai materi penghayatan dan kesadaran setiap orang dalam mewujudkan kedamaian dan keharmonisan.

### **Kepustakaan**

- Darmaprawira, Sulasmi W.A. 2002. *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Darmawan, Ferry. 2008. *Dunia dalam Bingkai*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Cassirer, Ernst. 1987. *An Essay on Man*. Alih bahasa Alois A. Nugroho. Jakarta: PT Gramedia.
- Read, Herbert 1974. *A Consice of Modern Painting*. London: Thames and Hudston.
- \_\_\_\_\_. 2000. *Seni: Arti dan Problematikanya*. Terjemahan Soedarso Sp. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Sternberg, Robert J. & Tood I. Lubart. 1995. *Defying the Crowd: Cultivating Creativity in a Cultural of Conformity*. New York: Free Press.
- Soedarso Sp., 1998. *Trilogi Seni dan Keindahan: Penciptaan Eksistensi dan Kegunaan*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- \_\_\_\_\_. 2000. *Sejarah Perkembangan Seni Modern*. Jakarta: CV Studio Delapan Puluh Entreprise.
- Soedjono, Soeprapto. 2007. *Pot-Pourri Fotografi*. Jakarta: Universitas Tri Sakti.
- \_\_\_\_\_. 1999. "Karya Fotografi dalam Lingkup Seni Rupa". Jurnal *SENI* Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Edisi VII/01 Agustus.
- Soelarko, R.M. 1987. "Masalah Etika dalam Karya Fotografi". *Foto Indonesia*, No. 54.



# **Padanan Kata Asing-Indonesia dalam Bidang Fotografi (Studi Kasus dalam Buku *Pot Pourri Fotografi* Karya Soeprapto Soedjono)**

**Zulisih Maryani**

Program Studi Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta

## **Pendahuluan**

Di dalam pertumbuhan dan perkembangan alamiah nasional, kontak budaya antarbangsa mengakibatkan pula kontak bahasanya sehingga pengaruh bahasa lain masuk ke dalam bahasa nasional. Bahasa Melayu sejak awal tarikh Masehi, ibarat bunga karang, menyerap banyak unsur bahasa asing yang membuat bahasa itu lebih lengkap dan lebih kaya. Dapatlah dicatat beribu-ribu kata yang berasal dari bahasa Sansekerta, Arab, Jawa Kuna, Portugis, Belanda, Jawa Modern, Sunda, Minang, dan dewasa ini khususnya bahasa Inggris. Namun, ada perbedaan yang mencolok di antara proses penyerapan zaman dulu dan sekarang. Dulu penyerapan itu berlangsung secara spontan berdasarkan cita rasa orang seorang. Sekarang ini, zaman perencanaan dan pembangunan, pengembangan bahasa Indonesia dilakukan secara berencana (Tim Penyusun, 1995:2).

Lebih lanjut diungkapkan, usaha penyerapan itu bertolak dari dua gagasan. Pertama, harus ada kesinambungan antara hakikat bahasa dulu dan sekarang; artinya, bahasa nasional jangan kehilangan jati dirinya. Kedua, penyerapan unsur bahasa asing harus mempertajam daya ungkap pemakai bahasa Indonesia, dan harus memungkinkan orang menyatakan isi hatinya dengan tepat dan cermat, yang dulu tidak mungkin karena tidak ada kata atau ungkapannya dalam bahasa Melayu. Jadi, penyerapan itu harus bersifat selektif. Unsur bahasa yang mengisi kekosongan akan memperkaya bahasa Indonesia, sedangkan unsur yang berlebih dan mubazir akan mengikis fungsinya sebagai sarana komunikasi yang dimiliki bersama secara nasional. Berikut adalah beberapa contoh mengenai hal itu. Konsep *condominium*, yang sebelum ini tidak terdapat dalam budaya Indonesia, dapat diserap dengan menyesuaikan ejaannya menjadi *kondominium*. Demikian juga *konsesi*, *staf*, *golf*, *manajemen*, *domestik*, dan *dokumen* diserap dengan cara yang sama. Namun, *laundry* tidak perlu diserap karena sudah ada *binatu* atau *dobi*; *tower* tidak perlu karena dapat dipakai *menara* atau *mercu*; *garden* tidak perlu karena dapat dipilih *taman* atau *bustan*. Apakah *developer* dan *builder* perlu diserap? Walaupun sudah banyak dipakai, tidakkah *develop* dan *build* di bidang lain sudah diindonesiakan

dengan *mengembangkan* dan *membangun*? Maka pemecahan alternatifnya ialah memopulerkan istilah *pengembang* dan *pembangun*.

Kebutuhan akan kosakata atau istilah dalam bidang tertentu sehingga masuknya unsur asing yang bersifat internasional tidak dapat dihindari. Hampir semua bidang termasuk fotografi juga membutuhkan kosakata atau istilah asing. Berkaitan dengan hal tersebut, diperlukan padanan kata asing-Indonesia dalam bidang fotografi untuk memberikan keringkasan dan keefektifan dalam mengekspresikan pendapat atau gagasan.

Penelitian pengaruh bahasa asing terhadap bahasa Indonesia telah banyak dilakukan. Moeliono dalam *Santun Bahasa* (1984) dan *Kembara Bahasa* (1988), Badudu dalam ketiga jilid bukunya *Inilah Bahasa Indonesia yang Benar* (1983, 1986, dan 1989) dan juga *Cakrawala Bahasa Indonesia* (1985).

Buku *Pedoman Pengindonesiaan Nama dan Kata Asing* yang diterbitkan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Pusat (1995) terdiri atas dua bagian. Bagian pertama memuat garis haluan penggantian nama dan kata asing. Bagian kedua menyajikan enam ribuan padanan dalam bahasa Indonesia untuk nama dan kata asing, terutama yang berasal dari bahasa Inggris, yang lazim digunakan dalam enam bidang usaha, yaitu perlengkapan pribadi, industri, bisnis dan keuangan, olahraga dan seni, perhubungan dan telekomunikasi, properti, serta pariwisata. Adapun nama kawasan, gedung, gedung, dan badan usaha serta merek dagang asing disertakan sebagai lampiran.

Penelitian penulis berjudul "Padanan Kata Asing-Indonesia dalam Bidang Seni" (2015) yang dibukukan dengan judul yang sama, yaitu *Padanan Kata Asing-Indonesia dalam Bidang Seni* (2017) mendeskripsikan kata asing dan padanannya dalam bahasa Indonesia khusus bidang seni, bagaimana cara menyerap kata dan istilah asing ke bahasa Indonesia dalam bidang seni, dan mengapa frekuensi penggunaan kata dan istilah Indonesia dalam penerjemahan kata dan istilah asing dapat dikatakan masih rendah. Jadi, penelitian tersebut masih sangat umum karena menyangkut bidang seni yang meliputi seni pertunjukan, seni rupa, dan seni media rekam. Dalam kajian ini khusus dibahas padanan kata asing-Indonesia dalam bidang fotografi dengan studi kasus dalam buku *Pot Pourri Fotografi* karya Soeprapto Soedjono (2006).

Mengapa karya Soeprapto Soedjono? Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, M.F.A., Ph.D. (SS) adalah salah seorang tokoh fotografi yang telah banyak berkarya serta berperan dalam perkembangan seni fotografi di Indonesia. Di samping itu, SS telah banyak melahirkan tulisan tentang seni fotografi, baik dalam bentuk buku maupun artikel-artikel, serta memberikan seminar dan pendidikan dalam bidang ini. SS adalah

seniman fotografi, pendidik yang mendapat gelar Profesor Fotografi I di Indonesia, dan sebagai birokrat (Rektor ISI Yogyakarta Periode 2006-2010).

### **Padanan Kata dan Penyerapan**

“Padanan adalah kata atau frasa dalam sebuah bahasa yang memiliki kesejajaran makna dengan kata atau frasa dalam bahasa lain, misal *maison* dalam bahasa Prancis padanannya *rumah* dalam bahasa Indonesia; ekuivalen” (Tim Redaksi Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2007:808).

Dalam proses perkembangan bahasa mana pun selalu terjadi “peminjaman” dan penyerapan unsur-unsur bahasa asing. Hal ini terjadi akibat adanya hubungan antarbangsa dan kemajuan teknologi, terutama di bidang transportasi dan komunikasi. Yang dimaksud dengan kata asing ialah unsur-unsur yang berasal dari bahasa asing yang masih dipertahankan bentuk aslinya karena belum menyatu dengan bahasa Indonesia. Contohnya, kata-kata seperti *option* dan *stem*. Kata-kata atau unsur-unsur serapan ialah unsur-unsur bahasa asing yang telah disesuaikan dengan wujud/struktur bahasa Indonesia. Kata-kata semacam ini dalam proses morfologi diperlakukan sebagai kata asli. Banyak di antara kata-kata serapan ini yang sudah tidak terasa lagi keasingannya. Kata-kata seperti *pelopor*, *dongkrak*, *sakelar*, dan sebagainya adalah contoh-contoh kata semacam itu (Akhadiah, Arsjad, dan Ridwan, 1996:90).

Penyerapan adalah proses pengambilan kosakata dari bahasa asing, baik bahasa asing Eropa (seperti bahasa Belanda, bahasa Inggris, bahasa Portugal), maupun bahasa asing Asia (seperti bahasa Arab, bahasa Parsi, bahasa Sansekerta, bahasa Cina). Termasuk dari bahasa-bahasa Nusantara (seperti bahasa Jawa, bahasa Sunda, bahasa Minang, bahasa Bali (Chaer, 2008:239).

Penggunaan serapan juga dirasa lebih tepat oleh Eddy (1989:10). Istilah penyerapan menunjukkan adanya integrasi sepenuhnya ke dalam bahasa Indonesia. Penggunaan istilah serapan juga dipandang lebih tepat jika dibandingkan dengan istilah *borrowing* ‘pinjaman’ karena dalam kenyataannya kata-kata yang diserap tidak akan dikembalikan lagi ke dalam bahasa asal (Hockett, 1958:402). Istilah pinjaman menunjukkan pinjaman seutuhnya, tetapi istilah penyerapan meliputi proses penyesuaiannya dengan pembentukan kata dalam bahasa Indonesia.

### **Padanan Kata Asing-Indonesia Bidang Fotografi dalam Buku *Pot Pourri Fotografi Karya Soeprapto Soedjono***

*Pot Pourri* Fotografi adalah buku karya Soeprapto Soedjono, yang diterbitkan tahun 2006 oleh Penerbit Universitas Trisakti, Jakarta. Buku ini merupakan kumpulan tulisan yang pernah dihadirkan untuk seminar, katalog, dan juga dimuat sebagai

artikel lepas di jurnal seni. Kumpulan tulisan ini disebut sebagai '*pot pourri*' yang berarti ragam atau campuran berbagai topik wacana fotografi. Secara umum tulisan yang ada merupakan responsnya dalam menyikapi berbagai aspek yang terdapat pada fotografi baik itu yang bersifat wacana maupun dalam bentuk upaya kreatif estetis yang menghadirkan dalam karya-karya fotografi.

Berikut ini adalah tabel padanan kata asing-Indonesia dalam buku *Pot Pourri Fotografi* karya Soeprpto Soedjono. Dalam buku tersebut dicantumkan langsung padanan kedua kata, yaitu kata asing dan kata Indonesia. Kata asing ditempatkan di dalam tanda kurung.

**Tabel**  
**Padanan Kata Asing-Indonesia dalam Buku *Pot Pourri Fotografi***  
**Karya Soeprpto Soedjono**

No.	Kata Asing	Kata Indonesia	Halaman
1.	<i>aesthetic moments</i>	kesesaatan-estetis	3, 52
2.	<i>aesthetic visual perception</i>	persepsi pandang estetis	3
3.	<i>end product</i>	penampilan akhir	5
4.	<i>form &amp; content</i>	wujud dan makna	5
5.	<i>aesthetic values</i>	nilai-nilai keindahan	5, 77
6.	<i>brush-stroke</i>	sapuan kuas	6
7.	<i>shading and coloring</i>	bayangan dan pewarnaan	6
8.	<i>overlapping</i>	tumpang tindih	7

9.	<i>bird's eye view</i>	pandang mata burung	7
10.	<i>visual culture</i>	budaya visual	7
11.	<i>natural phenomenon</i>	fenomena alam	8
12.	<i>solar eclipse</i>	gerhana matahari	8
13.	<i>an aid for drawing</i>	alat bantu menggambar/ seni lukis	8, 93
14.	<i>way of representation</i>	upaya menampilkan karya	10
15.	<i>aesthetic momentum</i>	estetis-kesesaatan	11
16.	<i>exposure-time</i>	waktu eksposur	11
17.	<i>freezing the moment</i>	pembekuan peristiwa/ gerakan objek saat direkam oleh kamera	11
18.	<i>reliable visual representation</i>	penghadiran kembali objek visual terpercaya	12
19.	<i>spatial-esthetics</i>	estetika keruangan	14
20.	<i>angle</i>	sudut/sisi pandang	15, 117
21.	<i>available light</i>	cahaya alamiah	15
22.	<i>artificial light</i>	cahaya buatan	15
23.	<i>darkroom process</i>	proses kamar gelap	16

24.	<i>hardware</i>	perangkat keras	18
25.	<i>software</i>	perangkat lunak	18
26.	<i>photographic discourse</i>	wacana fotografi	25, 38
27.	<i>contextual framework</i>	konteks keberadaan	26, 39
28.	<i>message carrier</i>	penyampai pesan	27, 40
29.	<i>fine art photography</i>	karya seni murni fotografi	27, 40
30.	<i>photographic essay</i>	fotografi esai	27, 41
31.	<i>reliability</i>	nilai kepercayaan	28, 41
32.	<i>domain</i>	ranah	28, 41
33.	<i>scientific values</i>	nilai ilmiah	29, 43
34.	<i>naked-eye</i>	mata 'telanjang'	28
35.	<i>X-ray</i>	sinar X	28, 43
36.	<i>social institution</i>	pranata kemasyarakatan	29, 43
37.	<i>commercial &amp; financial gain</i>	tujuan komersial/finansial	30
38.	<i>intonation</i>	nada	36

39.	<i>the signifier</i>	bentuk tanda/penanda	36
40.	<i>the signified</i>	yang ditandai	36
41.	<i>diction</i>	penekanan	36
42.	<i>subject matter</i>	materi subjek	36
43.	<i>multi-interpretable</i>	hasil pemaknaan/ interpretasi	39
44.	<i>obituaries advertising</i>	iklan cetak duka cita	43
45.	<i>zeitgeist</i>	pandangan zamannya/ spirit zaman	51, 114
46.	<i>content</i>	muatan	75
47.	<i>artistic creation</i>	penciptaan seni	75
48.	<i>art history</i>	sejarah seni	75
49.	<i>art criticism</i>	tinjauan/kritik seni	75
50.	<i>aesthetics</i>	estetika/filsafat seni	75
51.	<i>visual culture</i>	budaya kasat mata	76
52.	<i>pace</i>	percepatan waktu	79
53.	<i>style discourse</i>	wacana gaya	82

54.	<i>history of photography</i>	sejarah fotografi	82
55.	<i>cause &amp; effect</i>	sebab akibat	83
56.	<i>aesthetics &amp; philosophy of photography</i>	estetika filsafat fotografi	83
57.	<i>illustration</i>	penghias	84
58.	<i>eye catcher</i>	penarik pandang	84
59.	<i>the art object</i>	karya seni	84
60.	<i>appreciation &amp; interpretation</i>	apresiasi & interpretasi	84
61.	<i>critical evaluation</i>	penilaian secara kritis	84
62.	<i>artistic creation</i>	penciptaan artistik	84
63.	<i>cultural context</i>	konteks budaya	84
64.	<i>photography criticism</i>	kritik seni fotografi	85
65.	<i>the sitter</i>	model	96, 117
66.	<i>self portrait</i>	potret diri	109
67.	<i>likeness</i>	kemiripan	110,111
68.	<i>wedding photography</i>	pemotretan perkawinan	117

69.	<i>pre-wedding ceremony</i>	acara resmi pernikahan	117
70.	<i>pas-photo/torso</i>	seperempat badan	117
71.	<i>size/format</i>	varian ukuran	117
72.	<i>solo-portrait</i>	potret sosok tunggal	118
73.	<i>group-portrait</i>	potret kelompok	118
74.	<i>self-portrait</i>	potret diri	120
75.	<i>personal attachment</i>	nilai kedekatan dan simpati pribadi	121
76.	<i>press photography</i>	fotografi jurnalistik	133
77.	<i>social welfare laws</i>	peraturan kesejahteraan masyarakat	137
78.	<i>child labor laws</i>	undang-undang kerja bagi anak-anak	137
79.	<i>street photography</i>	foto jalanan	145
80.	<i>aerial photography</i>	pemotretan dari udara	149
81.	<i>humanitarian crusade</i>	upaya kemanusiaan	151
82.	<i>scaling</i>	ukuran/pembesaran	157, 159
83.	<i>ease of use</i>	kemudahan penggunaan	160

84.	<i>view finder</i>	jendela bidik	162
85.	<i>digital dark-room</i>	kamar terang	162

Dengan cermat, Soedjono menerjemahkan kata asing ke dalam kata Indonesia. Hal ini memudahkan pemahaman bahwa kata asing yang digunakan memiliki padanan dalam kata Indonesia. Sebenarnya, ini berlebihan karena dua kata tersebut memiliki makna yang sama. Akan lebih baik jika yang digunakan adalah kata Indonesia, sedangkan untuk kata asing dicantumkan dalam lampiran sebagai glosarium. Hal ini untuk memopulerkan kata Indonesia dibandingkan kata asingnya.

Akan tetapi, langkah seperti ini pun cukup sebagai upaya pemahaman dan keefektifan karena entah dengan alasan ketidaktahuan atau gengsi, penulis lain lebih banyak menuliskan kata asing daripada kata Indonesia.

## Simpulan

Padanan kata asing-Indonesia di bidang fotografi adalah kata atau frasa dalam bahasa asing yang memiliki kesejajaran makna dengan kata atau frasa dalam bahasa Indonesia di bidang fotografi. Kata asing yang dimaksudkan adalah unsur-unsur yang berasal dari bahasa asing yang masih dipertahankan bentuk aslinya karena belum menyatu dengan bahasa Indonesia. Pemadanan kata asing-Indonesia di bidang fotografi memerlukan penyerapan, yaitu proses pengambilan kosakata dari bahasa asing, baik bahasa asing Eropa (seperti bahasa Belanda, bahasa Inggris, bahasa Portugal), maupun bahasa asing Asia (seperti bahasa Arab, bahasa Parsi, bahasa Sansekerta, bahasa Cina). Termasuk dari bahasa-bahasa Nusantara (seperti bahasa Jawa, bahasa Sunda, bahasa Minang, bahasa Bali).

Usaha penyerapan itu bertolak dari dua gagasan. Pertama, harus ada kesinambungan antara hakikat bahasa dulu dan sekarang; artinya, bahasa nasional jangan kehilangan jati dirinya. Kedua, penyerapan unsur bahasa asing harus mempertajam daya ungkap pemakai bahasa Indonesia, dan harus memungkinkan orang menyatakan isi hatinya dengan tepat dan cermat, yang dulu tidak mungkin karena tidak ada kata atau ungkapannya dalam bahasa Melayu. Jadi, penyerapan itu harus bersifat selektif. Unsur bahasa yang mengisi kekosongan akan memperkaya bahasa Indonesia, sedangkan unsur yang berlebih dan mubazir akan mengikis fungsinya sebagai sarana komunikasi yang dimiliki bersama secara nasional.

Untuk itulah, padanan kata asing dalam bahasa Indonesia harus dipopulerkan penggunaannya daripada kata asing dalam semua bidang, termasuk juga dalam bidang fotografi. Terkait hal ini, buku *Pot Pourri Fotografi* karya Soeprapto Soedjono dengan cermat menggunakan padanan kata asing-Indonesia untuk pemahaman dan keefektifan. Seyogianyalah penulis lain, terutama dalam bidang fotografi, juga turut memopulerkan kata Indonesia daripada kata asing.

### **Kepustakaan**

- Akhadiah, Arsjad, dan Ridwan, 1996. *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Chaer, A. 2008. *Morfologi Bahasa Indonesia (Pendekatan Proses)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eddy, Nyoman Tusthi. 1989. *Unsur Serapan Asing dalam Bahasa Indonesia*. Flores: Nusa Indah.
- Hockett, Charles Francis. 1958. *A Course in Modern Linguistics*. New York: Macmillan.
- Maryani, Zulisih. 2015. "Padanan Kata Asing-Indonesia dalam Bidang Seni". Laporan Penelitian Dosen Muda (Mandiri). Yogyakarta: Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta.
- . 2017. *Padanan Kata Asing-Indonesia dalam Bidang Seni*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Soedjono, Soeprapto. 2006. *Pot Pourri Fotografi*. Jakarta: Penerbit Universitas Trisakti.
- Tim Penyusun. 1995. *Pedoman Pengindonesiaan Nama dan Kata Asing*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Tim Redaksi Kamus Besar Bahasa Indonesia, Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.



## II

# SENI RUPA DAN SENI PERTUNJUKAN



# Membaca Hibriditas Visual Figur Black Panther dan Dr. Strange dalam Wayang Ananta Yudha

Andrian Dektisa Hagijanto

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Petra Surabaya

## Pendahuluan

Is Yuniarto adalah salah seorang komikus asal Semarang yang terkenal di Indonesia sejak tahun 2009 dengan serial komik "Garudayana". Gaya ilustrasi komik ciptaannya menggunakan gaya manga. Selain berkomik, ia juga menciptakan desain figur wayang menggunakan visual campuran karakter wayang kulit dengan karakter populer dari film. Salah satunya diberi nama Kartika Yudha, menggunakan percampuran karakter figur dari film "Star Wars" dengan karakteristik visual wayang kulit Indonesia, sebagaimana terdapat dalam Gambar 1.

Pada tahun 2016 Is Yuniarto menciptakan lagi desain karakter wayang campuran figur superhero ciptaan Marvel Studio dengan karakter wayang kulit Indonesia. Figur campuran yang ornamentik itu diberi tambahan aksentuasi sehingga tampak modern dan berbeda bentuknya dengan wayang kulit klasik, tetapi juga tidak sepenuhnya sama dengan karakter visual superhero Marvel. Karakter wayang ciptaan itu diberi nama Ananta Yudha yang berarti "Infinity War" (<https://www.duniaku.net/2018/04/20/wayang-avengers/>). Ananta Yudha berasal dari bahasa Sansekerta yang berarti 'Perang Tiada Akhir'. Judul itu adalah terjemahan dari "The Infinity War" yang berasal dari salah satu judul film laris produksi Marvel Studio. Is Yuniarto merupakan salah satu penggemar yang populer dengan istilah *fan art* pada karya-karya komik terkenal dunia. "The Infinity War" menceritakan petualangan superhero Marvel, yakni Dr. Strange, Spiderman, Ironman, Black Panther, Ant-Man, Hulk, dll dalam upaya menyelamatkan bumi dari petaka yang dilakukan oleh kelompok jahat yang dipimpin oleh Thanos.



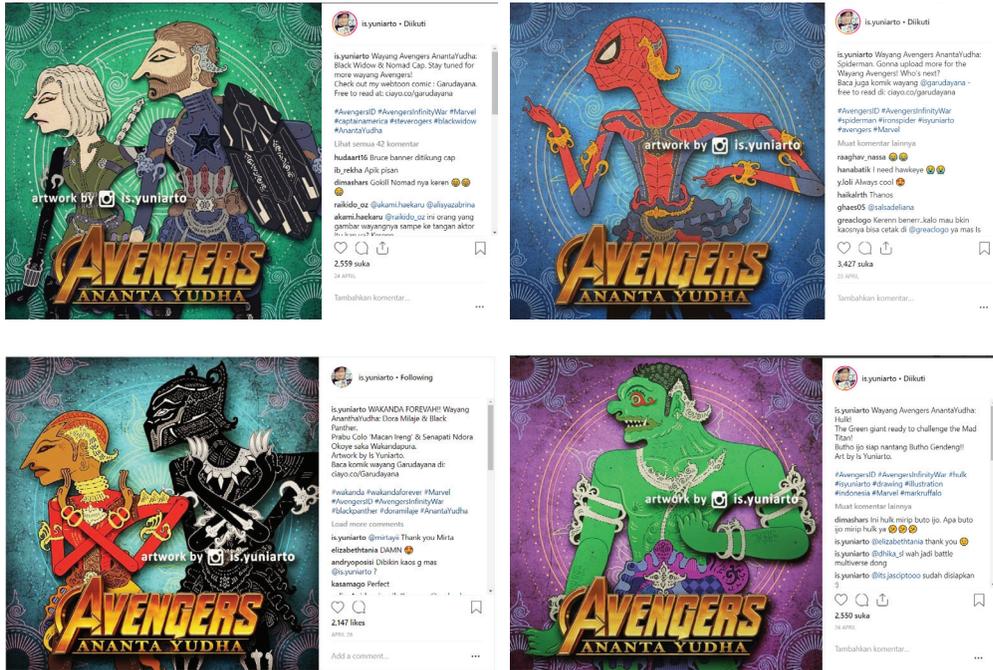
Gambar 1

Figur karakter Darth Vader, Luke Skywalker dan Stormtrooper dalam wayang Kartika Yudha.  
Sumber: <https://twitter.com/isyuniarto>, diunduh Oktober 2018

Apa yang dilakukan Is Yuniarto dapat dipahami sebagai ungkapan bentuk *fan art*, yaitu salah satu ekspresi khas kaum *fan art* adalah penciptaan desain dan aneka bentuk visual kreatif mengeksplorasi karakter dan figur objek populer yang digandrunginya tanpa meminta imbalan jasa kepada sang sumber objek. Is Yuniarto sebagai penggemar komik, film, dan figur karakter dari Star Wars, Disney dan Marvel mengembangkan talentanya untuk mengapresiasi kegemarannya itu dengan kreativitas seni desain sebagaimana keahliannya. Desain wayang Ananta Yudha menjadi objek *fan art* bagi para penggemar Marvel dan Is Yuniarto sekaligus. Eforia sikap apresitif pada wayang itu dapat ditemukan dalam Instagram miliknya. Lihat Gambar 2.

Ia diundang menghadiri Event Red Carpet Avengers: Infinity War di Marina Bay, Singapura pada April 2018. Pada perhelatan itu, diberikannya purwa rupa figur wayang Dr. Strange, Nebula, dan Iron Man dan diterima langsung oleh Benedict Cumberbatch dan Karen Gillan sebagai pemeran para tokoh tersebut (Gambar 3). Sementara itu, desain wayang Iron Man diterima oleh Joe Russo mewakili Robert Downey Jr pemeran aslinya yang berhalangan hadir.

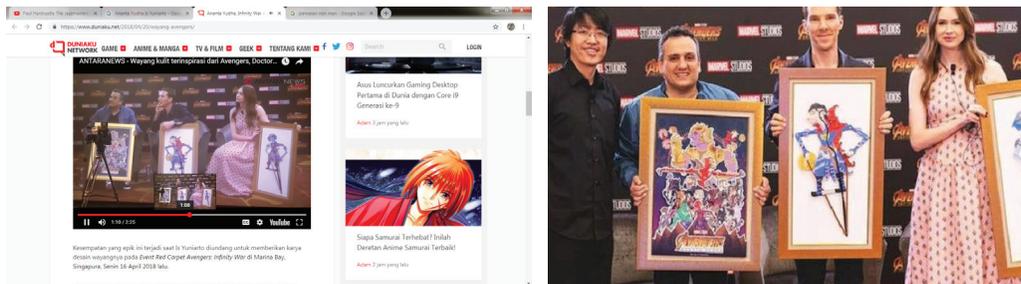
Is Yuniarto memopulerkan desain visual karakter figur-figur ciptaannya itu menggunakan media sosial Instagram yang diikuti oleh ratusan orang penggemarnya. Apa yang dilakukannya itu sangat mendapat respons dan animo positif yang luar biasa. Penggemar-penggemarnya sangat mengapresiasi, bahkan beberapa media massa mengatakan apa yang dilakukan itu sangat kreatif dan menjadi langkah yang baik bagi perkembangan wayang di Indonesia yang mulai ditinggalkan oleh generasi muda.



Gambar 2

Aneka visualisasi figur-figur wayang superhero Ananta Yudha. Sumber: <https://twitter.com/isyuniarto>, diunduh Oktober 2018

Hal itu menjadi kelanjutan dari upaya yang dirintis melalui komik Garudayana yang dianggap sebagai bentuk langkah konkret generasi muda bagi perkembangan dan pelestarian wayang sebagai bagian dari budaya Indonesia.



Gambar 3

Ilustrasi figur wayang Ananta Yudha yang diberikan Is Yuniarto. kepada para pemeran tokoh Dr. Strange dan Nebula dalam "The Infinity War". Sumber: Youtube, 2018.

Penciptaan visualisasi aneka figur tokoh superhero dari film Marvel Studio ke dalam bentuk figur wayang dianggap sebagai cara populer untuk mencintai kembali wayang khususnya bagi generasi muda. Orang-orang pun membandingkan dengan apa yang pernah dilakukan komikus RA Kosasih yang menciptakan komik wayang kisah Mahabarata dan Bharatayudha pada tahun 1980-an.

Tulisan ini mencoba memaknai dan menganalisis desain visual *fan art* sebagai teks. Wayang Ananta Yudha adalah jenis ekspresi yang dikategorikan sebagai *fan art*. Namun, Ananta Yudha adalah representasi yang dapat dimaknai sebagai hibriditas dalam perspektif kajian poskolonial. Hibriditas adalah bercampurnya dua atau lebih karakteristik menjadi satu bentuk atau karakter tunggal. Istilah ini berasal dari bidang pertanian yang digunakan juga pada fenomena perilaku sosial. Menurut Hagijanto (2017) mengacu pada pendapat Bhabba, hibriditas yang paling nampak terdeteksi adalah melalui visual. Hibriditas visual digunakan untuk menggambarkan dua karakteristik visual suatu figur atau bentuk tertentu yang memunculkan sifat-sifat sekaligus juga meniadakan sifat-sifat tertentu lain yang dimiliki keduanya.

Hibriditas dalam ilmu sosial sering diterapkan dalam teks-teks kajian poskolonial. Suatu bentuk kajian tentang legalitas budaya yang terkait dengan peran kolonial (Nurhadi, 2007:49), poskolonialisme yang juga dipahami sebagai bentuk perspektif Barat dalam memandang Timur (Said, 1993). Di dalam kajian poskolonial, hibriditas digambarkan sebagai ungkapan resistensi ataupun negosiasi baru antarpelaku budaya. Ia menjadi interaksi antara bentuk-bentuk budaya yang berbeda yang dapat menghasilkan pembentukan budaya dan identitas baru sesuai dengan sejarah dan perwujudan tekstual sendiri (Day, 2008:12).

Apabila figur-figur dalam Ananta Yudha dikaitkan dengan objek material, percampuran di dalamnya tidak hanya sekadar dimaknai sebagai ungkapan populer eforia visualisasi *fan art* melalui penyatuan berbagai keping mozaik visual eklektik yang melibatkan teknologi, serta menjadi bentuk komoditas. Akan tetapi, itu menjadi hibriditas yang menyiratkan jejak-jejak riwayat bangsa poskolonial, hibriditas yang bukan sekadar penyatuan unsur visual tetapi menjadi ekspresi laten rasa ketidakpercayaan diri yang secara tidak sadar terlestarikan turun-temurun.

Hibriditas karakteristik visual yang terbangun dalam figur wayang Ananta Yudha menjadi teks yang menarik untuk dimaknai terutama bila dikaitkan dengan perspektif poskolonial milik Homi K. Bhabba. Suatu perspektif poskolonial yang mengkaji relasi kolonial dengan koloninya secara retrospektif dalam eforia kenikmatan, dibanding cara pandang poskolonialis Fanon atau Edward Said yang melihatnya sebagai tegangan serius dan penuh penderitaan.

### **Konsep Hibriditas Poskolonial di Dalam Ruang Liminalitas**

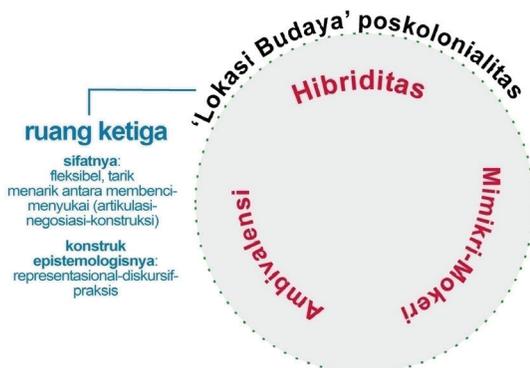
Karena meletakkan objek material penelitian sebagai fenomena sosial yang dimaknai sebagai teks, atau menjadi ungkapan bentuk tanda, objek formal penelitian adalah menempatkan tanda sebagai ungkapan visual yang relevan bila dihubungkan dengan konsep hibriditas pada kajian poskolonial. Teori hibriditas kajian poskolonial

dalam penelitian ini menggunakan cara pandang Homi K. Bhabha yang terdapat dalam *The Location of Culture* (1994), dengan alasan bahwa fenomena dalam objek material merupakan fenomena budaya kontemporer masyarakat Indonesia yang mempunyai riwayat penjajahan.

Budaya kontemporer yang dirayakan bangsa ini juga tidak dapat dilepaskan dengan budaya Barat. Hibriditas dalam objek material terlihat dari pengadopsian bentuk-bentuk kebudayaan salah satunya berupa ekspresi visual berbentuk komik, figur-figur aksi dalam ekspresi media hiperealitas. Hal itu menjadi komodifikasi dan 'produk' budaya kontemporer dalam ruang sosial dan historis. Fenomena semacam ini juga terjadi sejak masa penjajahan Belanda, yakni ketika hibriditas yang tercipta pada relasi bangsa Barat dengan masyarakat lokal (pribumi). Ekspresi penggunaan aneka hibriditas menjadi euforia 'perayaan kontemporer' pada masa itu. Artinya baik lokal (baca: Timur) dan asing (Barat), sejak dahulu menciptakan relasi dan resistensi untuk kepentingan masing-masing. Misalnya, para wanita Belanda menggunakan busana lokal dan menjalani tata cara hidup tradisional masyarakat koloninya untuk tujuan atau terkait gaya hidup dan motif tertentu. Sementara itu, pihak lokal juga meniru tata cara busana dan *fashion* ala Eropa untuk berbagai alasan tertentu pula.

Homi K. Bhabha dalam kajian poskolonialnya memaknai fenomena itu sebagai bentuk relasi yang terjadi di dalam ruang liminalitas, yakni sebuah konsep tentang 'ruang ketiga' yang mawadahi relasi pihak kolonial (penjajah atau ruang pertama) dengan pihak koloni (terjajah atau ruang kedua). Ruang ini menjadi wujud mediasi dan negosiasi. Menjadi tempat terjadinya relasi 'lebih harmonis' antara kolonial dengan koloni. Disebut demikian karena dalam perspektif Bhabha, digambarkan sebagai relasi tarik ulur namun keduanya saling 'menikmati'. Menjadi semacam area liminalitas yang sangat kontras dan bertolak belakang dengan cara pandang Fanon dan Said yang menggambarkan area itu sebagai ruang yang sangat rigid dan tegas membagi antara perspektif penjajah dan terjajah, yang sangat tegang dan sarat potensi konflik.

Pemahaman dasar tentang konsep 'lokasi budaya' poskolonialitas yang digulirkan oleh Bhabha dijelaskan menggunakan skema sederhana pada Gambar 4 agar terbentuk pemahaman formal tentang ruang liminalitas sebagai dasar analisis objek material penelitian.



Gambar 4

Penjelas pemahaman konsep 'ruang ketiga' yang menjadi Lokasi Budaya poskolonialitas Sebagaimana menurut perspektif Homi K. Bhabha. Sumber: Andrian, 2017

Pada Gambar 4 digambarkan konsep dalam poskolonialisme yang beroperasi menggunakan strategi hibriditas (penggabungan berbagai unsur), mimikri (peniruan-peniruan) dan memunculkan mimikri-mokeri (peniruan yang tidak sempurna). Ruang ketiga menjadi bentuk operasionalisasi lokasi budaya poskolonialitas yang menghasilkan representasi dan artikulasi antara sang kolonial dengan sang koloni dalam relasi epistemologis maupun praksisnya.

Bhabha berusaha menemukan pertalian dan ketegangan antara keduanya yang melahirkan hibriditas. Konsep 'hibrid' digunakan untuk menggambarkan bergabungnya dua bentuk yang memunculkan sifat-sifat tertentu dari masing-masing bentuk, dan sekaligus juga meniadakan sifat-sifat tertentu yang dimiliki keduanya. Namun, poskolonialitas selain melahirkan hibriditas, juga menciptakan bentuk-bentuk resistensi dan negosiasi baru antarpelaku.

### **Figur Black Panther dan Dr. Strange sebagai Visualisasi Hibriditas Barat yang Aktif pada Timur yang Pasif**

Dalam film "The Infinity War: terdapat dua karakter superhero yang dimaknai sebagai wujud hibriditas dan didudukkan ke dalam latar belakang penelitian, yakni figur Black Panther dan Dr. Strange. Alasan pemilihan kedua figur itu terletak pada karakteristik visualisasi yang mendukung argumen dalam dugaan penelitian. Kedua figur superhero itu diciptakan oleh Stan Lee, salah seorang legenda komik dunia yang ikut mendirikan Marvel Comics pada tahun 1960. Menurut Wikipedia (2018), Marvel Studio didirikan oleh Walt Disney Studio di kota Burbank, California sekitar tahun 1996. Marvel Studio adalah sebuah divisi yang dimiliki sepenuhnya oleh The Walt Disney Company yang khusus memproduksi film berdasarkan karakter Marvel Comics.

Figur superhero Black Panther diciptakan dengan *setting* cerita yang terjadi di Wakanda, sebuah negara fiktif yang berada di Afrika. Black Panther adalah sosok harimau jelmaan pangeran T'Challa. Negara Wakanda digambarkan sebagai tempat yang istimewa karena selain memiliki alam yang indah, juga terdapat suatu mineral yang disebut vibranium. Mineral yang diceritakan jatuh dari luar angkasa kira-kira 10.000 tahun yang lalu menjadi berkah besar bagi Wakanda sehingga menjadi negara yang paling maju di dunia. Mineral vibranium yang bentuknya seperti bunga warna ungu ditanam di ladang dan berkembang biak. Vibranium dikisahkan sebagai mineral yang multifungsi bagi kehidupan manusia, yakni sebagai bahan bakar pendukung transportasi, material pembuatan senjata, sampai kesehatan dan kesaktian sebagai superhero. Namun, di dalam mengeksplorasi vibrinium dibutuhkan supervisi oleh sosok Everett Ross, seorang pensiunan CIA yang divisualkan dalam figur bule Amerika. Menurut Wikipedia, Wakanda adalah tempat imajinatif yang dalam *setting* film itu menggunakan setidaknya 10 tempat eksotis berbeda di Afrika. Demikian pula mineral vibrinium, benda itu menjadi fantasi super mineral dan super energi bagi kehidupan manusia.

Dr. Strange adalah karakter superhero dalam komik ciptaan Marvel. Karakter itu diangkat dan dipopulerkan dalam bentuk film dengan judul yang sama tahun 2016. Dr. Strange adalah superhero ciptaan Marvel Studio yang populer belakangan setelah Spiderman, Batman, Hulk, dan Superman. Dr. Strange mengisahkan Stephen Strange, seorang dokter genius ahli bedah sukses yang kaya raya tinggal di Amerika. Suatu ketika ia mengalami kecelakaan lalu lintas sehingga menderita cacat fisik yang tidak disembuhkan.

Dalam keputusan pencarian kesembuhan itu bertemu dengan sosok The Ancient One di suatu tempat pengobatan alternatif bernama The Sanctum Sanctorum. Ia mulai menjalani terapi dan belajar tentang ilmu sihir. Karena kejeniusannya, dalam sekejap ia menguasai ilmu sihir tingkat tinggi sehingga dengan mudah dapat pergi ke mana saja dengan seketika. Ia menjadi penyelamat kehancuran The Sanctum Sanctorum dari serangan sosok Kaecillius, sang jelmaan iblis. Di akhir episode, Dr. Strange menjadi figur tertinggi menggantikan The Ancient One yang tewas.

Di dalam *setting* film, padepokan The Sanctum Sanctorum adalah tempat antah berantah yang mengambil *setting* situasi di Nepal dengan karakter suasana pasar, pemandangan gunung berselimut salju. Lokasi syuting film itu di Hongkong, New York, dan Kathmandu. Marvel menciptakan Dr. Strange (diperankan oleh Benedict Cumberbatch), sebagai figur hibrid sosok pria muda ras Kaukasia, berwajah rupawan, seorang jenius bergelar Ph.D. dan anggota kehormatan komunitas cerdas pandai Amerika di satu sisi. Di sisi lain ia juga ahli sihir yang sakti dari padepokan

Kathmandu. Dr. Strange memperoleh kekuatan dari hasil tempaan para guru yang divisualkan dalam figur bule, Afrika, dan China. Figur Dr. Strange adalah imajinasi hibrid idealisasi kehebatan Amerika dengan karakter sakti yang merupakan idealisasi bagi sebagian orang Asia.

Marvel menciptakan cerita berbagai modus yang melatarbelakangi superhero memperoleh kekuatan. Misalnya, Superman yang berasal dari planet Krypton, Batman dengan penguasaan teknologi canggih, Ironman dengan kejeniusan. Hulk, Spiderman dan AntMan akibat kecelakaan atau kesalahan eksperimen yang tidak disengaja. Thor yang mengangkat mitos kekuatan dewa Yunani. Dr. Stange merupakan superhero yang mendapatkan kesaktian karena ilmu sihir dan kekuatan magis dari Kathmandu. Hal itu dimaknai sebagai superhero yang terbentuk dari hibriditas Barat dan Timur.

Figur Dr. Strange menjadi diferensiasi superhero dalam habitus Marvel Studio sebagai pencipta superhero. Namun, semua superhero ciptaan Marvel Studio (kecuali Black Panther) menggunakan figur kulit putih. Tidak ada superhero dengan kulit berwarna. Figur karakter Asia dan kulit berwarna hanya dipakai sebagai tokoh pendukung superhero, bukan superheronya. Jika memakai perspektif ruang ketiga Bhabba pada relasi Barat dengan Timur, Dr. Strange dan Black Panther dalam film ciptaan Marvel Studio menjadi penggambaran hibriditas superhero Barat yang 'aktif' atas Timur yang divisualkan 'pasif'. Walau menggunakan unsur-unsur visual yang seolah mengesankan eksistensi Timur, sesungguhnya Timur hanya sekadar alat bagi objek hibriditas ciptaan Marvel.

Timur yang dieksplorasi dan dieksploitasi oleh Barat melalui citraan-citraan superhero. Timur dengan aneka potensi, kekayaan, dan keseksian menurut cara pandang Barat dikeruk secara sewenang-wenang menjadi objek kepuasan Barat. Dunia secara umum memaklumi, merayakan, dan mengamini sebab eksplorasi dan eksploitasi Barat menjadi hal yang mutlak dan penting bagi keberlangsungan harmoni kehidupan dunia. Barat menciptakan pemahaman tentang dunia dan kehidupan damai yang tidak akan terwujud tanpa 'kerja keras' superhero, walaupun karenanya Timur harus 'berkorban' dan 'habis-habisan' digunakan. Dalam perspektif poskolonialisme, hal itu merupakan wujud pemahaman kolonial yang masih dipelihara Barat dalam memproduksi pengetahuan tentang Timur dan terus berlangsung sampai sekarang.

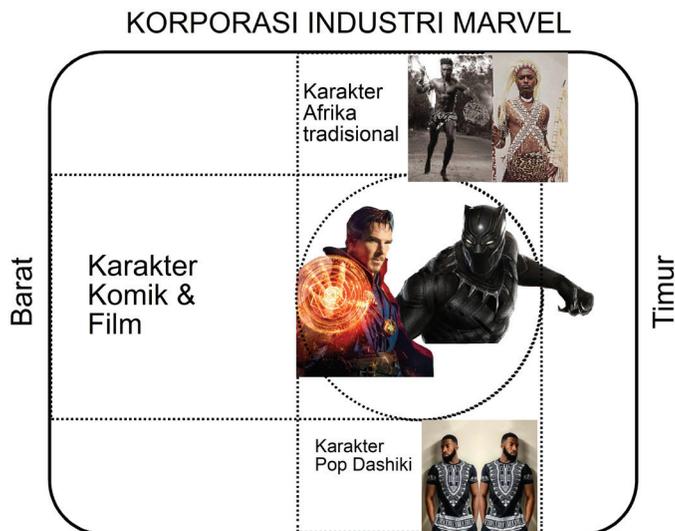
Konsep 'ruang ketiga' yang digambarkan di dalam film itu dimaknai menjadi pertemuan hibriditas visual tentang penegasan bagaimana cara Barat memandang Timur. Timur hanya sebagai objek yang memesonakan, objek pendukung penciptaan fantasi tentang kehebatan dan kekuatan Barat. Figur Black Panther yang berkulit hitam merupakan 'sebuah pilihan' yang paling memungkinkan di antara yang tidak memungkinkan sebab tidak ada superhero Marvel berkulit kuning atau berasal dari

Asia. Kehebatan Black Panther sebagai superhero menjadi tidak berarti apa-apa di luar kekuatan mineral vibrium dan figur Ross. Artinya walaupun Barat mengambil figur kulit hitam sebagai superhero namun 'tidak rela' menjadikannya tokoh sentral yang independen yang berpeluang menjadi ikonik figur 'powerful' sebagai 'kemenangan atas Barat'.

Black Panther harus menjadi superhero yang seolah tersubordinat oleh vibrium dan sosok Ross. Superhero yang tetap berada dalam 'ketaklukkan' menurut cara pandang Barat, menjadi ungkapan representasi tentang Timur yang tunduk dan pasif. Meskipun demikian, Marvel Studio tetap menjaga Black Panther sebagai tanda ikonik keperkasaan bagi fantasi Timur agar Timur tetap terpelihara dan tidak kehilangan daya tarik sebagai objek fetis sebagaimana kehendak Barat. Tanda ikonik sebagai perwujudan karakteristik afrika populer dimunculkan menggunakan rupa kulit hitam dengan wajah bertato, kostum bermotif khas *dashiki* Afrika yang populer dan digandrungi pada zaman kini.

Barat juga merekayasa dengan penggunaan *framing* tertentu sebagai visualisasi terpilih yang mengesankan Afrika. Citra Afrika dalam film itu adalah visual yang terseleksi. Realita situasi Afrika yang tandus kering, orang kulit hitam kurus miskin dan kelaparan dalam dunia yang penuh konflik dan peperangan digantikan dengan hiperealitas-supranatural Afrika nan menawan seolah menjadi surga di dunia. Barat mengambil citra tertentu Afrika yang diseleksi sebagai euforia populis-menyenangkan dan sesuka hati. Lihat Gambar 5.

Black Panther menjadi figur hibrid yang merepresentasikan Barat yang aktif dengan mengambil secara 'sewenang-sewang' potensi yang melekat dan tersembunyi dalam diri Timur. Figur Ross yang menjadi figur pendukung dalam *setting* cerita justru menjadi penegasan bahwa campur tangan Barat dalam rupa ilmu pengetahuan dan teknologi pengolahan vibrium berguna bagi penciptaan kekuatan Black Panther. Atau, di dalam figur Dr. Strange, figur The Ancient One sebagai sosok bule guru sakti ilmu sihir yang menjadikan Dr. Strange superhero. Artinya baik superhero bule maupun kulit hitam tetap membutuhkan sosok kulit putih untuk memunculkan kekuatan sakti dalam konstruk modus kesaktian superhero yang dipopulerkan belakangan oleh Marvel Studio.



Gambar 5

Korporasi Industri Marvel menciptakan hibriditas yang melibatkan Timur yang pasif.  
Sumber gambar: Andrian, 2018

Fantasi tentang Asia dan Afrika dalam imaji Marvel yang dilekatkan pada figur Dr. Strange dan Black Panther adalah kisah tentang kehidupan yang luar biasa dan objek eksplorasi bagi Barat. Eksotisme Nepal dan Asia menjadi objek eksplorasi tentang pengobatan alternatif dan mistik, sedangkan Afrika adalah kekayaan dan kekuatan alamiah. Dalam perspektif fantasi Marvel baik Asia maupun Afrika menjadi objek superhero yang dipakai menjaga ketenteraman dan keamanan bagi kepentingan Barat.

Para pemuja figur superhero Marvel di titik tertentu tidak lagi puas dengan memakai kaos bergambar superhero atau inisial logo, *marking* simbol, atau mengoleksi pernak-pernik *action figure* dan lain sebagainya. Dengan kreativitas dan swadainya, para pemuja itu menciptakan kostum-kostum superhero dan dikompetisikan dalam ajang pertemuan atau lomba penciptaan *action figure*. Barat mengambil semua potensi Timur sebagai pembentuk hibriditas, seperti sosok, etnis, lokus, skenario, jalan cerita, dan karakteristik apa pun serta merekonstruksinya menjadi komoditas hiperealitas visual nan lezat, sebagaimana nampak dalam Gambar 6. Suatu simulakra yang diciptakan Marvel dengan sesuka hati, ketika figur hibrid beserta *setting* kisahnya diulang dan dimunculkan kembali dengan *setting* dan bentuk yang berbeda. Selain sekuel film, hal itu juga ditemukan dalam aneka figur superhero Marvel dalam rupa *fashion* pakaian, gantungan kunci, boneka, bahkan *game* di konsol-konsol dengan gambar sangat realistis didukung teknologi grafis 4k. Tangan kuasa Marvel Studio sangat piawai dalam menciptakan kemabukan simulakrum melalui citraan jelmaan sosok-sosok tersebut pada *joy stick* yang digenggam dengan emosi yang meledak-ledak.



Gambar 6

Aneka bentuk simulakra figur Dr. Strange dan Black Panther, dari boneka sampai *game*.  
 Sumber: Wikipedia, 2018.

Superhero Dr. Strange dan Black Panther adalah figur kesempurnaan menurut imaji hiperealitif-supranatural Marvel Studio yang diamini oleh dunia. Oleh karenanya, aksi-aksi hiperealitas superhero yang disebarkan dalam film membuatnya semakin diyakini oleh dunia sebagai sesuatu yang penting, benar bahkan harus didukung. Hibriditas yang melekat dalam sosok superhero Dr. Strange dan Black Panther juga menciptakan animo objek fetis lengkap dengan aneka fantasi oleh pemujanya. Sebagian pemuja pun menjadi aktivis yang mengembangkan imajinasi Marvel bagi pemenuhan fantasi selanjutnya. Barat menciptakan hibriditas visual atas Timur sebagai *'role of the game'* yang kemudian diapresiasi oleh Timur sebagai *trigger* untuk penciptaan hibriditas lanjutan yang melampaui model yang disajikan oleh Barat itu. Timur kemudian mengeksplorasi dirinya, menggunakan aneka visual yang berasal dari unsur-unsur Timur sebagai motif penciptaan dan aktivasi hibriditas figur superhero.

Hibriditas superhero Marvel adalah hibriditas yang mengabaikan logika dan fakta realitas dunia nyata, berpotensi mengancam keberlangsungan tradisi dan hilangnya makna sejati ataupun mitisitas yang terkandung dalam artefak-artefak lokal. Hibriditas itu mengubah artefak menjadi 'baru' dengan konsekuensi munculnya makna baru yang hanya mengedepankan kesenangan dan popularitas. Makna adiluhung yang berisi nilai-nilai intrinsik, imanen, dan transenden sebagai ciri khas dan melekat dalam eksistensi Timur menjadi hilang. Keberadaban itu berubah menjadi sosok populer yang terdekonstruktif. Orang merayakan hibriditas dalam

figur superhero sebagai sosok perkasa baru yang terbentuk dari sebagian unsur visual karya cipta adiluhung. Hibriditas itu menggantikan objek-objek *meaningful* yang semula melekat dalam artefak peninggalan tradisi. Kemunculan aneka hibriditas dalam sosok-sosok baru kontemporer, modern, menjadi lebih menggairahkan. Padahal terbentuk dari aneka mutilasi dan aktivasi *plug-in* sehingga tercipta sosok artifisial yang lebih mudah dirayakan fetisnya melalui media massa populer. Sosok yang lebih memukau dan bersifat hiperealistis daripada sosok yang bermakna.

### **Ananta Yudha, Hibriditas Next Level**

Ananta Yudha adalah 'wayang' yang tidak hanya secara visual kontras dengan karakteristik figur dalam "The Infinity War", namun dimaknai sebagai wujud resistensi ekspresif ala Timur dalam hibriditas Marvel Studio. Ananta Yudha adalah sikap reaktif atas 'cara pandang' Barat yang mengeksplorasi Timur dengan 'sewenang-wenang' sebagai bagian dari komodifikasi. Jika pada visualisasi karakteristik superhero menurut Marvel Studio, hibriditas figur Black Panther atau Dr. Strange telah usai, dalam wayang Ananta Yudha hibriditasnya justru sedang dimulai.

Figur hibrid Ananta Yudha bukan lagi menampilkan bentuk representasi Timur yang pasif yang dengan gampang begitu saja 'dimutilasi' dan dicomot oleh Marvel Studio sebagaimana pemaknaan dalam "The Infinity War", namun menjadi Timur yang aktif dengan independensi penciptaan aneka bentuk visual. Hibriditas itu juga tidak sekadar menawarkan campuran visual, namun menjadi hibriditas yang seakan merayakan kemenangan Timur.

Wayang Ananta Yudha yang dibentuk dari 'serpihan wayang usang' milik 'simbah' berganti menjadi 'wayang *zaman now*'. Bentuk wayang yang disukai sebagai eforia milenial, wayang yang diapresiasi, dipuji para pesohor yang menjadi *casting* asli superheronya. Cara pandang Marvel Studio atas ketidakberdayaan dan kepasifan Timur telah diubah oleh kreator Ananta Yudha. Timur adalah aktif dan kaya ornamentik sebagai alternatif visual, punya banyak ragam alternatif nama, dan aneka alternatif hibrid. Hibriditas Barat dalam figur Black Panther dan Dr. Strange dalam "The Infinity War" dibongkar dengan pemanfaatan kualitas visual dan *craftmanship* ala Timur yang kreatif-ornamentik dalam bentuk figur Macan Ireng. Figur Macan Ireng menjadi hibrid atas Black Panther yang juga hibrid. Hibriditas Macan Ireng adalah ungkapan visual sebagai Timur yang aktif.

Sang kreator meneruskan cara yang digunakan oleh Marvel, yakni mengeksplorasi dan mengeksploitasi kultur lokal yang dianggap 'kehilangan kewibawaannya' oleh kaum Timur poskolonial akibat terpujau pada kemilau dan bayangan hegemoni Barat. Timur yang tidak berdaya sepenuhnya untuk lepas dari

bayang-bayang Marvel Studio. Hal itu tampak dari penamaan dalam karakter visual Ananta Yudha yang menggunakan tanda verbal-visual mengikuti 'pola' Marvel Studio.

Marvel Studio menggunakan indigenos karakteristik Afrika dan Asia sebagai mozaik dalam visualisasi penciptaan figur superhero, yang dilakukan secara tidak terstruktur dan absurd. Maka, hibriditas dalam Ananta Yudha menggunakan model ala Marvel Studio yang digabungkan visualisasinya dengan karakter wayang Indonesia sebagai indigenosnya. Hal ini tampak dari bentuk badan yang mirip karakteristik wayang kulit dengan ornamen seperti *kelat bahu*, *sumping*, *makuto*, dan *rapekan*.

Demikian pula dengan penamaan lakon yang diubah, misalnya The Civil War diubah menjadi *Tarung Dulur* dengan desain wayang figur Captain America dan Iron Man. The Guardians of the Galaxy menjadi *Panjaganing Jagad* dengan tampilan sosok wayang Star-Lord, Rocket, dan Baby Groot. Black Panther berubah menjadi *Macan Ireng*, Star Wars menjadi *Kartika Yudha*. Namun, untuk The Justice League, perubahan tidak mengikuti pola yang sama yakni menggunakan bahasa Jawa atau Sansekerta, tetapi menggunakan bahasa Indonesia sehingga menjadi "Liga Keadilan".

Dalam desain visual *fan art*, Kartika Yudha yang mengacu pada karakteristik figur Star Wars dengan karakteristik bentuk wayang kulit, hibriditas tidak hanya sebagai ungkapan kesukaan dan ekspresi seni pribadi. Hibriditas dalam karakter itu menjadi perayaan *fan art* atas industri pencipta karakter figur, artinya menjadi ekspresi *fan art* atas *fan art*. Figur wayang Ananta Yudha yang berbeda 'nasib' dengan 'kakak kandungnya' sebab selain diapresiasi penggemar Is Yuniarto juga dipuji dan diapresiasi oleh tiga pemeran superhero film "The Infinity War". Hal ini dimaknai bahwa hibriditas wayang Ananta Yudha tidak sekadar memenuhi kepuasan diri dan kelompoknya, namun telah mengalami pengakuan dari pihak yang dianggap mempunyai otoritas atas objek figur itu. Inilah bentuk representasi 'Barat pasif dan Timur yang aktif'.

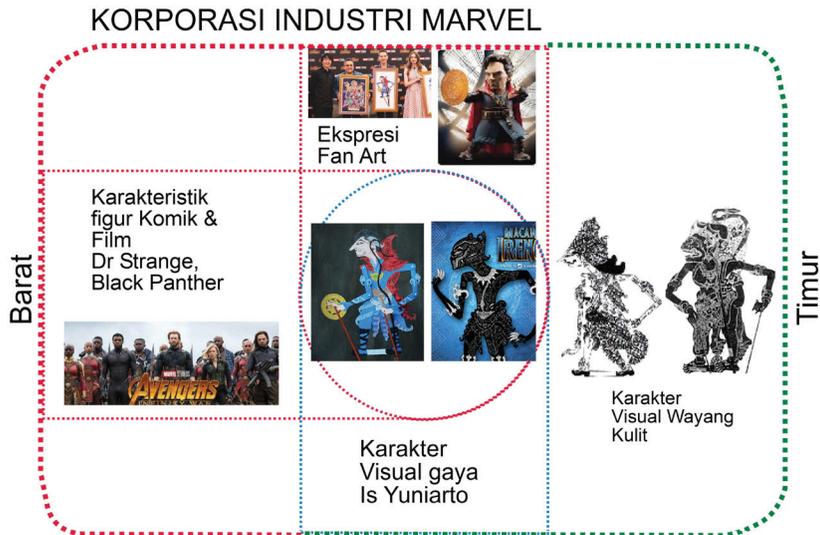
Dalam penelitian, hal itu dipahami sebagai hibriditas '*next level*' yang tidak hanya menampakkan 'kesewenang-wenangan' dan eforia hibriditas Barat, tetapi bentuk resistensi Timur yang disuarakan. Wayang Ananta Yudha adalah ungkapan yang kontras terhadap Marvel Studio sebab objek hibriditas yang dipopulerkan Marvel Studio berubah menjadi sumber objek hibriditas bagi Timur. Jika objek hibriditas bagi pemuja *fan art* berbentuk artefak figur-figur "Infinity War", Ananta Yudha adalah 'resistensi' atas "Infinity War". Ia menjadi hibrid atas hibriditas. Modus hibriditas menjadi tidak sekadar *taken for granted* pada apa yang diberikan Barat, namun adalah objek yang bisa diubah, dimodifikasi, dan diperjuangkan oleh Timur.

Karakteristik visual yang diambil sang kreator dari unsur lokal (baca: Timur) sebagai pembentuk hibriditas di luar karakteristik Marvel Studio dianggap tidak

penting karena berasal dari masa lalu yang telah kehilangan identitas populernya. Objek yang ditinggalkan dan dianggap kehilangan kewibawaannya dengan gampang dan serta merta dicomot karakteristiknya untuk dicampurkan begitu saja. Yang penting adalah figur baru yang diciptakan tidak 'keluar' dari 'tata cara' yang dicontohkan oleh Barat. Sang kreator yang merupakan representasi dari Timur tetap tidak berniat untuk meninggalkan karakteristik Barat. Figur baru ciptaannya adalah kebanggaan dan suatu pencapaian yang melampaui resistensi Timur yang pasif. Ia menikmati tata cara yang ditawarkan Barat. Bahkan tidak dapat melepaskan diri bahkan semakin membutuhkan legitimasi atas pencapaiannya. Ia pun menjadi bangga dan merayakan pengakuan dari Barat itu sebagai momen yang memuaskan diri.

Hal ini dapat dimaknai bahwa sang kreator punya rasa ketidakpercayaan diri atas kreativitas dan capaiannya, atas eksplorasi dan kreativitas yang telah dihasilkan. Walaupun mempunyai kemampuan dan kreativitas *craftmanship* yang luar biasa, ia tidak mampu mengingkari suatu problem psikologis yang secara tidak sengaja terwariskan turun-temurun sebagai bagian dari Timur. Timur yang membutuhkan pengakuan dari Barat dan bangga atas pengakuan itu adalah Timur yang menyimpan sindroma inferior. Timur yang setiap saat memerlukan unsur-unsur dari Barat sebagai terapi atas ketidakpercayaan dirinya. Timur yang memakai hibriditas yang bukan lagi sekadar menjadi tanda tentang keberhasilan, namun juga menjadi terapi atas rasa ketidakpercayaan diri sehingga harus selalu berada dalam bayang-bayang Barat. Timur yang merasa hanya campur tangan Barat yang dapat membuat hibriditasnya menjadi berwibawa. Pencapaiannya tidak hanya menjadi sebatas penyatuan tanda 'mosaik-mosaik' kebarat-baratan, namun juga membutuhkan legitimasi dan larut dalam euforia perayaan kepuasan atas legitimasi hibriditas yang 'diperkenan' oleh Barat itu.

Hal ini tampak ketika kreator memberikan hasil karya 'hibrid atas hibriditas' itu kepada sutradara film "The Infinity War" dalam *event* yang terjadi di Singapura serta diekspose media massa dan menjadi kebanggaan luar biasa bagi sebagian orang Indonesia. Sang kreator berhasil mendiseminasikan kebanggaan tentang rasa yang diperkenan oleh Barat. Bagi lokal pengidap inferioritas, hal itu menjadi ungkapan pengakuan hibriditas *next level* atas Barat, sedangkan bagi Barat menjadi penanda sikap apresiatif pendukung komoditasnya. Ungkapan ini menjadi fenomena relasi di dalam ruang liminalitas pada era kontemporer, menjadi praktik budaya masyarakat zaman 'now'. Relasi dan resistensi Barat dan Timur adalah praktik fenomena *glocalization*, bahwa dunia global dilihat berinteraksi dengan dunia lokal untuk menghasilkan sesuatu yang berbeda akibat percampuran kultural (Ritzer, 2004:588). Secara sederhana, penjabaran visualnya dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7 Hibrid atas hibrid pada pertemuan Barat yang aktif dan Timur yang aktif, yang pada penelitian ini dimaknai sebagai hibriditas *next level*.  
 Sumber dokumentasi: Andrian, 2018.

Dalam perspektif Bhabha, kondisi hibriditas Barat aktif dengan Timur pasif yang dimaknai terjadi dalam film “The Infinity War”, dan Barat pasif dengan Timur yang aktif yang tampak dalam *fan page* Ananta Yudha, memperlihatkan fenomena baik Barat maupun Timur tidak dapat meninggalkan sepenuhnya dari hibrid-hibrid yang mereka ciptakan. Dalam perspektif situasi ‘lokasi budaya’ atau yang disebut sebagai ‘*the location of culture*’, hal itu menunjukkan suatu kondisi dan relasi, yang di satu pihak ingin bergerak keluar dari kekinian masyarakat dan kebudayaan kolonial, dan di lain pihak tetap terikat pada dan berada dalam lingkungan kekinian itu.

**Simpulan: Mencecap Rasa Menjadi Sang Tuan Marvel**

Barat dan Timur kontemporer bertemu dalam moda hiperealitas-supranatural-simulakra. Barat dan Timur memiliki resistensi budaya yang menciptakan kegairahan untuk saling mencicipi dan meniru. Barat yang hebat dalam penguasaan teknologi dan Timur yang misterius dan eksotis pada nilai-nilai intrinsiknya menjadi salah satu elemen mozaik dan daya tarik penciptaan hibriditas. Salah satunya adalah eforia karakteristik superhero yang terdiferensiasi ke dalam aneka cipta visual tiada batas. Marvel Studio menjadi sang tuan Barat dalam industri dan komoditas superhero. Figur Dr. Strange dan Black Panther ciptaan sang tuan Marvel menjadi objek fetis yang dipuja dan dirayakan karakteristik visualnya oleh dunia.

Hibriditas ala Barat yang didukung dengan aneka citraan hiperealitisnya memberikan kesan bahwa Timur (dengan kekuatan tersembunyinya) adalah bagian

tidak terpisahkan dari superioritas figur superhero. Hibriditas Marvel Studio itu memberikan kesempatan bagi para pemuja dan peraya hibriditas dalam kostum *player* atau *action figure* untuk aktif mengeksplorasi dan melakukan perayaan fetis melalui aktivitas penciptaan dan upaya kreativitas mandiri. Timur diberi kesempatan bukan lagi sebagai objek yang pasif. Timur pun membuka identitas ketimurannya untuk keluar dari zona kepasifan. Timur tidak lagi menjadi kepingan mozaik, namun menyodorkan dirinya untuk digunakan dalam eforia kesenangan dan produksi hiburan bagi kepentingan Barat.

Ananta Yudha, yang lahir dari sikap apresiatif kepada superhero Marvel dan mendapatkan kanal di *fan art* media sosialnya, dipandang sebagai upaya retrospektif generasi muda pada wayang Indonesia -suatu karakteristik visual lokal yang dianggap tidak populer, kuno, dan ketinggalan zaman-. Karakteristik wayang Indonesia yang 'usang' dan tidak menarik telah usai. Wayang Ananta Yudha adalah 'wayang baru' generasi milenial Indonesia dengan penggambaran karakter populer serta balutan ornamentik yang menciptakan kegandrungan baru. Kegandrungan yang berasal dari kepanjangan tangan Barat dalam memproduksi kesenangan dan hiburan bagi Timur.

Ananta Yudha adalah perayaan *fan art* mencecap rasa menjadi Marvel-sang tuan. Tuan yang mengelaborasi Timur dalam figur-figur hibrid. Tuan yang terus menyediakan, memproduksi hiburan, dan memberi kenikmatan imajinatif tentang Timur. Timur tidak hanya larut dalam kenikmatan produksi hiburan dan kesenangan Barat, namun juga antusias dan fantasi menjadi tuan Marvel. Tuan Marvel tiruan menjadi kebanggaan dan antusias melebihi perayaan dalam *fan art*-nya. Timur menciptakan tiruan hibriditas dalam rupa Marvel -sang tuan-, namun dengan balutan artefak ornamentik. Balutan yang mampu menciptakan decak kagum sang tuan. Menggunakan kualitas *craftmanship* dan penguasaan ornamentik sebagai *connoisseurship* sang hamba berusaha menjadi 'tuan baru' atas artefak hibrid produksi sang tuan. Sesungguhnya ia sedang mencecap rasa 'menjadi sang tuan'. Namun, rasa menjadi tuan Marvel itu adalah rasa yang semua sebab hibriditas visual yang dihasilkan tidak akan pernah sama rasanya seperti milik sang tuan. Ia hanya sedang berfantasi mencecap rasa menjadi tuan Marvel dengan hibriditas yang dihasilkannya.

### **Kepustakaan**

- Bhabha, Homi K. 1994. *The Location of Culture*. London dan New York: Routledge Taylor & Francis e-Library.
- Day, Ronald E. 2008. *The Modern Invention of Information: Discourse, History, and Power*. Southern Illinois University Press: Illinois.
- Hagijanto, Andrian Dektisa. 2017. "Perayaan Parodi Visual Karakteristik Serdadu Knil Andjing Nica." Desertasi Pengkajian Seni Rupa, Pascasarjana ISI Yogyakarta.

- Moore-Gilbert, Bart. 2000. *Postcolonial Theory: Contexts, Practices, Politics*. London: Verso.
- Nurhadi. 2007. *Poskolonial: Sebuah Pembahasan, Proseding Semnas Poskolonialisme dalam Sastra dan Budaya*. Yogyakarta: FBBS, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ritzer, George & Douglas J. Goodman. 2004. *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Penerbit Kencana.
- Said, Edward W. 1993. *Kebudayaan dan Kekuasaan. Membongkar Mitos Hegemoni Barat* (terjemahan). Bandung: Penerbit Mizan.



## Kompleksitas Jaap Kunst dalam “Merekam” Etnomusikologi

Citra Aryandari

Program Pascasarjana, ISI Yogyakarta

### **Eksposisi**

Perkenalan saya dengan Jaap Kunst sebagai seseorang yang bergelut di bidang etnomusikologi belum pernah mencapai kata ‘akrab’, meski istilah etnomusikologi diinisiasi olehnya. Saat masih di bangku kuliah saya mengenal Jaap Kunst dari karyanya yang berjudul *Music in Java*, sebuah buku yang banyak dikutip oleh mahasiswa ‘etno’, tetapi maaf tidak dengan saya. Saya perlu mengakui bahwa saya tidak pernah merasa tuntas membaca buku tersebut. Mungkin inilah yang membuat pemilihan subjek riset saya di bidang musik kemudian berbeda dengan etnomusikolog kebanyakan di Indonesia. Transkripsi gamelan yang menjadi bagian penting dalam buku tersebut ternyata dipahami sebagai suatu keharusan bagi etnomusikolog di Indonesia. Kata “menyimpang” dianggap sah untuk menandai seorang etnomusikolog yang tidak melakukannya. Ini tentu saja menarik untuk dibincangkan apalagi kalau dikaitkan dengan perkembangan disiplin ilmu ini yang cenderung lambat bahkan stagnan di Indonesia. Metode pembelajaran gamelan di Indonesia ternyata mengalami perubahan semenjak *Music in Java* terbit. Partitur menjadi bacaan saat belajar memainkan gamelan. Padahal di Belanda (seperti yang saya lihat di Amsterdam Conservatori) mereka mempelajari gamelan tanpa partitur, tetapi langsung mengingat suara dengan rasa.

Pada tahun 2014 saya mendapat kesempatan untuk mengajar mengenai kebudayaan Indonesia (musik, pertunjukan, dan festival) di UvA (Universiteit van Amsterdam). Dr. Barbara Titus menerima saya dengan sangat baik. Dia membagi ruang kerjanya yang sangat nyaman dengan saya. Ruangan itu cukup hangat di tengah musim gugur yang sangat berangin di Amsterdam. Barbara menceritakan bahwa terdapat lemari yang berisi koleksi milik Jaap Kunst di ruang kerjanya. Dahulu ruang kerja tersebut milik Ernst Heinz (siswa Jaap Kunst) dan kini menjadi ruangan Barbara. Selain menceritakan sejarahnya, Barbara juga menunjukkan harta karun yang tersembunyi di ruangan tersebut. Dia berkisah betapa bahagia dia menemukan itu seperti anak kecil mendapatkan permen loli pop. Beberapa album tua dia tunjukkan dengan foto-foto yang beberapa dapat saya kenali. Terutama yang berkaitan dengan Bali, mengingat saya intens dengan Bali sebagai subjek riset saya

sejak 2009. Foto-foto yang saya kenali kemudian saya *captured* dengan *hp*, dan tidak lupa saya pameran di Facebook. Saya juga merasa mendapatkan permen coklat pada hari itu. Selang beberapa menit saya mendapat pesan di *messenger*, seorang pemuda (arsitek) dari Desa Tenganan Pegringsingan meminta saya untuk mengirimkan foto-foto lain yang berkaitan dengan desanya, dan permintaan tersebut langsung saya iyaikan, meskipun dalam album tersebut sebenarnya saya tidak banyak melihat foto yang berkaitan dengan Desa Tenganan Pegringsingan, selain proses menenun Gringsing dan hasil tenun Gringsing. Akan tetapi, saya melihat beberapa pertunjukan rakyat seperti Joged Bumbung. Perburuan pun dimulai karena saya terlanjur berkata 'iya'. Kemudian saya mencari foto-foto mengenai Desa Tenganan Pegringsingan di beberapa *bibliotheek* yang tersebar di Belanda.

Pada Juli 2015 saya mengunjungi Desa Tenganan Pegringsingan untuk yang kesekian kali dan sangat terkejut dengan perubahan visual yang terjadi di desa itu. Tenganan Pegringsingan mengubah tampilan sesuai foto-foto yang saya buru. Beberapa pohon di re-lokasi, tembok dengan batako diganti dengan bata merah, halaman bale ditumbuhi rumput, dan banyak hal yang semakin menjadikan Tenganan tampak sebagai museum hidup. Intinya, secara keseluruhan perubahan itu sangat mencengangkan bagi saya yang mengenal intim tiap sudut wilayah itu.

Pada tahun 2016, seorang kawan beretnis Batak berkisah dengan saya (etnomusikolog) tentang kegundahannya melihat eksistensi musik Gondang. Dia menyesalkan tentang banyak ragam yang kini tidak lagi dikenal dalam perkembangannya. Saya teringat akan harta karun Jaap Kunst yang tersimpan di UvA, berupa foto, film, dan juga rekaman musik Nusantara yang sedang dalam proses digitalisasi yang dikerjakan teknisi bernama Hans Romp, dan saya langsung menghubungi Hans Romp untuk meminta rekaman musik Gondang yang barangkali dapat mengurangi kegelisahan kawan saya tersebut. Waktu berjalan dan saya menerima berita bahwa musik Gondang akan direvitalisasi dan rekaman-rekaman yang saya sampaikan menjadi referensi penting dalam proses tersebut.

Dua pengalaman ini tentu saja membuat saya bahagia sebagai manusia dan menyadari bagaimana pentingnya *archive* dalam pengembangan kebudayaan kini. *Archive* digunakan sebagai referensi dalam melegitimasi identitas yang tersemat, dan kembali pada kejayaan masa lalu masih menjadi orientasi dari pelaku budaya di Indonesia. Ini mungkin berbeda dengan konsep pemikiran Barat yang mendengungkan postmodern untuk mengesampingkan yang besar, dan kita justru mencari kebesaran masa lalu untuk menjadi subjek identitas kini. Kejayaan masa lalu dianggap karya yang masih layak dan harus dipertahankan. Lokalitas menjadi determinan baik dalam upaya pencarian maupun peneguhan identitas, *pastiche* atau kerinduan spiritualitas dalam seni.

Pada tahun 2017, Barbara Titus menyampaikan gagasan untuk membuka warisan Jaap Kunst. Selain yang terdapat di lemari ruang kerja, dia juga menemukan beberapa petunjuk bahwa saat meninggalkan Indonesia, Jaap Kunst memiliki sejumlah instrumen alat musik dari beberapa wilayah di Nusantara yang tidak dibawa ke Belanda. Barbara mencari dan menemukan sejumlah instrumen masih tersimpan di Museum Nasional Indonesia dan belum dibuka. Dengan gagasan tersebut saya menawarkan diri untuk dapat terlibat lebih jauh untuk mengakrabkan diri dengan Jaap Kunst.

### **Berkenalan dengan Jaap Kunst**

Jaap Kunst lahir di Groningen 12 Agustus 1891, besar dalam lingkungan musik karena bapak dan ibunya merupakan musisi (pianis) lulusan konservatori Leipzig dan Dresden. Sebenarnya Jaap Kunst adalah seorang pengacara, tetapi sudah mulai mengenal lapangan (*fieldwork*) waktu dia masih menjadi mahasiswa jurusan hukum di kota Groningen. Dia meneliti musik di Pulau Terschelling, pulau yang sangat kecil di Belanda Utara, dekat Groningen, sekitar tahun 1915. Dalam risetnya Jaap Kunst selalu mendekati masyarakat yang diteliti dengan memainkan biola dan menyanyi, kemudian meminta masyarakat untuk memainkan musik dan menyanyi bersama, setelahnya masyarakat tersebut diminta untuk memainkan musiknya, dan kemudian Jaap Kunst dapat merekam musik tersebut. Jaap Kunst selalu bekerja dengan pola semacam itu saat di lapangan (Terschelling, Jawa, Bali, Flores, Sumatera, Nias, Irian Jaya). Metode tersebut kemudian dikenal di kalangan ilmuwan musik sebagai "metode Jaap Kunst".

Tahun 1919 Jaap Kunst berangkat ke Hindia Belanda untuk tur musik bersama pemain piano dan penyanyi. Selama delapan bulan mereka bermain musik hampir seratus konser di seluruh kepulauan Hindia Belanda (Bake, 1962). Saat di Yogyakarta, Kunst mendengar gamelan Pakualaman dan tersentuh oleh suara dan kebudayaan yang begitu halus sehingga dia memutuskan tinggal di Jawa untuk mengumpulkan dan melestarikan musik di Jawa, Bali, dan beberapa pulau yang lain. Pada waktu itu, Jaap Kunst adalah salah satu peneliti pertama yang bisa menggunakan *alat rekam* untuk meneliti musik yang dianggap "asing" oleh orang Eropa.

Selama 15 tahun, sampai tahun 1934, Kunst, bersama dengan istrinya Kathy Kunst-Van Wely, merekam lebih dari seribu silinder lilin (*wax cylinders*) dan kemudian dikirim langsung ke Phonogramm Archiv Berlin untuk dikonversi dalam bentuk piring hitam. Selain itu, Jaap Kunst juga membuat foto, film bisu dan mengumpulkan alat musik di seluruh Hindia Belanda. Dia mengumumkan keragaman buku dan artikel tentang musik Indonesia, awalnya dalam bahasa Belanda, tetapi kemudian dalam bahasa Inggris (Kunst 1931-1945; Kunst & Van Wely 1924-1925; Kunst & Goris 1927). Publikasi ini membuat musik Indonesia diketahui oleh publik ilmuwan dan umum di seluruh dunia.

Karena Perang Dunia II mulai, Kunst tidak bisa kembali ke Hindia Belanda. Dia ditunjuk di Universitas Amsterdam (1934) dan mengajar di UvA sampai meninggal tahun 1960 dan tidak pernah kembali ke Republik Indonesia. Jaap Kunst mengajar untuk beberapa tahun di Universitas Amsterdam (UvA). Sekitar tahun-tahun tersebut ia mengembangkan etnomusikologi, sebagai pengganti “Musikologi Perbandingan” yang kurang positivistik. Materinya dibentuk atas apa yang sudah didapatkan Jaap Kunst selama di Indonesia (1920-1934). Murid-muridnya: Felix van Lamsweerde, Ernst Heins, dan Mantle Hood bertindak sebagai kurator dari Pusat Etnomusikologi Jaap Kunst. Ketika lembaga tersebut bubar pada akhir abad ke-20, arsip-arsip Jaap Kunst lantas menjadi bagian dari koleksi perpustakaan UvA dan Departemen Musikologi UvA.



Gb1. singing into the horn of the phonograph. Kampung Urbinasopen Waigeo, 1932  
(Foto koleksi Dr.R.L Mellema)



Gb2. Jaap Kunst sedang mengajar di kantornya, sekitar tahun 1950  
(Foto koleksi Dr.R.L Mellema)

Arsip-arsip Jaap Kunst sangat beragam, antara lain adalah audio-video, yang meliputi *wax rolls*, berbagai jenis kaset, 78rpm, LPs, CDs, VHS, DVD, buku cetak, bahan-bahan ajar (*glass plates, dias*), korespondensi, catatan harian, dan foto. Jaap

Kunst tidak bekerja sendiri, tetapi juga dibantu murid-muridnya pada era 1970 - 1980-an, juga oleh penerusnya antara dekade 1980 - 1990-an di Indonesia dan India. Arsip-arsip tersebut dikelompokkan dan dikatalogisasi dalam berbagai periode yang berbeda (oleh Kunst, Heins, murid-murid Heins, dan asisten paruh waktu). Akibatnya, sistem kategorisasi menjadi tidak konsisten. Beberapa bagian telah didigitalkan oleh universitas, yang lain oleh Phonogramm Archiv di Berlin dan oleh dinas pengarsipan Belanda, Beeld en Geluid.

Heins sebagai murid Jaap Kunst menyatakan, ketika meninggalkan Indonesia koleksi alat musik dari berbagai wilayah Nusantara tidak dibawa serta. Alat musik tersebut hingga kini masih tersimpan rapi dalam kondisi baik di Museum Nasional Indonesia. Jumlah koleksi alat musik etnik mencapai kurang lebih 500 koleksi. Sampai saat ini koleksi tersebut belum pernah dibuka dan dipamerkan karena minimnya informasi mengenai keberadaan Jaap Kunst selama di Indonesia.

### **Jaap Kunst dan Etnomusikologi**

Dalam komunitas etnomusikologi di Eropa, Amerika Utara, dan Asia Tenggara, nama dan warisan Jaap Kunst masih mengandung normativitas tertentu, antara lain karena Kunst dianggap telah menciptakan istilah dan pengertian etnomusikologi: "Musikologi dalam Konteks" (dan dengan predisposisi estetika) dari budaya atau "etnis" tertentu, yang memerlukan praktik etnografi yang dilakukan dengan saksama. Di sisi lain gagasan ini membebaskan dan revolusioner dalam konteks "Musikologi Perbandingan" dan positivistis—yang mengukur semua kreativitas musik dengan melawan segala kesadaran dan ketidaksadaran dalam predisposisi estetika Eropa, juga gagasan Kunst mengenai "etnos"—kelompok orang tertentu yang secara intrinsik menjadi berbeda dari yang lain—menjadi semakin bermasalah dalam praktik penelitian musikologis saat ini.

Para ahli musik awal abad ke-21 tidak hanya merasa bermasalah untuk menerapkan konsep intrinsik tentang perbedaan budaya dalam praktik penelitian mereka sendiri (Erlmann, 2004; Agnew, 2008; Byl, 2014), namun mereka juga semakin mengamati bagaimana gagasan intrinsik tentang perbedaan ini mendasari kerja epistemologis dan justifikasi kekuasaan dan kontrol kolonial pada abad-abad yang lalu sampai sekarang (Said, 1978; Mudimbe, 1988; Bloechl, 2008; Ochoa Gautier, 2014). Dorongan kekuasaan ini sama sekali bukan masalah masa lalu: hierarki pengetahuan "putih" dan "hitam", praktik musikal "pribumi" dan "impor", arsip "tertulis" dan "lisan", "komposisi" dan "improvisasi", yang terus membangkitkan adopsi bawah sadar dari posisi dan sikap subjek yang superior dan inferior dalam interaksi sehari-hari, jurnalisme, produksi seni, dan para sarjana di seluruh dunia. Ini

memperkuat wawasan bahwa beasiswa, seperti misi, jurnalisme, dan kritik estetika, sangat bergantung pada, antara lain berbagai perangkat, inisiasi dan ide/fantasi "Eropa" sebagai sebuah budaya yang mandiri, superioritas, dan entitas epistemologis (Chakrabarty, 2000).

Keterlibatan Belanda dengan sejarah kolonialnya, yang dianut dan dipaksakan di Indonesia, mencontohkan kekuatan fantasi semacam itu hingga hari ini. Implikasi politis dari perdagangan kolonial dan peraturan kolonial selama berabad-abad (termasuk Perang Dekolonisasi pada tahun 1940-an) secara ragu-ragu didahului oleh pers Belanda dan dalam penelitian yang didanai oleh pemerintah, implikasi epistemologis dan budaya dari interaksi kolonial hanya diteliti oleh beberapa sarjana (banyak dari mereka dari luar Belanda) tanpa banyak berhubungan dengan arena politik, jurnalistik, dan ekonomi.

Warisan Jaap Kunst menyoroti banyak masalah ini: cara Kunst mengumpulkan bahannya dalam kolaborasi dengan musisi dan asisten dari Indonesia dapat memberikan wawasan berharga mengenai pembentukan pengetahuan kolonial, ke dalam berbagai posisi subjek dan agen subjek para peserta, ke dalam banyak lapisan adaptasi epistemologis dan perampasan yang dipertaruhkan bersama, dan ke dalam kompleksitas budaya, estetika, dan artistik untuk dalam hubungannya dengan kondisi kolonial, entah sebagai kolonial atau dijajah. Penelitian tentang warisan juga dapat menjelaskan berbagai mode untuk mengetahui (konseptual, musikal, visual) budaya dan ekspresi, problematisasi perbedaan antara gaya musik asli dan impor, atau arsip tertulis dan terkandung. Berbagai tempat (Amsterdam, Jakarta, Berlin) di mana warisan Kunst dapat ditemukan saat ini menunjukkan rute yang dia kunjungi di ruang kolonial selama abad ke-20.

### **Kesadaran Perekaman Menuju Kesimpulan**

Dalam catatan perjalanannya Jaap Kunst menuliskan:

*At this time it is still possible to acquire knowledge and insight into Indonesian music and to record it for future generations. Within a few years, however in many places this opportunity will no longer exist. even now, there are areas where the former flourishing and complex indigeneous music has completely disappeared (...) or where -in more or less tempo - it is the process of deteoriration (Rapport 3, p.3).*

Tulisan ini dibuat pada awal tahun 1930 ketika Jaap Kunst membuat laporan tentang penelitian lapangan yang menjadi *passion*-nya. Bagi Jaap Kunst penelitian lapangan berarti mencari informasi secara mendalam tentang konstruksi dan aplikasi

dalam bermain musik, membuat rekaman dalam bentuk suara, film, dan foto serta mengoleksi instrumen musik dari kelompok masyarakat yang dikunjungi. Semua dikerjakan dengan harapan untuk memperoleh pengetahuan dan dapat digunakan untuk generasi mendatang. Jaap Kunst menyadari akan perkembangan zaman yang memungkinkan kebudayaan secara cepat ataupun lambat akan menghilang.

Etnomuskologi bukan sekadar permainan musik, pertunjukan, dan selesai dalam peristiwa penikmatan dari penonton. Akan tetapi, etnomuskologi adalah sebuah disiplin yang sangat kompleks di kepala Jaap Kunst. Ada upaya sebuah perekaman langsung di tempat lahirnya sebuah musik dengan atmosfer yang tidak bisa dilepaskan. Kemudian pendalaman akan kehadirannya, dan tentu ini akan merujuk pada proses analisis untuk kebutuhan pengetahuan. Arsip tidaklah berhenti sebagai data bagi negara kolonial. Bukan sekadar kuasa atas apa yang ada di negeri koloni, tetapi pertama perlu disimpan sebagai arsip yang berharga. Juga keperluan untuk analisis kemudian atas kerangka apa yang membangunnya. Etnomuskologi bukan tampilan sebuah pertunjukan. Perjalanan, riset, pembacaan, dan arsip adalah kesepakatan yang didisiplinkan untuk sebuah ilmu musik.

Mendekati Jaap Kunst melalui jejaknya dalam merekam Indonesia yang tertuang dalam berbagai media antara lain berupa rekam suara, foto, film, dan tulisan tentu saja tidak cukup bagi saya yang ingin menjadi seorang etnomuskolog. Perjalanan Jaap Kunst menyentuh setiap ruang baru merupakan kerja interdisiplin dalam mendekati musik dan konteksnya. Rekaman dan tubuh merupakan kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Ini menjadi tantangan menarik bagi saya dalam posisi membuka jejak suara tersembunyi yang direkam oleh seorang kolonial yang kemudian diwacanakan dalam segala kuasa yang dimilikinya, kini saya coba baca dan suarkan secara prokemik dalam keterbatasan subjektif yang menubuh. Masih adakah tempat hiprokrit dalam melihat Jaap Kunst karena menghindari perjalanan dan sembunyi di balik bunyi instrumen tradisi pada era kini? Kinilah saat membuka diri dan membaca kembali "etnomuskologi" Jaap Kunst (Camar, 2019).

### **Kepustakaan**

- Agnew, Vanessa. 2008. *Enlightenment Orpheus: The Power of Music in Other Worlds*. New York: Oxford University Press.
- Bloechl, Olivia A. 2008. "On Colonial Difference and Musical Frontiers: Directions for a Postcolonial Musicology." *In Native American Song at the Frontiers of Early Modern Music*, 1-32. Cambridge: Cambridge University Press.
- Byl, Julia. 2014. *Antiphonal Histories: Resonant Pasts in the Toba Batak Musical Present*. Middletown: Wesleyan University Press.

- Chakrabarty, Dipesh. 2000. *Provincializing Europe: Postcolonial Thought and Historical Difference*. Princeton: Princeton University Press.
- Erlmann, Veit (Ed.). 2004. *Hearing Cultures: Essays on Sound, Listening, and Modernity*. Oxford: Berg (Wenner-Gren International Symposium Series).
- Heins, Ernst, Elisabeth den Otter & Felix van Lamsweerde 1994. *Jaap Kunst. Indonesian Music and Dance: Traditional Music and its Interaction with the West. A Compilation of Articles (1934-1952) Originally Published in Dutch, with Biographical Essays*. Amsterdam: Royal Tropical Institute /University of Amsterdam.
- Mudimbe, V.Y. 1988. *The Invention of Africa: Gnosis, Philosophy, and the Order of Knowledge*. Bloomington: Indiana University Press.
- Ochoa Gautier, Ana María. 2014. "The Ear and the Voice in the Lettered City's Geophysical History." *In Aurality: Listening and Knowledge in Nineteenth-Century Colombia*, 1-29. Durham: Duke University Press.
- Said, Edward. 1978. *Orientalism*. New York: Pantheon.
- Sumarsam. 2013. *Javanese Gamelan and The West*. Rochester: University of Rochester Press.

# **Praktik Penciptaan dan Pertunjukan Seni pada Pendidikan Akademik Jenjang Pascasarjana dalam Perspektif Penelitian Artsitik**

Djohan

Program Pascasarjana, ISI Yogyakarta

## **Pendahuluan**

Akhir-akhir ini salah satu isu penting dalam pendidikan tinggi seni khususnya jenjang pascasarjana adalah mengenai perlu tidaknya keluaran teks hasil penelitian sebagai pertanggungjawaban seorang magister atau doktor dalam bentuk tesis/disertasi dan publikasi ilmiah. Karena pada pendidikan tinggi seni berbasis vokasi umumnya lebih mengutamakan karya seni dan laporan walaupun implisit merupakan representasi dari proses penelitian. Sementara itu, pada pendidikan tinggi seni berbasis akademik selain menghasilkan karya seni juga mengharapkan karya tulis dalam format standar sebagai sebuah pertanggungjawaban akademis. Memang kebanyakan seniman besar memiliki ide dan keterampilan berkarya yang sangat luar biasa. Akan tetapi, karena tidak ada kewajiban untuk didesiminasikan sebagai sebuah pengetahuan baru, hal itu jarang dikomunikasikan kepada khalayak—baik seni maupun nonseni. Padahal para seniman telah bergumul dengan sangat intens melalui kecakapan nonverbal dan penafsiran mendalam serta filosofis yang hakikatnya adalah sebuah pengetahuan—wacana esensial bagi perkembangan seni itu sendiri. Apabila karya seni yang biasanya tidak dianggap sebagai “penelitian” oleh para seniman dapat disebarluaskan melalui tulisan dan dikaji secara akademis, ide cemerlang yang telah diciptakan/dipertunjukkan akan menjadi referensi penting bagi dialog karya baru serta meregenerasi calon seniman muda berikutnya. Akan tetapi, semua itu bukanlah sebuah keharusan sejauh seorang seniman tidak berkepentingan atau menuntut pengakuan akademis karena memang berbeda orientasi.

Kalau merunut latar belakang perkembangan komunikasi artistik, misalnya karya sastra, musik, dan seni rupa telah lebih dulu dihargai secara akademik bila diasosiasikan dengan pendidikan vokasi daripada produk pengetahuannya.<sup>1</sup> Bahkan dalam rentang waktu cukup panjang wacana praktik sebagai sebuah riset di jenjang pendidikan tinggi telah mapan terlebih dulu pada seni visual dan desain daripada lainnya. Saat ini kebutuhan penelitian artistik sebagai riset dalam bidang seni tidak dapat dihindari dalam menghadapi berbagai perkembangan yang bahkan kerap dianggap bertentangan dengan nilai dasar penelitian saintifik. Secara eksplisit wacana

akademis yang mengemukakan subjek praktik artistik sebagai riset diawali dari institusi pendidikan tinggi seni di Eropa. Perkembangan selanjutnya ke benua Eropa Utara yang kemudian juga merambah ke berbagai disiplin dan ikut memengaruhi aspek sosiohumaniora. Seperti seni visual dan desain melalui kritik posmodern yang menjadikannya sebagai pengetahuan hingga memiliki referensi baku dengan berbagai teori berpikir serta konsep antara pengetahuan/riset dan praktik artistik.

Di satu sisi, tinjauan sejarah juga menunjukkan bahwa posisi intelektual serta filosofi berpikir kritis bidang musik sebenarnya telah memiliki pengetahuan teoretis (walau masih sering menjadi polemik) dengan keluaran tekstual. Sebut saja Arnold Schonberg atau Gleen Gould dan beberapa lainnya. Di sisi lain, kehadiran praktik artistik sebagai sebuah riset merupakan fenomena terkait dengan institusional, kebijakan kultural yang mengestimasi seni sebagai kontribusi penting bagi pembangunan dan kesejahteraan masyarakat. Hal tersebut dimaklumi sebagai bagian dari sejarah, sosiopolitik, dan titik persimpangan kultural. Saat ini makin banyak perguruan tinggi seni di Eropa mulai membakukan penggunaan praktik dalam penelitian seni bertepatan dengan konsensus antara praktik artistik dengan riset. Tercatat penggunaan berbagai imbuhan, seperti *based-as-led* dalam penelitian seni secara perlahan mulai banyak diaplikasi oleh institusi pendidikan tinggi seni.<sup>2</sup> Walaupun secara khusus untuk bidang musik masih kontinu membahas persoalan substansi, kebijakan kultural, ideologi, wacana, teori, dan metode dalam membentuk wilayah penelitian baru agar praktik artistik dapat memberi sumbangan pada disiplin musikologi.

Artikulasi penelitian artistik sebagai sebuah aktivitas secara prinsip dimaksudkan untuk menghadirkan penyelidikan atau semacam pengetahuan yang memiliki muatan dan cakupan bagaimana praktik seni terkait dengan kebiasaan akademik. Selain itu, penelitian artistik juga dipahami sebagai penciptaan ruang bagi penelitian seni oleh seniman—menjadi lawan dari penelitian oleh nonseniman. Esensi penelitian artistik meliputi berbagai pengalaman dan kompleksitas dari interaksi pelaku seni dengan lingkungan yang mencari model ungkap melalui bahasa, konsep, dan respons material dengan cara-cara kreatif. Perupa, komponis, dan musisi dalam praktik sebenarnya juga melakukan penelitian dan tanpa disyaratkan untuk menggunakan kaidah-kaidah akademis. Dengan demikian, keunikan riset artistik sebagai gabungan material yang dipahami melalui teks visual, diskursif, dan sosial atau bengkel—berbagai akumulasi produk pengetahuan dalam praktik diharapkan dapat meniadakan sekat akademik dan artistik.

Salah satu latar belakang artikel ini bersumber dari hasil diskusi dengan penulis buku *The Conflic of the Faculties* (Borgdoff, 2012) di Royal Conservatory of the Haag yang banyak berkontribusi dalam persoalan pendidikan tinggi seni terutama

jenjang doktoral. Borgdoff<sup>3</sup> dapat disebut sebagai salah satu penggagas utama penelitian artistik pada pendidikan tinggi seni di Belanda yang banyak mengelaborasi isu-isu kritis, teoretis, kultural, institusional, filosofis, metodologis, kreatif, dan praktik/material mengenai praktik artistik sebagai riset yang bermuatan akademis agar seni setara dengan disiplin yang telah mapan lainnya. Menurutnya, fokus penelitian artistik terletak pada cakupan dan determinasi bentuk pengetahuan berikut pemahaman yang terbalut dengan praktik agar dapat diterjemahkan secara sederhana atau ditransmisi melalui bahasa. Mengamalkan gagasan ide nonkonseptual, pengetahuan nonproporsional berasal dari pemikiran filosofis Yunani kuno yang oleh Aritoteles dibedakan antara pengetahuan teoretis dan praktik. Itu juga yang menjadikan subjek artistik sebagai ekspresi seni dan riset pada lingkungan praktis lebih pada upaya mempertunjukkan atau memamerkan hasilnya. Sementara, seniman-peneliti juga dapat menggunakan metode penelitian saintifik umumnya melalui pluralisme metodologis dengan fokus objek kajian pada materi serta melahirkan produk akhir sebagai representasi riset dalam seni.

### **Pendidikan Tinggi Seni**

Perguruan tinggi seni di Indonesia dalam visi-misi umumnya berorientasi pada kepentingan mencerdaskan anak bangsa dan untuk bidang seni salah satunya adalah melahirkan insan cerdas-kreatif, tentu di samping jargon-jargon politis lainnya. Untuk itu, dalam kehidupan sosial yang riil, dampak hasil pendidikan idealnya dapat dirasakan baik secara khusus oleh insan seni maupun masyarakat umumnya. Selain dalam keseharian sebagai makhluk sosial yang tidak lepas dari kebutuhan mendasar untuk dapat menghidupi diri dan berkehidupan maka akan menjadi ironis bahkan absurd bila penyandang gelar sarjana seni masih memikul beban gamang, ragu harus melakukan apa dan ke mana tujuannya setelah menjadi alumni. Untuk itu, wajar bila perlu diperbincangkan apa saja yang telah diberikan oleh lembaga pendidikan selama proses belajar selain keterampilan motorik bila masih ada lulusan yang kurang percaya diri dengan kemampuannya untuk mencerdaskan publik. Untuk itu, refleksi kritis dalam kondisi kekinian sangat penting terutama bagi penyelenggara pendidikan seni dengan sejarah panjang model vokasi yang berhasil memproduksi tamatan seni berketerampilan tinggi. Kemungkinan plus lain di luar keterampilan berkarya seni seperti kemampuan riset kiranya dapat menjadi orientasi menarik dalam memperkuat dan memperluas potensi peserta didik agar makin prima menghadapi tantangan zaman.

Alhasil persoalan klasik seperti di awal tulisan ini lalu mengerucut menjadi silang pendapat menarik, yaitu mengenai perlu tidaknya riset yang berujung pada

publikasi ilmiah atau cukup hanya mempertunjukkan/memamerkan karya seni sebagai tolok ukur gelar kesarjanaaan. Kalau dalam bidang musik dapat ditelusuri secara pasti berapa banyak komponis/musisi yang menempuh pendidikan formal baik tingkat sarjana hingga doktoral maupun seniman otodidak, baik melalui kursus atau hanya *nyantrik* di sanggar seni.<sup>4</sup> Pada kenyataannya hampir semua seniman besar dan hebat sangat jarang menempuh pendidikan formal terutama pada institusi yang berorientasi akademik. Kalaupun ada, sebagian melalui pendidikan dalam bentuk vokasional seperti yang dikatakan Ki Hajar Dewantara pada masanya bahwa pendidikan seni memerlukan sekolah khusus/sekolah kepandaian dengan tujuan (1) untuk kepentingan masyarakat dan kebudayaan serta (2) mengganti sistem pendidikan berjiwa kolonial dengan sistem nasional dan kulturil.<sup>5</sup>

Ada kalanya kekurangcermatan memahami makna ajaran KHD di atas membuat sebagian dari kita sering bias ketika memaknai hakikat pendidikan seni seutuhnya termasuk tafsir dalam kebijakan yang diimplementasikan oleh negara. Ini juga yang mengakibatkan ideologi pendidikan nasional KHD hanya berakhir pada jargon dan penghargaan semu melalui ritual rutin peringatan hari Pendidikan Nasional. Selanjutnya dikatakan bahwa, pendidikan dalam lingkup vokasi merupakan tempat mengajarkan/melatih keterampilan tertentu yang berbeda orientasinya dengan akademik di mana sebagai wadah sekelompok sarjana dan guru menekuni pengetahuan secara bersama pada institusi pendidikan tinggi yang diasosiasikan dengan universitas. Terlebih lazimnya, para seniman besar di seluruh dunia sebagian merupakan alumni sekolah vokasi, dan rata-rata mereka tidak memiliki orientasi untuk menyandang gelar doktor karena sangat paham dengan tujuan jenjang pendidikan tertinggi tersebut.<sup>6</sup> Mungkin bangsa dengan latar kultur literasi sangat sadar akan tujuan pendidikan sesungguhnya sehingga tidak memilih pendidikan berlandaskan romantisme feodalistis seolah ijazah merupakan status sosial penting bagi pencitraan semata. Terkondisinya situasi ini tidak lepas dari sistem yang seharusnya tetap selalu melakukan pertimbangan dan terobosan natural seturut perkembangan paradigma kehidupan sosial masa kini.

Hasil evaluasi salah satu kebijakan umum pendidikan kita saat ini secara eksplisit adalah diarahkan untuk mengejar ketertinggalan literasi melalui berbagai perubahan termasuk menangkal mental poskolonial misalnya, mulai dengan menggalakkan kembali pendidikan vokasi guna melahirkan tenaga terampil termasuk seni di dalamnya. Kebetulan untuk perguruan tinggi seni baru sebagian kecil yang memiliki orientasi vokasi karena porsi persentase lebih besar masih pada model akademik sesuai dengan kebijakan manajemen pendirian program studi dari kementerian. Tidak ada yang salah dalam hal ini karena orientasi model dan

kompetensi berbeda akan melahirkan kibrat baru sebagai konsekuensi lumrah bagi institusi pendidikan di mana pun bahwa perubahan adalah sebuah keniscayaan yang harus dihadapi bukan untuk dihindari.

Belum lagi hingga sekarang masih banyak distorsi tafsir dalam masyarakat dengan peristilahan profesi khususnya bidang seni, misalnya memahami sebutan 'seniman' secara *common sense* bukan *good sense*. Esensi sebutan seniman lebih tepat disematkan pada orang yang memiliki kebebasan ideologi, integritas, sebagai *long-life learner*, pemikir, mandiri, selalu mencari hal baru karena tidak pernah puas dengan yang sudah ada atau tidak sesuai dengan inspirasi dan aspirasinya. Terlebih bila sebagai pembaharu menegakkan paham dengan pola unik dalam menafsirkan makna kehidupan yang sama sekali jauh dari kendali formalisme administratif. Penyimpangan interpretasi sebutan ini masih terjadi dalam pemberadaban seni walaupun harus diakui bahwa di satu sisi pendidikan vokasional dapat menjadi bekal untuk memilih jalan hidup sebagai seniman walau dalam kenyataannya kepandaian apa pun juga bisa diperoleh melalui jalur nonformal.

Di samping itu, pendidikan seni yang berorientasi akademik diharapkan dapat memproduksi pengetahuan tanpa keharusan meninggalkan aktivitas berkesenian serta mengembangkan diri agar dengan bekal sebagai akademisi seni dapat menyumbangkan tenaga dan pikiran melalui pilihan profesi sebagai pendidik, peneliti, kritikus, konsultan, *event organizer*, atau lainnya. Untuk orientasi pendidikan jenis ini sebagian besar lulusan juga memiliki kesempatan luas dalam berkarier, misalnya sebagai pekerja seni dunia global dalam konteks politik ekonomi kreatif saat ini. Lalu, semua pemahaman terkait istilah dan karier di atas juga sama sekali tidak ada kaitannya dengan penampakan "nyeniman" yang mayoritas hanya perilaku simbolis tipikal pencarian identitas dan pengembangan diri seperti galibnya kelompok remaja pada masa-masa *storm and drunk*.

Melalui pembagian tujuan dan tanggung jawab yang jelas, proses pendidikan seni selayaknya juga dapat dioperasionalkan secara terencana agar masyarakat memiliki kepastian dalam memilih serta berfaedah bagi pembangunan manusia. Ketika era teknologi mutakhir dan budaya media turut memperkaya pemahaman bidang seni pada akhirnya menawarkan berbagai pilihan profesi serta lapangan kerja yang sama seperti bidang lainnya. Pemerintah dalam konteks pendidikan telah memfasilitasi sesuai kemampuannya melalui pendanaan, infrastruktur, suprastruktur, dan sumber daya. Namun, kemungkinan besar persoalan mendasar dalam pendidikan seni juga terletak pada sumber daya yang kemungkinan belum paham betul dengan konsekuensi bahwa profesi pendidik adalah sosok pembelajar. Perkembangan zaman otomatis menuntut pengembangan pendidik yang profesional bahkan

pascaprofesional terutama di tingkat perguruan tinggi. Oleh karenanya, pendidik seni bukan cuma pekerja yang bermata pencaharian, tetapi memiliki tanggung jawab moral pada bangsa untuk meningkatkan harkat serta memperkaya martabat rakyat melalui seni.<sup>7</sup>

Pendidikan tidak terpisah dari konstruk sosial di lapangan, misalnya saat muncul ketidakstabilan dalam perbedaan dan perkembangan seni pertunjukan yang secara khusus menghadapi tantangan keterukuran dan pengetahuan. Pada saat yang sama seni pertunjukan menyumbangkan peta konsep baru—dan model pengetahuan—dalam bidang akademik dan penelitian. Seperti rumusan McKenzie, pertunjukan abad-20/21 merupakan disiplin dari abad-18/19 yang memiliki muatan kekuatan sejarah dan pengetahuan. Dengan demikian, ‘performans’ dan ‘performatif’ telah menjadi konsep yang sangat berpengaruh dalam berbagai disiplin akademik. Paling tidak pada prinsipnya—seni, media, dan bidang praktik lainnya mulai dikenal sebagai produk-pengetahuan berdasarkan riset. Walau pada beberapa dekade belakangan masih ada anggapan bahwa pendekatan seni belum siap berekonsiliasi dengan konsep penelitian akademis yang telah mapan. Sebagian praktisi seni merasa persyaratan untuk mengartikulasikan penyelidikan mereka adalah beban tak beralasan sementara bagi peneliti seni, praktik sebagai riset sulit diterima menjadi metodologi yang dikhawatirkan dapat menodai kemapanan seni dan subdisiplin media.<sup>8</sup> Sebaliknya bagi akademisi nonseni dengan kemapanan metodologi, penelitian artistik justru merupakan tantangan mendasar bagi riset dan pengetahuan. Terlepas dari adanya sikap pro-kontra, perkembangan literatur praktik artistik telah menggambarkan fenomena yang menyebar secara internasional dan menghadirkan gerakan praktisi-peneliti tingkat pascasarjana.

### **Perubahan Performatif P erguruan Tinggi Seni**

Khusus bidang musik, ‘perubahan performatif’ dengan karakteristik riset dalam pengetahuan sosiohumaniora sejak 1970-an memicu interaksi musikologi dengan pertunjukan yang ikut memengaruhi kehadiran praktik sebagai riset. Walaupun banyak kemajuan dicapai dalam kaitan dengan pertunjukan musik sebagai sebuah riset, masih tersisa isu proporsional hubungan antara komponen praktik dengan tekstual yang melahirkan *practice as research* dalam musik. Sementara praktisi *par* di pendidikan vokasi ataupun akademik tidak terlepas sama sekali dari jejaring profesional karena masih berorientasi pada praktik artistik tingkat tinggi. Hingga saat ini sebagian besar pengajar di sekolah seni (khususnya vokasi) masih belum sepenuhnya memahami *par* dan bahkan tidak peduli atau menerima *par* sebagaimana mestinya. Sementara efek revolusi industri 4.0 saat ini sudah terjadi

dan tidak mungkin dihindari termasuk bidang pendidikan seni yang salah satunya berupaya menajari dengan model pembelajaran aktual pula.

Karena secara faktual, karya Picasso (Sternberg, 1988; Barrett, 2007); Hockney (Bolt, 2007), Schoenberg, Pollock, dan Gould (Coessens et al., 2009) sedari awal telah menunjukkan operasional *par*, hasil komposisi, karya rupa, atau rekaman telah dipahami dapat membentuk pengetahuan baru. Pengetahuan tidak “terkunci ke dalam” tindakan praktik semata, tetapi menggunakan penelusuran multidisiplin, mencakup analisis, penelitian biografis/historis, kritik, dan analisis pameran/pertunjukan langsung yang sama dengan praktik itu sendiri. Lantaran terdapat tindakan eksplorasi, diskusi, proses, dan eksekusi praktikal dengan potensi reflektif yang secara restropektif untuk memahami sebuah prosedur. Ini berbeda dengan contoh yang bias dari pengertian *par* karena praktik itu sendiri sudah dianggap sebagai pengetahuan. Memang ada kedekatan antara *practice as research* dengan *practice led research* ketika data kualitatif berkenaan dengan proses dan praktik dikumpulkan menjadi tindakan praktik kemudian direfleksikan guna memperoleh pengetahuan yang dianggap memiliki analogi dengan *action-research*.

Secara khusus, istilah '*practice-based research*', '*practice-led research*', dan '*practise as research*' menunjukkan bahwa praktik dan riset secara mendasar adalah berbeda karena satu sama lain eksklusif. Akan tetapi, bila berangkat dari pemikiran institusional maka, praktik dapat menjadi riset. Justru di sinilah sering kali bermunculan persoalan mendasar yang penting disikapi secara rasional dan kesadaran akan patron berpikir. Karena inti dari kata 'praktik' memang membuat pembedaan dari sesuatu yang lain, yaitu teori. Akan tetapi, teori dan praktik juga kerap tidak dipilah secara cermat: seperti yang dikatakan Candlin (2000:100) bahwa sering kali upaya membuat pembedaan antara karya akademik dan praktik artistik justru tanpa disadari menghilangkan 'baik elemen praktik penulisan teoretis maupun aspek teoretis dari praktik seni'.

Dari konteks akademik seperti pendidikan jenjang doktoral, biasanya sangat tampak pembedaan antara praktik dan teori. Candlin (2000:100) juga menambahkan kalau tulisan akademis itu sebenarnya juga sebuah praktik: hal ini 'bukan realita sederhana karena ada kinerja membangun serangkaian asumsi dasar untuk mendukung sebuah gaya penulisan yang objektif'.

Hal tersebut telah menjadi konvensi tersendiri dengan kriteria praktik yang baik, tetapi sering kali justru menambah kebingungan pada lingkungan akademik dan birokrasi, apalagi bila kata 'praktik' disematkan dengan 'kreatif': lebih-lebih bila kreativitas diasosiasikan dengan kata biosiasi, mengalir, atau perubahan paradigma. Dan, pada akhirnya seolah lebih sering gagal dalam mendukung penulisan akademik

yang kemudian dianggap memang keduanya tidak dapat dipersatukan. Dengan ikhtiar demikian, ide 'praktik', kreatif, atau lainnya, gagal didefinisikan bahkan turut mengaburkan apa perbedaan yang lebih bermakna di antara keduanya.

Keluasan wacana *par* berikutnya dapat ditemukan dalam model pendidikan Doctor of Musical Art (DMA) juga Doctor of Creative Art (DCA) di Amerika yang ditawarkan sejak 1955 oleh Boston University (2012). Meskipun menyediakan jurusan komposisi untuk jenjang Ph.D., sasaran utama DMA/DCA adalah memberikan kesempatan bagi seorang komponis/perupa untuk meraih kualifikasi doktor yang diperlukan bila hendak bekerja di universitas. Pada 1970-an, agenda DMA telah berubah menjadi sebuah program resmi, misal di University of Iowa dengan formula '*A Comprehensive Performance Project in Literature with an Essay*' serta penelitian yang mengarah pada metode *par* (belum seperti DMA saat ini, yaitu relasi antara praktik dan riset sudah lebih dekat). Maka, dapat diartikan bahwa saat ini ide praktik sebagai penelitian artistik telah menjadi metode penelitian yang lazim untuk kualifikasi doktor seni terutama setelah deklarasi Bologna di Eropa pada 1999 yang mewajibkan aspek akademik di perguruan tinggi seni.

Untuk konteks akademik, langkah terbaik dapat diawali dengan mengamati hubungan antara praktik dan riset melalui 'perubahan performatif' yang memiliki impresi di berbagai cabang seni, humaniora, dan ilmu sosial mulai dekade 1970-an. Ilustrasi perkembangan lain, misalnya disiplin kajian teater yang terpisah dari kajian sastra menjadikan kajian teks sastra karya Shakespeare makin berkurang dibanding produk teaternya lalu ditransfer ke kajian opera. Bisa juga menjadi mitos dalam kajian interdisiplin (untuk membedakan dari versi musikal) yang mempertemukan produser dan teoretikus drama seperti Richard Schechner dengan antropolog Victor Turner. Akan tetapi, maksud mitos tersebut pada akhirnya tidak berlebihan sebagai salah satu penanda akurat bidang baru dalam teater dan antropologi ritual. Karena sejak saat itu, pendekatan kajian pertunjukan mulai terdiseminasi ke kajian sejarah, politik, gender, dan kehidupan sehari-hari lainnya: seperti yang dikatakan Schechner (2006:2), tidak ada batasan kultural atau sejarah pada apa dan yang bukan dalam "pertunjukan".

Meskipun hal tersebut masih menjadi paradoks dengan beberapa pengecualian dalam kajian opera, bagi musikologi sebagai disiplin yang relatif kecil, perubahan performatif tidak berdampak langsung. Argumennya bahwa kekuatan ide musikal secara esensial dalam bentuk tulisan, sedangkan teks direproduksi melalui pertunjukan—ide ini kembali pada kemurnian musikologis seperti adaptasi filologi dalam konteks meneliti orisinalitas karya musikal. Jika pertunjukan dianggap sebagai esensi dari reproduksi teks, sulit dibayangkan bagaimana signifikansi model utamanya. Oleh karenanya, konseptualisasi musik era 1990-an dapat juga dipahami

melalui beberapa sisi seperti artikel dalam “The Imaginary Museum of Musikal Works” (1992) dan “Musicking” (1998). Demikian pula saat ini banyak musikolog ‘standar’ (meminjam istilah Kuhn, 1962), menamakan dirinya tekstualis, tetapi selama akhir abad-20 terdapat interaksi penting musikologi dengan pertunjukan yang secara mendasar berbeda dari maksud perubahan performatif.

Implementasi perubahan tersebut telah dilakukan Finlandia sebagai negara pertama yang menggunakan penelitian artistik dengan struktur akademik berbeda dari Jerman dan Belanda yang membagi secara jelas antara pertunjukan di konservatori dengan karya akademik melalui musikologi di universitas.<sup>9</sup> Demikian pula perbedaan dengan musikolog, seorang teoretikus musik di konservatori tetap dipandang sebagai guru walau tidak terlibat penelitian. Hal itu kemudian menjadi salah satu alasan utama untuk memantapkan *Dutch-Flemish Society for Music Theory* pada 1999 dengan penekanan bahwa teoretikus musik sebagai peneliti juga terpercaya sama seperti musikolog; dalam konteks *par-* secara politis meliputi kolaborasi teoretikus musik dengan musisi. Dengan demikian, salah satu cara paling tepat bagi institusi yang mau mengembangkan *par* adalah tersedianya dukungan dana riset. Jika Inggris secara politik internasional memosisikan diri sebagai pemimpin dalam bidang ini, dalih utamanya adalah retrospeksi sebagai periode penting untuk mulai mendanai penelitian seni yang berkembang pada awal dekade 21.

Walaupun Doğan-Dack (2012) awalnya tidak percaya bahwa pertunjukan dapat diteliti, belakangan ia menyiratkan hadirnya elemen refleksi dan konsekuensi atas penyesuaian praktik yang tidak mungkin dilakukan dalam pertunjukan langsung. Di luar artikulasi tujuan sebuah proyek diproduksi hanya untuk pertunjukan, ia mengatakan, “terdapat eksplorasi elemen kognitif dan afektif yang membentuk pertunjukan langsung dari perspektif profesional pemain dan meneoretisasi perilaku pemain di atas panggung” (Doğan-Dack, 2008). Selain itu, pada awal dekade ini, Inggris secara institusional telah mengarah pada perbandingan aktivitas riset pertunjukan yang berkembang di negara lain, seperti *Orpheus Institute* di Ghent (didukung oleh lintas pascasarjana Flanders), lalu *The Observatoire Interdisciplinaire de Création et de Recherche en Musique*, di Université de Montréal dan *The Queensland Conservatorium Research Centre* di Brisbane. Semua itu diasumsikan sebagai kontinuitas proses transisi dari abad-19 dan awal abad-20 dari model magang menuju ke pendidikan institusional. Maka, pada awal abad-20 perluasan riset sudah lebih merata di pendidikan tinggi modern dan pertunjukan telah menjadi disiplin yang sama dengan keterampilan tingkat tinggi lainnya. Bukan berarti praktik diabaikan pada akhir dekade abad-20, tetapi lebih pada membentuk kembali praktik sebagai riset bagi pengembangan pengetahuan sesuai kondisi global saat ini.

Dan, penekanan pendidikan tinggi seni diletakkan pada keterampilan riset dengan kemampuan mengumpulkan materi yang relevan melalui membaca, mendengar, dan melihat serta menempatkan hubungannya dalam materi penelitian. Atensi pada teknik reflektif diutamakan pada bagaimana makna materi praktik seni dapat diperluas. Karena materialisasi praktik kreatif yang tidak dapat diprediksi terkait berbagai objek atau peristiwa seperti artistik, semiotik, sensasi, ikut dipengaruhi oleh pengalaman. Mencari cara mengonseptualisasi proses terkait praktik kreatif masing-masing cabang seni merupakan kinerja penting. Belajar refleksi kritis dan analisis praktik adalah untuk menghasilkan keluaran artistik sama dengan praktik profesional yang menggunakan eksplorasi ke bidang lain termasuk mengembangkan praktik lewat diskusi terkait wacana sosial dan akademik. Di dalamnya meliputi presentasi karya seni secara profesional melalui pameran atau pertunjukan dengan refleksi kritis dalam wacana baik tertulis maupun lisan untuk mengomunikasikan sekaligus mendiseminasikan hasil riset kepada khalayak di luar seni.

Untuk itu, sistem kerja dimulai dengan meningkatkan kualitas riset yang mengacu pada orisinalitas pola inovatif, interpretatif atau pengertian; ketelitian, imajinasi, lingkup, substansi, dan signifikansi; bukti dampak secara nasional atau internasional. Dengan demikian, konsep pertunjukan dalam kaitannya dengan musik dan seni rupa dapat dihadirkan melalui berbagai cara baru termasuk potensi kreatif dari alat musik, vokal serta ide, dan metodologi terkait komposisi dan pertunjukan. Misalnya, dimensi musikal juga dapat dikembangkan pada bidang seni terkait suara seperti ekspansi suara untuk karya seni instalasi, video, dan film. Karena ruang gerak riset artistik berada pada garis batas antara berbagai cabang seni, dibutuhkan banyak dialog agar refleksi kritis sesuai posisi yang relevan dalam tahap kemahiran tinggi.

### **Riset dalam dan melalui Praktik**

Ketika badan *Research Assesment Exercises* melaksanakan kompetisi atau kontraksi nilai-nilai akademis, bentuk negosiasi menjadi penting dalam konteks institusional yang lebih luas. Terdapat info bahwa debat pada 2001 antara panel dengan sektor lebih banyak dilakukan melalui konsultasi, tidak melalui apa yang disebut memaparkan ide organik. Oleh karena itu, hasil berupa tanggapan ringkas tentang hal prinsip dapat diterima, tetapi kemudian terjadi kendala ketika diterjemahkan ke praktik. Problemnya adalah bahwa ide penelitian bersilangan dengan praktik seni yang tidak mudah disesuaikan dengan kondisi pemikiran seorang praktisi seni. Namun, beberapa dekade terakhir ini, esensi *practice-based research*, *practice-as-research*, dan *practice-led research* terkait praktik dengan riset serta eksplorasi ide praktik telah digunakan sebagai metode penelitian. Karya

dalam ranah ini menjangkau berbagai genre mulai dari rancangan *video-game*, tari, teater, seni rupa murni, musik—juga hadir dalam berbagai cara. Tidak hanya sebagai '*pbr*, '*par*', dan '*plr*', tetapi juga pengertian 'riset aplikatif', 'riset tindakan', 'riset menginformasikan praktik', 'riset melalui praktik'. Alasan logis dari aturan sebutan—sering hanya terjadi pada salah satu disiplin—tidak meliputi serangkaian bentuk seni dari berbagai metode dan ide yang digunakan agar terjadi kesalingterhubungan antara praktik dan riset.

Namun, mungkin kebanyakan dari akademisi seni akan lebih senang dengan konsep penelitian yang lama, menghindari penguatan praktik artistik ke dalam kategori yang rancangannya dianggap memiliki tujuan lain karena perbedaan memahami nilai. Akan tetapi, dalam konteks pengetahuan ekonomi abad-21, kesetaraan penelitian dan praktik bukan untuk dihindari. Karena dari satu segi, memperkuat praktik dalam kerangka pikir doktoral juga kadang dapat menciptakan bahaya atau menyesatkan. Di sisi lain berdasarkan pengertian ekonomi dan politik, kalau hanya praktik *par* juga akan menjadi warga negara kelas dua seperti pada DMA atau DCA. Kemudian, ada upaya mengadopsi kerangka berpikir seperti yang dikatakan Frayling (1993) bahwa, 'riset *dalam* praktik dengan fokus pada perilaku praktik dari perspektif pelaku seni itu sendiri. Dengan demikian, metode yang diadaptasi dari bidang sosial seperti desain eksperimen berfokus dari penelitian objektif ke pengalaman subjektif dapat menemukan fenomena praktik melalui riset.

Aplikasi metode penelitian dalam menyelidiki praktik seni mulai mendapat perhatian dengan temuan, eksplanasi, dan karakterisasi pengetahuan baru melalui pengajuan berbagai jenis pertanyaan untuk memahami perilaku seni termasuk mencipta, belajar, latihan, praktik, dan pertunjukan. Pendekatan-pendekatan inti perangkat riset penelitian empiris yang telah ada dikembangkan melalui struktur pengalaman menunjukkan banyak peluang membuka jalan praktis untuk mengkaji perilaku seni secara sistematis. Misalnya, salah satu riset menggunakan pendekatan kuantitatif meneliti peran gerak tubuh dalam pertunjukan musik (Davidson, 1993). Penelitian ini dipicu oleh keingintahuan akan peran gestur secara ekspresif dalam pertunjukan—postur tubuh dan gerak yang mengilhami pertunjukan dengan karakter individu serta musikalitas dipahami sama dengan informasi ekstra musikal. Termasuk penelitian mengenai informasi perseptual tentang gerak tubuh musisi yang diasumsikan dapat meningkatkan atau justru mengurangi intensitas ekspresif bila dibandingkan dengan suara musiknya.

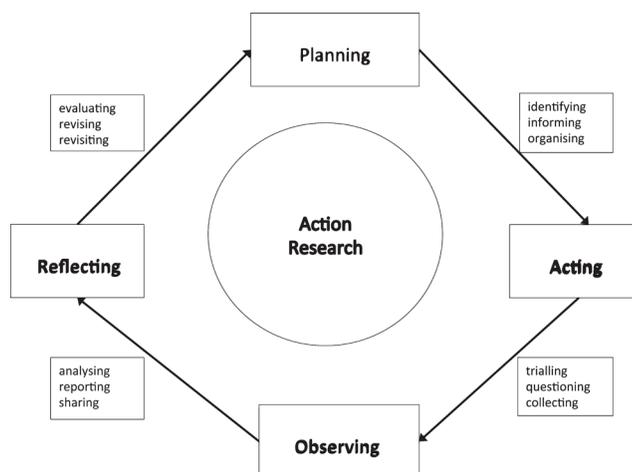
Contoh lain terkait dengan pengujian gerak tubuh dan ekspresi pertunjukan dari kolaborasi Clarke dalam konser piano (Clarke and Davidson, 1998) dengan tujuan untuk memahami ada/tidaknya pengaruh koordinasi gerak tubuh terhadap ekspresi

musikal. Sama seperti penelitian interdisiplin melalui pradigma kuantitatif ketat yang kemudian diinterpretasikan menggunakan metode kualitatif. Sebagaimana kita ketahui bahwa salah satu bidang musik untuk menangkap pengalaman musikal melalui refleksi kualitatif adalah etnomusikologi yang umumnya menggunakan catatan lapangan untuk melaporkan apa yang terjadi dan kapan, baik dalam bentuk catatan harian episodik disertai detail catatan reflektif, baik tertulis atau melalui rekaman audio serta video merupakan tipikal penelitian deskriptif yang kaya (Kruger, 2008).

Para etnomusikolog berupaya memperoleh pemahaman kultur musikal melalui belajar memainkan dan berpartisipasi dalam aktivitas musik serta merefleksikan melalui pengalaman mereka. Seperti advokasi Mantle Hood (1960), yang memberi label 'bi-musikalitas', pendekatan ini kemudian dikembangkan Baily dengan istilah 'intermusabilitas' (2008). Dengan demikian, untuk menemukan metodologi yang tepat dalam mengaplikasikan *par* sangat perlu memahami berbagai jenis potensi aplikatif. Salah satunya pendekatan autoetnografi sebagai bentuk paling ekstrem untuk penelitian refleksi-diri seperti yang dilakukan Brydie-Leigh Bartleet's (2009), mengeksplorasi pengalamannya sendiri sebagai konduktor hingga dapat memberikan nuansa rasa pada refleksi yang dilakukan. Sering kali, banyak pencerahan diperoleh dari autoetnografi (Bochner dan Ellis, 1992; Ellis et al., 2011) yang sangat personal ketika laporan detail praktik mengharuskan pemahaman mendalam untuk mengembangkan keterampilan *conducting* serta proses refleksi agar dapat memengaruhi bentuk praktik ke depan.

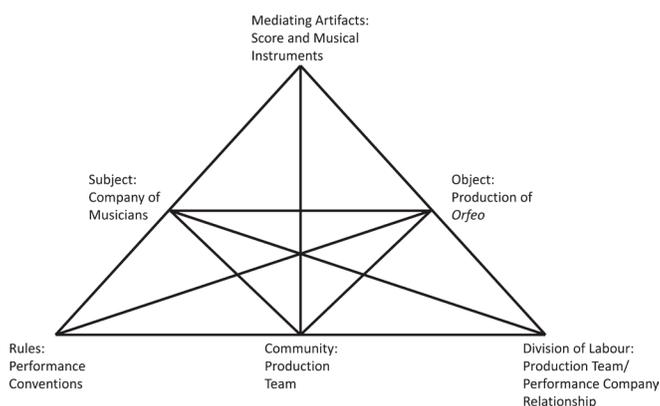
Bagi Davidson (2007), ia merasa efektif dengan hadirnya *par* sebagai cara eksplorasi langsung merefleksi aksi dan eksekusi praktik sesuai definisi operasional dari '*practice as research*'. Dalam beberapa dekade terakhir banyak universitas seni (terutama di negara maju) mewajibkan mahasiswa penciptaan/pertunjukan untuk menuliskan penjelasan sebagai pelengkap karya praktik mereka termasuk garis besar penelitian yang mendasari proses kreatifnya. Melalui pendekatan pragmatis yang diawali dengan membongkar topik dan menjelajahi cara-cara praktik menggunakan model kelompok diskusi terpadu, tampak bahwa di samping menghasilkan pernafsiran baru bagi penelitian kreatif juga sekaligus memahami bagaimana proses kreatif berkembang dari waktu ke waktu; misalnya mengapa satu keputusan komposisional dapat melampaui lainnya. Berdasarkan refleksi kolaboratif seperti ini, dirasakan sangat berguna menilai praktik berdasarkan data harian serta catatan proses individu. Mereka mengatakan bahwa ada proses mental yang sederhana, tetapi tidak dapat diakses secara sadar. Oleh karenanya, akan sangat berguna mengembangkan kajian empiris kualitatif di mana pencipta yang berbeda dapat membandingkan pendekatan serta ide untuk mengamati celah pengetahuan seseorang dengan pengalaman lainnya.

Kehadiran pendekatan *par* bukanlah metode orisinal yang secara luas diidentifikasi mirip 'penelitian tindakan' dalam ilmu sosial. Dalam konteks praktik seni, praktisi dapat mengembangkan atau memodifikasi praktik dengan mengikuti siklus rencana penelitian, aksi, pengamatan, dan refleksi. Selama tahap perencanaan, peneliti mengidentifikasi, mengorganisasi, dan menggunakan materi yang relevan untuk nantinya menginformasikan eksekusi mereka. Keterlibatan teknik penelitian tindakan secara sederhana dapat dipelajari dan diaplikasikan dalam konteks *par* yang berbeda (Greenwood dan Levin, 1998; Noffke dan Somekh, 2009; Reason dan Bradbury, 2007; Stringer, 1999). Prosesnya melalui percobaan, pengumpulan, dan pertanyaan tentang apa yang telah direncanakan lalu mengamati dengan menganalisis, melaporkan, dan membagi keluarannya, yang otomatis akan membuat peneliti melakukan refleksi dengan cara mengevaluasi, meninjau ulang, dan kemudian mengimplementasikan perubahan, akhirnya mengembalikan mereka pada awal siklus tindakan (lihat Gambar 1). Menariknya pendekatan ini fokus pada dua aspek penting, yaitu diperolehnya pemahaman dan peningkatan keterampilan praktik karena menawarkan cara mengidentifikasi proses artistik/kreatif yang fleksibel agar sesuai dengan setiap kasus sehingga dapat diaplikasikan kepada individu atau kelompok lain. Pendasarannya sama dengan penelitian reflektif melalui penalaran induktif sekaligus melengkapi refleksi dengan pengamatan langsung sama seperti merekam proses kreatif dan memiliki peluang diinterpretasi berdasarkan pola tindakan serta triangulasi dari beberapa sumber data.



Gambar 1 Siklus penelitian tindakan di mana praktisi memperoleh pengertian mendalam atas praktik sekarang dan ide perubahannya. Diadaptasi dari *State of New South Wales Department of Education and Training, Professional Learning and Development Directorate, Action Research in Education Guidelines* (2010:3). Direproduksi dengan izin dari The New South Wales Department of Education and Training.

Selain itu, teori sistem aktivitas dari Engeström (1987) juga menawarkan cara untuk mengidentifikasi hubungan interaksi dalam salah satu contoh proyek produksi opera. Gambar 2 menunjukkan bagaimana aplikasi dalam produksi khusus (Davidson, 2014) di mana bagian atas dari segitiga memuat *subjek*, dalam kasus ini organisasi (penyanyi dan musisi) secara bersama mempertunjukkan opera. *Objek* adalah opera *Orfeo* Monteverdi. Kemudian *perangkat mediasi kultural* termasuk partitur dan alat musik. Bagian bawah dari segitiga menerangkan elemen kunci dalam interaksi: *komunitas*, *aturan main*, dan *divisi pekerja*. Semuanya diidentifikasi sebagai berikut: *aturan* mengindikasikan praktik pertunjukan historis dan diaplikasikan sama dengan wujud pengetahuan/aturan tentang musik dan pertunjukan; *komunitas* mengacu pada tim produksi yang bekerja dalam kelompok untuk menghasilkan *objek* (pertunjukan *Orfeo*); dan terakhir, *divisi pekerja* mengacu pada interaksi antara perusahaan opera dan tim produksi melalui *perantara artefak* dan *aturan*. Pada model ini, aktivitas hadir di sekitar *objek* untuk menghasilkan *keluaran* akhir.



Gambar 2 Sistem model aktivitas Engeström diaplikasikan pada proyek penelitian opera, diambil dari Davidson (2014) berdasarkan model yang disampaikan North dan Hargreaves (2008:324).

### Masa Depan Praktik sebagai Riset

Keterlibatan personal dengan riset *dalam* dan *melalui* praktik dari beberapa contoh metode penelitian ilmu sosial yang menggunakan sejumlah pendekatan dapat diterima atau ditolak sejauh ada/tidak ada relevansi dengan tujuan dimaksud. Akan tetapi, perlu dipahami pada jenjang pendidikan pascasarjana adalah pertamanya, kajian praktik seni sangat luas dan proses penyempurnaan dan pengembangan dilakukan secara terus-menerus sehingga konsekuensinya ada kelanjutan bagi peneliti untuk mengembangkan metodologi baru. Kedua, pertanyaan penelitian diajukan guna mencari kausalitas atau fenomena dari beberapa bentuk praktik seni serta menentukan teknik pendekatan yang paling sesuai. Ketiga, terdapat sejumlah

cara berbeda guna mengerti di dalam dan melalui praktik: sebagai tambahan, dalam bidang pertunjukan juga dapat menggunakan multimetode, mempertimbangkan konteks teoretis yang lebih luas dengan mendokumentasi, menganalisis, dan merefleksikan data untuk meningkatkan potensi pengetahuan serta masukan baru.

Selama pendidikan tinggi seni model akademik belum dipahami dalam konteks sebagai bagian dari memproduksi pengetahuan atau memahami seni hanya sebatas pada hiburan dan keterampilan, aset seni Nusantara sulit dikembangkan sebagai potensi akademis dengan muatan edukasi yang penting. Di samping itu, juga akademisi seni merupakan partner yang ideal bagi seniman karena memiliki posisi *win-win* dan mutual untuk saling meningkatkan praktik dan pengetahuan secara bersamaan dalam rangka perluasan wacana dan wahana seni bagi peradaban. Kemerdekaan seni adalah ketika sebuah karya beserta kandungan baik filosofi maupun kulturalnya tersampaikan kepada khalayak hingga memberikan pencerahan pengetahuan dan kepuasan afeksi. Dengan demikian, aspek edukasi dalam pemahaman yang riil akan manfaat positif dari bidang seni dapat tercapai dan memiliki kesetaraan dengan sumbangan pengetahuan lainnya.

Di sini peran lembaga pendidikan tinggi seni memiliki tanggung jawab besar karena menjadi bagian dari masyarakat sekaligus juga ikut memberikan makna berkehidupan baik dalam aspek seni secara khusus maupun umum lainnya. Dapat diikhtisarkan bahwa operasional dari (1) *practice-based research* merupakan analisis pada praktik/pertunjukan dan oleh praktisi dari perspektif sejarah/musikologi/psikologi yang juga sering menggunakan model kuantitatif dengan fokus pada keluarannya;<sup>10</sup> kemudian (2) *practice-as-research* menggunakan praktik dengan tujuan menghasilkan pengetahuan baru yang secara khusus dipresentasikan dalam format praktik. Berdasarkan ide dasar bahwa praktik telah merupakan bentuk pengetahuan tanpa memerlukan wacana tekstual<sup>11</sup> dan (3) *practice-led research* adalah praktik sebagai metode utama dalam penelitian, tetapi uniknya praktik/pertunjukan dan pengalaman praktisi digunakan sebagai dasar analisis mendalam dengan fokus pada proses yang menghasilkan keluaran praktik serta teks.<sup>12</sup>

Temuan hasil penelitian kemudian menjadi umpan balik ke persoalan praktik dengan cara yang telah teridentifikasi dan gerak bolak-balik secara berkelanjutan antara penyelidikan teoretis dan praktik. Bahkan untuk bidang musik, juga terjadi pengembangan metode penelitian yang menggunakan *instrument-based research* sebagai subkategori dari *par* dan praktik secara fisik sebagai cara mengeksplorasi serta dasar untuk memahami musik. Semua metode tersebut di atas dapat digunakan di berbagai cabang seni sesuai dengan apa yang akan dipermasalahkan serta mencari solusinya sehingga otomatis akan memperoleh pengetahuan baru baik dalam hal teknik, materi, pengaruh, konsep, maupun praktik selanjutnya.

## Kepustakaan

- Arlander, A. 2011. "Characteristics of Visual and Performing Arts". In M. Biggs and H. Karlsson (Eds.). *The Routledge Companion to Research in the Arts* (pp. 315–32). Abingdon, UK: Routledge.
- Barrett, L. F. 2007. "Affect is a Form of Cognition: A Neurobiological Analysis". *Cognition and Emotion*, 21 (6), 1184-1211. Psychology Press.
- Barrett, L. F. 2017. *How Emotions are Made: The Secret Life of the Brain*. New York: Houghton Mifflin Harcourt.
- Borgdorff, H. 2012. *The Conflict of the Faculties: Perspectives on Artistic Research and Academia*. Leiden: Leiden University Press.
- Bolt, B. 2007. *Practice as Research: Approaches to Creative Arts Enquiry*. London: I. B. Tauris.
- Boston University. 2012. *A history of firsts*. [online] Available at: <http://www.bu.edu/cfa/music/about-the-school-of-music/bu-a-history-of-firsts>.
- Brainline. 2008. Vision is Our Dominant Sense. [online] Available at: [http://www.brainline.org/content/2008/11/vision-our-dominant-sense\\_pageall.html](http://www.brainline.org/content/2008/11/vision-our-dominant-sense_pageall.html). [Accessed January 2014].
- Broughton, M. and Stevens, C.J. 2009. "Music, Movement and Marimba: An Investigation of the Role of Movement and Gesture in Communicating Musical Expression to an Audience". *Psychology of Music* 37/2: 137–153.
- Candlin, F. 2000. "Practice-based Doctorates and Questions of Academic Legitimacy". *International Journal of Art and Design Education* 19/1: 96–101. Divine Art. (2012). *Future releases*. [online] Available at: <http://www.divine-art.com/forthcoming.htm>.
- Clarke, E.F. and Davidson, J.W. 1998. "The Body in Music as Mediator Between Knowledge and Action". In W. Thomas (Ed.). *Composition, Performance, Reception: Studies in the Creative Process in Music* (pp. 74–92). Oxford: Oxford University Press.
- Clarke, E. F. 1995. "Expression in Performance: Generativity, Perception and Semiosis". In J. Rink (Ed.). *The Practice of Performance*. Cambridge: CUP, 21–54.
- Coessens, K., Crispin, D., & Douglas, A. 2009. *The Artistic Turn: A Manifesto*. Ghent, Belgium: Orpheus Institute (Leuven University Press).
- Davidson, J.E. 2006. "The Role of Music Therapy in an Interdisciplinary Approach to Address Functional Communication in Complex Neuro-Communication Disorders: a Case Report". *Disabil Rehabil.* Oct: 28(19):1221–1229.
- Dewantara, K.H. 2011. *Ki Hadjar Dewantara: Pemikiran, Konsepsi, Keteladanan, Sikap Merdeka. Bagian II (Kebudayaan)*. Cetakan Ketiga. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.
- Dodson, A. 2011. "Expressive Asynchrony in a Recording of Chopin's Prelude No. 6 in B Minor by Vladimir de Pachmann". *Music Theory Spectrum*. 33(1): 59–64.
- Doğantan-Dack, M. 2008. Preparing Beethoven for Live Performance: the 'Alchemy Project'. [online] Available at: <http://www.web.mdx.ac.uk/alchemy/events.html>.
- \_\_\_\_\_. 2012. "The Art of Research in Live Music Performance". *Music Performance Research*. 5: 34–48. [online] available at: [http://mpr.online.net/Issues/Volume%205%20\[2012\]/Dogantan-Dack.pdf](http://mpr.online.net/Issues/Volume%205%20[2012]/Dogantan-Dack.pdf).
- \_\_\_\_\_. 2015. "The Role of the Musical Instrument in Performance as Research: The Piano as a Research Tool". In M. Doğantan-Dack (Ed.). *Artistic Practice as Research in Music: Theory, Criticism, Practice*. Aldershot: Ashgate, pp. 169–203. ISBN: 978 1 4094 4545 6.

- Eldson, P. 2006. "Listening in the Gaze: The Body in Keith Jarrett's Solo Piano Improvisations". In A. Gritten & E. King (Eds.). *Music and Gesture* (pp. 209-225). Hampshire: Ashgate Publishing, Ltd.
- Engeström, Y. 1987. *Learning by Expanding: An Activity Theoretical Approach to Development Research*. Helsinki, Finland: Orienta-Konsultit Oy.
- Frayling, C. 1993. *Research in Art and Design*. London: Royal College of Art.
- Friberg, A., Bresin, R., & Sundberg, J. 2006. "Overview of the KTH Rule System for Musical Performance". *Advances in Cognitive Psychology*. 2(2-3): 145-161.
- Ginsborg, J. 2002. Classical Singers Memorising a New Song: An Observational Study. *Psychology of Music*. 30: 56-99.
- Goebel W, et al. 2014. "Perception of Touch Quality in Piano Tones. *Journal of the Acoustical Society of America*. 136(5): 2839-2850, doi:10.1121/1.4896461.
- Goehr, L. 1992. *The Imaginary Museum of Musical Works: An Essay in the Philosophy of Music*. Oxford: Clarendon Press.
- Greenwood, D.J. and Levin, M. 1998. *Introduction to Action Research: Social Research for Social Change*. Thousand Oaks, Calif: Sage Publications.
- Haseman, B 2006, "A Manifesto for Performative Research". *Media International Australia Incorporating Culture and Policy*, theme issue 'Practice-led Research'. 118: 98-106.
- Kuhn, T. 1962. *The Structure of Scientific Revolutions*. Chicago: University of Chicago Press.
- Nelson, R. 2013. *Practice as Research in the Arts: Principles, Protocols, Pedagogies, Resistances*. London: Palgrave Macmillan.
- Noffke, S. and Somekh, B. (Eds.). 2009. *The SAGE Handbook of Educational Action research*. London: Sage Publications.
- Reason, P. and Bradbury, H. (Eds.). 2007. *Handbook of Action Research: Participative Inquiry and Practice*. 2nd ed. London: Sage Publications.
- Research Assessment Exercise [RAE]. (2001c). *uoA 67 subject overview report*. [online] available at: <http://www.rae.ac.uk/2001/overview/docs/Uoa67.pdf>
- Research Assessment Exercise [RAE]. (2008). *uoA 67 subject overview report*. [online] Available at: <http://www.rae.ac.uk/pubs/2009/ov/MainPanelO.zip>
- Research Excellence Framework [REF]. (2012). *Panel Criteria and Working Methods, Part 2D: Main Panel D criteria*. [online] Available at: [http://www.hefce.ac.uk/research/ref/pubs/2012/01\\_12/01\\_12\\_2D.pdf](http://www.hefce.ac.uk/research/ref/pubs/2012/01_12/01_12_2D.pdf).
- Schechner, R. 2006. *Performance Studies: An Introduction*. 2nd ed. New York: Routledge.
- Small, C. 1998. *Musicking: The Meanings of Performing and Listening*.
- Sternberg, R. J. 1988. *The triarchic Mind: A New Theory of Human Intelligence*. New York: Viking. Image courtesy of Robert J. Sternberg, taken by Michael Marsland. Yale University: Office of Public Affairs.
- Stringer, E.T. 1999. *Action Research*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Suh, S.Y. and Trabasso, T. 1993. "Inferences during Reading: Converging Evidence from Discourse Analysis, Talk-Aloud Protocols, and Recognition Priming". *Journal of Memory and Language*. 32/3: 279-300.
- Timmers, R. et al. 2014. "Affective Priming in Music Listening: Emotions as a Source of Musical Expectation". *Music Perception*. 31: 470-484.
- Wanderley, M.M. et al. 2005. "The Musical Significance of Clarinetists' Ancillary Gestures: An Exploration of the Field". *Journal of New Music Research*. 34(1): 97-113.

Catatan Akhir

(Endnotes)

1. *Academia degli Intronati*, dibentuk untuk menyelenggarakan pertunjukan teater di Siena pada 1550-an, merupakan eksepsi awal dan tradisi konservatori di bidang tari, teater, dan kemudian musik, terutama pada abad-20 walaupun secara khusus konservatori di Inggris lebih mempersiapkan orang di bidang profesi daripada terlibat dalam penelitian akademik.
2. Awalnya berkembang di Benua Eropa, Finlandia, dan Afrika Selatan. Sementara di Asia Tenggara baru beberapa perguruan tinggi seni yang masih dalam proses mempelajari, menginterpretasi penelitian artistik sesuai dengan situasi dan budaya akademik setempat seperti di Malaysia dan Indonesia yang sudah diujicobakan beberapa tahun terakhir ini (ISI Yogyakarta).
3. Borgdoff saat ini menduduki jabatan sebagai direktur Academy of Creative and Performing Art di University of Leiden.
4. Lihat *The New Grove Dictionary of Music and Musicians*, kamus dan ensiklopedi musik dan musisi yang pertama diterbitkan dalam 4 volume (1879, 1880, 1883, 1889). Editor oleh George Grove dengan lampiran yang diedit oleh J. A. Fuller Maitland pada volume ke-4. Edisi asli dan cetak ulang dapat diperoleh secara daring.
5. Lihat bagian II Kebudayaan oleh Ki Hadjar Dewantara (2011: 153).
6. Bahkan sebagian besar para seniman lebih merupakan "jebolan" karena merasa lembaga pendidikan tidak dapat menampung aspirasi serta ide-ide baru mereka dan hal tersebut adalah kondisi yang lumrah bahwa tidak ada keharusan seseorang harus menempuh pendidikan formal untuk memilih jalan hidupnya. Bahkan untuk menjadi seniman profesional pun jenjang magister sudah sangat memadai dengan kompetensi ahli di bidangnya.
7. Perihal ini sangat jelas dalam peraturan perundang-undangan mengenai hak, kewajiban serta tanggung jawab dan sumpah seorang Aparatur Sipil Negara (ASN) sebagai pendidik yang bekerja pada pemerintah. Dengan demikian, setiap ASN memiliki konsekuensi yang sangat serius serta menyadari bila memilih profesi sebagai pendidik harus belajar memiliki jiwa pembelajar sepanjang hayat agar tidak *rumangsa bisa*, tetapi wajib bersikap dan berpikir sebaliknya (*bisa rumangsa*). Dan, tanpa dukungan profesionalitas tidak mungkin seorang pendidik dapat menghasilkan lulusan yang baik dan siap berkompetisi dalam masyarakat terutama dalam menghadapi sikap instan hanya ingin cepat berhasil, tetapi tanpa proses.
8. Beberapa pandangan peneliti teater/pertunjukan terkenal menentang praktik artistik; beberapa jurusan pengkajian film menghindari pembuatan film; beberapa teoretikus dan sejarawan seni rupa bertahan bahwa tidak dapat membuat argumen—sesungguhnya riset tidak bisa dilaksanakan—melalui praktik.
9. Terminologi *Practice as Research, Practice Based Research, Practice-Led Research* canggung bila diterjemahkan ke dalam bahasa Finlandia yang lebih sering menggunakan istilah "*tekijälähtöinen*" berarti "author-based atau maker-based" sebagai ganti dari '*kaytanton perustuva*' berdasarkan praktik sebagai kebenaran mutlak. Kata sifat artistik (*täiteellinen*) tampak sama dengan pengertian artifisial dalam bahasa Inggris, namun orang dengan cepat terbiasa dan menerima arti intinya, yaitu terfokus pada seni. Saat ini istilah penelitian artistik telah digunakan untuk memayungi konsep penelitian seni di universitas.
10. Lihat contoh: Goebel et al. (2014: 221-239); Friberg et al. (2006), Timmers et al.. 2014:304-333); Wanderley et al. (2005:165-191); Eldson (2006:192-207); Davidson (2006:208-226); Clarke (1995); Dodson (2011).
11. Lihat contoh: Bolt (2007); Barrett (2007); Haseman (2006).
12. Lihat contoh: Dogantan-Dack (2015).

## Mendesain Huruf

FX. Widyatmoko

Program Studi Desain Komunikasi Visual, FSR, ISI Yogyakarta

Istilah desainer huruf mungkin belum begitu akrab bagi kita. Di sisi lain kita cenderung menggunakan huruf yang sudah tersedia di perangkat digital kita. Ke depan istilah, atau persisnya profesi sebagai desainer huruf menjadi salah satu bidang kerja yang makin diapresiasi. Salah satu faktor yang melatarbelakanginya adalah muncul dan maraknya sosial media dan berbagai desain aplikasi yang bekerja secara efektif, informatif, dan estetik dalam situasi laju pergantian informasi yang makin lekas.

Huruf menjadi salah satu unsur dalam desain (desain komunikasi visual) yang hampir selalu hadir, selain perkembangan kemunculan desain ikon belakangan ini terutama di perangkat komunikasi/tenologi digital. Huruf bisa digunakan untuk kebutuhan atau sebatas sebagai huruf baca yang lebih mengutamakan sisi keterbacaan dalam ukuran huruf yang minimal (*bodytext*), namun besar kemungkinan huruf juga digunakan untuk kebutuhan identitas seperti judul, logo/*logotype* yang oleh karenanya terekplor sisi ilustratifnya.

### Tipografi dalam Desain Komunikasi Visual

Tipografi dikenal sebagai pengetahuan yang mempelajari seluk beluk huruf, angka, dan tanda baca. Cara mempelajarinya melalui wawasan teoretik dan praktik. Tipografi di lembaga tinggi pendidikan formal desain, Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa (FSR), ISI Yogyakarta misalkan, diajarkan sebagai mata kuliah praktik selama dua semester. Dalam mata kuliah praktik tersebut juga disampaikan wawasan teoretik tentang tipografi. Tugas akhir mahasiswa pun ada yang memilih tipografi sebagai objek perancangan ataupun pengkajian.

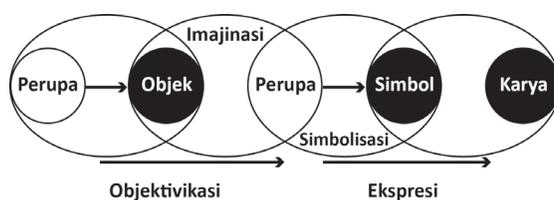
Dalam praktiknya tipografi dalam desain komunikasi visual (dkv) dekat dengan berbagai hal antara lain gaya desain, kode visual dalam komik (anomatope), hingga pilihan medium seperti dua atau tiga dimensi, dan *motion* (audiovisual). Peruntukannya juga beragam seperti tipografi untuk kebutuhan identitas misalkan logo, persuasi (iklan), ekspresi (ilustrasi), informasi, dan administrasi.

Hal penting dalam pembelajaran tipografi adalah dalam hal merancang huruf. Wawasan teoretik tentang tipografi menjadi pengetahuan dasar merancang huruf meliputi pengetahuan tentang anatomi huruf, jenis huruf, huruf, dan kebudayaan (vernakular). Namun, seperti halnya seni yang dekat dengan proses kreatif merancang

huruf juga menyentuh wilayah yang kasat mata atau pelibatan imajinasi. Prosesnya pun menunjuk pada intensi antara perancang dengan objek yang menjadi acuan atau inspirasi rancangannya dan karya yang dihasilkan.

### Proses Merancang

Presentasi Hajar Pamadhi (2012)<sup>1</sup> dalam acara Workshop Pembuatan Instrumen Penilaian Hasil Belajar (16 Januari 2019) di ISI Yogyakarta menyajikan grafik yang menjelaskan *representation of artwork*. Grafik tersebut meliputi tahap objektivikasi dan ekspresi yang di dalamnya melibatkan proses imajinasi dan simbolisasi.



Gambar 1 *Representation of artwork*.  
Keterangan: Digambar ulang dari Hajar Pamadhi (2012)  
oleh FX Widyatmoko

Tulisan ini bertujuan memaparkan salah satu tahap dalam proses merancang huruf dalam perkuliahan Tipografi Desain di DKV, FSR, ISI Yogyakarta semester Gasal 2018-2019. Tahap tersebut mengawali proses perkuliahan Tipografi Desain selanjutnya. Cara mengawali dengan terlebih dahulu merancang huruf lalu memamerkannya sengaja diterapkan untuk mengetahui hasil merancang huruf sebelum mahasiswa dikenalkan dengan wawasan teroretik tentang huruf. Cara ini dilatarbelakangi oleh kenyataan bahwa huruf sudah kita kenali sejak mengenyam pendidikan formal, ditambah oleh perkembangan media dan teknologi yang banyak melibatkan huruf seperti media sosial. Artinya, huruf sudah menjadi bagian hidup kita sehari-hari. Sebagai catatan tambahan Hajar Pamadhi juga menyampaikan bahwa sebesar 15% pengetahuan diperoleh lewat cara-cara formal dan sebesar 85% diperoleh lewat cara-cara informal. Hasilnya adalah mahasiswa dapat menciptakan bentuk huruf, angka, dan tanda baca meski belum dikenalkan secara detail tentang anatomi huruf.

<sup>1</sup> Dr Hajar Pamadhi, M.A. merupakan salah satu pemateri dalam Workshop Pembuatan Instrumen Penilaian Hasil Belajar yang diselenggarakan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta, bertempat di Gedung Kuliah Umum Fakultas Seni Pertunjukan, 16 Januari 2019.

Tujuan dari cara mengawali yang demikian adalah untuk memperoleh keragaman wujud dari huruf, angka, dan tanda baca dari pengetahuan, pengalaman, dan pemahaman mereka masing-masing. Dalam alur *representation of artwork* dapat disampaikan bahwa proses objektivikasi dan ekspresi serta proses imajinasi dan simbolisasi yang dihasilkan pun beragam. Bagian berikut akan menyajikan keragaman tersebut. Sebelumnya akan diberikan pengantar ringkas proses merancang yang dikerjakan dalam kelas Tipografi Desain.

### Tahap Merancang Huruf, Angka, dan Tanda Baca

Perjumpaan perdana kelas Tipografi Dasar (2018-2019) dimulai lewat merancang bentuk huruf, angka, dan tanda baca. Proses merancang tersebut membatasi di lingkungan FSR, ISI Yogyakarta sebagai sumber perancangan bentuk. Dimulai dengan mendapati huruf, angka, atau tanda baca yang akan dirancang, kemudian membuat sket di/dari sekitar lingkungan FSR, memilih, dan mengolah sket untuk dirancang menjadi dasar bentuk huruf. Berikut tahap kerjanya.

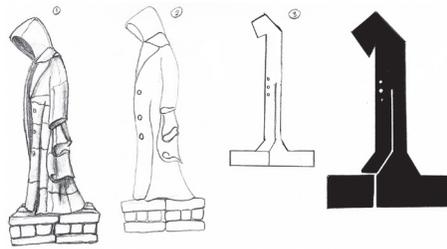
Huruf/angka/ tanda baca	>	Sket di lingkungan: Diperoleh sekian jumlah sket, diolah	>	Imaji akhir huruf/angka/ tanda baca
<b>Tampak</b>	<b>Tidak</b>	<b>Tampak</b>	<b>Tidak</b>	<b>Tampak</b>

Tabel Tahap merancang.

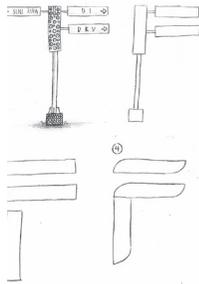
Keterangan: "Tampak" artinya obyeknya kasat mata, "Tidak" artinya prosesnya berada sebagai proses imajinasi dan simbolisasi (dalam alur *representation of artwork*).

Menyimak proses dan hasil merancang tersebut dapat diidentifikasi berbagai strategi dalam merancang bentuk huruf, angka, atau tanda baca yang telah dikerjakan. Secara umum berbagai strategi atau cara merancang tersebut dapat dibagi ke dalam beberapa pendekatan, yaitu dari bentuk realis ke abstraksi huruf, dari bentuk abstrak huruf ke huruf yang mendapati raut baru termasuk raut objek realis, dari objek abstrak ke bentuk huruf yang diabstraksikan lagi, dsb. Keragaman cara ini sekaligus membuat persinggungan pengetahuan tentang tipografi dengan pengetahuan tentang dasar-dasar seni rupa dan desain (nirmana). Berikut ulasan ringkasnya.

- **Abstraksi & penyederhanaan bentuk (objek tunggal)**



Gambar 2 Sketsa dan hasil akhir perancangan angka 1



Gambar 3 Sketsa dan akhir perancangan huruf F



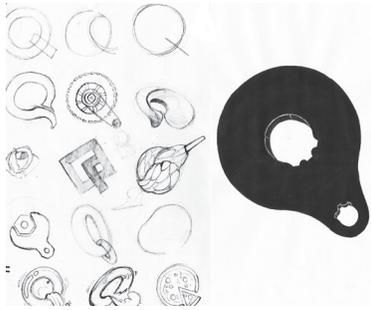
Gambar 4 Sketsa dan hasil akhir perancangan huruf Y

Proses abstraksi dan penyederhanaan bentuk (objek tunggal) dapat dijumpai dalam karya yang menyederhanakan wujud realis patung hingga mencapai bentuk dasar (Gambar 2). Objek atau karya berupa patung tersebut berada di lingkungan FSR. Proses menjadikan bentuk dasar tersebut dijalani lewat penyederhanaan bentuk realis patung. Cara ini juga dapat dijumpai dalam karya rancangan berupa huruf **F** (Gambar 3), yaitu memilih objek penunjuk arah (*sign*) di lingkungan FSR. Bentuk penunjuk arah tersebut berupa bentuk bidang dipertahankan sambil dikurangi bagian-bagian tertentu, lalu digayakan hingga menjadi bentuk huruf **F**. Sisi realis pada objek yang dihilangkan adalah relief batu yang terdapat di bagian atas tiang penunjuk arah. Proses penyederhanaan bentuk juga dapat dijumpai dalam rancangan bentuk huruf **Y** (Gambar 4), berasal dari bentuk tiang lampu yang terdapat di Plaza FSR. Ketiga rancangan tadi selain melakukan penyederhanaan objek-bentuk, juga melakukan pengayaan bentuk/desain huruf (ekspresi).

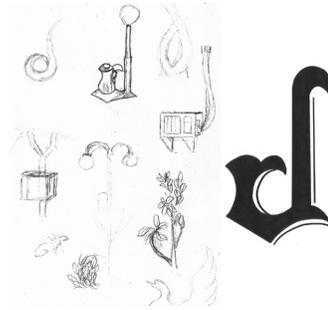
- **Penggabungan objek**

Strategi menggabungkan beberapa objek dapat dijumpai dalam karya rancangan huruf **Q** (Gambar 5). Maksud penggabungan di sini juga tertuju pada penerapan bagian-bagian yang terdapat pada objek yang menjadi acuan/asalnya. Misalkan, pada rancangan huruf **Q** selain menggunakan bentuk bidang lingkaran juga

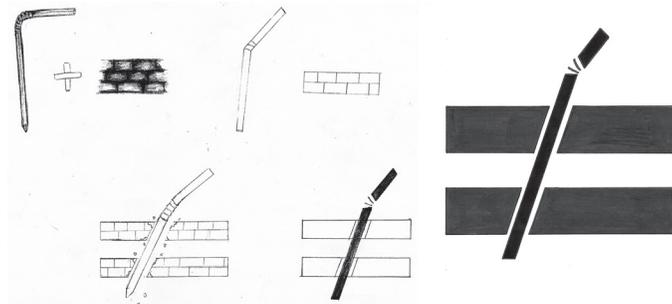
mengambil bentuk rantai dan *gear* kendaraan bermotor, atau pada bentuk huruf **d** (Gambar 6) yang merupakan penggabungan dua objek yang sudah terabstraksikan bentuk asal-usulnya. Pula rancangan tanda baca **bukan sama dengan** (Gambar 7) yang dibangun lewat menggabungkan abstraksi susunan *paving* dan sedotan.



Gambar 5 Sketsa dan hasil akhir perancangan huruf Q



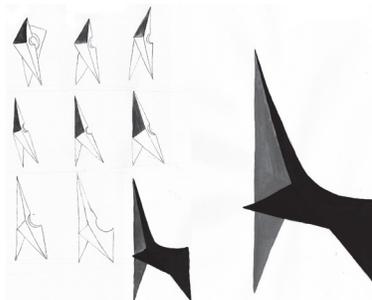
Gambar 6. Sketsa dan hasil akhir perancangan huruf d



Gambar 7 Sketsa dan hasil akhir perancangan tanda baca "tidak sama dengan"

- **Abstrak ke abstrak**

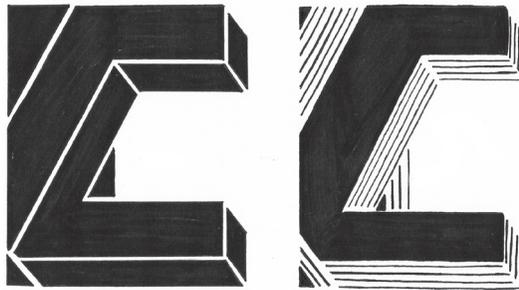
Ada pula cara lain, yaitu dari objek abstrak (patung) ke bentuk huruf yang juga diabstraksikan. Pengabstraksian tersebut bisa dimaksud untuk tujuan mempertahankan asal-usul bentuk huruf, seperti dalam karya rancangan huruf **h** (Gambar 8). Dalam kalimat lain gaya desain bentuk huruf mengakomodasi gaya patung.



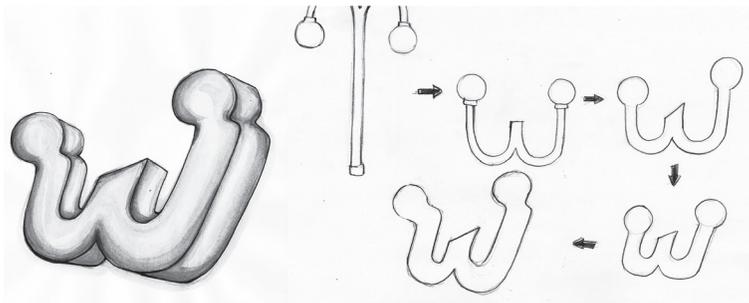
Gambar 8 Sketsa dan hasil akhir perancangan huruf h

- **Abstrak & pengayaan**

Terdapat pula rancangan bentuk huruf yang masih di sekitar abstraksi bentuk dasar objek acuan yang cenderung digayakan (ekspresi). Desain huruf **C** (Gambar 9) yang dirancang dengan dua cara, yaitu bidang dan *outline* (kiri), dan bidang dengan repetisi garis (kanan). Demikian rancangan bentuk huruf **W** (Gambar 10) yang digayakan menjadi bidang gempal maya.



Gambar 9 Hasil akhir perancangan huruf C



Gambar 10 Sketsa dan hasil akhir perancangan huruf W

- **Bentuk raut huruf/angka/tanda baca**

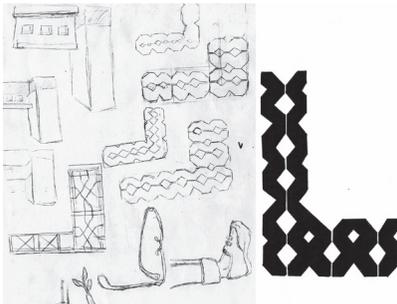
Ada pula rancangan bentuk huruf berupa pengubahan bentuk dan raut huruf/angka/tanda baca. Huruf **S** (Gambar 11) dengan bentuk abstraksi kucing, angka **8** (Gambar 15 kiri) dan huruf **X** (Gambar 15 kanan) yang diberi raut ornamen, huruf **M** (Gambar 12), dan **R** (Gambar 14) berupa raut batang, dahan, dan akar pohon, huruf **L** (Gambar 13) berupa raut *paving*.



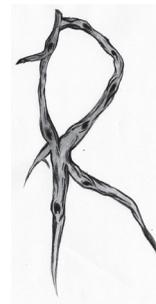
Gambar 11 Sketsa dan hasil jadi perancangan huruf S



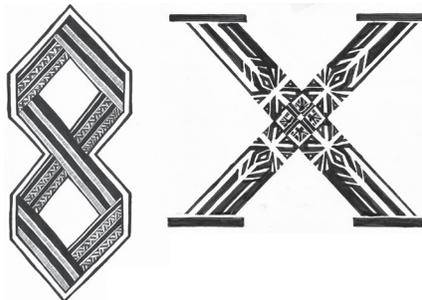
Gambar 12 Hasil akhir perancangan huruf M



Gambar 13 Sketsa dan hasil akhir perancangan huruf L



Gambar 14 Hasil akhir perancangan huruf R



Gambar 15 Hasil akhir perancangan angka 8 (kiri), dan huruf X (kanan)

### Kecenderungan

Ulasan dan identifikasi di atas untuk memudahkan dalam memahami proses kreatif perancangan bentuk huruf. Berbagai cara yang dikerjakan (dari sekian contoh dalam tulisan ini) memperlihatkan bahwa terdapat berbagai kecenderungan bentuk-ekspresi huruf, ada yang mendekati ke abstraksi objek acuan/asal-usulnya, ada yang abstraksi menjauh dari objek acuan/asal-usulnya, ada pula yang cenderung mengolah gaya, raut, serta abstraksi penggabungan berbagai objek acuan/asal-usul.

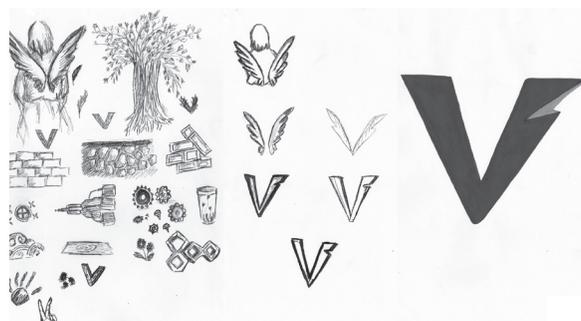
Dari sekian cara tersebut setidaknya dapat disimpulkan bahwa secara tidak langsung proses merancang bentuk huruf kali ini berkecenderungan sebagai praktik menggayakan atau mengilustrasikan bentuk huruf. Penggayaan atau pengilustrasian

tersebut dengan tetap mempertimbangkan bentuk dasar (objek) yang menjadi acuan, baik yang menjauh atau mendekat ke objek acuan maupun yang menjauh atau mendekat ke bentuk huruf/angka/tanda baca. Karya-karya yang dihasilkan merupakan simbolisasi dari lingkungan di FSR, ISI Yogyakarta yang dalam proses penciptaannya melibatkan peran imajinasi.

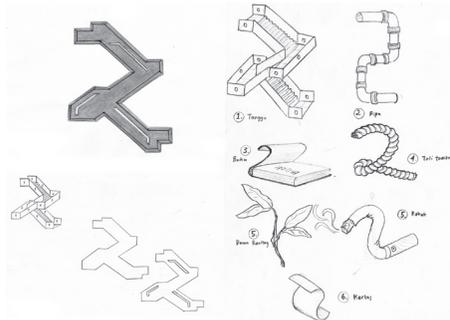
*Project* perdana kelas Tipografi Desain kali ini secara tidak langsung menyampaikan pentingnya tahap-tahap dalam mendesain, yaitu membuat berbagai sket, memilih-mengelola (eksplorasi), mewujudkan dalam bentuk hasil akhir (desain). Dalam metode mendesain tahap-tahap tersebut dikenal sebagai proses *glass box*, yaitu sebuah desain bisa dilacak prosesnya (dari ide, sket, hingga hasil jadi). Dalam hal yang teramati tersebut menyertakan kerja yang tidak teramati/tidak tampak.

Dalam hubungannya dengan alur *representation of artwork* tahap tidak tampak dapat ditempatkan sebagai proses imajinasi dan simbolisasi. Maka dalam proses merancang huruf dapat disampaikan bahwa perancang mengawali semua tahapan dan berakhir dalam wujud karya. Proses awal hingga akhir ini melalui tahap sketsa yang dalam prosesnya melibatkan kerja imajinasi dan simbolisasi. Sisi ekspresi dapat tertuju pada hal pengayaan, dan sisi objektivikasi dapat tertuju pada pada proses sket, hanya saja dalam tahap menentukan hasil akhir juga mengalami beragam ekspresi/bentuk/pengayaan.

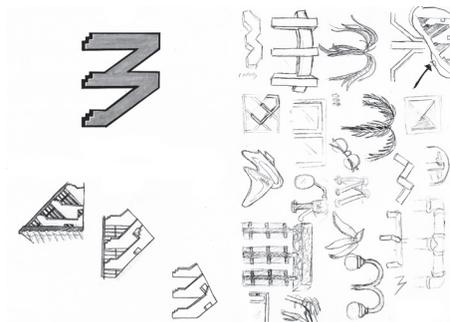
Sebagai penutup dapatlah disimak tiga karya rancangan huruf **V** (Gambar 16), **Z** (Gambar 17), dan angka **3** (Gambar 18) yang cukup mewakili gambaran proses merancang huruf, angka, dan tanda baca sejak awal hingga hasil akhir atau karya. Setidaknya dari ketiga rancangan huruf ini menjelaskan proses mendesain merupakan proses merancang yang dapat diamati meski di dalamnya melibatkan kerja-kerja yang kasat mata atau ada di benak-pikiran perancangnya. Di sinilah salah satu sisi kreatif mendesain berada, yaitu di wilayah imajinasi dan simbolisasi, selain sisi ekspresi sebagai hal yang teramati.



Gambar 16 Sketsa dan hasil akhir perancangan huruf V



Gambar 17 Sketsa dan hasil akhir perancangan huruf Z



Gambar 18 Sketsa dan hasil akhir perancangan angka 3

**Catatan:**

Gambar sket dan hasil akhir perancangan huruf, angka, dan tanda baca merupakan karya mahasiswa kelas Tipografi Dasar Program Studi DKV, FSR, ISI Yogyakarta (Semester Gasal 2018-2019).

**Pustaka:**

Pamadhi, Hajar, makalah dalam *Workshop Pembuatan Instrumen Penilaian Hasil Belajar* yang diselenggarakan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Januari 2019.



## Perspektif Seni Rupa di dalam Wacana Gamelan

Heri Dono

Program Pascasarjana, ISI Yogyakarta

### Pendahuluan

Gong merupakan salah satu instrumen perkusi dari gamelan di Asia Tenggara, China, dan Burma sejak zaman perunggu pada 3500 SM. Pada zaman tersebut manusia lebih banyak menggunakan material perunggu sebagai alat perkakas dan persenjataan perang, sedangkan gong digunakan untuk dinikmati kualitas suaranya. Secara visual bentuk struktur gong mirip dengan pesawat luar angkasa yang biasanya disebut *Unidentified Flying Object* (UFO).

Terlepas dari itu, para ahli keris selalu menghubungkan bahwa keris yang berkualitas baik selalu menggunakan material batu meteor. Hal ini menunjukkan bahwa para leluhur bangsa Indonesia telah memiliki kesadaran tentang adanya kosmos, yaitu manusia di Bumi ini memiliki keterkaitan erat dengan galaksi yang luas di alam semesta. Para ahli kosmologi juga memercayai bahwa sebelum 'ruang' di dalam kehidupan dimulai, 'bunyi' memberikan ketukan-ketukan pada kehidupan. Dengan demikian, eksistensi gamelan selalu berhubungan dengan bentuk 'bunyi' yang melahirkan rupa 'gamelan' sebagai ruang. Bunyi-bunyi yang bergema di ruangan menciptakan harmoni dari suara-suara yang beraneka ragam, baik dari bahan, bentuk, maupun ritme ketukan yang berbeda-beda.

### Gamelan Merupakan Solusi bagi Persoalan Intoleransi

Kesenian gamelan diperkirakan sudah ada sejak lebih dari seribu tahun yang lalu. Gamelan selalu memberikan ciri dan karakter tertentu yang spesifik ketika gamelan tersebut diciptakan oleh masyarakatnya. Kita bisa melihat bahwa gamelan di Jawa, di Bali, dan di tempat-tempat lain selalu memiliki coraknya sendiri. Gamelan merupakan suatu bentuk kesenian yang hampir keseluruhan pemain musiknya juga berperan sebagai konduktor. Saya membayangkan apabila perkembangan 'gamelan' di Nusantara dapat dieksplorasi oleh anak bangsa sebagai bentuk dan sistem seperti konsep orkestra. Namun, orkestra gamelan tersebut dipimpin oleh lebih dari satu konduktor yang berasal dari tiap-tiap pemainnya. Hal ini kemungkinan akan menarik selain dapat dijadikan sebagai wujud apresiasi bagi setiap pemainnya, juga bunyi dari bermacam instrumen dengan ketukan yang berbeda mengisi seluruh ruangan sehingga tercipta 'harmonis'. Masing-masing pemain secara khidmat memainkan instrumen gamelan dan sekaligus menikmati permainan serta mendengarkan suara pemain

lainnya. Harmoni bunyi yang dihasilkan bisa dikatakan merupakan bentuk sinergi dari ‘toleransi’ antarmanusia. Konsep gamelan secara sosial dan edukatif memungkinkan digunakan sebagai medium pendidikan di sekolah-sekolah dan pelosok-pelosok desa sehingga rasa toleransi antarsesama manusia dapat terbangun dengan baik.

Terkait dengan hal tersebut, saya memiliki beberapa pengalaman membuat *workshop* wayang dan gamelan di kalangan anak-anak, remaja, dan orang dewasa. Beberapa di antaranya adalah dalam acara Asia Pacific Triennale for Children (APT KIDS) pada tahun 2002 di Queensland Art Gallery di Kota Brisbane, acara Children Art Workshop “Art Play” di Kota Melbourne, acara pameran tunggal “The Dream Republic”, dan pementasan wayang “Kuda Troya” di SASA Art Gallery, South Australian University yang bekerja sama dengan Flinders University, Adelaide. Saya juga membuat proyek seni di beberapa kota lain di Australia seperti di 24Hr Art Gallery, Darwin, kemudian melakukan residensi dan membuat pertunjukan dalam “Inspirasi Festival” di Byron Bay pada tahun 2005 bersama seniman-seniman lokal. Byron Bay di Queensland merupakan daerah perkampungan yang sangat kosmopolitan dan internasional. Beragam etnik masyarakat dan hampir seluruh suku bangsa di dunia tinggal di daerah tersebut. Saya merasakan bahwa tinggal di sana seperti halnya tinggal di Pulau Bali. Di sana saya membuat pertunjukan wayang dan gamelan eksperimental di pinggir pantai yang diberi judul “Tsunami”. Sebelum pertunjukan dimulai, warga di sana melakukan arak-arakan sepanjang jalan dengan membawa gamelan, wayang, dan karya-karya seniman lokal sebelum benda-benda seni tersebut dipakai dalam pementasan. Karya tersebut memberikan wacana baru bagi model pendidikan informal untuk saling bertoleransi antarkebudayaan berbeda yang dibawa dari latar belakang masyarakatnya.



Gambar 1 dan 2 Pertunjukan “Tsunami” dalam Inspirasi Festival di Byron Bay

Pengalaman yang sama juga saya rasakan ketika membuat *workshop* wayang dan gamelan bagi anak-anak sekolah dasar. Anak-anak memainkan wayang-wayang yang mereka ciptakan dan membuat narasi untuk tiga sampai lima menit pertunjukan. Mereka secara psikologis menjadi lebih bisa mengapresiasi dan

menghormati sahabat-sahabatnya setelah bermain musik. Hal ini memunculkan rasa merdeka bagi anak-anak untuk memainkan wayangnya di balik layar. Mereka juga merasa lebih bebas melakukan eksplorasi kreatif, mengekspresikan curahan hati dan pikirannya dibandingkan ketika diminta untuk mengekspresikannya di depan kelas. Menurut pendapat saya, ketika banyak terjadi aksi-aksi 'intoleransi' di banyak tempat, salah satunya di Indonesia, bentuk-bentuk karya seperti gamelan dan wayang bisa memberikan solusi yang efektif bagi dunia pendidikan.



Gambar 3 dan 4 Pertunjukan oleh anak-anak dan seniman lokal di Byron Bay

### Eksistensi Gamelan di Dunia

Seorang Claude Debussy sangat takjub menyaksikan pertunjukan gamelan dalam acara The Exposition Universelle di Paris pada tahun 1889 sehingga menginspirasinya untuk menulis *Javanese Rhapsodies* dan menciptakan komposisi 'Nocturnes'. Di dalam dunia seni rupa modern di Eropa, seorang Wassily Kandinsky pada tahun 1911 sangat sulit untuk menerangkan lukisannya mengenai irama, improvisasi, dan spontanitas. Ia berdiskusi dengan sahabatnya yang juga seorang komposer, ahli teori musik, dan sekaligus pelukis dari Austria, Arnold Franz Walter Schoenberg (1874 - 1951). Beberapa murid Schoenberg yang terpenting adalah John Cage dan Lou Harrison. Di dalam korespondennya yang diberi judul "Concerning the Spiritual in Art" dan "An Historic Encounter", Kandinsky membuat beberapa pernyataan untuk membahas persoalan seni rupa yang pada waktu itu belum memiliki terminologi mengenai irama, improvisasi, dan spontanitas. Salah satu kutipannya adalah:

*"At the moment there is a great tendency in painting to discover the 'new' harmony by constructive means whereby the rhythmic is built on an almost geometric form...I am certain that our own modern harmony is not to be found in the 'geometric' way, but rather in the anti-geometric, anti-logical way. And in this way is that of 'dissonance in art', painting, therefore, just as much as in music. And 'today's dissonance in painting and music is merely the consonance of 'tomorrow' (Kandinsky, 1911).*

(Saat ini terdapat kecenderungan besar dalam seni lukis untuk menemukan harmoni baru dengan cara konstruktif di mana ritme dibangun pada bentuk yang hampir geometrik...Saya yakin bahwa harmoni modern kita tidak ditemukan dalam cara yang geometrik, melainkan cara yang antigeometris dan antilogika. Dan dalam cara ini, disonansi dalam seni yang ada pada lukisan sama besarnya dengan di dalam musik. Dan disonansi pada lukisan dan musik hari ini hanyalah konsonansi dari masa depan).

Wassily Kandinsky sebagai seorang perupa atau pelukis mencoba untuk menerangkan karya lukisnya mengenai improvisasi, ritme, dan spontanitas. Namun, pada waktu itu belum ada konsep tersebut di dalam persoalan-persoalan seni lukis. Ia pun mencoba melakukan eksplorasi dengan mengadopsi persoalan di dalam musik, seperti yang ia dapatkan dari sahabatnya, Arnold Franz Walter Schoenberg. Sejak itulah persoalan materi-materi seni musik dapat masuk dan diterima di dalam persoalan seni lukis atau seni rupa.

Seniman *Avant Garde* seperti Joseph Beuys, John Cage, dan Nam June Paik juga mempertemukan persoalan keilmuan lintas disiplin di dalam intelektualitas, filosofi, dan persoalan artistik sebagai persepsi yang dimanifestasikan dalam bentuk karya seni. Di dalam penyelenggaraan Sound Art Festival di Auckland, New Zealand pada tahun 1999 terdapat seorang *sound artist* keturunan Jerman yang tinggal di Seattle, Amerika Serikat bernama Trimpin. Ia menciptakan bentuk-bentuk lempengan gamelan yang menggunakan elektronik mekanik dan diatur melalui rangkaian komputer dengan sistem sensor yang bersifat *interface* yang diletakkan secara melayang dengan tali di suatu ruangan sehingga para pengunjung yang berada di ruangan tersebut mendapatkan suara aktual langsung dari gamelan dan bukan dari rekaman kaset atau pita suara.



Gambar 5 dan 6 Karya Trimpin (kiri) dan karya Jean Tinguely (kanan)

Seorang seniman dari Switzerland yang bernama Jean Tinguely juga sering mengeksplorasi bunyi. Ia pernah menciptakan karya-karya patung mekanik. Karya-

karyanya tersebut tidak hanya mempersoalkan 'rupa', tetapi juga persoalan-persoalan 'bunyi'. Seniman-seniman perupa lain yang mengeksplorasi 'bunyi' dan 'gerak' di antaranya Rebecca Horn dan Bernhard Luginbuhl.



Gambar 7 dan 8 Karya Rebecca Horn "Concert for Anarchy" 1990 (kiri) dan Bernhard Luginbuhl (kanan)

### Perspektif Seni Rupa di Dalam Wacana Gamelan

Pada tahun 1980-an awal, saya bergelut pada persoalan seni rupa dan mencoba mencari formula-formula baru di dalam pengeksplorasian seni. Saya tidak ingin terbelenggu pada persoalan-persoalan dan materi-materi yang sudah dikonvensi dan disetujui masyarakat seni rupa. Bagi saya, hal tersebut merupakan batasan terhadap bentuk dan konsepsi seni rupa yang diciptakan oleh seniman. Pada tahun 1975 di Jakarta, saya melihat perhelatan pameran Gerakan Seni Rupa Baru Indonesia (GSRB) di Taman Ismail Marzuki, di Jalan Cikini Raya, Jakarta Pusat. Saya melihat suatu pameran seni yang tidak konvensional karena kritik-kritik sosial politik dan kebudayaan sedang berlangsung. Namun, bentuk seni pertunjukan dan *sound art* tidak dibicarakan dan tidak dieksplorasi sedikit pun di dalam pameran GSRB. Kelompok GSRB lebih fokus pada persoalan-persoalan di dalam elemen seni rupa saja. Hal ini berbeda dari kreativitas seniman-seniman angkatan 1980-an.



Gambar 9 Pameran GSRB

Pada tahun 1980 saya masuk kuliah di Sekolah Tinggi Seni Rupa 'ASRI' di Jurusan Seni Lukis. Pada waktu itu sudah ada suatu stigma bahwa seni modern tidak mungkin dapat dimunculkan dari Indonesia karena seni modern adalah milik 'Barat'. Saya melihat adanya usaha mencari karakteristik dan eksistensi seni rupa Indonesia yang dipolemikkan oleh pelukis Oesman Effendi dan S. Soedjojono. Polemik mengenai seni modern Indonesia juga diutarakan oleh kritikus Sudarmaji dan Kusnadi di dalam media surat kabar di Indonesia pada sekitar tahun 1980-an. Fenomena yang terjadi di dalam seni lukis modern Indonesia pada waktu itu adalah banyak seniman melakukan ekspresi dan eksplorasi seni rupa hanya pada bentuk-bentuk tradisi yang hadir sebagai tempelan. Upaya tersebut hanya dilakukan untuk mengidentifikasi keindonesiaan.

Sekitar pertengahan tahun 1980-an saya selalu mengamati dan mengeksplorasi persoalan-persoalan seni. Pendekatan pertama saya adalah dengan menghilangkan kata 'seni'. Seperti seni rupa, saya mengeksplorasi persoalan 'rupa'. Dalam seni tari dan seni pertunjukan, saya mengeksplorasi persoalan 'gerak'. Dalam seni musik atau seni suara, saya mengeksplorasi persoalan 'bunyi'. Ketika kata 'seni' saya tiadakan, beban untuk mengeksplorasinya tidak harus mengikuti konvensi 'keindahan' yang telah disepakati oleh pakar, pecinta seni, dan pelaku seni pada umumnya. Persoalan 'rupa', 'gerak', dan 'bunyi' bisa bersinergi untuk mendapatkan makna baru dari pengekpresian bentuk seni yang bermuara dari ketiga elemen dasar tersebut. Karya kemudian tidak terjebak hanya di dinding, misalnya di dalam persoalan seni lukis. Karya-karya yang diciptakan bisa berada di langit-langit ruangan, di atas lantai, ataupun di luar ruangan, sesuai dengan konsepsi serta konteks di mana karya itu akan dipasang.

Pada tahun-tahun tersebut saya mendapatkan informasi mengenai psikologi *Gestalt* atau *Gestaltung* dari perpustakaan di Universitas Gajah Mada Yogyakarta. Pada era tahun 1970-an persoalan mengenai *Gestalt* tidak dibahas di dalam persoalan Gerakan Seni Rupa Baru Indonesia. Di dalam Psikologi *Gestalt* dibicarakan mengenai elemen-elemen atau unsur-unsur yang ada di alam semesta mengenai hubungan atau konstelasi yang hadir bukan karena kebetulan, namun saling memiliki keterkaitan satu sama lain. Optikal mata dapat memandang benda-benda dan garis-garis secara imajiner dalam ruang serta jarak-jarak tertentu. Persoalan "keruangan" menjadi persoalan yang menarik untuk dieksplorasi.

Para seniman melakukan eksplorasi di Pantai Parangtritis bersama mahasiswa-mahasiswa seni rupa STSRI 'ASRI' dan beberapa eksponen Gerakan Seni Rupa Baru Indonesia yang diinisiasi oleh kelompok pencinta alam Sasenitala dari STSRI 'ASRI' pada tahun 1982. Terdapat sekitar tiga ratus seniman terlibat di dalam perhelatan akbar

tersebut. Seperti diketahui bahwa pada awal tahun 1970-an Pantai Parangtritis juga digunakan oleh W.S. Rendra sebagai Perkemahan Kaum Urakan untuk mendapatkan formula-formula baru di dalam eksplorasi seni pertunjukan di Indonesia. Fenomena pameran di Pantai Parangtritis tahun 1982 tersebut juga dipengaruhi oleh ulah seniman bernama Christo yang membungkus teluk di dekat kota Sydney pada tahun 1969. Ia juga membungkus gedung parlemen di kota Berlin di Jerman pada sekitar tahun 1971-1995 setelah Berlin Timur dan Berlin Barat dipersatukan kembali dengan merobohkan tembok yang membelah dua bagian wilayah tersebut. Persoalan seni lingkungan kemudian ditafsir dengan berbagai ragam dan keterbukaan, misalnya mengenai lingkungan hidup, spiritualisme Jawa, kritik-kritik sosial-politik, hukum-hukum alam hubungannya dengan seni dan estetika, dan lain-lain.

Yang menjadi ketertarikan saya adalah pada persoalan-persoalan yang ada hubungannya dengan tradisi dan seni tradisi yang dituliskan oleh W.S. Rendra di dalam bukunya *Mempertimbangkan Tradisi*. Konsep-konsep lokal dapat memberdayakan seni-seni yang aktual di mana kesadaran dan kesadaran baru masuk ke ranah keilmuan atau keilmiahan. Di dalam konsep 'Timur' dijelaskan adanya *jagad gede* atau makrokosmos dan *jagad cilik* atau mikrokosmos. Disebutkan bahwa elemen-elemen atau unsur-unsur yang ada di dalam makrokosmos di alam semesta juga ada di dalam mikrokosmos, misalnya di dalam tubuh manusia. Seperti halnya di dalam konsep Candi Borobudur yang terdiri dari Kamadatu di bagian bawah, Rupadatu di bagian tengah, dan Arupadatu di bagian paling atas. Esensinya merupakan bentuk 'mandala', yaitu seluruh dari bagian tersebut adalah 'subjek' dan bukan 'objek'. Di dalam melihat struktur dalam seni tradisi, saya tidak melihat sedikit pun adanya pengotakan ataupun pembagian disiplin ilmu seni. Hal ini berbeda jika dibandingkan dengan struktur dalam seni modern yang secara keseluruhan dikotak-kotakkan di dalam bidang-bidang yang tidak bersinggungan antara satu keilmuan dan keilmuan lainnya.

Namun, pada tahun 1993 ketika saya memamerkan karya "Gamelan of Rumour", salah satu tokoh dari Gerakan Seni Rupa Baru Indonesia mempertanyakan hubungan persoalan 'bunyi' dengan pameran seni rupa kepada saya. Banyak pihak sering mempertanyakan kepada saya, apalagi saya kemudian membuat pertunjukan wayang "The Chair". Saya berkolaborasi dengan seniman-seniman lokal dari Australia dengan menggunakan gamelan dan musik-musik perkusi yang lain.

Menurut saya, di dalam struktur seni tradisi pada hakikatnya tidak menggunakan struktur seperti yang ada dalam seni modern Barat. Ketika seseorang ingin membuat penelitian mengenai gamelan, kemungkinan dia juga harus meneliti dunia pewayangan ataupun seni tari. Di dalam seni tradisi, pementasan gamelan

biasanya tidak berdiri sendiri, tetapi sebagai suatu kesatuan bentuk pementasan yang holistik. Hubungan antara seni tari, seni musik, seni rupa, arsitektur, seni batik, seni kriya, seni suara, seni teater atau pertunjukan, dan seni persenjataan seperti keris atau tombak dapat menjadi landasan yang kuat untuk melihat bahwa esensi dan formula seni tradisi di Indonesia bukanlah semata tempelan-tempelan ataupun kolase di dalam mengekspresikan karya. Identitas seni Indonesia dipahami melalui struktur yang dibangun di dalam konsepsi dan filosofi dari seni-seni tradisi yang sudah diciptakan oleh nenek moyang bangsa Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari sejarah bahwa saat Perang Dunia II, tahanan-tahanan perang dari Indonesia yang dipenjarakan oleh pemerintah kolonial Belanda di dekat Kota Melbourne disamakan dengan tahanan-tahanan lain dari Jepang. Pada waktu itu tahanan-tahanan dari Indonesia yang berasal dari Jawa menciptakan 'gamelan' dari benda-benda bekas yang berada di dalam penjara. Aktivitas tersebut dipimpin oleh seorang musisi dan juga aktivis politik yang bernama Pontjopangrawit yang membuat terkejut orang-orang di Australia pada waktu itu. Tahanan-tahanan dari Indonesia pun kemudian dibebaskan dari penjara bersama dengan kelompok pergerakan yang berada di bawah bendera Partai Buruh. Hingga kini gamelan yang bernama "Digul" tersebut tersimpan rapi di Conservatorium di Monash University. Peristiwa tersebut mirip seperti yang terlihat dalam film pendek pada tahun 1946 di Australia yang berjudul "Indonesia Calling" garapan sutradara Perancis keturunan Belanda, Joris Evens.



Gambar 10 dan 11 Gamelan "Digul"

Terlepas dari itu, beberapa pengalaman saya dalam membuat karya terkait dengan gamelan, baik yang mengeksplorasi 'bunyi' maupun yang tidak memiliki bunyi adalah sebagai berikut. Pada tahun 1992 saya membuat karya seni instalasi berjudul "Gamelan of Rumour" dalam acara pameran New Art from South East Asia di Jepang.



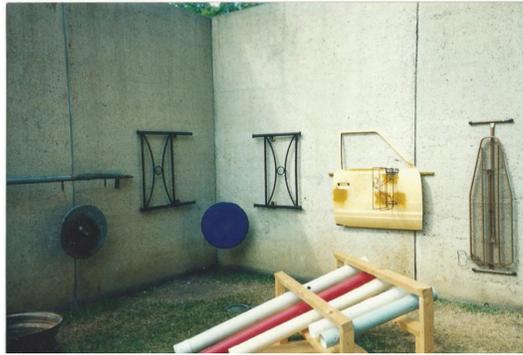
Gambar 12 dan 13 "Gamelan of Rumour"

Pada tahun 1997 saya membuat karya instalasi "Gamelan of Nommunication" pada acara Inter Communication Centre di Sinjuku, Tokyo, Jepang. Pada 1999 saya membuat seni instalasi "Gamelan Goro Goro", untuk *travel exhibition* di Indonesia, Australia, dan Jerman pada acara Awas, Recent Work from Indonesia.



Gambar 14 dan 15 "Gamelan of Nommunication" (kiri) dan "Gamelan Goro Goro" (kanan)

Dalam 4th Asia Pacific Triennial pada tahun 2002 di Queensland Art Gallery, Brisbane, Australia, saya mengumpulkan onderdil kendaraan bermotor, perkakas dapur, dan barang bekas seperti bagian dalam mesin cuci dan paralon. Peralatan tersebut saya letakkan di dinding dan di bagian tengah taman, kemudian saya beri judul "Bangelan" dikarenakan bunyinya "bang, bang, bang" (dalam bahasa Indonesia mungkin ekspresi bunyinya dong, dong, dong !!!). Pada waktu itu para pengunjung pameran bisa berinteraksi membunyikan material "Bangelan".



Gambar 16 "Bangelan"

Saya juga membuat karya seni instalasi permanen di ruang publik di Muza Concert Hall di Kawasaki, Jepang, yang berjudul "Gongso" pada tahun 2003. Gamelan "Gongso" tersebut saya letakkan di langit-langit ruangan. Juga terdapat karya Anis Kapoor berupa wajan raksasa yang beratnya dua ton, yang didisplai di ruangan yang sama.



Gambar 17 "Gongso"

Karya saya yang berjudul "Gamelan Goro Goro" yang saya buat pada tahun 1999 dan karya lain yang berjudul "Shock Therapy for the Global Political Leaders" yang saya buat pada tahun 2018 saya pameran di Taman Budaya Surakarta bersama dengan seniman lain seperti Hanafi, Nindityo Adipurnomo, Edwin Rahardjo, dan almarhum Hajar Satoto dalam acara International Gamelan Festival 2018 yang berjudul "Serupa Bunyi" yang dikuratori oleh Suwarno Wisetrotomo. Karya tersebut merupakan karya seni visual yang memiliki unsur-unsur bunyi yang tentu saja ada kaitannya dengan gamelan.



Gambar 18 "Shock Therapy for the Global Political Leaders"

Di dalam bentuk-bentuk seni multimedia yang diciptakan oleh seniman-seniman dunia, terlihat bahwa bentuk-bentuk karya seni sekarang ini sudah sangat merdeka dan tidak terkotak-kotak lagi secara akademis. Mungkin kini waktunya kalangan pemikir seni dan akademisi melihat 'kehidupan' sebagai laboratorium yang tidak terpisahkan dengan teori-teori yang sudah dibangun oleh para ahli sebelumnya. Dengan demikian, arsip-arsip 'teori' tersebut menjadi referensi-referensi yang berharga dan sebagai acuan 'penemuan' (pada masa kini) yang dulunya hanya kita referensikan sebagai 'hasil pengembangan'. Namun, pada abad milenium ini hal-hal baru mulai melakukan '*merger*' di dalam disiplin keilmuan sehingga menciptakan bentuk-bentuk seni dan teknologi yang bersifat '*hybrid*' dan '*inventiveness*'.

Eksistensi gamelan hendaknya bukan hanya sebagai '*klangenan*', melainkan pemberi solusi pada era kontemporer. Seni tradisional, seni klasik, seni modern, dan seni kontemporer saling mengisi satu sama lain. Semuanya melengkapi dalam persoalan kehidupan sehari-hari, estetika, kebudayaan, teknologi, pendidikan, sosial (bagaimana gamelan dapat membimbing di dalam kehidupan yang harmoni), dan politik (dalam membangun gerakan politik kebudayaan untuk mendapatkan strategi kebudayaan di kancah nasional dan internasional dan bukannya membangun kebudayaan politik karena politik selalu menjadi panglima di dalam setiap langkah kehidupan).



## **Framework Manajemen Kuratorial**

**I Gede Arya Sucitra**

Jurusan Seni Murni, FSR, ISI Yogyakarta

### **Pendahuluan**

Sejak tahun 1990-an kemunculan kurator bagaikan meteor yang semakin membesar dan menentukan dalam aktivitas dunia seni rupa Indonesia. Para perupa, pemilik galeri, kolektor, dan pengamat seni tidak sekadar memberi tempat kepada kurator itu, namun lebih jauh lagi aktivitas dan wacananya akan dipengaruhi oleh berbagai proses kuratorial dan legitimasi yang diberikan. Namun, mulai saat itu perannya juga sering dipertanyakan, mengingat belum adanya pemahaman yang benar mengenai sosok kurator. Dalam ketidakpahaman itu, kemudian terus muncul berbagai aktivitas yang sebenarnya hanya memanfaatkan sebutan kurator, sebagai upaya melegitimasi suatu pameran. Menurut kurator seni dan sejarawan, M. Agus Burhan, dalam kasus-kasus itu, banyak tulisan pengantar katalogus pameran yang serta-merta dianggap tulisan kuratorial sang kurator. Padahal tulisan itu sebenarnya mungkin hanya 'sebatas' memberikan apresiasi dengan perspektif historis atau tinjauan lainnya untuk berbagai karya yang dipamerkan.

Tahun 2007 sebagai masa-masa awal saya melibatkan diri sebagai kurator independen pameran seni rupa (selain tetap aktif mengajar di Program Studi Seni Murni dan menanggapi berbagai undangan pameran sebagai pelukis), ada sebuah artikel seni rupa bertahun 2006 di situs internet yang ditulis oleh Putu Fajar Arcana & Dahono Fitrianto berjudul "Jalan Pintas Kurator Indonesia", yaitu "Kalau Anda ingin jadi kurator di Indonesia, sangat mudah. Cukup paham sedikit teori perupa, amati foto-foto lukisan, serta memiliki kemampuan menulis pengantar dalam katalog, serta-merta Anda bisa disebut kurator." Pada tahun ketika seni rupa Indonesia sedang menggeliat di atmosfer pasar kapitalisme yang menggiurkan, yakni *booming* pasar seni rupa khususnya seni lukis. Jika menelaah pernyataan tersebut, terkesan betapa seorang kurator berada antara memanfaatkan atau dimanfaatkan oleh pemilik galeri. Praktik kuratorial semacam ini hanya melahirkan pameran-pameran dengan tujuan komersial. Memang bukan sesuatu yang terlarang, tetapi di titik itu seni seakan ditempatkan sebagai barang dagangan semata. Karena itu, dalam sejarah komersialisasi seni rupa kita pernah terjadi "goreng-menggoreng", yaitu lukisan disamakan dengan lembar-lembar saham. Para "penggoreng" berkepentingan nilai nominal lukisan melonjak tajam dalam waktu yang relatif singkat. Di situ keuntungan material sangat menjanjikan. *Apakah sependek-dangkal itukah pengertian, peran serta, dan lingkup kerja seorang kurator?*

Apalagi jika kini kita berbicara dan bergerak pada zaman seni kontemporer, yang segala sesuatunya bisa dikatakan 'seni' yang dibuat oleh siapa pun dan belum tentu dalam kapasitas 'seorang seniman'. Memang dalam perkembangannya seakan tidak lagi jelas bedanya karya yang sungguh-sungguh 'seni' bernilai adiluhung atau yang sekadar berekspresi seperti perilaku ganjil yang senonoh, sakit jiwa, dan kehilangan identitas yang mencari perhatian secara kekanak-kanakan. Sugiharto (2013:16) mengutarakan, "Ini menjadi lebih pelik lagi bila kita mendengar perkataan sejarawan seni E.H. Gombrich yang mengatakan bahwa sesungguhnya tak ada itu yang namanya 'seni' dalam artian umum, yang ada hanyalah para seniman, *'there really is no such a thing as art, there are only artists'*". Artinya betapa sulitnya merumuskan secara tepat apa sesungguhnya makhluk yang bernama 'seni' itu sebab dalam karya setiap seniman seolah seni itu setiap kali dirumuskan kembali secara berbeda dan baru. Pernyataan ini bagi sebagian orang yang tidak memiliki kedalaman pemahaman seni akan menimbulkan kebingungan dan mempersempit pemaknaan seni. Memaknai dan menghargai seni dengan berbagai aspeknya memang membutuhkan pengalaman memahami posisi seni dengan berbagai teks kelahirannya, kontekstualitasnya, dan kajian teoretis di dalamnya. Menurut saya, salah satu pihak yang mampu membantu menerjemahkan 'seni', secara terang dan akademis berikut menyeleksi, menata, dan menginterpretasikan hingga mempresentasikannya kepada khalayak umum adalah seorang kurator.

Skala kerja seorang kurator, khususnya kurator seni rupa, setidaknya meliputi tugas-tugas: memilih, memilah, mempersiapkan, menata, memberikan pemikiran pengetahuan atas penafsiran suatu karya, mewacanakan kekayaan karya seni tersebut dilanjutkan dengan menghadirkan karya seni rupa dalam suatu pameran yang representatif. Tidak hanya karya seni rupa saja yang musti diperlakukan sebegitu detail dan rumit, prosedur kerja sama di atas juga ditujukan kepada seniman-seniman yang berpameran, tim kerja, *stakeholder*, dan mitra sehingga sang kurator mampu mempresentasikan dan mengulas pemikiran-pemikiran yang melapisi karya-karya tersebut. Artikel ini menjabarkan secara dasar bagaimana *framework* (kerangka kerja) secara formal yang dilekatkan pada profesi kurator dengan metode kuratorialnya. Sebagai sebuah keilmuan, tentunya *curatorialship* akan kaya berbagai macam pendekatan metodologi keilmuan, pola kerja, interaksi manajemen hingga peranti pendukung lainnya dalam mewujudkan sebuah karya kurasi (pameran) yang berkesan, bernilai, bermakna, dan berpengaruh kuat dalam medan seni rupa.

## Apakah Kurator Itu?

Secara tradisional, kurator melekat pada institusi museum dan lembaga yang bergerak di bidang etnografi. Dalam penjabaran buku *Art History: The Key Concepts*, Harris (2006:87), menyatakan istilah kurasi berkaitan dengan *selection, collection, care, exhibition, and interpretation artifact*. Adrian George (2017:2) dalam bukunya *The Curator's Handbook* memaparkan secara lengkap dan jelas mengenai istilah *curator* (kurator), lanskap kerja kuratorial, jenis kurator, dan banyak lainnya. Definisi terkini tentang kurator lebih luas daripada sebelumnya. Sebelumnya seorang kurator barangkali lebih dikenal sebagai seorang penyeleksi dan menginterpretasikan suatu karya seni untuk (menjadi) sebuah pameran; akan tetapi kini pemahaman tersebut telah meluas dan menyatu menjadi berbagai macam keahlian sebagai seorang *producer, commissioner, exhibition planner, educator, manajer, dan organizer*. Selain itu seorang kurator bisa juga menjabat sebagai pimpinan dalam suatu lembaga atau organisasi kebudayaan (contohnya kurator pendidikan, kurator pameran, dan sebagainya), bahkan menjadi orang yang bertanggung jawab dalam menulis materi label-label keterangan karya di dinding, esai katalog, dan isian pendukung lainnya untuk melengkapi pameran (bisa juga termasuk teks untuk *web* dan *medsos*). Kurator juga diharapkan berinteraksi melalui wawancara dengan media pers dan berbicara dengan publik. Profesi kuratorial selalu mengalami perubahan, perkembangan, dan perluasan sehingga ruang lingkup keterampilan dan keilmuan seorang kurator harus berkembang dan meningkat seiring dengan hadirnya peluang dan tantangan baru.

Akar kata *curator* dalam bahasa Latin adalah *curare* yang berarti "to take care of". Merujuk makna leksikalnya, kurator adalah direktur, pengurus, pengawas, atau bisa jadi penjaga gudang, suatu gedung pameran, galeri, atau museum. Dari sejarahnya, kurator ialah posisi atau jabatan struktural resmi di institusi museum. Entah museum yang memajang benda sejarah atau artefak seni budaya yang spesifik, seperti museum seni rupa. Dalam perkembangannya lalu muncul *curator* yang disebut kurator independen (*freelance curator*). Kurator tanpa naungan lembaga resmi yang bebas mempresentasikan dirinya melalui berbagai kerja sama langsung dengan seniman, galeri komersial, galeri alternatif, ataupun menjadi kurator tamu dalam sebuah perhelatan museum atau galeri. Sekitar awal tahun 1990-an seiring dikenalnya *boom* seni rupa di Indonesia, muncullah istilah "kurator independen", yang tidak hanya menjadi tandingan para kurator museum, tetapi juga menyimpan pengertian gerakan seni rupa progresif. Pada saat itu sebenarnya secara berbarengan istilah kurator baru dikenal dalam dunia seni rupa kontemporer Indonesia.

Dengan lintasan dan kategori yang berubah-ubah, kurator Indonesia memainkan peran penting dalam pertumbuhan infrastruktur, terutama dalam

kaitannya dengan pendidikan dan penyebaran wacana, serta menempatkan praktik seni pada peta sejarah seni yang lebih luas. Salah satu pioner dalam karya kuratorial di Indonesia adalah Jim Supangkat, yang menyebut dirinya sebagai sejarawan seni otodidak. Ia mendirikan tradisi kurator independen dan menunjukkan bagaimana seseorang dapat memiliki fungsi otoritatif dari sebuah institusi, meskipun ia akhirnya bergabung dengan institut seni. Setidaknya Jim Supangkat sudah mulai mengadopsi praktik kuratorial sebagaimana dilakukan oleh para kurator independen di Eropa dan Amerika Serikat. Waktu itu Jim bahkan telah menerakan kata "kurator independen" dalam kartu namanya. Imbasnya terhadap penulis, kritikus, dan pengamat seni (yang menulis dalam katalog pameran) adalah mereka serta-merta mulai menuliskan juga titel "kurator (independen)" ketika mereka hanya menuliskan pengantar pameran atau tinjauan karya tanpa pendekatan yang progresif terhadap senimannya ataupun karya seninya, hanya sebatas mengulas apa yang ia pikirkan dan ketahui. Bahkan, belakangan, menurut Jim Supangkat, kerja kuratorial menjadi sangat interdisipliner dengan berkembangnya kajian-kajian feminisme, sosial-politik, dan kebudayaan. Kerja kurasi kemudian lebih berorientasi pada masalah-masalah multikulturalisme. Jim Supangkat menyebutnya "Zaman ini disebut sebagai *curation on the move...*" .

Secara umum kerja kurator sangat variatif. Ilustrasi lain bisa dilihat dari pendapat kurator internasional Hans Ulrich Obrist dalam "Curating the Contemporary Art Museum and Beyond", 1997, kurator adalah seorang katalis - zat yang berfungsi menyenyawakan dua zat yang berbeda. Perannya sebagai pihak yang mempertemukan dan menyatukan seniman dan penonton. Kurator membangun dialog yang menyenyawakan berbagai faktor dalam suatu pameran. Kerjanya adalah menciptakan wacana secara langsung dari sebuah pameran (Susanto, 2018:21). Dari berbagai pendapat dan teori dapat dikemukakan bahwa kerja kuratorial adalah kerja "menimbang ruang": menyatukan karya seniman dengan pasar-media-publik dalam suatu wacana-suasana-tempat pameran. Di mana tentu saja di dalamnya bersatu pula kerja membuat penelitian atas teks/objek, konseptualisasi, interpretasi, perencanaan, dan promosi pameran atau koleksi. Bisa saja diibaratkan bahwa kerja kurasi adalah kerja inti dan utama di balik manajemen pameran itu sendiri.

Irianto (2005) menyampaikan kehadiran kurator pameran (*exhibition curator*) sangat relevan dengan paradigma seni rupa kontemporer yang plural. Sebab, tanpa kepastian pengertian seni seperti saat ini, tawaran arahan pembacaan dan pemaknaan bergantung pada konsep pameran yang disusun oleh kurator. Hal ini tidak lepas dari bahan-bahan tertulis yang disediakan kurator, tetapi juga dari presentasi keseluruhan pameran. Seorang kurator harus mampu menyusun seluruh variabel yang dibutuhkan dalam mengimplementasi sebuah pameran.

Hal ini mencakup pemikiran, perencanaan, dan terealisasinya yang membutuhkan pemahaman konseptual dan praktikal berkaitan dengan wacana seni rupa, manajemen, dan kerja di lapangan.

Mikke Susanto dalam artikel "Keris sebagai Subjek Kurasi" menghadirkan pandangan Christine Clark dalam sebuah *workshop* manajemen pameran, 1999 di Bandung. Ia memberikan beberapa langkah kerja kurasi yang harus dilaksanakan yang nantinya dapat dilaporkan atau ditulis dalam naskah dan pengantar kuratorial (*kuratorial knowledge*). Berikut langkah-langkah yang diperlukan:

1. Membuat pertanyaan mengenai alasan diadakan pameran. Maksud dari langkah ini adalah menentukan sebab awal aktivitas pelaksanaan pameran yang nantinya akan menuntun arah dan sifat seluruh langkah-langkah yang kemudian ditempuh.
2. Menentukan jenis pameran yang akan diselenggarakan. Langkah ini untuk menentukan model atau jenis, lingkup pameran.
3. Mengenal tema, tujuan, dan dasar pemikiran pameran tersebut. Dalam bagian ini setidaknya ada tiga pertanyaan yang dapat diajukan: Mengenai apa pameran ini? Hal apa yang dicoba dicapai melalui pameran ini? Apa sebab ingin mencapai tujuan tersebut?
4. Berpikir mengenai maksud kuratorial (*kuratorial intents*). Di sini diperlukan ketajaman tinjauan kuratorial untuk memfokuskan pameran sehingga menjadi suatu narasi yang jelas.
5. Pemilihan seniman/perupa. Seleksi seniman ini dilakukan dengan berkonsultasi dan penyelidikan secara meluas. Penyelidikan yang menyeluruh adalah kuncinya.
6. Metode kerja yang teratur: Menggunakan daftar isian/formulir dalam membantu mengoordinasi proyek, memastikan informasi telah terkumpul dan terekam dengan akurat, mencatat detail secara fisik dengan menggunakan catatan, meteran, kamera potret, kamera video, dan/atau tape perekam. Bertindaklah sebagai perekam sejarah.
7. Seleksi Akhir. Menentukan kriteria pemilihan serta memastikan bahwa kita bekerja dengan/dalam batasan kemampuan kita (menyangkut keuangan, sumber daya manusia, dan rentang kapasitas ruangan). Perkiraan ulang maksud tinjauan kuratorial yang telah ditetapkan. Menghubungi seniman/perupa dan membuat/memastikan perjanjian. Pada tahap ini harus bersiap untuk terjadinya perubahan daftar seniman dan karya seni.
8. Tindak lanjut. Berupa penyebaran berita terbaru kepada semua pihak yang terlibat adalah manajemen proyek yang baik. Menghargai perjanjian-perjanjian dengan para seniman, lembaga-lembaga, dan para penulis atau kontributor lainnya. Mengambil tanggung jawab bagi adanya perubahan-perubahan.

Alia Swastika dalam tulisannya *Curatorial Practice in Indonesia: The Individual as Institution* mengungkapkan bahwa kerja kuratorial dalam tiga dekade terakhir telah berkembang menjadi spektrum yang sangat kompleks dan melibatkan kemampuan untuk membaca dengan teliti alam semesta yang luas. Lebih dari sekadar menjadi pembuat pameran, karena sering kali merupakan interpretasi umum, kurator pada gilirannya juga menentukan arah wacana dan bagaimana sejarah seni ditulis. Harald Szeemann menulis bahwa peran dari direktur pameran (kurator) adalah:

1. memberikan arahan untuk semua bahan bacaan yang terkait dengan subjek pameran;
2. bernegosiasi dengan artis, yang merupakan salah satu tugas terberat;
3. memberi seniman ilustrasi konkret dari ide/konsep;
4. merencanakan dan menulis katalog;
5. mengatur publikasi;
6. berurusan dengan pers untuk mendistribusikan konsep pameran lebih jauh.

Dalam enam poin ini, Szeemann menunjukkan bahwa pekerjaan kurator mencakup bidang intelektual dan praktis; ada keseimbangan antara tindakan berpikir dan tindakan mewujudkan.

Terwujudnya sebuah pameran yang prestisius, dengan karya seni yang berkualitas tentu keberadaan seniman (*artist*) sebagai produsen karya seni sangat penting dipertimbangkan dalam manajemen proses kurasi (lihat poin 2 dari Szeemann). Proses komunikasi yang intens dan setara menjadi lebih penting – seperti diungkapkan oleh kurator Whitney Museum, AS, Lawrence Rinder (2002), “ketimbang bekal teori yang dipahami oleh kurator dari buku yang tidak akan banyak berguna tanpa inisiatif untuk terus-menerus melihat karya seni dan peka melihat ruang-ruang baru yang spesifik”.

Disinilah ada titik temu yang relevan dari pandangan kurator Judith Tannenbaum dalam tulisan “*C is for Contemporary Art Curator*” (Arya Sucitra, 2008), yang memberi penegasan bahwa tiap pameran perlu nyali dari sang kuratornya untuk menghadirkan garis kuratorial yang penuh nilai *curiosity*, *contradiction*, *collaboration*, and *challenge* (dalam tulisan). *Curiosity* (rasa ingin tahu) mengandaikan kegelisahan kurator untuk mendalami lebih lanjut karya dan praktik kerja seniman; *contradiction* (kontradiksi) mengandaikan pentingnya membenturkan nilai kontras antara yang *mainstream* dan yang *hidden* (tersembunyi), yang beredar dalam praksis dan teori; *collaboration* (kolaborasi) mengandaikan kerja kuratorial merupakan praktik kerja yang disemangati oleh praktik kolaborasi yang egaliter; dan *challenge* (tantangan) yang mengandaikan pentingnya progres yang dinamis sebagai sebuah tantangan utama. Dalam proses

implementasi atas modus kuratorial seperti ini, kurator tidak secara arbitrer (sewenang-wenang) melakukan kerja kuratorialnya, tetapi tetap mengedepankan seniman sebagai pokok soal (*subject matter*) dan sumber utama gagasan.

Seharusnya, jika menengok empat point "C" untuk kurator seni kontemporer, pemahaman wilayah praksis dan teori dalam tradisi kuratorial yang lama bisa dibenturkan bahkan dieksperimentasikan dengan penerapan-penerapan nilai-nilai kontras yang sedang berkembang saat ini. Hal terakhir, poin yang menurut saya penting diterapkan adalah *challenge* (tantangan). Sebuah sistem yang hanya bermain di jalur aman dan tanpa provokasi progresif tidak akan mengalami kemajuan dan tantangan yang signifikan. Di sinilah posisi tawar kurator pameran menempatkan nyalinya dalam *challenge* untuk memberikan warna dinamis baik dalam wilayah praksis kesenirupaan maupun wacana seni rupa dan sebagainya.

Dengan melihat sedemikian banyak item yang harus melekat dan diterapkan dalam bingkai kerja kuratorial sebuah pameran, tidak heran jika ada yang menyatakan bahwa menjadi kurator adalah sosok makhluk 'serba bisa' dan harus siap merespons berbagai situasi dan kondisi, melahap apa pun bidang pengetahuan yang sekiranya mampu mengakselerasi kualitas kinerja dan intelektualnya menanggapi suatu 'seni, seniman, dan karya seninya'. Artinya menjadi kurator sebaiknya memperkaya diri dengan pengetahuan dan keilmuan yang beragam, yaitu sejarah, estetika, politik, antropologi, manajemen, teknologi, dan aspek lain. Apa pun yang dikerjakan dan diniatkan, yang harus kita perhatikan adalah integritas, totalitas atas profesi yang dijalani, banyak situasi tidak terduga yang harus direspons dengan sigap dan di atas kecerdasan rata-rata. Menjadi kurator adalah pemahaman multiprofesi yang keluasan pemahamannya tidak hanya pada satu induk 'seni' dan pola tertentu, namun kesadaran bagaimana kita bisa menemukan bahkan membangun rumah pengetahuan yang terus hidup berkembang dan progresif sebagai ruang diskusi atas suatu pembacaan karya seni sehingga menjadi mutualisme, menyatu dan melahirkan makna-makna baru lainnya.

Sebagai penutup artikel ini adalah deretan pertanyaan yang penting dipikirkan, direnungkan, dan ditemukan jawaban dalam proses kerja kuratorial. Pertanyaan-pertanyaan ini terangkum dalam kutipan buku Paula Marincola (Ed.), 2006, *What Makes a Great Exhibition?*

*Walter Hopps once said that "The closest analogy to installing a museum exhibition is conducting a symphony orchestra. "How much of our experience of and pleasure in an exhibition depends upon the talents of the curator in the installation and deployment of the artworks? Can curator learn to cultivate and refine an "eye" for arranging artworks? In installing an exhibition solo or group how can lesser or mediocre works*

*be appreciated and seen to more advantage by their placement and juxtaposition with better ones?*

*Where do the start when conceiving an exhibition's theme and focus? What is the relationship between the curator and artist in producing an exhibition? How should artists' works shape and inform a curatorial premise?*

*When organizing a show that will travel, what special considerations, if any, does a curator need to keep in mind with respect to the varying spaces of the potential venues? How does the experience of the same exhibition change according to the different spaces in which it may be presented?*

*And what of, as critic Jerry Saltz described it in a recent review, "that rarest of birds and freaks of nature: an exhibition overflowing with bad art that isn't a bad show"? Conversely, how does a superb installation elevate even great individual works to another level of impact and meaning?*

### **Kepustakaan**

- Arya Sucitra, I Gede. 2008. "Polemik Artis Kurator". *Majalah Seni MAKNA*. Tahun ke-3, No. 25, Edisi Mei - Juli.
- George, Adrian. 2017. *The Curator's Handbook*. London: Thames & Hudson.
- Harris, Jonathan. 2006. *Art Historis: The Key Concepts*. USA: Routledge.
- Irianto, Asmudjo Jono. 2005. "Exhibition Curator dalam Mediasi Seni Rupa Kontemporer dan Persoalannya". *Jurnal Ars*, ISI Yogyakarta. No. 02 Februari.
- Marincola, Paula. 2006. *What Makes a Great Exhibition?* Philadelphia: Philadelphia Exhibition Initiative.
- Sugiharto, Bambang. 2013. *Untuk Apa Seni*. Bandung: Matahari.
- Susanto, Mikke. 2018. "KERIS: Eksistensi, Tantangan dan Peluang di Era Milenial". Makalah Seminar Nasional. ISI Surakarta, 26 Nopember.
- \_\_\_\_\_, G.R. Lono Simatupang, dan Timbul Haryono. 2018. "Curating the Painting Collection of the Presidential Palace of the Republic of Indonesia". *Jurnal Lekesan: Interdisciplinary Journal of Asia Pasific Arts*. Volume 1, Issue 1, April.
- Swastika, Alia. "Curatorial Practice in Indonesia: The Individual as Institution". Makalah, Yogyakarta.

## Silang Budaya Media dan Seni Pertunjukan Tradisional

I Wayan Dana  
Jurusan Seni Tari, FSP ISI Yogyakarta

### Pendahuluan

Tulisan ini terbagi menjadi tiga bagian persoalan utama, yang meliputi **pertama** memperbincangkan budaya media, bagian **kedua** mengungkap seni pertunjukan tradisional, dan bagian **ketiga** mengedepankan saling silang kedua budaya media tersebut. Pengertian media menurut Moeliono (1988:569) mencakup berbagai alat (cetak dan elektronik), yang digunakan sebagai sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, foto, *handphone* (*hp*), dan spanduk; yang terletak di antara dua pihak, atau penghubung.

Dalam pembicaraan kali ini penggunaan pengertian media dibatasi hanya untuk menyebut media 'pandang-dengar' (audiovisual). Media 'pandang-dengar' meliputi televisi, komputer, *hp*, dan seni pertunjukan tradisional. Kemudian pengertian tentang budaya media adalah suatu kondisi proses kebudayaan ketika dialektika dari berbagai unsur budaya dalam membentuk sosok mapan, yang sementara itu dari suatu kebudayaan melibatkan banyak interaksi media (televisi, komputer, *hp*, dan seni pertunjukan tradisional). Keterlibatan dari berbagai media itu merupakan suatu peristiwa utama dari interaksi dialogis antarmedia (Kayam, 1997:79-80). Adapun mekanisme kerja media adalah mengolah fakta menjadi suatu berita yang ditunggu dan diharapkan oleh para pembaca atau pemirsa dan pendengar untuk dapat dinikmatinya. Budaya media tidak hanya sekadar merepresentasikan suatu realitas, tetapi media juga memproduksinya. Jika berita yang tersaji itu adalah fakta yang bermakna, kemudian media mengubah fakta dan menjadi 'faktual' (mengandung suatu kebenaran) yang lebih kuat daya persuasinya atau bujukannya (Jatman, 1997:82-84).

Seni pertunjukan tradisional mencakup berbagai bentuk kesenian etnis yang erat hubungannya dengan ritual dan upacara adat daerah setempat, seperti pertunjukan Wayang Kulit, Arja, Drama Gong (Bali); Ludruk, Wayang Topeng (Jawa Timur), Wayang Wong, Ketoprak (Yogyakarta); Lenong Betawi, Topeng Blantek (Jakarta); Randai, Suntieng Panghulu (Sumatra Barat); Tilhang Seindo (Sumatra Utara); dan banyak lagi yang hidup di daerah-daerah lainnya di kepulauan Indonesia (Nusantara, 2000:1-4). Seni pertunjukan tersebut juga memiliki fungsi sebagai media 'pandang-dengar' yang mempunyai karakteristik tersendiri atau khusus untuk menyampaikan suatu informasi baik secara vertikal maupun horizontal.

Di seluruh dunia di muka bumi ini, hampir setiap detik terjadi berbagai peristiwa atau *event* dan baik secara langsung maupun tidak langsung media cetak dan elektronik memperoleh rekaman dari berbagai peristiwa itu. Dengan demikian, dapat dipastikan bahwa padazaman media canggih seperti dewasa ini terjadi informasi elektronik yang begitu cepat, seolah-olah tidak ada lagi peristiwa lokal. Kejadian yang bersifat "lokal" (seperti terjadinya banjir di beberapa daerah di Indonesia, meletusnya gunung berapi di Jawa Tengah, Jawa Timur, Yogyakarta, dan Sumatra, perayaan Sekaten di Surakarta dan Yogyakarta, Pekan Raya Jakarta, Festival Kesenian Bali (PKB), dan kejadian-kejadian lainnya), seketika dan serentak berubah menjadi peristiwa "global" begitu direkam, kemudian ditayangkan atau disiarkan kembali oleh media 'pandang-dengar' (seperti televisi dan sejenisnya). Akan tetapi, oleh media memang semua peristiwa tersebut belum seutuhnya dapat diinformasikan kepada masyarakat pemirsanya. Hal ini terjadi karena media itu mempunyai keterbatasan-keterbatasan ruang, waktu, serta halaman, dan setiap media juga memiliki pijakan visi dan misi yang secara selektif menjadi arahnya (Aswoyo, 2000:1-2). Berpegang dari visi dan misinya itu, media senantiasa menginformasikan berbagai peristiwa yang terjadi dan menyediakan ruang serta kesempatan bagi masyarakat pemirsanya untuk mengurai, mengambil jarak, dan merefleksi kembali. Berbekal dari pendahuluan ini, selanjutnya akan diperbincangkan bagaimana silang pengaruh budaya media dan seni pertunjukan tradisional terjadi, apa dampaknya atau untung ruginya dari interaksi kedua budaya media tersebut.

## **Budaya Media**

Pada era globalisasi ini ditandai dengan derap arus informasi yang serba cepat, serba berubah, dan didukung lahirnya berbagai jenis produk teknologi canggih, seperti radio, televisi, komputer, laptop, dan *hp* atau telepon seluler yang semakin simpel dibawa, menerpa manusia dari berbagai sisi kehidupan. Sejak tahun 1930-an di Nusantara sudah dikenal media radio, kemudian pada tahun 1960-an memasyarakat penggunaan televisi (Brandon, 2003:397-399; Ishadi S.K., 2000:2-5). Tepatnya pada tahun 1962 lahir Televisi Republik Indonesia (TVRI). Televisi pertama milik pemerintah ini mengemban tugas yang mengumandangkan eksistensi dan mempererat identitas kebangsaan melalui slogan yang tidak lekang oleh waktu, yaitu "Menjalin Persatuan dan Kesatuan". Sejak kelahirannya, TVRI ini secara sentral berperan sebagai kegiatan komunikasi politik pemerintah. Peran yang membuat lembaga media penyiaran publik ini tidak mampu berfungsi optimal karena lebih sering digunakan untuk sosialisasi dan bahkan propaganda bagi pemegang kekuasaan (Sudibyo, 2004:97-108).

Dominasi TVRI tampak mulai menunjukkan tanda-tanda menyusut ketika hadir dan mengumandang televisi-televisi swasta nasional dan daerah serta berlanjut pada teknologi canggih seperti komputer, laptop, *hp*, dan sejenisnya. Media massa ini saling berlomba untuk mencari simpati para pemirsanya yang terus berusaha sebagai agen pembaharu untuk mempercepat proses peralihan dari masyarakat tradisional ke masyarakat modern (Darwanto, 2007:31-34). Berpijak dari keberadaan media berteknologi canggih yang berkekuatan audiovisual itu, secara sederhana dapat disebut bahwa budaya media mampu menciptakan budaya massa yang populer. Popularitasnya dihasilkan melalui teknik-teknik industrial massa dan dipasarkan demi memperoleh keuntungan yang sebesar-besarnya kepada khalayak konsumen massa (Strinati, 2004:12). Dengan demikian, dipahami bahwa budaya media seperti televisi, komputer, *hp*, dan sejenisnya pada dasarnya menciptakan budaya industri, yang tentu berorientasi pada sisi keuntungan sehingga mengedepan sebagai institusi bisnis yang peka terhadap citra (*image*) dan akan selalu terjadi tarik-menarik antara bisnis dan idealisme. Dalam pemahaman ini, Ishadi S.K. (2000:3-5) menyebut bahwa media seperti itu berorientasi ke pasar (*market*) diutamakan dalam berbagai pembuatan dan pembelian program. Oleh karena itu, produksi industri budaya media menganut paham hegemoni, yang berarti bahwa orang yang mempunyai pemilikan modal yang kuat, strategi jangka panjang, dan memiliki khalayak yang loyal akan mampu menengahkan "bargaining position" yang lebih kuat dan mapan untuk menentukan arah pasar.

Kini, tidak dapat dimungkiri lagi bahwa peranan media nyaris tanpa batas termasuk dalam seni pertunjukan tradisional sangat penting dan dibutuhkan. Dapat diduga kini, hampir di setiap rumah di kota hingga pedesaan memiliki media televisi atau juga komputer, yang digunakan sebagai sarana untuk memperoleh informasi, komunikasi, dan hiburan. Di samping itu, hampir setiap orang memiliki *hp* untuk keperluan yang sama dan penggunaannya lebih bersifat individual.

Kesenian, dalam hal ini seni pertunjukan tradisional juga membutuhkan media ekspresi yang lebih luas daya jangkauannya dibanding hanya untuk pementasan-pementasan yang berkaitan dengan ritual keagamaan, maka lewat media itu 'dimanfaatkan' menjadi salah satu cara atau ajang penyajiannya. Sebaliknya media juga memerlukan sajian program acara yang menarik agar terus digemari oleh para komunitas pemirsanya, terutama penggemar seni pertunjukan tradisional, maka perlu sajian kesenian. Oleh karena itu, program yang akan ditayangkan melalui berbagai media (televisi) ataupun *hp* memerlukan produk-produk kreatif dan ekspresif yang memahami selera 'pasar'. Dengan demikian, diperlukan juga orang-orang kreatif yang memiliki intuisi ke arah pasar yang lebih tinggi sehingga diterima

oleh pasar. Beberapa produk seni pertunjukan tradisional menjadi 'mata acara' siaran televisi secara berkala, seperti Pangkur Jenggeng, Ketoprak, Wayang Orang (TVRI Yogyakarta); Wayang Kulit, Arja, Drama Gong, dan sejenisnya (TVRI Denpasar Bali); dan beberapa jenis seni pertunjukan tradisional yang tayang sebagai program di masing-masing TVRI daerah setempat di Indonesia.

Memasyarakatnya televisi dan *hp* di Indonesia menjadi suatu tanda perubahan peradaban dari ujung garis kehidupan budaya tradisional agraris ke ujung garis kehidupan budaya industrial materialistis. Televisi, media utama yang melahirkan budaya massa memiliki kekuatan transmisi dan kesamaan format acara. Melalui media ini informasi datang bertubi-tubi membanjir dari luar termasuk di dalamnya berbagai hasil teknologi canggih yang ada kalanya mengancam harkat martabat manusia karena menggantikan institusi keluarga. Dengan modal audiovisualnya, program-program penyiaran televisi menjadi sangat komunikatif, menarik dalam memberikan pesan-pesannya dari sajian berbagai macam mata acara yang terbungkus melalui berita dan penerangan, pendidikan, promosi atau iklan, dan hiburan. Mengingat hal itu, tidak mengherankan beberapa acara televisi mampu memaksa pemirsanya untuk duduk berjam-jam di depan pesawat televisi. Ada kalanya manusia tidak mampu memfilter atau menyaring banyaknya informasi yang diterima melalui media massa (televisi) secara tajam atas segala perubahan yang didengungkan, demikian pula media *hp*.

Titik interaksi dan pembentukan nilai berpusat pada institusi televisi. Televisi sebagai media 'pandang-dengar' benar-benar menjadi salah satu alat ampuh sebagai upaya pembentukan sikap perilaku dan sekaligus perubahan pola berpikir budaya masyarakat penontonnya. Peran orang tua (keluarga) mulai bergeser ketika *remote control* berada di tangan pemirsa televisi yang kemudian mengendalikan nilai-nilai sesuai dengan mata acara pilihannya dalam proses konsumsi waktu luang (Sularto, 1990:1-6; Abdulah, 2007:54-60). Lebih lanjut Sularto menegaskan bahwa seyogianya ilmu pengetahuan dan teknologi termasuk media televisi dan *hp* seharusnya dikembalikan pada tataran memanusiation manusia atau mampu memberi tempat pada nilai-nilai kepantasan manusia, dan bukan sebaliknya. Memang secara teoretis fungsi utama media massa populer, seperti televisi dan sejenisnya seharusnya menempatkan fungsinya sebagai saluran informasi, pendidikan, dan hiburan. Namun, pada kenyataan dalam praktiknya sajian program-program televisi secara langsung mentransformasikan sistem nilai yang berlaku, tanpa terlalu serius mempertimbangkan waktu tayang dan batas usia para pemirsanya. Efek ini baik secara langsung maupun tidak langsung akan memengaruhi sikap atau perilaku seseorang, bahkan pada tataran yang lebih mendalam pada sistem sosial dan sistem budaya masyarakat secara luas.

Mengatasi dan memperkecil dampak atau efek negatif dari media televisi, maka perlu disuarakan secara berkeseluruhan dan seimbang dengan menempatkan fungsi media ‘pandang-dengar’ sebagai media penerangan, pendidikan, dan hiburan serta promosi. Fungsi tersebut menempatkan media massa ini menjadi alat komunikasi terpenting di antara individu-individu (Wolton, 2007:95-98). Melalui tayangan program acaranya agar senantiasa mengandung keempat fungsi itu dan selalu diupayakan menjadi suguhan yang menarik serta menyegarkan. Berpegang dari pemahaman ini, bukan saja menjadikan para pemirsanya betah duduk di depan pesawat televisi, tetapi justru yang paling penting sajian yang disaksikan itu dapat menjadi tuntunan bagi masyarakat penontonnya.

### **Seni Pertunjukan Tradisional**

Seni pertunjukan tradisional seperti disebut di atas (Wayang Kulit, Kethoprak, Ludruk, Randai, Arja, dan sejenisnya) sejak keberadaannya di masing-masing daerah di Indonesia dipandang sebagai ‘media massa’ yang mampu memberi informasi dan komunikasi baik verbal maupun nonverbal kepada masyarakat penontonnya secara langsung. Artinya, jauh sebelum media massa seperti televisi hingga komputer, dan *hp* berkembang di Indonesia, seni pertunjukan tradisional dipandang mampu berperan erat sebagai media informasi komunikasi yang komunikatif dan ekspresif, yang dikemas dalam bentuk sajian pertunjukan. Diakui atau tidak diakui, seni pertunjukan tradisional merupakan wahana yang efektif untuk menyampaikan berbagai penerangan atau berita, pendidikan, dan hiburan secara lisan atau oral dan langsung kepada masyarakat penonton hingga di pelosok pedesaan terpencil yang masih buta aksara, tanpa membatasi usianya (Aswoyo, 2000:2-3; Brandon, 2003:398-399).

Kini, seiring pesatnya perkembangan dan kebaruan media massa ‘pandang-dengar’ dari produk-produk teknologi canggih menjadikan karya-karya seni pertunjukan tradisional sebagai media semakin kurang diminati, dijauhi, dan hampir terpinggirkan oleh masyarakat pemirsanya. Namun, denyut kehidupan kesenian tersebut tetap bertahan sesuai kebutuhan masyarakat pemiliknya terutama untuk pengungkapan hal-hal yang berhubungan erat dengan sistem kepercayaan, pertanian, dan kekerabatan (Kayam, 1997:80). Informasi-informasi yang menarik bisa diekspresikan lewat nyanyian daerah atau tembang, sastra, gerak atau tarian, humor atau *banyol*, dan pantun serta dalam bentuk cerita. Pada dasarnya sajian seni pertunjukan tradisional mengutamakan ‘media lisan’ yang disampaikan secara langsung oleh para pemain (dalang, penari, pengrawit) sehingga memenuhi keindahan ‘media telinga, media mata’ dan terekspresi melalui ‘media pertunjukan’. Akan tetapi, disadari bahwa seni pertunjukan tradisional disajikan secara langsung

di panggung dalam waktu 'sesaat' sehingga tidak mampu menjangkau masyarakat penonton secara lebih luas. Walaupun kesenian tradisional itu kini seolah-olah tampak 'terdesak' dan perannya hampir seluruh atau sebagian besar diambil oleh media 'pandang-dengar' dari produksi teknologi canggih, ia tetap memiliki segmen penonton yang fanatik dan daya tarik dalam memunculkan kreativitas-kreativitas untuk mengolah komposisi sajiannya seperti tampak dalam contoh (pertunjukan Topeng Tugek Carangsari: dulu, dan kini: pertunjukan Wayang Kulit Cenk Blonk di Bali). Pangkur Jenggleng, Ketoprak, dan Wayang Kulit oleh Ki Enthus di Yogyakarta, dan di beberapa daerah lain di Indonesia. Jelas bahwa karya seni pertunjukan tradisional tidak serta-merta dapat direalisasikan dengan 'pas' melalui teknik-teknik produksi budaya media massa. Hal itu disebabkan kesenian tradisional memiliki kompleksitas ekspresi artistik, estetika, dan kreativitas sejati yang lahir dari sang senimannya atau para pelaku seni di atas pentas. Ia berinteraksi langsung menyampaikan berbagai informasi antara penyaji seni dan penonton. Komunikasi itu dibangun melalui isi sajian pertunjukan yang tidak memaksa para penonton menelan isinya mentah-mentah, tetapi diramu sebagai suatu sajian yang bermuatan tuntunan dalam tontonan.

### **Silang Budaya Media dan Seni Pertunjukan**

Silang budaya adalah suatu jalan untuk mengomunikasikan keberagaman. Banyak padanan istilah yang menyertai silang budaya seperti gabungan (*intra*)-kultural, di antara (*inter*)-kultural, multikultural, pertukaran (*cross*)-kultural, dan beberapa istilah lain yang semuanya merujuk pada suatu proses kerja sama, interaksi antarkelompok budaya. Silang budaya media dan seni pertunjukan tradisional bermaksud menekankan keanekaragaman budaya dalam kesederajatan. Silang budaya memperoleh dimensinya yang baru karena terjadi persentuhan yang intensif antarbudaya baik akibat proses global maupun perubahan mendasar suatu media. Persentuhan budaya itu tidak saja melampaui batas-batas geografis, tetapi juga persilangan dimensi waktu-gerak media yang diwariskan dari generasi ke generasi sesuai jiwa zaman setempat (Rahzen, 1998/1999:viii; Suparlan, 2007:1-5).

Persentuhan dan saling pengaruh bentuk-bentuk ekspresif dari media massa, seni pertunjukan tradisional, upacara-upacara yang berkaitan dengan ritual, tradisi panggung tampak dialektik, saling memberi warna sehingga melahirkan interaksi dialogis antarmedia. Namun, diakui bahwa media yang lahir berjenis produk teknologi canggih memiliki kemampuan memproduksi mesin komersial secara cepat dan tangguh. Di banyak negara berkembang termasuk di Indonesia, media tampak nyata menjadi bagian dari proses globalisasi kapitalisme, padat modal, pemegang

hegemoni, dan kepanjangan dari dominasi kultural suatu lapisan masyarakat tertentu, terutama di lingkungan 'penguasa' dan di masyarakat perkotaan.

Guna mengenalkan dan mewariskan seni pertunjukan tradisional kepada komunitas yang lebih luas, dibutuhkan campur tangan dan dukungan dari media produk teknologi canggih. Demikian sebaliknya, berbagai program tayangan televisi juga memerlukan sajian seni pertunjukan tradisional untuk menghadirkan fungsinya sebagai media penerangan, pendidikan, dan sekaligus hiburan. Walaupun terjadi saling silang budaya media dan seni pertunjukan tradisional, jelas bahwa seni pertunjukan tradisional tidak diproduksi untuk kepentingan industri massa. Seni pertunjukan tradisional hadir mengutamakan pengolahan ekspresi, kreativitas artistik dari para senimannya secara langsung di atas pentas. Ketika kesenian tradisional masuk ke dalam ranah budaya media massa televisi, ia menjadi pertunjukan populer sekaligus mempersempit ruang kreativitasnya dan tidak dapat menghasilkan keuntungan berupa material (uang), seperti yang dilakukan oleh media televisi. Ada banyak contoh setelah sajian seni pertunjukan tradisional 'direkam' dalam bentuk kepingan VCD kemudian diedarkan, malah aktivitas kesenian bersangkutan menjadi memudar bahkan terpuruk ke jurang kepunahan. Kompleksitas karya seni pertunjukan tradisional sejati terletak pada rohnya, yakni 'kreativis estetik', tantangan-tantangan intelektualnya, dan eksperimen-eksperimen yang sangat kecil jika diproduksi melalui teknik-teknik budaya massa. Karya-karya seni tradisional sangat bergantung dari kegeniusan penuh ilham, kecerdasan atau ketajaman rasa dari diri sang seniman dan para pemain secara langsung di atas pentas. Dengan demikian, budaya media menjadi penting untuk dapat saling memahami interaksi atau keterlibatan berbagai media secara dialogis, membangun suatu proses pembentukan dan perkembangan yang sifatnya dialektis.

### **Simpulan**

Keterlibatan media televisi dan sejenisnya di Indonesia sebagai ajang pergelaran karya cipta seni pertunjukan tradisional dan sebagai bagian dari industri, secara kuantitatif dapat dikatakan masih sangat terbatas, bahkan kurang dibanding dengan produksi budaya massa seperti sinetron atau kuis-kuis berhadiah dan produksi pop lainnya. Sajian kesenian daerah hanya terbatas tersaji di media televisi swasta daerah yang diproduksi seperti apa adanya ketika dipertunjukkan di panggung secara langsung. Sajiannya sama sekali tidak menampakkan pertimbangan-pertimbangan artistik yang memerlukan penyesuaian jika ditayangkan melalui media televisi sehingga fungsi seni pertunjukan sebagai media penerangan, pendidikan, dan hiburan menjadi sangat kabur. Hal ini membuktikan bahwa media televisi dan *hp*

menunjukkan terjadinya 'keangkuhan budaya' yang nyata-nyata menjadi bagian dari globalisasi kapitalisme, sangat padat modal dan teknologi.

Bisa dirasakan dan dimengerti bahwa media televisi dan *hp* mendominasi budaya media dibanding budaya masyarakat pemirsanya, apalagi memberi peluang pada media seni pertunjukan tradisional untuk hadir. Belum terjadi penekanan yang serius keanekaragaman budaya media dalam kesederajatan. Dapat dibuktikan dan disaksikan bahwa keberadaan kesenian tradisional sangat memprihatinkan seperti Kethoprak, Arja, Ludruk, atau yang lainnya dibanding berbalik dengan penuh kebyarnya program acara televisi dan beragamnya muatan info dalam *hp* yang mengetengahkan mata tayangan *infotainment* berupa "Silet", "Insert", "Cek dan Ricek", "Kiss", dan sejenisnya, yang tidak mempertimbangkan usia pemirsa dan pemegang *hp*. Juga terjadi berita-berita dan informasi yang tidak semestinya atau *hoax*.

Agar terwujud keanekaragaman budaya media dalam kesederajatan, perlu dipersiapkan keterbukaan para seniman untuk berapresiasi pada media massa. Sebaliknya pada saat yang sama, orang-orang yang bergerak di media massa, perorangan atau individu juga mau membuka diri untuk terlibat langsung dalam proses kreatif untuk memajukan dan membumikan seni pertunjukan tradisional di daerahnya masing-masing.

### **Kepustakaan**

- Abdullah, Irwan. 2007. *Konstruksi dan Reproduksi Kebudayaan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Yogyakarta.
- Aswoyo, Joko. 2000. "Kethoprak Balekambang dan Bakul Pasar: Sebuah Ilustrasi untuk Media Massa" dalam *Serial Seminar Seni Pertunjukan Indonesia 1998-2001*. Surakarta: STSI Surakarta.
- Atmowiloto, Arswendo. 2000. "Seni Sebagai Tanda Kebesaran Manusia" dalam *Serial Seminar Seni Pertunjukan Indonesia 1998-2001*. Surakarta: STSI Surakarta.
- Brandon, James R. 2003. *Theatre in Southeast Asia (Jejak-Jejak Seni Pertunjukan di Asia Tenggara*. Terjemahan R.M. Soedarsono). Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Darwanto. 2007. *Televisi Sebagai Media Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jatman, Darmanto. 1997. "Pluralisme Media dalam 'Era Imagology': Sketsa Interaksi Budaya Media dengan Budaya-Budaya Etnik" dalam *Lifestyle Ecstasy*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Ishadi S.K. 2000. "Seni Pertunjukan dan Media" dalam *Serial Seminar Seni Pertunjukan Indonesia 1998-2001*. Surakarta: STSI Surakarta.
- Kayam, Umar. 1997. "Budaya Media dan Interaksinya dengan Budaya-Budaya Etnik di Negara-Negara Berkembang" dalam *Lifestyle Ecstasy*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Nusantara, Bondan. 2000. "Kethoprak dan Hukum Industri" dalam *Serial Seminar Seni Pertunjukan Indonesia 1998-2001*. Surakarta: STSI Surakarta.
- Rahzen, Taufik. 1998/1999. *Keragaman dan Silang Budaya: Mencari Beberapa Agenda*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

- Strinati, Dominic. 2004. *Popular Culture: Pengantar Menuju Budaya Populer*. Yogyakarta: PT Bentang Pustaka.
- Sudibyo, Agus. 2004. *Ekonomi Politik Media Penyiaran*. Yogyakarta: LkiS Yogyakarta.
- Sularto, St. 1990. *Menuju Masyarakat Baru Indonesia: Antisipasi terhadap Tantangan Abad XXI*. Jakarta: PT Gramedia.
- Suparlan, Parsudi. 2007. "Menuju Masyarakat Indonesia yang Multikultural" dalam File://E:\HUMANIORA-KEBUDAYAAN.
- Wolton, Dominique. 2007. *Une Theorie Critique Des Nouveaux Medias: Internet, Et Apres (Kritik Atas Teori Komunikasi: Kajian dari Media Konvensional Hingga Era Internet)*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.



# Interpretasi Panofskian Arsitektur Gereja Maria Asumpta Gamping, Yogyakarta

Indro Moerdisuroso

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, FBS, UNJ

## Pendahuluan

Seolah menepi dari keriuhan jalan raya Yogyakarta-Wates, berdiri menjulang suatu bangunan di ketinggian bukit Desa Gamping. Gaya modern bangunan ini tampil beda di tengah wilayah perbukitan yang didominasi pepohonan rindang. Bangunan yang didirikan pada awal tahun 1960-an ini dirancang khusus untuk tempat peribadatan umat Katolik, dan dikenal sebagai Gereja Maria Asumpta Gamping. Memerhatikan gaya arsitektur, fungsi bangunan, lokasi, dan lanskapnya, bangunan ini mengundang tafsir.

Arsitektur merupakan konfigurasi bentuk 3 dimensi, sebagai produk budaya yang membawa fungsi praktis dan energi artistik. Dalam terminologi Vitruvius (abad 1 M), referensi arsitektur tertua, disebutkan tiga prinsip arsitektur: *firmitas* (kekuatan), *utilitas* (kegunaan), dan *venustas* (keindahan). Dua prinsip pertama dapat dipenuhi dalam fungsi praktis, sedangkan prinsip ketiga yang membawa energi artistik, dengan sendirinya mengundang penghayatan estetik. Permasalahan dalam artikel ini adalah bagaimana tafsir Panofskian memaknai arsitektur Gereja Maria Asumpta Gamping.

Uraian artikel ini bertujuan menemukan hubungan antarelemen visual dari arsitektur Gereja Maria Asumpta, untuk mengonstruksi maknanya menggunakan teori tiga lapis tafsir menurut Erwin Panofski (1982). Bagi penulis uraian artikel ini bermanfaat sebagai praksis kajian seni rupa dari berbagai kemungkinan produk budaya dan seni, dalam hal ini arsitektur gereja, tanpa harus dikaitkan dengan sikap ekstrem atas keyakinan tertentu.

Menurut Panofski, berdasarkan pendekatan kesejarahan, setiap karya seni memiliki tiga lapis tafsir, yaitu praikonografi, ikonografi, dan ikonologi. Pada prinsipnya setiap lapis tafsir berisi penguraian aspek karya yang dihubungkan dengan konteks praktik budaya dalam periode waktu yang berbeda-beda, dan dilengkapi tanggapan penafsir. Pada lapis pertama diuraikan aspek karya yang terserap indera penglihatan, baik berupa objek maupun peristiwa, dan dihubungkan dengan pengalaman praktis penafsir. Ini disebut makna faktual. Bersamaan dengan itu juga dilengkapi dengan rasa empati atau kedekatan penafsir secara personal terhadap objek atau peristiwa tersebut, yang dinamakan makna ekspresional. Keseluruhan proses ini menghasilkan uraian yang Panofski namai motif artistik (*artistic motifs*).

Masih dalam tafsir lapis pertama, ciri dari motif artistik dideskripsikan padanan atau pertentangannya dengan karya-karya seni lain dari tradisi kebudayaan

dan periode sejarah berbeda. Klasifikasi ciri karya seni lazim disebut gaya. Artinya, gaya dari 'apa yang terlihat' dalam karya seni yang diamati kemudian dibandingkan dengan gaya sejenis pada beberapa sejarah yang berbeda. Dengan cara ini diperoleh pandangan korektif tentang motif artistik dari karya seni yang diamati.

Selanjutnya tafsir lapis kedua, atau disebut tahap ikonografis, merupakan suatu proses pembacaan arti dari motif artistik. Pengertian ini didasarkan pada konvensi-konvensi bentuk dalam susunan gambar, cerita, dan perlambangan dengan bantuan pengetahuan literal. Sumber-sumber literal berperan sangat penting bagi penafsir agar memiliki pengetahuan luas tentang arti motif artistik dalam berbagai tradisi dan periode sejarah. Uraian tahap ini diarahkan pada perbandingan konsep khusus yang dinyatakan melalui objek dan peristiwa dalam karya seni dengan konsep sejenis dalam tradisi dan periode waktu yang berbeda. Melalui perbandingan ini dihasilkan pernyataan korektif tentang konsep khusus dari karya seni diamati.

Makna intrinsik merupakan tafsir lapis ketiga, yang dinyatakan Panofski berbentuk 'potret mental' dan disebut ikonologi. Ikonologi adalah metode interpretasi menggunakan intuisi sintesis, bukan logika analisis. Intuisi dalam interpretasi ikonologis diperlukan untuk membaca potret mental dari konsep khusus. Untuk menemukan potret mental, penafsir mengandalkan kemampuan mendiagnosis, dan intuitif tentang tendensi umum dan esensial dari pikiran atau ideologi manusia dari konsep khusus. Selanjutnya tendensi ini dibandingkan dengan pikiran atau ideologi sejenis dari budaya dan periode waktu yang berbeda sehingga dihasilkan pernyataan korektif atas potret mental dari karya yang ditafsirkan.



Gereja Santa Maria Asumpta Gamping, Yogyakarta  
Foto: Adam Panji (2009)  
Sumber: Koleksi Pribadi

### Interpretasi Praikonografis

Gereja dengan dinding kombinasi tembok dan batu tempel ini berdiri tepat di bibir bukit. Jika diamati dari muka, bangunan gereja terlihat tinggi menjulang di atas susunan lebih dari 20 anak tangga berbentuk setengah lingkaran atau setinggi kira-kira 5 m dari permukaan jalan. Ketinggian kontur tanah sangat berkontribusi terhadap kesan anggun dari bangunan tempat ibadah ini. Wujud gereja dibangun dari bidang-bidang geometrik dengan penekanan pada sudut-sudut tajam. Pada bagian muka (*facade*) terdapat bangunan teras dengan atap runcing berukuran lebih tinggi dari atap bangunan utama, membentuk bidang segitiga yang dominan, menyerupai bentuk gunung. Sebuah menara berbentuk kerucut langsing berdiri di atasnya. Dua bilah garis panjang dan tipis tanda salib bertahta di puncaknya. Dilihat dari depan, komposisi bangun lebar, tinggi, dan lancip yang duduk di atas lapisan garis-garis lengkung ini mirip mahkota Sri Paus yang duduk stabil di atas pustek berlapis-lapis.

Pintu utama di bagian teras berbentuk lengkung dan di bagian atasnya runcing, mengingatkan pada lengkung pintu masjid. Di dinding atas teras terpampang jendela *stained glass* warna-warni. Kusen *stained glass* berbentuk dasar segi lima dalam formasi mirip perisai, diisi dengan perulangan bidang belah ketupat, segi empat dan garis-garis horizontal. Pola hiasan pada *stained glass* ini digunakan di seluruh jendela dan daun pintu dengan variasi yang berbeda. Kecuali adanya tempelan batu di dinding luar, keseluruhan bagian gereja ini bermotif geometris dan ditata dengan keseimbangan simetris sehingga terkesan tenang.

Bangunan utama gereja berbentuk empat persegi panjang ukuran 13 x 40 m. Atap bangunan berbentuk V terbalik. Di dalam gereja terdapat dua belas tiang kayu polos tanpa hiasan, masing-masing enam tiang di sisi kiri dan kanan bangunan, menyatu dengan langit-langit kayu model tulang rusuk yang tinggi. Suasana di dalam gereja terasa lapang dan sederhana, berhawa segar, tenang, dan terang.

Pola lengkung runcing di pintu gereja merupakan ciri khas dari lengkung gotik (*gothic arch*). Arsitektur gotik lahir pada akhir abad XII di Perancis sebagai pengembangan dari gaya roman. Lengkung gotik dihasilkan dari upaya untuk menambah ketinggian dari pola lengkung biasa. Dengan adanya 'sudut' pada busur lengkungan, dihasilkan penambahan ketinggian (Gombrich, 2001:185). Oleh karena itu, umumnya arsitektur gotik menjulang tinggi dan dipenuhi aplikasi pola lengkung runcing. Kesan menjulang tinggi muncul dari Gereja Maria Assumpta, namun pola gotik hanya terdapat di pintu depan. Oleh karena itu, tidak cukup alasan untuk menyebut gereja ini berarsitektur gotik.

## Interpretasi Ikonografis

Arsitektur bangunan tempat peribadatan umat Katolik yang diresmikan pada 24 Desember 1961 ini, berdasarkan pertimbangan sosoknya yang menjulang tinggi dan mirip mahkota Sri Paus, dapat diperkirakan mengangkat konsep hubungan vertikal. Umat Katolik meyakini Sri Paus sebagai pemimpin umat tertinggi di dunia. Mahkota yang dikenakan merupakan simbol dari status tersebut. Aplikasi motif geometris pada arsitektur bangunan yang menjulang tinggi di Dusun Gamping ini terlihat tidak kompromi dengan karakteristik lingkungan setempat yang dominan organis. Kalau bangunan ini tidak harmonis secara horizontal dengan lingkungan sekitar, dapat dikatakan harmonisasinya berorientasi vertikal, menuju Yang Di Atas.

Konsep hubungan vertikal dari gereja yang dirancang oleh Oei Ging Sing, arsitek dari Semarang tersebut dimanifestasikan melalui tema geometris. Bola, kerucut, dan kubus merupakan reduksi ekstrem dari bentuk organis dan nonorganik. Dengan demikian, dapat disebut bentuk murni, yang oleh Le Corbusier diyakini sebagai bentuk-bentuk yang paling indah (Ching, 1999:58). Elemen-elemen geometri ini dikelola dengan ukuran dan proporsi yang berorientasi tinggi dan dengan keseimbangan simetris. Feldman (1967:167) menggolongkan sosok seperti ini ke dalam gaya susunan formal intelektual, yaitu konfigurasi bentuk-bentuk geometris yang ditata secara matematis. Pada capaian tertentu susunan jenis ini berimplikasi religius.

Konstruksi dan sistem peratapan gereja ini mirip dengan gaya rumah tradisional Yogyakarta yang disebut *tajug semar tinandhu*. Dalam gaya ini *saka guru* (tiang utama/vertikal) ditiadakan. *Blandar* (balok horizontal) tidak ditopang oleh *saka guru*, tetapi diperpanjang sehingga dapat ditopang tiang luar. Dengan cara demikian, jumlah tiang dapat dikurangi dan ruang menjadi lebih lapang (Wibowo, 1987:69). Di gereja ini setiap jajaran tiang ditahan menggunakan tali baja. Dengan fungsi tali ini jumlah kayu yang digunakan dalam konstruksi peratapan menjadi lebih efisien. Arsitektur tradisional disebut juga arsitektur vernakuler (*vernacular*), yaitu suatu konstruksi ruang buatan manusia yang menginterelasikan faktor ekologis, ekonomis, material, politis, dan sosial (Lawrence, 2016). Pengertian ini mencerminkan pertalian erat antara pola berpikir dan karakteristik lingkungan lokal yang menghasilkan karakter arsitektur partikular. Namun, dilihat dari aspek gagasannya, penggunaan tali baja menandakan konstruksi bangunan gereja ini tidak mengikuti sepenuhnya prinsip konstruksi arsitektur vernakular Jawa tersebut.

Yogyakarta, Klaten, Ambarawa, dan Ungaran termasuk ke dalam 'wilayah administratif' Keuskupan Agung Semarang. Pada era 1960-an disebut Vikariat Apostolik Semarang. Sejumlah gereja di kota-kota tersebut memiliki ciri arsitektur yang sama dengan Gereja Maria Assumpta Gamping, misalnya Gereja Santo Yusuf

Ambarawa, Gereja Santo Stanislaus Ungaran, dan Gereja Maria Ratu Klaten. Proses perencanaan dan pelaksanaan pembangunan Gereja Maria Assumpta Gamping dilakukan oleh Bagian Pembangunan Vikariat Semarang, dengan perancang dari Semarang. Keuskupan Agung Semarang sebagai patron dari gereja ini dapat disimpulkan memiliki peran besar dalam menentukan gaya arsitektur bangunan gereja-gereja di wilayah administratifnya.

### **Interpretasi Ikonologis**

Berada di dalam gereja ini muncul perasaan ternaungi dengan payung besar, terlindung dari keadaan yang tidak sejalan dengan keterbatasan fisik dan psikis. Jika perasaan seperti ini yang menjadi tujuan pembentukan ruang di tempat peribadatan, pembentukan ruang dalam gereja ini telah menunjukkan hasilnya. Terlebih lagi elemen pembentuknya berasal dari material sederhana, jauh dari kesan mewah sebagaimana bangunan peribadatan pada umumnya. Penggarapan gereja ini memperlihatkan dengan jelas upaya pemurnian tempat peribadatan: sederhana. Bujur sangkar, segitiga, dan lingkaran merupakan bidang-bidang geometris yang dapat disebut bentuk paling sederhana. Pilihan jenis bidang geometris pada ornamen gereja ini sangat mendukung kesan kesederhanaannya.

Menarik dicermati penggunaan kemurnian bentuk geometri dalam masyarakat Jawa agraris yang salah satu falsafah hidupnya menjaga keharmonisan alam semesta. Penggambaran kedekatan secara horizontal dengan unsur-unsur alam dalam masyarakat Jawa termanifestasikan dengan jelas melalui ornamentasi yang cenderung melimpah ruah. Seperti dalam karya seni ukir dan batik, motif-motif flora fauna digayakan dengan intensitas sedemikian rupa sehingga kecintaannya pada unsur-unsur tersebut terekspos secara eksplisit. Penggunaan kemurnian motif geometri secara terang-terangan bermaksud meninggalkan falsafah yang mengedepankan relasi horizontal tersebut. Semangat yang diusung melalui kesederhanaan motif geometri dalam arsitektur Gereja Maria Assumpta Gamping difokuskan pada relasi vertikal; bukan pada keharmonisan manusia dengan alam semesta, tetapi kedekatan manusia dengan Yang Di Atas. Konfigurasi menara dengan tanda salib pada puncak kerucut yang tipis, runcing, dan melambung tinggi sangat membantu visualisasi semangat tersebut.

### **Simpulan**

Arsitektur Gereja Maria Asumpta Gamping terbangun dari komposisi bentuk geometrik, memperlihatkan motif artistik modern, berseberangan dengan karakteristik lingkungan sekitar yang didominasi rimbun pepohonan dan suasana

yang cenderung tradisional. Tafsir motif artistik tersebut kemudian menimbulkan tafsir konsep khusus arsitektur yang tidak berkorelasi secara horizontal dengan lingkungan alam, tetapi secara vertikal dengan Yang Di Atas. Konsep khusus ini selanjutnya mengundang interpretasi adanya upaya pemurnian karakteristik tempat peribadatan, yaitu sederhana, suatu upaya yang dilandasi cara berpikir rasionalisme.

### **Kepustakaan**

- Ching, Francis D.K. 1999. *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya*. Jakarta: Erlangga.
- Gombrich, E.H. 2001. *The Story of Art*. London: Phaidon Press Limited.
- Feldman, Edmund Burke. 1967. *Art As Image and Idea*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall Inc.
- Lawrence, Roderick J. 2006. "Learning from the Vernacular. Basic Principles for Sustaining Human Habitats". Lindsay Asquith and Marcel Vellinga (Eds.). *Vernacular Architectur in the Twenty First Century. Theory, Education and Practice*. London & New York: Taylor & Francis.
- Panofsky, Erwin, 1982. *Meaning In The Visual Arts*. Phoenix Edition. Chicago: The University of Chicago Press.
- Tim Penyusun. 2008. "Pedoman Pelaksanaan Dewan Paroki Santa Maria Assumpta Gamping, Yogyakarta".
- Wibowo, H.J. dkk. 1987. *Arsitektur Tradisional Daerah Istimewa Yogyakarta*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah.

## **Pergelaran Wayang Sebagai Salah Satu Landasan Kebudayaan Jawa**

**Ki Kasidi Hadiprayitno**

Jurusan Pedalanagan, FSP, ISI Yogyakarta

### **Pendahuluan**

Tema yang dipilih dalam tulisan pendek ini adalah kebudayaan Jawa sebagai landasan sosio-spiritualitas. Tentu saja dengan dilatarbelakangi pemikiran menuju konstelasi kebudayaan Jawa agar mampu memperluas teba wilayah budaya pada era globalisasi yang tidak terhindarkan bagi setiap bangsa pada saat sekarang ini. Cakupan tema yang sedemikian luas sehingga akan mudah dan fokus ketika dilakukan pembatasan pokok pembahasan. Oleh sebab itulah, yang menjadi pembahasan utama terbatas pada satu aspek kebudayaan Jawa, yang dirasakan relevan dengan tema tersebut, yaitu budaya jagad pewayangan atau pedalangan, dengan konsep pemikiran banwa bentuk kesenian tradisional ini telah mengalami perjalanan panjang paling tidak dari abad ke-9 sampai sekarang abad ke-21 masih tetap eksis dan menjadi kesenian favorit di masyarakat Indonesia khususnya masyarakat Jawa. Barangkali alasan itu tidak mengada-ada sehingga Unesco pun mengakui wayang sebagai seni adiluhung warisan budaya dunia sejak tahun 2007 (Solichin, 2010). Hal penting yang perlu dibahas dalam tulisan ini adalah masih relevankah budaya wayang di Indonesia? Apa saja nilai yang terkandung di dalam seni pewayangan atau pedalangan itu? Apa manfaat seni wayang dalam memajukan kesejahteraan Indonesia pada umumnya? Untuk mengurai dan menjawab permasalahan itu berturut-turut akan diuraikan seperti berikut.

Secara umum pengertian kebudayaan adalah hasil cipta, rasa, dan karsa manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya yang kompleks dan mencakup pengetahuan, keyakinan, seni, susila, hukum adat dan setiap kecakapan, dan kebiasaan. Jadi, kebudayaan dapat diartikan sebagai hal-hal yang bersangkutan dengan akal budi manusia (UU Kebudayaan Nomor 5 Tahun 2017).

Kebudayaan merupakan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam rangka masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar. Wujud kebudayaan adalah berbentuk kumpulan ide gagasan, nilai, norma, peraturan, dan sebagainya yang sifatnya abstrak, yaitu tidak dapat diraba atau disentuh. Wujud kebudayaan ini terletak dalam pemikiran warga masyarakat. Budaya dipahami sebagai totalitas komprehensif dalam menyusun keseluruhan hidup sosial sekaligus menunjuk pada bentuk budaya yang bersangkutan. Budaya sekaligus sebagai warisan para

pendahulu secara turun-temurun dari generasi ke generasi berikutnya. Secara teoretis budaya merupakan sesuatu yang membentuk jalan hidup dalam pola-pola perilaku dan tindakan yang kadang dikaitkan dengan masalah tata nilai yang berlaku dalam masyarakat tertentu. Manusia sering mengalami kesulitan dalam kehidupannya sehingga selalu berusaha keluar dari kesulitan dan permasalahan hidup. Dengan demikian, budaya adalah sarana mengatasi permasalahan hidup, baik secara individu maupun kelompok. Berdasarkan uraian tersebut kiranya dapat diketahui bahwa secara mendasar kebudayaan itu memiliki sifat dinamis yang tidak pernah mengalami kemandegan. Sesuai derap langkah dan kehidupan manusia proses perjalanan berlangsung terus-menerus berbasis pada nuansanya sendiri. Oleh sebab itulah, pergeseran, pergerakan, dan perubahan bergulir mengikuti zamannya. Manusia menghadapinya dengan lapang dada sesuai tuntutan zaman, satu sama lain memiliki pandangannya berbeda-beda bergantung pada berbagai hal yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Bagi yang tidak mampu menghadapi gejala perubahan yang berlangsung, tentu saja akan mengalami kegoncangan, kegelisahan, kebingungan, dan sebagainya sehingga kebudayaan dapat dimaknai sebagai perubahan itu sendiri.

Pengertian budaya kadang kala bersanding juga dengan bidang seni yang kemudian menjadi seni budaya. Kata *seni* dan *budaya* merupakan dua hal yang saling berkaitan dan tidak dapat terpisahkan karena dalam setiap seni pasti mempunyai kebudayaan yang khas. Begitu juga sebaliknya, dalam setiap kebudayaan pasti mempunyai nilai seni yang begitu indah dan tidak ternilai harganya. Seni budaya merupakan segala sesuatu yang diciptakan manusia tentang cara hidup berkembang secara bersama di suatu kelompok yang memiliki unsur keindahan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Pengertian seni secara umum adalah segala sesuatu yang dibuat manusia, yang memiliki kemampuan khusus menciptakan sesuatu mengandung keindahan yang mampu membangkitkan perasaan. Amanat Undang-Undang Pemajuan Kebudayaan Nomor 5 Tahun 2017 telah menyebutkan bahwa keberagaman kebudayaan daerah yang menjadi landasan pembentuk identitas bangsa dibutuhkan untuk mewujudkan kebudayaan nasional Indonesia di tengah perkembangan global, dibutuhkan langkah strategis melalui perlindungan, pengembangan, pemanfaatan, dan pembinaan.

Seni pertunjukan wayang kulit tergolong dalam lingkup kebudayaan terutama budaya Jawa. Pengertian seni budaya sering kali dimaknai sebagai sesuatu yang saling berkaitan, seni atau bentuk kesenian adalah bagian integral dari kebudayaan. Banyak batasan tentang kebudayaan yang satu sama lain saling mendukung atau bahkan sangat bertentangan. Hal ini terjadi akibat dari permasalahan yang dihadapi dalam ranah kebudayaan. Berdasarkan pemahaman demikian itu, kebudayaan dipandang sebagai hasil akal budaya manusia guna menghadapi permasalahan kehidupan manusia.

Koentjaraningrat (1979:186-187) dalam salah satu bukunya dari teori kebudayaan Kluckhohn menyimpulkan bahwa semua peristiwa kebudayaan sebagai hasil aktivitas manusia pada dasarnya terdiri atas tujuh sistem kebudayaan, yaitu (1) sistem religi, (2) sistem mata pencaharian, (3) sistem pengetahuan, (4) sistem bahasa, (5) sistem teknologi, (6) sistem kemasyarakatan dan organisasi sosial, dan (7) sistem kesenian.

Ketujuh unsur kebudayaan tersebut secara universal terjadi hampir di seluruh peradaban dunia sekaligus sebagai pranata sosial sesuai dengan latar belakang dari bangsa-bangsa yang ada dan mendukung keberadaan eksistensinya. Kebudayaan di bagian berbeda memiliki kandungan pengertian sebagai peradaban yang tersusun atas unsur-unsur kebudayaan yang halus, maju, indah sehingga melahirkan kesenian dengan kehalusan-kehalusan sebagai cerminan akal budi manusia (Koentjaraningrat, 1986:182-183). Tidak menutup kemungkinan di balik budaya itu terdapat nilai-nilai tertentu yang berfungsi sebagai pedoman hidup manusia dalam hidup bermasyarakat. Contoh salah satu dari budaya itu adalah seni tradisional yang tersebar di seluruh kawasan Nusantara, yang nyata-nyata memiliki kandungan nilai-nilai yang berguna bagi kehidupan manusia.

Kesenian tradisional atau klasik termasuk pertunjukan wayang adalah bentuk seni pertunjukan yang telah mengalami perjalanan sejarah sangat panjang, paling tidak sejak abad ke-9 pada zaman Kahuripan di bawah Erlangga (Zoetmulder, 1984:78), sampai dengan abad milenium wayang masih menjadi bentuk seni pertunjukan favorit bagi masyarakat Jawa.

### **Relevansi Konsep Nilai Budaya Wayang Masa Kini**

Seni budaya wayang dapat ikut berperan dalam pembentukan karakter manusia karena salah satu fungsi dan kegunaannya untuk didaktik moralistik yang tertuang dalam pertunjukan lakon wayang, tokoh wayang, tembang wayang, gending wayang, dan sebagainya. Pertunjukan wayang selalu menengahkan berbagai macam karakter yang lengkap tentang manusia secara komprehensif sehingga mampu memberikan *vocabulary* kehidupan. Konsep estetika yang berkembang dalam jagad wayang dikenal dengan konsep estetika tontonan, tatanan, dan tuntunan, sebagai berikut.

#### **1) Konsep Tontonan dalam Wayang**

Tontonan ditinjau secara etimologis berasal dari bahasa Sanskerta dari akar kata *ton* artinya melihat. Kemudian dibentuk dengan prinsip konfiksasi bahasa Jawa dengan cara reduplikasi lengkap dari *ton* ke *tonton* yang artinya masih sama, yaitu melihat, kemudian diberikan afiksasi berupa akhiran *-an* yang sifatnya membendakan sehingga menjadi kata *tontonan* artinya adalah sesuatu benda yang dapat dilihat.

Ketika manusia melakukan aktivitas melihat, banyak hal yang dapat dicerap melalui indera penglihatan. Tentu saja objek tertentu yang tertangkap oleh pandangan mata pun beraneka ragam, ada yang baik dan ada yang buruk, ada yang membuat decak kagum, sebaliknya ada yang menjemukan, menjijikkan, dan seterusnya. Kata *tontonan* tersebut mengandung pengertian sesuatu yang memang memberikan pengalaman batin serta pengalaman estetik terhadap kualitas benda yang melekat pada objeknya. Hal itu telah terbukti berabad-abad lamanya bahwa wayang menyampaikan nilai-nilai moral yang terkemas dalam karya seni pentas yang memesona, dengan segala sarana dan peralatannya yang semakin lengkap dan meningkat kualitasnya sampai mencapai bentuk seni pentas pergelaran wayang sampai sekarang. Zoetmulder (1983) menggambarkan betapa hebatnya dalam karya sastra *Kakawin Arjunawiwaha* karya Mpu Kanwa pada zaman Raja Airlangga telah menyebut pergelaran wayang, yaitu pada abad XI dalam salah satu bait ke-59 telah disebutkan adanya tontonan wayang sebagai berikut.

*Hanonton ringgit manangis asekel muda hidepan huwus  
wruh towin jan walulang inukir molah mangucap hatur ring  
wang tresneng wisaya malah tan wihikana tatwan jan maya  
sahan-kahaning bahwa siluman.*

“(Orang) melihat wayang menangis sesenggukan, walaupun telah tahu, Bahwa yang dilihat sebetulnya hanya kulit binatang yang diukir bergerak dan berbicara, orang yang bagaikan terkena sihir bahkan hingga tidak mengetahui bahwa itu semua adalah maya, itu semua adalah hal yang tidak tampak atau semu” (Soetarno, 2005).

Berdasarkan bait tersebut bahwa usia pergelaran wayang itu telah demikian lama, paling tidak sejak abad XI Masehi. Media atau alat yang dipergunakan adalah kulit binatang biasanya kulit kerbau atau lembu yang diukir atau ditatah kemudian *disungging* (diberi warna), dan terakhir diberikan tangkai atau *gapit* dan *tuding*. Isi dari lakuan wayang mampu membangkitkan kesenangan dan kebahagiaan penontonnya sehingga sangat dimungkinkan fungsi pertunjukan wayang telah mengedepankan nilai estetis (Soetarno, 2005).

Ada dua hal penting dalam pengertian pokok dari istilah *tontonan* ini. Pertama adalah *tontonan* yang berupa fisik, yaitu berbagai sarana estetik wayang kulit yang dapat dilihat dengan mata. Terdiri atas instrumen musik gamelan, simpingan panggung wayang, dalang, keprak, swarawati atau pesinden, wiraswara atau penggerong, dan pemain gamelan. Kedua adalah yang berupa nonfisik, yaitu berbagai unsur keindahan yang sebagian besar hanya dapat didengarkan wujudnya dari deskripsi yang dilakukan oleh dalang, seperti dialog wayang, sulukan dalang, gending iringan wayang, dan cerita lakon wayang. Adapun kedua hal penting itu diperinci sebagai berikut.

- (1) *Gamelan*, yaitu satu set perangkat instrumen musik perkusi yang disebut gamelan, terdiri atas nada atau laras slendro dan pelog. Antara lain gender, gender penerus, slenthem, gambang, rebab, kendang batang, kendang ketipung, kendang bedug, siter, suling, saron, demung, peking, bonang barung, bonang penerus, kenong, kempyang, gong, gong siyem, kempul, dan kecer.
- (2) *Simpingan Panggung Wayang*, yaitu berupa boneka wayang yang ditancapkan di atas *gedebok* 'pohon pisang' yang ditata sedemikian rupa dari beberapa batang pisang kurang lebih sepanjang 7-8 meter dan di tengahnya dibentangkan kelir atau *screen*, di kanan dan kiri kelir itulah wayang-wayang dikeluarkan dari dalam kotak kemudian *disimping* 'ditancapkan berjajar' membentuk *panggung wayang*.

Perkembangan yang terjadi, perwujudan tata panggung wayang telah berubah ke arah *modern* sehingga terkesan glamour, mewah, gemerlapan. Jumlah instrumen gamelan bertambah, *swarawati* yang gemerlap dan cantik, layar lebar dengan wayang-wayang *prada emas*, ditambah dengan tata cahaya yang luar biasa, dan seterusnya. Selanjutnya seiring dengan tuntutan dan perkembangan zaman, seni wayang mengalami perubahan dan perkembangan dari segi bentuk, teknik permainan, dan penunjang lainnya. Oleh karena itulah, dari kata *tontonan* itu berkembang artinya menjadi seni pentas hiburan, orientasi hiburan pada era tahun 1990-2000 bahkan hampir tiga dekade, unsur *entertain* ini menjadi sangat dominan. Pengaruh zaman dan kemajuan teknologi memegang peranan penting dalam perubahan seni wayang ke arah hiburan semata.

Soetarno (2004) mengatakan bahwa pementasan wayang pada era 2000-an telah mengarah pada dominasi hiburan, hampir sebagian besar dalang dewasa ini lebih cenderung pada selera masyarakat, yaitu menekankan pada unsur gobyok, rame, humor, berbau porno, pilihan lagu-lagu populer, sabet yang akrobatik, dan sebagainya (Soetarno, 2004). Akibatnya terjadilah kompetisi yang kurang sehat saling mencari terobosan baru untuk dapat eksis di masyarakat, tanpa mempertimbangkan unsur estetika nilai-nilai etis dalam seni pewayangan.

Banyak faktor yang memengaruhi perjalanan seni pewayangan sejak zaman dahulu sampai dengan bentuknya yang sekarang ini. Jika ditinjau ke belakang pertunjukan wayang mengandung pengertian sebagai tontontan yang menampilkan hakikat nilai-nilai moral secara mendalam yang dapat dipergunakan sebagai pedoman hidup. Istilah lain yang lazim dikenal adalah etika wayang sehingga tidaklah aneh apabila dalam jagad wayang itu dijumpai filsafat terutama adalah filsafat Jawa. Oleh sebab itulah, pengertian *tontontan* lebih tepat diarahkan pada esensi nilai-nilai moral, dan wayang mampu mempertahankan keberadaannya sepanjang masa berkat fungsinya yang sangat vital, yakni wayang mampu memberikan acuan

serta pedoman hidup bagi masyarakat berupa nilai-nilai moral yang disajikan dalam garapan seni yang disebut *adiluhung*. Wayang yang sarat dengan nilai-nilai moral dipahami oleh masyarakat pendukungnya dalam upayanya untuk mengembangkan kepribadian, menjalin hubungan dengan sesamanya, hubungannya dengan alam dan lingkungan, dan yang lebih penting lagi adalah hubungannya dengan Sang Maha Pencipta untuk menuju pada keindahan yang utama berupa kesempurnaan hidup (Ciptoprawiro, 2000). Pencapaian tingkat kesempurnaan hidup itu dalam filsafat wayang lazim disebut dengan *manunggaling-Gusti* yang disebutnya sebagai sarana *silulungan* antara sang pujangga dengan karyanya (Zoetmulder, 1991). Mengacu pada pernyataan itu, bagi seniman dalang yang masih mementingkan spiritualitas dan moralitas pertunjukannya, karya seni wayang adalah esensi dari *silulungan* kesempurnaan menuju kemanunggalan yang abadi.

## 2) Konsep *Tatanan* dalam Pertunjukan wayang

Keberadaan karya seni pada dasarnya tidak mempunyai aturan-aturan yang sifatnya universal, artinya justru ketidakaturan itulah yang universal karena aturan itu diberikan oleh alam sedemikian rupa kepada para genius sebagaimana disampaikan Kant (Sumaryono, 1999), bahwa seni murni adalah seni para genius sehingga keberadaannya tidak dapat diterangkan dengan metode ilmiah. Misalnya dalam seni karawitan ditemukan istilah *gembyang* dan *gembyung* yang secara logika jelas menunjukkan ketidaksamaan dalam memainkan lagu musik gamelan ricikan tertentu, tetapi dari segi rasa estetik lebih tepat dan enak rasa musikal dan harmoninya. Berdasarkan pengertian itu, muncul satu pandangan bahwa seni termasuk wayang dengan segala aspeknya adalah daya untuk dapat melaksanakan tindakan-tindakan tertentu yang dibimbing oleh pengetahuan khusus yang dilakukan dengan penguasaan keterampilan yang memadai sehingga mampu menghasilkan sesuatu atas dasar prinsip-prinsip estetik dalam bidangnya (Bagus, 2002). Keindahan tatanan itu sesungguhnya terbentuk atas dasar saling memengaruhi antara lingkungan dengan manusia yang berada di dalamnya sehingga melahirkan pengalaman. Maksudnya adalah pengalaman berkesenian atau memperoleh pengalaman estetik. Manakala pengalaman itu sampai dengan tataran bentuk yang keberadaannya tanpa dipaksakan, sebenarnya itulah esensi dari keindahan itu. Proses interaksi tersebut membentuk suatu keseimbangan dan ketertiban, maka dengan sendirinya akan muncul kualitas estetik, yaitu ketika relasi unsur-unsurnya menjadi teratur. Oleh sebab itulah, pengalaman itu pada dasarnya merupakan wujud konkret dari keindahan atau seni pada awal perkembangannya.

Keberhasilan karya seni mampu merekam peristiwa eksplorasi alam, eksplorasi semesta, pengalaman baca karya yang lain, improvisasi, dan masyarakat penikmat atau penontonnya (Teeuw, 1984). Pengalaman itu dituangkan dalam karya seni, maka dengan sendirinya melahirkan kesenangan dan kebahagiaan bagi manusia. Konsep tatanan dalam wayang itu adalah dunia ekspresi dari kebenaran yang tunduk pada hukum kosmis sehingga mampu menetapkan batas-batas bagi pengalaman, tujuan, dan kemauan sendiri. Niels Mulder (2001) menyebutnya sebagai kesatuan eksistensi dalam wayang sekaligus semua merupakan kemajuan yang tidak dapat dihindari bagi manusia tanpa terkecuali. Inilah sebuah keseluruhan yang harus ditata dan dikoordinasikan. Wayang bukan lagi sebagai bentuk seni yang menghadirkan tatanan hasil penuangan pengalaman estetis oleh manusia dalam hal ini adalah seniman, namun ibaratnya adalah *wewayangane ngaurip* sebagai bayang-bayang hidup manusia (Tim Penulis Senawangi, 1999). Berdasarkan uraian tadi tampaknya bahwa tatanan yang dimaksudkan adalah keteraturan dan terjaganya ketertiban dalam seni pewayangan, tidak terbatas pada bentuk artistik penataan secara fisik, tetapi juga termasuk kedalaman isi dan makna dari estetika tatanan dalam wayang.

Sebagai gambaran berbagai hal yang terkait dengan urusan fisik, misalnya penataan satu set gamelan wayang, komposisinya disusun sedemikian rupa agar instrumen yang satu dengan yang lainnya dapat selaras dalam menghasilkan bunyi yang maksimal dan terjaga ketertiban harmoninya. Misalnya penataan *ricikan tabuh siji* seperti saron, demung, peking, kenong, kempul, gong, dan kendang, diletakkan tidak berjauhan, alasan beberapa jenis instrumen itu tergolong menghasilkan bunyi yang keras sehingga untuk menjaga keselarasan harmoni atau istilah dalam karawitan *rampak* harus dikelompokkan berdasarkan sifatnya. Terutama dalam susunan iringan gamelan wayang, kalau ini tidak dilakukan akan menimbulkan kegaduhan dalam penyajian gending-gendingnya, kadang sulit mengatur kestabilan irama gamelan. Para pelaku penabuh gamelan dengan mempertimbangkan organologi alat serta komposisi instrumen seperti itu, maka para pemain gamelan pun harus dalam posisi duduk bersila, demikian halnya dengan dalang, juga harus duduk bersila, ini adalah esensi dari tatanan atau aturan yang berlaku dalam seni pewayangan atau pedalangan. Untuk penontonnya pun pada zaman dahulu duduk santai lesehan sehingga dengan leluasa dapat melihat dan mendengarkan cerita lakon yang dibawakan oleh dalang. Apalagi kalau pertunjukan itu diselenggarakan di keraton pastilah hal serupa masih terjadi, terutama yang terjadi di dalam istana. Tatanan yang ditemukan dalam jagad wayang seperti itu sering disebut oleh publik sebagai pakem, walaupun saat ini dari segi arti sebenarnya telah mengalami pergeseran.

*Tatanan* dalam konsep pemikiran wayang adalah dimensi etik sebagai pencerminan pola tingkah laku bagi warga masyarakat dalam hidup bersama. Dengan demikian, terwujud masyarakat yang rukun, tenteram, damai, sejahtera, dan bahagia. Kayam (2001) menyebutnya sebagai budaya residual yang berkiblat pada budaya keraton. Secara tegas disebutkan pula dalam buku *Pedhalangan Ngayogyakarta Jilid I* dimensi etik ini dimasukkan ke dalam bagian *tata krama*, yaitu terdiri atas *tata krama Jawi* dan *tata krama* berbahasa (Mudjanattistomo dkk., 1977). Bagi pendukung budaya Jawa, ruang itu tidak bersifat netral dan homogen. Orang harus berada, berperilaku, bertutur kata pada ruang dan waktu yang berbeda sesuai dengan status sosial bahkan secara hierarkis sebagai sikap *narima ing pandum* 'menira apa yang menjadi takdirnya'. Artinya orang harus mengetahui tempatnya nasib dan bersyukur kepada Tuhan, ada suatu kepuasan dalam memenuhi nasib dalam kesadaran bahwa segala sesuatunya telah digariskan terhadap dirinya (Mulder, 1984). *Tata krama* Jawa itu diketahui terdiri atas tiga yang sangat penting, yaitu disebut sebagai *unggah-ungguh*, *empan papan*, dan *angon tinon*. *Unggah-ungguh* sering diikuti istilah *udanegara*, menyangkut perilaku dan tutur kata bahasa yang digunakan dalam berhubungan dengan orang lain, dalam menyapa dan bersikap kepada orang lain dalam rangka saling menjaga kehormatan dalam bahasa Jawa *kurmat-kinormatan* dan *mad-sinamadan* toleransi dalam pergaulan sesama manusia. *Empan papan* adalah perilaku yang disesuaikan dengan tempat yang mempunyai struktur sosial, misalnya berada di istana atau di rumah para pembesar keraton, ini memiliki perbedaan dalam membawa diri. Termasuk misalnya cara jalan, duduk, dan penggunaan bahasa. *Angon tinon* menyangkut perilaku yang disesuaikan dengan keadaan di sekitarnya. Berkaitan dengan *tata krama* berbahasa dalam jagad wayang diuraikan sebagai berikut.

Konsep *tatanan* dalam pelaksanaan pertunjukan wayang dapat dilihat dari penggunaan bahasa pedalangan atau pewayangan. Bahasa merupakan sarana pokok untuk menyampaikan ekspresi diri, baik lewat narasi maupun dialog antartokoh wayang. Penyampaian bahasa ini dilakukan dalam bentuk prosa misalnya deskripsi adegan, tokoh, suasana dan sebagainya. Di samping itu, juga dilakukan dalam bentuk puisi contohnya tembang wayang, sulukan, sindenan, dan gerongan. Ditinjau dari ciri-ciri kebahasaannya, bahasa yang dipergunakan adalah bahasa Jawa Baru, yang kadang ditambah bahasa Jawa Kuna atau bahkan bahasa Sansekerta (Kasidi, 2009).

Untuk lebih memberikan gambaran tentang konsep *tatanan* wayang dalam penggunaan bahasa Jawa Baru, perlu kiranya dijelaskan permasalahan yang berkaitan dengan ragam bahasa wayang yang memiliki *undhak-usuk*, atau tingkatan-tingkatan bahasa. Dua hal ini secara variatif digunakan oleh dalang dalam pertunjukan

wayang. Sebagai contoh, penggunaan bahasa *krama* dan *ngoko* yang kenyataannya memiliki relasi dengan pengungkapan deskripsi, dialog, dan tindakan selalu disesuaikan dengan tinggi rendah suara nada instrumen musik gamelan dan karakter tokoh wayang. Ditemukan juga bentuk bahasa *bagongan*, yaitu bahasa khusus yang dipergunakan untuk tokoh tertentu. Misalnya, *manira* dan *pekenira* khusus Prabu Duryudana dan Patih Sengkuni, *ulun* dan *kita* bagi tokoh-tokoh dewa. Kehadiran bahasa Jawa Baru pada dasarnya merupakan variasi bahasa. Menurut (Kridalaksana, 1993), variasi bahasa adalah berdasarkan pemakaian atas dasar topik yang menjadi fokus pembicaraan, hubungan pembicaraan, lawan bicara, dan medium pembicaraan.

Ditemukan dua ragam bahasa dalam pertunjukan wayang, yaitu ragam bahasa resmi atau formal dan ragam bahasa tidak resmi atau informal. Ragam bahasa formal dipergunakan dalam sebuah dialog antara tokoh wayang yang dihormati dengan tokoh wayang yang lebih rendah kedudukannya atau tokoh wayang yang lebih muda, misalnya adegan di dalam istana. Ragam bahasa informal adalah bahasa yang dipergunakan dialog antartokoh wayang yang sederajat, contohnya bahasa yang dipergunakan di antara para prajurit. Ragam informal juga dapat disebut ragam santai. Hal ini ditemukan dalam pertunjukan wayang yang suasana adegannya benar-benar santai, misalnya dalam adegan *limbukan* atau *gara-gara*.

Munculnya *undhak-usuk* atau tingkatan bahasa ini dipengaruhi oleh suatu sikap pemakai bahasa untuk mengekspresikan rasa hormat kepada lawan bicara melalui bahasa, selain dengan perilaku dan tindakan (Poerwadarminto, 1953). Misalnya adanya bentuk *krama* itu diperinci lagi menjadi *muda krama*, *kramantara*, dan *wredha krama*. Kemudian *ngoko* terbagi atas *ngoko lugu*, *antya basa*, dan *basa antya*. Di samping itu, masih dapat dijumpai lagi bentuk *madya* yang juga terdiri atas *madya krama*, *kramantara*, dan *madya ngoko*. Status sosial pengguna bahasa terutama dalam bahasa tutur menjadi ciri utama untuk memahami konsep *tatanan*. Bahasa wayang banyak mengungkapkan kata-kata kias yang dalam bidang linguistik Jawa disebut sebagai *basa rinengga* atau bahasa yang diperindah.

### 3) Konsep *Tuntunan* dalam Pertunjukan wayang

Keraton sebagai pusat kebudayaan Jawa termasuk di dalamnya seni pedalangan atau pewayangan memiliki peranan yang sangat besar dalam perkembangan seni wayang di Indonesia. Keraton membawa ke arah otoritas tradisional yang disebut sebagai residual kultural (Kayam, 2001) sehingga wacana kehidupan dalam keraton dan lingkungannya menjadi orientasi dalam pertunjukan dan pengembangan budaya wayang. Misalnya muncul dalam deskripsi adegan *jantaran*, *kandha lan carita*, bahkan dalam dialog antartokoh wayang. Oleh karena

itulah, cerminan keraton selalu tampak dalam pertunjukan wayang sehingga wayang mendapat predikat sebagai salah satu bentuk kesenian yang *adiluhung*.

Konsep *tuntunan* dalam wayang kulit purwa mempunyai arti yang sangat luas. Namun, pengertian mendasar merujuk uraian tersebut kata *tuntunan* sebenarnya berupa kandungan nilai-nilai moral dalam wayang. Konsep-konsep nilai moral wayang banyak dimasukkan dalam perilaku tokoh yang secara tidak sengaja diresapi dan dijadikan pedoman dalam menjalankan hidup oleh pendukung budaya wayang sekaligus sebagai budaya Jawa, yaitu adalah orang Jawa (Soetarno, 2004). Budaya wayang itu memiliki sifat multikompleks yang melukiskan nilai-nilai etik dan moral serta merefleksikan ajaran-ajaran hakikat hidup, asal tujuan hidup, hubungan antara manusia dan manusia, hubungan manusia dan alam semesta, dan sudah barang tentu hubungan antara manusia dan Maha Pencipta. Walaupun diakui bahwa dalam wayang itu sendiri tidak moralis, artinya tidak akan ditemukan jawaban bagi semua permasalahan hidup secara simpel dan hitam putih, misalnya tentang baik dan buruk.

Wayang memberikan pilihan-pilihan penyelesaian permasalahan kepada seluruh pemirsanya. Susena (1991) memberikan komentarnya, bahwa wayang memperlihatkan keluasan permasalahan hidup yang dihadapi manusia, kompleksitas hidup, dan ambiguitas yang dibebani oleh manusia. Banyak sekali konsep *tuntunan* berbagai nilai moral ditayangkan dalam bentuk pertunjukan dengan penyajian cerita lakon wayang berikut kandungan isi dan makna filosofi Jawa. Misalnya nilai ketuhanan dalam lakon *Dewa Ruci*, *Arjunawiwaha*, *Kunjarakarna*, dan sebagainya. Nilai kebangsaan, misalnya dalam lakon *Bhisma Mahawira* dan *Kumbakarna*. Kedua tokoh yang berbeda ini memiliki kesamaan tentang pembelaan terhadap tanah air kelahirannya. Nilai keadilan terlihat dalam lakon *Suyudana Banda*. Dalam lakon itu terdapat adegan Puntadewa harus memilih demi keadilan, mereka memilih Sadewa yang harus dihidupkan terlebih dahulu daripada saudara-saudaranya yang lain. Nilai kebenaran terungkap dalam lakon *Wibisana Tundhung*, demi nilai kebenaran dan nuraninya seseorang harus meninggalkan saudara-saudaranya untuk bergabung dengan orang-orang yang menjunjung keutamaan dalam hidupnya. Nilai kesetiaan muncul dalam lakon *Sinta Obong*, *Palguna-Palgunadi*, dan sebagainya.

Demikian banyak konsep nilai serta variatif nilai-nilai etik disampaikan dalam jagad wayang tanpa harus mengubah dan menghilangkan ruh dari wayang sebagai seni pertunjukan. Namun, juga tidak menutup kemungkinan pada era sekarang ini, pertunjukan wayang telah bergeser ke arah kepentingan hiburan belaka sehingga kurang proporsional antara *tontonan*, *tatapan* serta *tuntunan*. Bertolak dari uraian di atas, dapat dikatakan bahwa pertunjukan wayang kulit purwa sebagai salah satu media untuk menerjemahkan ide-ide baru, di samping itu seniman yang bersangkutan

harus terus-menerus melakukan pencarian serta inovasi tanpa mengorbankan nilai moral sekaligus sebagai ajang aktivitas estetik.

Pergelaran wayang adalah pertunjukan yang tidak hanya menampilkan cerita atau *lakon* dalam balutan konflik dan penyelesaian masalah, tetapi di dalamnya terdapat struktur khas yang menjadi pijakan dinamika yang ada dalam pertunjukan. *Pertama*, pertunjukan wayang terdiri atas tiga "fase", yang disebut dengan *pathet*, yaitu *pathet nem*, *pathet sangga*, dan *pathet manyura*. Urutan ini bukanlah urutan asal-asalan, melainkan merepresentasikan urutan atau fase baku pertunjukan wayang, yang harus ditaati dan dipatuhi baik dalam pertunjukan wayang semalam suntuk maupun dalam pertunjukan wayang padat misalnya. *Kedua*, di dalam *pathet-pathet* sebagaimana telah disebutkan di atas, terdapat adegan-adegan khusus, yang juga menyiratkan sebuah struktur. Dimulai dari adegan *jejer*, *gapuran*, *paseban jawi*, dan seterusnya hingga *tancep kayon* sebagai pertanda berakhirnya *lakon* wayang. Berdasarkan uraian tentang struktur pertunjukan wayang tersebut, kiranya dapat ditegaskan bahwa urutan adegan dalam pertunjukan wayang bukan disusun demi kepentingan estetika *lakon* belaka, namun menyiratkan adanya struktur baku yang sekaligus menjadi sebuah petunjuk penting, yaitu bahwa di dalam pertunjukan wayang terdapat pandangan tentang dinamika realitas.

Dinamika realitas sebagaimana tergambar dalam pertunjukan wayang dapat diamati dari fungsi *kothak* sebagai tempat asal dan kembalinya semua boneka wayang. *Kothak* dalam dunia pedalangan dimaknai sebagai simbol dari bumi atau tanah, yaitu ketika wayang-wayang sudah tidak dipertunjukkan lagi, maka harus masuk kembali ke dalam *kothak*. Konteks ini sama dengan pengertian "*bali marang asal mulanira*" atau 'kembali pada awal mulanya'. Hal ini menyiratkan adanya pengertian tentang dinamika realitas, bahwa pada dasarnya manusia berasal dari tanah, dan kelak akan kembali lagi ke bumi menjadi tanah. Pandangan tentang awal-akhir realitas dalam pertunjukan wayang, bahwa segala sesuatu bermula dari *kothak* dan akan kembali lagi ke dalam *kothak*, menjadi titik tolak yang penting di dalam membahas dinamika realitas. Pandangan tentang dinamika kehidupan adalah bahwa segala sesuatu bermula dari "tidak ada", kemudian "ada", dan akhirnya kembali kepada "tidak ada". Telah dikaji di bagian metafisika, pandangan seperti ini merupakan salah satu ciri dari pandangan tentang dinamika realitas yang bercorak siklis, yaitu pandangan tentang sejarah yang bermula dari satu titik dan akan kembali ke satu titik yang sama. Konteks pertunjukan seperti ini menunjukkan tentang titik awal dan akhir tersebut adalah "tiada" yang disimbolkan dalam bentuk "*kothak*", yakni ketika semua wayang yang dimainkan disimpan kembali ke dalam kotak. Dinamika realitas yang bercorak siklis ini, dalam pemahaman masyarakat Jawa dikenal dengan istilah "*hanyakra manggilangan*", yaitu berputar layaknya sebuah roda.

Masa keemasan kebangkitan budaya dan sastra di Jawa dapat dirasakan pada dekade tahun 1847 yang juga disebut masa renaissance kebudayaan Jawa (Pigeaud, 1967:135). Antara lain ditandai dengan penerjemahan besar-besaran karya-karya sastra Sansekerta dan Jawa Kuna, seperti *Kakawin Arjuna Wiwaha* menjadi *Serat Wiwaha Jarwa*, *Kakawin Bharatayuda* menjadi *Serat Baratayuda Yasadipuran*, *Kakawin Ramayana* menjadi *Serat Rama Yasadipuran*, dan naskah-naskah kuna yang lainnya (Poerbatjaraka, 1958), yang sebagian besar karya-karya itu kemudian menjadi babon cerita-cerita lakon wayang sampai dengan era sekarang ini. Artinya dari pernyataan ini terkandung pengertian bahwa modernisasi yang ditengarai dengan adanya perubahan-perubahan sejatinya terjadi bersamaan dengan selera dan tuntutan zaman. Pijakan pemikiran ini juga mengisyaratkan bahwa dalam berkarya seni khususnya pedalangan itu tidak pernah terlepas dengan yang disebut orang sebagai *wayang modern*. Modern dipahami sebagai sikap manusia dalam berpikir dan cara bertindak sesuai dengan tuntutan zaman. Latar belakang historis yang telah dipaparkan ini sangat jelas bahwa wayang itu tidak pernah terlepas dari arus perubahan dan tuntutan zaman sehingga wayang tidak pernah ketinggalan zaman dan terbukti mampu melewati perjalanan sejarah yang panjang hingga berabad-abad lamanya. Perjalanan yang panjang seni pewayangan dan pedalangan tentu saja mengalami pasang surut, pergeseran nilai, fungsi, makna, dan bahkan wujud fisik secara signifikan mengalami perubahan, dan tidak dapat dihindari sebagai salah satu ciri budaya manusia yang dinamis. Kalau saat ini pergelaran wayang yang diketahui oleh masyarakat adalah mengikuti tren seperti pergelaran wayang gaya dalang tertentu, yang notabene adalah dalang modern, sangatlah wajar dan masuk akal sehingga unsur pemenuhan kebutuhan indera penglihatan mencapai kepuasan. Sebaliknya barangkali kering dalam hal proporsi etis moralistik.

### **Pemanfaatan Seni Pewayangan pada Masa Kini**

Sesuai dengan amanat Undang-Undang Kebudayaan Nomor 5 Tahun 2017 bahwa dalam rangka pemajuan kebudayaan pada dasarnya yang menjadi fokus adalah permasalahan pelestarian, pengembangan, pembinaan, dan pemanfaatan. Bagian pemanfaatan pernah menjadi bahan diskusi yang panjang sebab ada pengertian pemanfaatan itu identik dengan mengarahkan semua aspek kebudayaan itu harus bermuara pada sektor ekonomi, padahal dalam berolah budaya itu tidak semata-mata karena faktor ekonomi. Sesungguhnya keberadaan seni wayang itu telah sejak zaman dulu memang dimanfaatkan oleh penguasa seperti keberadaan keraton yang diketahui menjadi pusat kebudayaan termasuk wayang. Para dalang adalah abdi dalem kraton dengan sendirinya semua hasil karya keseniannya

dipersembahkan kepada raja. Perhatikan dalam janturan wayang, yang ternyata merupakan tradisi kesastraan Jawa Kuna yang selalu disebut-sebut pada awal karya sastra para pujangga.

Gambaran yang lebih jelas adalah ketika pemerintah menyampaikan program-program pembangunan, para dalang dikumpulkan diberikan indoktrinasi tentang berbagai hal terkait dengan program pemerintah yang disebut repelita. Contohnya adalah pada antara tahun 1968-1969 dalang dimasukkan ke dalam organisasi kemasyarakatan yang disebut Ganasidi yang kemudian tahun 1974 diganti dengan nama Pepadi sampai dengan saat ini. Artinya keberadaan kesenian tradisional wayang dari segi pemanfaatannya telah terjadi sejak lama. Kurang lebih dua dasawarsa wayang pada era sekarang sudah sedemikian luar biasa untuk dimanfaatkan dalam berbagai tujuannya. Peluang besar pada era global yang serba cepat wayang mengalami perkembangan yang luar biasa bahkan ada yang kebablasan. Dengan demikian, diperlukan peningkatan kembali pemahaman wayang bagi generasi muda agar kelak wayang tidak tercerabut dari kebudayaan Jawa. Tugas ada pada pemerintah daerah sampai pusat dalam rangka perlindungan aset budaya daerah sekaligus penopang keberadaan strategi kebudayaan nasional, sedangkan internalisasi dan reaktualisasi wayang menjadi tugas semua pihak.

## **Simpulan**

Setelah pemaparan konsep-konsep pergeleran wayang kulit purwa keterkaitannya dengan kemampuan seni pewayangan eksis pada era modern dan global, kiranya dapat diberikan beberapa simpulan yang barangkali dapat menjadi pijakan pengembangan seni pewayangan dan pemikiran analisis demi pencerahan semua pihak terhadap keberadaan pergeleran wayang sebagai salah satu unsur kebudayaan Jawa.

Tontonan, tatanan, dan tuntunan merupakan konsep relasional dalam pergeleran wayang yang tidak dapat dihilangkan satu sama lain. Seyogianya tidak ada dominasi salah satu dari unsur penting pergeleran wayang, keberadaannya haruslah proporsional. Walaupun kenyataan yang terjadi di lapangan kadangkala berbeda secara idealistik dari pergeleran wayang yang berkualitas. Relasi estetik dalam pergeleran wayang memegang peranan penting yang harus dikuasai secara penuh oleh dalang. Relasi estetik tidak saja terbatas pada konsep keindahan, tetapi juga merupakan cerminan dimensi etik yang mencerminkan tata nilai dan keluhuran budi manusia.

Keberadaan wayang pada era sekarang ini walaupun ada sebagian pendapat mengatakan bahwa wayang akan punah, ternyata tidak benar. Secara historis wayang

selalu hidup dan berkembang mengikuti gerak napas zaman yang tengah berlangsung dan itu telah terbukti, tidak perlu khawatir wayang akan tetap eksis pada era milenium, modern, dan global.

### **Kepustakaan**

- Bagus, Lorens. 2002. *Kamus Filsafat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Ciptoprawiro, Abdullah. 2000. *Filsafat Jawa*. Jakarta: Penerbit PT Penerbit dan Percetakan Balai Pustaka.
- Susena, Franz Magnis. 1991. *Wayang dan Panggilan Manusia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kasidi. 2009. *Filsafat Keindahan Suluk Wayang Kulit Purwa Gaya Yogyakarta: Pemahaman Konsep Suluk Sebagai Jalan ke Arah Keluhuran Budi dan Moralitas Bangsa*. Yogyakarta: Penerbit Bagaskara.
- Kayam, Umar. 2001. *Kelir Tanpa Batas*. Yogyakarta: Gama Media.
- Kridalaksana, Harimurti. 1993. *Kamus Linguistik*. Jakarta: Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama.
- Mudjanattistomo, Sangkono Tjiptowardojo, Radyomardowo, Basirun Hadisumarto. 1977. *Pedhalangan Ngayogyakarta*. Jilid I. Yogyakarta: Penerbit Yayasan Habirandha.
- Mulder, Niels. 2001. *Mistisisme Jawa: Ideologi di Jawa*. Yogyakarta: LKIS.
- Pigeaud, G. Th. 1967. *Literature of Java I*. The Hague-Martinus Nijhoff.
- RM. Ng. Poerbatjaraka. 1958. *Kapustakan Djawi*. Djakarta: Djambatan.
- Soetarno. 2004. *Wayang Kult: Perubahan Makna Ritual dan Hiburan*. Surakarta: STSI Press.
- \_\_\_\_\_. 2005. *Pertunjukan Wayang dan Makna Simbolisme*. Surakarta: STSI Press.
- Sumarsam. 2003. *Gamelan: Interaksi dan Perkembangan Musikal di Jawa*. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pelajar.
- Sumaryono, E. 2005. *Hermeneutika: Sebah Metode Filsafat*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Tim Penulis Senawangi. 1999. *Ensiklopedi Wayang Indonesia*. Jilid I - VI. Jakarta: Sekretaris Nasional Pewayangan Indonesia (Senawangi) Pelaksana Penerbitan PT Sakanindo Printama, Jakarta.
- Zoetmulder, P.J. 1983. *Kalangwan: Sastra Jawa Kuna Selayang Pandang*. Jakarta: Penerbit Djambatan.

## Tak Lagi Bernaung di Bawah Kibaran Sarung

**Kris Budiman**

Program Studi Kajian Budaya dan Media,  
Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada

**Pengantar:** Untuk mengenang kembali perjumpaan pertama dan selanjutnya mengenal Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA., Ph.D.—tepatnya: ketika beliau berpameran *Street Fashion Photography*, 30 Juni - 10 Juli 2008, di V-Art Gallery, Yogyakarta—, sebuah esai dalam ranah kajian busana (*fashion studies*) hendak saya persembahkan teruntuk beliau yang akan purnatugas sebagai guru besar. Esai kecil ini berangkat dari data busana-sebagai-citra (*image-clothing*) yang, jika boleh meminjam perkataan Prof. Soeprapto sendiri (2008:14), “mungkin bagi kebanyakan orang [...] merupakan *ordinary common objects* atau sesuatu yang sudah biasa dan tidaklah memerlukan perhatian pengamatan khusus”. Selamat memasuki masa purnatugas dengan bahagia, Prof.

---

### **Kulit Kedua yang Tak Sepele**

Pakaian, yang seringkali sepaket dengan tata rias wajah dan tata rambut, merupakan salah satu elemen penting bagi konstitusi identitas kita—bukan sekadar benda fungsional atau menjadi embel-embel untuk menguatkan ilusi kesantunan dan efek keindahan. Gaya berpakaian dapat menggambarkan identitas sosial dan kultural, citra-diri (*self-image*), bahkan kondisi-kondisi psikologis pemakainya. Busana dapat berfungsi sebagai, meminjam ungkapan dari McLuhan yang sudah sangat terkenal, ekstensi tubuh manusia. Ia dapat menghadirkan suatu sistem tanda yang beda atau sebagai kode tersendiri yang boleh jadi tidak kalah rumit dan niscaya ketimbang sistem-sistem tanda kultural lain.

Hal ini, jika ditilik dari sudut pandang kajian busana (*fashion studies*), tentu perlu diperlengkapi dengan kesadaran tentang posisi busana dan pakaian yang signifikan dalam proses-proses sosial dan politis, dalam dinamika perubahan sosial. Kesadaran semacam ini tampak berkontras dengan arus-utama di dalam ilmu-ilmu sosial yang secara umum masih abai dalam mendeskripsikan manusia yang seolah-olah tanpa pakaian. Padahal pakaian dan busana dapat berperan sebagai penanda hierarki dan pembedaan sosial, baik yang berdimensi kelas, etnis/ras, maupun gender/seksual—bahkan pandangan politik dan orientasi religius yang subtil sekalipun dapat ditandai olehnya secara distingtif. Kulit kedua (*the second skin*) manusia ini bukan

sesuatu yang bisa begitu saja disepelekan sebab ia merupakan penanda sosial yang paling kasat-mata, berada di lapis terluar dunia sosial.

### **Hibridisasi Busana**

Konon, ketika menjadi tawanan Belanda pada masa revolusi dulu, Hatta, Sjahrir, dan Soekarno diberi kesempatan untuk mengajukan beberapa permintaan. Hatta tentu meminta buku-buku, Sjahrir surat kabar berbahasa Belanda, dan Soekarno..., ya Soekarno meminta sebuah kemeja Arrow yang masih baru! Anekdote yang pernah dikisahkan oleh almarhum Rm. Mangunwijaya ketika menerima Penghargaan Prof. Teeuw di Jakarta pada 1996 ini (baca Nordholt, 1997:19&17; Budiman, 2004:93-94) kembali mengingatkan saya secara begitu saja pada kepeloporan Bung Karno dalam pemakaian peci sebagai *fashion* kaum nasionalis di paruh pertama abad XX. Bagi Soekarno, yang senantiasa *dandy* itu, penampilan adalah sama pentingnya dengan intelektualisme dan nasionalisme.

Apabila hendak dirunut lebih jauh ke belakang, pada periode peralihan dari abad XI ke abad XX, kemunculan busana (*fashion*) tentu berkaitan erat dengan pertumbuhan kapitalisme perdagangan di Hindia Belanda. Busana menjadi penanda penting bagi budaya kolonial yang pada dasarnya adalah budaya urban yang kapitalistis. Pada zaman itulah busana modern (baca: "Barat", dalam tanda petik), yang pada mulanya ditabukan oleh banyak orang, secara berangsur-angsur mulai diadopsi oleh kalangan terbatas kaum elite terdidik. Secara *pars pro toto*, dapat dikatakan bahwa pergeseran dari kebaya dan sarung ke rok dan celana dapat mengungkapkan perubahan sosial pada periode sejarah paling genting yang pernah dilalui oleh masyarakat kolonial di Hindia Belanda.

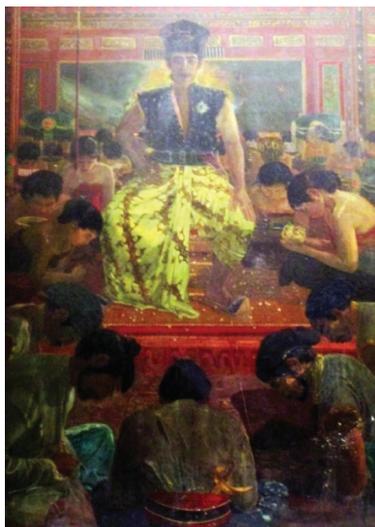
Seperti dikemukakan oleh Kees van Dijk (1997:55&61), pada awal abad XX pemakaian celana panjang—yang berposisi secara hierarkis dengan sarung—banyak ditentang oleh kaum muslim. Dengan sendirinya mereka juga menentang pemakaian dasi, meskipun ironisnya tetap mengenakan jas ketika pergi ke masjid. Sementara itu, pada kurun yang sama, orang-orang Jawa secara perlahan, tetapi pasti mulai menunjukkan kecenderungan untuk beralih ke celana setelah demikian lama bernaung "di bawah kibaran sarung"—sebuah frase terkenal yang saya pinjam dari penyair Joko Pinurbo. Kecenderungan demikian dapat kita amati pada pilihan-pilihan satuan busana yang dikombinasikan secara hibrida oleh, misalnya, H.O.S. Tjokroaminoto (lihat Gambar 1) dan rekan-sezaman (*consociate*). Dalam satu kesempatan dia masih mengenakan blangkon (atau peci) sebagai penutup kepala dan berbalut kain sarung batik sebagai bawahan; dalam kesempatan lain bisa saja dia pun mengenakan celana panjang, jas, kemeja, dan dasi panjang (*necktie*) atau

dasi kupu-kupu (*bow tie*). Sebuah potret Tjokroaminoto yang paling berkesan bagi saya adalah ketika dia tidak hanya mengenakan setelan jas tutup, blangkon, dan sarung, tetapi juga menunjukkan sikap tubuh menantang dengan tatap mata tajam serta secara gestural duduk dengan pose mengangkat dan meletakkan kaki kanan di atas kaki kiri.



Gambar 1  
Sumber: [idsejarah.net](http://idsejarah.net)

Hibridisasi semacam ini, yang serupa David Howes dalam Taylor (2002:228) tampak paling efektif dalam busana dan pakaian, pun tercatat secara agak detail di beberapa bagian dari roman adiknya Pramoedya Ananta Toer, *Bumi Manusia* (1980:128), khususnya di bagian deskripsi peristiwa resepsi pengangkatan ayahanda Minke sebagai seorang bupati. Di dalam kesempatan resmi ini Minke mengenakan seperangkat busana rancangan Tuan Moreno: kemeja dada-berenda, kain batik dengan ikat pinggang perak, blangkon bergaya paduan Jawa Timur dan Madura, sebilah keris, dasi kupu-kupu hitam, dan baju lasting hitam berbentuk jas pendek dengan cowak pada bagian punggung. Dikatakan juga oleh Pram bahwa gaya ini telah menjadi penanda bumi manusia pada akhir abad XIX, penanda kelahiran zaman modern—meskipun hibridisasi ini sesungguhnya sudah bermula sejak Amangkurat I, yang konon pakaiannya dirancang oleh orang Eropa (*cf.* van Dijk, 1997:48), bahkan bukan tidak mungkin sejak Sultan Agung (lihat Gambar 2) sebagaimana dapat diamati dari interpretasi S. Sudjojono dalam sebuah lukisannya, "Pertempuran Sultan Agung Melawan Jan Pieterzoon Coen" (1973).



Gambar 2  
Courtesy of Kris Budiman

### Mengakomodasi Identitas

Popularitas busana Eropa, walaupun begitu, baru mulai tercapai pada peralihan abad XIX-XX yang lampau di negeri jajahan ini, ungkap Elsbeth Locher-Scholten (1997:153-157). Sebelum itu, kaum perempuan Indis pada ujung abad XIX masih mengenakan sarung dan kebaya putih sebagai pakaian kasual atau keseharian mereka. Di satu sisi kebiasaan ini, menurut Djoko Soekiman (2014:43), dipengaruhi oleh tradisi para nyai (lihat Gambar 3) dan pembantu rumah tangga; di sisi lain warna putih pada kebaya ini, misalkan ketika dibandingkan dengan kebaya ungu, merupakan ciri distingtif yang paling kasat mata untuk menandai perbedaan ras yang sekaligus berkelindan dengan status sosial, sebagaimana dikisahkan secara kritis oleh Iksaka Banu di dalam cerpennya, "Racun untuk Tuan," termuat dalam *Semua untuk Hindia* (2014:38).

Sesungguhnya telah kuminta ia membawa seluruh kebaya putihnya. [...]. Tapi ia menolak. Takut dianggap menyalahgunakan *simbol status* (italiks dari saya, KB), yang kini tak lagi disandangnya. Pernyataan itu ibarat tamparan keras di wajah. Membuatku berpikir, siapa pecundang gila hormat yang dulu membuat peraturan aneh bahwa seorang nyai harus bisa dibedakan secara kasat mata lewat warna bajunya?

Mengapa sehelai kebaya –dan maksudku memang benar-benar kain kebaya– yang berwarna putih memiliki nilai lebih dibandingkan warna lain? Apakah karena dianggap paling dekat dengan warna kulit orang Eropa?



Gambar 3  
Sumber: Garin Nugroho, *Nyai* (2016)

Akan tetapi, tidak perlu berlama-lama bagi kebaya dan sarung untuk kemudian bersaing dengan gaun-gaun putih kasual yang lebih praktis atau gaun-gaun malam yang dibordir dengan cermat namun sulit disetrika. Bahkan, ketika sudah memasuki 1920/30-an, kedua satuan busana ini tampak nyaris tenggelam sebagai bagian dari masa lalu. Sejak dekade inilah pakaian perempuan telah sepenuhnya mengalami pem-“barat”-an, terkunci di dalam wacana mode atau *fashion*. Apa yang disebut sebagai perubahan—sebuah obsesi yang tiada habis-habisnya digeluti oleh dunia *fashion*—, bahkan dapat kita runut ke belakang semenjak Kartini pada akhir abad XIX yang masih mengenakan kebaya katun putih (lihat Gambar 4) atau beludru hitam klasik, sebagaimana galibnya kaum perempuan ningrat Jawa pada zaman itu, sampai dengan perkembangannya yang paling kontemporer pada dekade-dekade awal abad digital ini, abad XXI, entah berupa modifikasi kebaya Kartini modern dengan beragam variannya yang tanpa batas dan serba mewah atau kebaya Kartini hijab yang mengakomodasi identitas bergender (*gendered*), orientasi religius, dan *fashionability* (Budiman, 2004:115-116)—suatu ciri yang sudah telanjur melekat sebagai kulit kedua pada tubuh perempuan.



Gambar 4  
Sumber: Hanung Bramantyo, *Kartini* (2017).

### **Kepustakaan**

- Banu, Iksaka. 2014. *Semua untuk Hindia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Budiman, Kris. 2004. *Jejaring Tanda-Tanda: Strukturalisme dan Semiotik dalam Kritik Kebudayaan*. Magelang: IndonesiaTera.
- Locher-Scholten, Elsbeth. 1997. "Summer Dress and Canned Food: European Women and Western Lifestyles in the Indies, 1900-1942". Henk Schult Nordholt (Ed.), *Outward Appearances: Dressing State and Society in Indonesia*. Leiden: KITLV Press. Hlm. 151-180.
- Nordholt, Henk Schulte. 1997. "Introduction". Henk Schult Nordholt (Ed.), *Outward Appearances: Dressing State and Society in Indonesia*. Leiden: KITLV Press. Hlm. 1-38.
- Soekiman, Djoko. 2014. *Kebudayaan Indis: Dari Zaman Kompeni Sampai Revolusi*. Depok: Komunitas Bambu.
- Taylor, Lou. 2002. *The Study of Dress History*. Manchester & New York: Manchester University Press.
- Toer, Pramoedya Ananta. 1980. *Bumi Manusia*. Jakarta: Hasta Mitra.
- van Dijk, Kees. 1997. "Sarongs, Jubbahs, and Troussers: Appearance as A Means of Distinction and Discrimination". Henk Schult Nordholt (Ed.), *Outward Appearances: Dressing State and Society in Indonesia*. Leiden: KITLV Press. Hlm. 39-84.

## Eksplorasi Bentuk Kepala Binatang dalam Seni Patung

Lutse Lambert Daniel Morin  
Jurusan Seni Murni, FSR, ISI Yogyakarta

### Pendahuluan

Salah satu jenis karya seni yang berbentuk tiga dimensi adalah seni patung. Sebagai bagian dari seni rupa, seni patung merupakan pernyataan artistik dan estetik melalui bentuk-bentuk tiga dimensional. Seni patung ini menggunakan berbagai media dalam penciptaan karya tiga dimensional ini antara lain kayu, batu, dan logam. Dalam penciptaan karya ini, penulis akan memadukan teknik kenteng logam dengan teknik las menggunakan tabung *Liquefied Petroleum Gas* (LPG).

Bentuk yang akan dikembangkan dalam penciptaan ini adalah kepala sapi. Pemilihan bentuk kepala sapi didasari pada kekaguman penulis terhadap manfaat dan keistimewaan sapi. Sapi bukan hanya bermanfaat untuk dikonsumsi daging dan susunya, tetapi tenaga sapi juga sering dimanfaatkan oleh petani sebagai penarik gerobak. Kekuatan sapi menarik gerobak diakui oleh para petani banyak membantu mereka dalam mengangkut hasil bumi. Di Yogyakarta, kekuatan sapi menarik gerobak juga diabadikan dalam sebuah festival gerobak sapi yang diadakan setiap tahun.

Selain manfaatnya bagi kehidupan manusia, sapi juga memiliki keistimewaan bagi masyarakat dan agama tertentu. Masyarakat Bali yang banyak menganut agama Hindu, menganggap sapi adalah binatang yang suci. Sapi merupakan lambang dari ibu pertiwi yang memberikan kesejahteraan kepada semua makhluk hidup di bumi ini.

Berdasarkan hal tersebut di atas, penulis ingin mewujudkan karya seni tiga dimensi yang bukan saja indah, tetapi efisien dalam pembiayaan, dan bisa dikerjakan dengan skala kecil. Penulis ingin menciptakan karya seni patung yang inovatif dalam teknik pengelasan.

Ada beberapa karya yang menjadi inspirasi penulis dalam menciptakan karya seni tiga dimensi. Karya-karya tersebut merupakan karya dari seniman Perancis dan Rusia. Mereka membuat karya seni tiga dimensi berbahan metal dan merangkainya hingga membentuk binatang.



Gambar 1 Pierre Matter, "Sculpture 1"



Gambar 2 Pierre Matter, "Sculpture 2"



Gambar 3 Pierre Matter, "Sculpture 3"



Gambar 4 Igor Verniy, "Fish"

Penciptaan sebuah karya seni tidak lepas dari adanya metode-metode yang digunakan dalam menciptakan karya. Ada beberapa tahap yang harus dilakukan untuk memperoleh hasil penciptaan yang maksimal. Tahapan-tahapan tersebut haruslah sistematis dan terencana dari awal penciptaan sampai pada akhir tahapan perwujudan karya. Gustami (2004:3) mengungkapkan bahwa secara metodologis proses lahirnya suatu karya melalui tiga tahapan utama, yaitu (1) eksplorasi, meliputi langkah pengembaraan jiwa dan penjelajahan dalam menggali sumber ide. Dari kegiatan ini akan ditemukan tema dan berbagai persoalan. Langkah kedua adalah menggali landasan teori, sumber, dan referensi serta acuan visual untuk memperoleh konsep pemecahan masalah; (2) perancangan, yang terdiri dari kegiatan menuangkan ide dari hasil analisis yang telah dilakukan ke dalam bentuk dua dimensional atau desain; hasil perancangan tersebut selanjutnya diwujudkan dalam bentuk model; dan (3) perwujudan, merupakan perwujudan dari model menjadi karya.

Metode ini akan digunakan penulis untuk menghasilkan sebuah karya tiga dimensi yang maksimal. Dari mengeksplorasi bentuk kepala sapi, menuangkan ide-

ide kreatif dalam bentuk rancangan, sampai mewujudkannya dalam bentuk seni patung tiga dimensi.

Teknik yang digunakan dalam perwujudan karya seni adalah teknik kenteng logam dan teknik las. Kenteng logam adalah proses pembentukan lembaran/lempengan logam atau bongkahan logam dengan cara dipanaskan dengan suhu tertentu kemudian ditempa hingga menjadi bentuk yang diinginkan. Logam tersebut dapat berupa tembaga, kuningan, alumunium, dan lain sebagainya. Tahap pengerjaan ini dimulai dengan pemanasan atau pemuaiian logam dengan cara dibakar dengan api kemudian ditempa hingga memadatkan partikel logam. Ketika partikel logam kembali padat kembali dibakar atau dipanaskan untuk mendapatkan pemuaiian kembali. Tujuan pemuaiian logam adalah untuk mendapatkan kelunakan atau peregangan di bagian logam ketika ditempa. Hal ini menjadikan logam tidak akan patah atau robek. Kenteng logam dilakukan dengan cara pemukulan bagian permukaan logam sebagai cara untuk membentuk pola dengan teknik yang terbalik, artinya pemukulan atau penempaan logam dilakukan dari sisi sebaliknya.

Teknik kenteng logam disebut juga *repoussé* dari bahasa Perancis yang berarti mendorong. Menurut Artur Williams:

*Repousse (metal) A technique of hammering metal (usually the back side) into different shapes. A wooden mold is use for soft metals like copper. Some metals are heated to be more flexible and used for tempering purposes. There are many shapes of hammers used for this purpose (William, 2005:372).*

Pengertian tersebut merupakan *repousse* dalam teknik logam, yaitu teknik memukul logam dari bagian belakang ke dalam bentuk yang berbeda. Sebuah cetakan kayu yang digunakan untuk logam lunak seperti tembaga. Beberapa logam yang dipanaskan untuk lebih fleksibel dan digunakan untuk tujuan peregangan pada logam. Ada banyak bentuk martil yang digunakan untuk memproses kenteng.

Selain kenteng logam, teknik yang digunakan adalah teknik las. Pengelasan (*welding*) adalah salah satu teknik penyambungan logam dengan cara mencairkan sebagian logam induk dan logam pengisi dengan atau tanpa tekanan dan dengan atau tanpa logam penambah dan menghasilkan sambungan. Berdasarkan definisi dari Deutch Industrie Normen (DIN), las adalah ikatan metalurgi pada sambungan logam paduan yang dilaksanakan dalam keadaan lumer atau cair. Dari definisi tersebut dapat dijabarkan lebih lanjut bahwa las adalah sambungan setempat dari beberapa batang logam dengan menggunakan energi panas. Dalam penelitian ini, akan digunakan teknik las menggunakan tabung LPG tiga kilogram.

Dari uraian tersebut penulis akan memadukan teknik kenteng dan las menggunakan LPG. Kedua teknik ini akan dipadukan hingga tercipta sebuah bentuk karya tiga dimensi yang diinginkan.

## **Eksplorasi Bentuk Kepala Binatang dalam Seni Patung**

### 1. Alat dan Bahan

Proses penciptaan karya seni merupakan suatu proses perwujudan sebuah ide menjadi sebuah bentuk karya seni. Proses penciptaan ini melibatkan alat dan bahan. Dalam penciptaan ini, penulis menggunakan beberapa alat material dan teknik.

#### a. Alat

Ada beberapa yang dipergunakan penulis dalam membuat karya tiga dimensi. Alat-alat tersebut adalah:

- 1) *blower* api, untuk membakar kepala sapi yang telah dibersihkan dan memanaskan logam yang akan dikenteng dan selama dilakukan proses pengentengan logam;
- 2) ember, digunakan sebagai tempat penampungan air dan mengaduk gipsum dalam proses pencetakan *modeling*;
- 3) kuas, digunakan untuk membantu proses pelapisan model dengan gipsum;
- 4) gerinda, digunakan untuk merapikan dan menyempurnakan bentuk *modeling* yang telah dihasilkan;
- 5) martil/palu/*hammer*, untuk pemukul saat proses penempaan logam atau kenteng logam;
- 6) alat las, yang digunakan adalah perpaduan antara oksigen dan gas LPG. Selain hasilnya untuk pengelasan tembaga bagus, biaya yang diperlukan juga lebih murah hingga 60% dibandingkan menggunakan asitilin;
- 7) landasan, untuk memukul/*anvil*;
- 8) jabung, adalah landasan pahat atau tempa yang direkatkan di bagian bawah logam. Bahan ini digunakan dalam proses detail dari media tempa. Kandungan bahan ini antara lain gondorukem, damarselo, batu bata merah yang dihaluskan, dan minyak goreng;
- 9) pahat, berfungsi pahat dalam kenteng logam, untuk membuat bentuk detail dari sisi bagian dalam.

#### b. Bahan

Ada beberapa bahan yang digunakan dalam pembuatan karya dimensi ini. Bahan-bahan tersebut adalah:

- 1) gipsum digunakan sebagai bahan pembuat cetakan;

- 2) poliester resin, merupakan cairan encer berwarna coklat bening sampai gelap dan berbau tajam. Umumnya terdiri dari tiga komponen yang harus dicampurkan, yaitu resin, pengeras (*hardener*), dan pereaksi (katalisator);
- 3) *matt*, sebagai pelapis campuran/adonan dasar *fiberglass*;
- 4) *talc*, merupakan bubuk berwarna putih seperti sagu. Berfungsi sebagai campuran adonan *fiberglass* agar keras dan agak lentur;
- 5) plat tembaga.

## 2. Proses Pembuatan

Proses pembuatan seni tiga dimensi ini terbagi atas tiga proses, yaitu pembuatan *modeling*, kenteng logam, dan *finishing* karya.

### a) Proses *modeling*

Proses ini dimulai dengan penyiapan kepala sapi. Kepala sapi dibersihkan bulu-bulunya menggunakan *blower* api sampai bulunya bersih. Setelah itu, kepala sapi diberi sekat pemisah antarbagian lalu diolesi pemisah. Hal ini bertujuan agar gipsum dapat dibuka dengan mudah dan tidak rusak. Proses selanjutnya adalah menuangkan gipsum pada model kepala sapi. Penuangan gipsum dilakukan tiga kali. Penuangan pertama campuran gipsum dibuat agak cair. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan detail bentuk kepala sapi. Setelah agak mengeras, dituangkan lagi gipsum yang lebih kental dan ditemplei perban agar gipsum lebih kuat dan tidak mudah patah. Penuangan ketiga dilakukan setelah perban menempel pada lapisan kedua. Tuangan ketiga ini dibuat lebih tebal daripada tuangan sebelumnya. Gipsum ini dapat dilepaskan dari model setelah gipsum mengeras dan dalam kondisi benar-benar kering.

Tahap selanjutnya dari proses *modeling* adalah pembuatan master karya. Cetakan yang telah kering kemudian diolesi pemisah berupa semir lantai. Setelah itu, dituangkan *polyester resin* pada cetakan sampai pada tingkat ketebalan dua mili. Selanjutnya bagian-bagian tersebut disatukan dan dituangi poliester resin kembali agar menyatu satu sama lain. Setelah poliester resin mengeras dan setiap bagian sudah menyatu dengan kuat, cetakan dapat dibuka. Proses terakhir dari *modeling* adalah penghalusan hasil cetakan.

### b) Proses Kenteng Logam

Proses ini dilakukan setelah *modeling* benar-benar sempurna agar hasil kenteng juga sempurna seperti model yang terbuat dari poliester resin.

Proses kenteng diawali dengan menyiapkan bahan, yaitu plat tembaga. Pembuatan bentuk kepala sapi ini dijadikan beberapa bagian. Plat dipotong sesuai mal atau *modeling* dan sesuai bagian-bagiannya.

Plat-plat yang sudah dipotong kemudian dipanaskan. Pemanasan ini bertujuan agar plat tembaga tidak terlalu keras dan mudah dibentuk. Plat kemudian ditempa atau dipukul-pukul dan dibentuk sesuai dengan model. Pembakaran dilakukan berulang-ulang agar plat tetap lunak dan tidak pecah ketika dibentuk. Masing-masing bagian ditempa mengikuti bentuk *modeling*

Setelah sempurna, bagian per bagian disatukan menggunakan alat las. Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah perpaduan antara oksigen dan gas LPG. Perpaduan antara oksigen dan LPG dapat menghasilkan panas yang dapat digunakan untuk menyambung hasil kenteng logam. Penggunaan gas LPG dalam pengelasan dapat menghemat biaya sekitar 60% dibanding jika menggunakan las asitilin.

Setelah penyatuan bagian selesai, dapat dilakukan *finishing* atau penghalusan kenteng logam dan pewarnaan logam. Penghalusan ini menggunakan gerinda dan amplas.

## Hasil Karya

Setelah bagian kepala sapi atau kenteng logam selesai, sebagai langkah *finishing* adalah penyatuan kepala sapi dengan mesin yang telah dibentuk. Mesin mobil yang sudah dibersihkan ditambah dengan berbagai benda temuan hingga memiliki nilai estetis. Setelah dirasa cukup, mesin bisa disatukan dengan bentuk kepala dan terbentuklah karya seni tiga dimensi. Karya-karya tersebut adalah sebagai berikut.

1. Karya pertama berjudul "Merangkai"

Karya ini bercerita tentang keberadaan sapi yang bermanfaat membantu manusia mencari penghidupan. Mesin jahit digunakan untuk memberi gambaran kehidupan manusia yang harus dirajut setiap harinya. Manusia membutuhkan materi untuk melakukan hal itu dan sapi menjadi prasarananya.



2. Karya kedua berjudul "Tenaga"

Karya ini bercerita tentang kekuatan sapi yang luar biasa. Tenaga yang dimilikinya mampu membantu pekerjaan manusia misalnya sebagai penarik gerobak. Penggunaan pipa dimaksudkan untuk memberi gambaran tentang kekuatan sapi yang tersembunyi di balik ketenangannya. Seperti air yang diam dan tenang, tetapi mampu menghancurkan apa pun yang diterjangnya. Selain itu, pipa tempat air mengalir juga melambangkan air sebagai ibu pertiwi yang memberikan kehidupan di alam semesta.



3. Karya ketiga berjudul "Kekuatan"

Karya ketiga berjudul "Kekuatan" ini memiliki konsep tentang kekuatan sapi yang luar biasa. Orang-orang menggunakan tenaga sapi sebelum adanya berbagai macam mesin seperti saat ini. Sapi menjadi mesin bagi para petani untuk mengangkut hasil sawah dan ladangnya. Di kota, sapi sering digunakan sebagai penarik gerobak sebagai kendaraan tradisional.



## Simpulan

Karya patung tiga dimensi merupakan sebuah seni yang membutuhkan ketelatenan dalam penciptaannya. Perlu adanya kesabaran untuk memperoleh hasil yang maksimal. Dalam penciptaan seni patung, juga dibutuhkan pembiayaan yang tinggi. Kondisi ini dapat diperhemat dengan penggunaan tabung gas LPG dalam proses pengelasannya. Penghematan biaya pengelasan ini bisa mencapai 60%.

Sapi sebagai binatang yang luar biasa dapat dijadikan ide pembuatan karya seni tiga dimensi dengan beberapa konsep. Konsep sapi dan rangkaiannya sebagai perlambang kekuatan, ibu pertiwi dan manfaat sapi bagi manusia menjadi dasar perwujudan karya dalam penciptaan ini.

## Kepustakaan

- Bastomi, Suwaji. 1990. *Wawasan Seni*, IKIP Semarang Press, Semarang,
- van Peursen, C.A. 2008. "Filsafat Sebagai Seni untuk Bertanya". Dalam B. Arief Sidharta. *Apakah Filsafat dan Filsafat Ilmu Itu?* Bandung: Pustaka Sutra.
- Jack, C. Rich. 1988, *The Materials and Methods of Sculpture*. New York: Oxford Universitypress.
- Gustami, SP. 2004. *Proses Penciptaan Seni Kriya: Untaian Metodologis*. Yogyakarta: Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Bondy, S.C. and Prasad, K.N. 1988. *Metal Neurotoxicity*. Boca Raton. Fla: CRC Press.
- Soedarso Sp. 1988. *Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sana.
- Soeprapto. 1994. *Teknik Pelapisan*. Yogyakarta: FPTK IKIP.
- Steve, Thompson. 1999. *Handbook of Mold, Tool and Die Repair Welding*. England: William Andrew Publishing, Abington Publishing.
- Arthur, Williams. 2005. *The Sculpture Reference Illustrated: Contemporary Techniques, Terms, Tools, Materials, and Sculpture*. USA: Sculpture Books, University of Michigan.

Harsono, Wiryosumarto dan Toshie Okumura. 1985. *Teknologi Pengelasan Logam*. Edisi ke-3. Jakarta: Pradnya Paramita.

**Pustaka Laman**

<http://catalogorigin.wlimg.com/1/1925794/full-images/silver-leaf-trays-1067279.jpg>, diunduh 7 Maret 2014, 20.00 WIB

<http://corlogamindustry.com/kerajinan-aluminium/>, diunduh 10 maret 2014, 10.00 WIB

<http://corlogamindustry.com/kerajinan-aluminium/> , diunduh 10 maret 2014, 10.00 WIB

<http://imroee.blogspot.com/2011/03/manusia-juga-membuat-sarang-seperti.html> ,diunduh 9 Maret 2014, 20.00 WIB

<http://imroee.blogspot.com/2011/03/manusia-juga-membuat-sarang-seperti.html> , diunduh 9 Maret 2014, 20.20 WIB

<http://imroee.blogspot.com/2011/03/manusia-juga-membuat-sarang-seperti.html> ,diunduh 9 Maret 2014, 20.20 WIB

<http://www.theartzoo.com/ceramic-leaf-vessel/> , diunduh 10 Maret 2014, 10.30 WIB



# Pertimbangan *Platform* Menciptakan Momen *Instagrammable* Sebagai Bagian dari *Brief* dalam Perancangan Interior

M. Sholahuddin

Program Studi Desain Interior, FSR, ISI Yogyakarta

## ***Distruption dan Fusion Teknologi***

Perkembangan revolusi industri 4.0 saat ini membuka peluang yang luas bagi siapa pun untuk maju. Semua semakin mudah mengakses teknologi informasi hingga ke seluruh pelosok sehingga semua orang dapat terhubung di dalam sebuah jejaring sosial. Informasi yang sangat melimpah ini memberikan manfaat yang besar baik untuk pengembangan ilmu pengetahuan maupun perekonomian. Revolusi industri 4.0 juga telah mendorong inovasi-inovasi teknologi yang memberikan dampak *distrupsi* atau perubahan fundamental terhadap kehidupan masyarakat. Perubahan-perubahan tidak terduga menjadi fenomena yang akan sering muncul pada era revolusi industri 4.0.

Kehadiran media sosial pada era teknologi saat ini sudah seperti makanan pokok bagi banyak orang. Setiap hari di mana pun dan kapan pun media sosial dapat dengan mudah diakses menggunakan *mobile phone*. Perkembangan berbagai media sosial ini seperti Facebook, Path, Twitter, dan Instagram sudah sangat populer digunakan. Dengan fungsi dan kegunaan yang bermacam-macam seperti untuk *update* foto, teks, video, dan kebutuhan lainnya. Jadi, sepertinya banyak yang tertolong dengan kehadiran media sosial.



Gambar 1 Revolusi industri 4.0 yang bersifat *distruption* ditandai dengan pembauran (*fusion*) teknologi yang mampu menghapus batas-batas penggerak aktivitas ekonomi, baik dari perspektif fisik, digital, maupun biologi.

Sumber: <https://www.ajarekonomi.com/2018/05/perkembangan-revolusi-industri-40.html>.2019

Saat ini media sosial Instagram sedang naik daun karena fungsi dan kegunaannya yang beragam. Dari yang *update* foto makanan (kuliner), video lucu, jualan *online*, promosi *brand*, promosi produk dan jasa, sampai pada promosi akun pribadi khususnya kalangan artis, Buzzer, Youtuber, Selebgram, dan lainnya. Tidak terkecuali di kalangan desainer interior, Instagram menjadi pilihan untuk meng-*update* foto atau video tentang desain interior baik dari karyanya maupun karya desainer lain yang *instagrammable*.

*"This place is really instagrammable, you'll see what I mean"* (Syed, 2017).



Gambar 2 Desain Interior Lobi Hotel Tentrem Yogyakarta yang sangat *instagrammable*  
Sumber: [https://www.tripadvisor.co.za/LocationPhotoDirectLink-g294230-d3737584-i151620085-Hotel\\_Tentrem\\_Yogyakarta...](https://www.tripadvisor.co.za/LocationPhotoDirectLink-g294230-d3737584-i151620085-Hotel_Tentrem_Yogyakarta...) 2019

Desain interior dan arsitektur sejak kurang lebih 10 tahun lalu berkembang pesat. Hal ini terjadi karena orang Indonesia sudah mulai menghargai profesionalisme. Pertumbuhan ekonomi yang sehat menjadikan masyarakat lebih peduli terhadap keindahan serta kenyamanan saat membeli dan menempati rumah atau apartemen mereka. Pasangan muda-mudi saat ini yang notabene adalah "*millennial generation*", sangat akrab dan memiliki "ketergantungan" dengan internet dalam telepon pintarnya. Salah satunya jika akan membeli rumah pasti *searching* di internet melalui situs-situs yang ada atau melalui media sosial yang sangat mereka akrab sehari-hari, salah satunya Instagram. Hal ini dilakukan karena mereka ingin mendapatkan rumah yang bagus dan nyaman, apalagi bagi mereka yang sudah masuk level kaya (Sholahuddin, 2016).

Dengan fenomena ini, banyak desainer dan arsitek yang mengunggah karyanya ataupun karya desainer lain yang *instagrammable* ke dalam Instagram-nya. Dengan demikian, dengan mudah dilihat oleh para *followers*-nya, yang selanjutnya dapat berujung ke permintaan untuk memberikan jasa perancangan interior ataupun sekadar meminta informasi tentang elemen interiornya yang salah satu *brief* yang diminta adalah memasukkan pertimbangan *platform* menciptakan momen

*instagrammable* ke dalam rancangan interior rumah, apartemen, atau gedung mereka baik yang bersifat privat maupun publik. Selain itu, melihat peluang ini banyak desainer interior yang bekerja sama dengan berbagai produsen elemen interior seperti perusahaan *furniture, furnishing, equipment, mechanical, electrical*, dan bahan-bahan interior.

### **Semangat "Kompetisi" dalam Mem-posting di Media Sosial IG**

Apakah hubungan antara aplikasi Instagram dengan kata *instagrammable*? Instagram atau sering disingkat dengan IG merupakan aplikasi pintar yang dibeli oleh pendiri Facebook pada tahun 2012. Setelah dibeli Instagram terus dikembangkan menjadi aplikasi untuk berbagi foto dan video terpopuler. Integrasi Facebook dan Instagram pun menjadi sangat erat dan saling terkait. Semakin ke sini Instagram banyak menjadi ladang pendapatan bagi banyak pemakainya. Pemanfaatan di sudut promosi salah satunya yang paling banyak digunakan pada era ini baik untuk menjual barang maupun menawarkan jasa, seperti jasa mendesain interior oleh desainer interior. Sampai saat pemakai Instagram terus meningkat pesat. Setiap orang terus berlomba-lomba untuk selalu meng-*upload* foto dan video terbaru yang pastinya kekinian. Akhirnya muncullah kata *instagrammable* yang mempunyai arti yang berbeda-beda dan dengan nilai positif ataupun negatif.

Kata *instagrammable* sebenarnya merupakan gabungan dari dua kata, yaitu *instagram* dan *able*. Setiap kata tersebut memiliki arti tersendiri, seperti Instagram yang berarti nama aplikasi dan *able* yang artinya dapat, bisa, sanggup, dan mampu. Ketika kedua kata tersebut digabungkan, arti kata *instagrammable* adalah sesuatu yang bisa atau layak untuk dibagikan ke profil Instagram dalam bentuk foto dan video. Maka dari itu, kata *instagrammable* erat kaitannya dengan suatu keadaan, benda, dan tempat yang layak untuk diabadikan dan dibagikan ke Instagram. Contohnya foto museum yang lagi hits di kalangan anak muda (Museum Macan) atau tempat makan yang memiliki keunikan tersendiri. Sesuatu yang unik, hits, terbaru, keren, mewah, kreatif, kekinian, dan lainnya mampu menjadi konten bagi pemilik akun Instagram yang memang sedang aktif meningkatkan nama akunya.

Karena hal ini, banyak sekali restoran yang berlomba untuk menyajikan suasana yang dapat dimanfaatkan untuk berfoto. Dampak positif bagi restoran tersebut adalah meningkatnya nama restoran dengan lebih cepat (tertarget) tanpa harus mengeluarkan biaya lebih. Selain restoran, ada juga bisnis atau tempat lain yang bisa memanfaatkan momen dari *instagrammable* ini seperti museum, toko bunga, tempat wisata, hotel, pameran, kafe, ruang terbuka hijau, ruang terbuka nonhijau, terminal, bandara, dan stasiun kereta.

*"Architects should make Instagram-friendly elements a central part of their designs for hotels, bars and restaurants to boost their chances of success, according to a new report" (Fairs, 2018).*

Instagram dari awal diluncurkan sudah menjadi salah satu media sosial yang memiliki banyak sekali pengguna. Semua pasti sudah tidak asing dengan media sosial yang berguna untuk men-*share* foto dan atau video pendek ini, terutama bagi anak-anak milenial. Saat ini dengan media sosial Instagram siapa pun bisa jadi dikenal khalayak. Jadi, bukan *public figure* pun punya kesempatan emas untuk bisa *ngeksis* karena hanya melalui beberapa foto yang *instagramable*, semua dapat menjadi seorang *selebgram*. *Instagramable* juga memiliki arti sesuatu yang cocok untuk di-*posting* di Instagram, yang ketika ditampilkan akan banyak sekali mendapatkan *likes* dan menjadi *booming* atau *trend*. Postingan di Instagram dapat berupa sebuah foto yang lokasinya lagi hits, bagus, bahkan masih jarang dikunjungi orang lain (Sumber: <https://www.google.com/search?q=arti+instagramable&oq>).

### ***"Menciptakan Momen Instagrammable" Sebagai Bagian dari Brief Perancangan Interior***

Desain interior adalah *"personality. The purpose of interior design , therefore, is the functional improvement, aesthetic enrichment, and psychological enhancement of interior space"*. Artinya bahwa desain interior adalah sebuah perencanaan tata letak dan perancangan ruang dalam di dalam bangunan. Keadaan fisiknya memenuhi kebutuhan dasar akan naungan dan perlindungan, memengaruhi bentuk aktivitas serta aspirasi, dan mengekspresikan gagasan yang menyertai tindakan. Sebuah desain interior juga memengaruhi pandangan, suasana hati, dan kepribadian. Oleh karena itu, tujuan dari perancangan interior adalah pengembangan fungsi, pengayaan estetis, dan peningkatan psikologi ruang interior (Sholahuddin, 2012).

Perancangan interior secara harfiah adalah seni untuk membangun ruang dalam yang fungsional dan secara estetis menyenangkan. Desainer interior menciptakan ruang-ruang tempat tinggal dan kerja manusia, juga membentuk gaya hidup, memengaruhi cara mereka merasa, berpikir, dan berkegiatan, serta memengaruhi kesehatan dan kenyamanan mereka. Desainer interior tidak hanya sekadar melakukan perubahan fisik yang tampak, tetapi dampak perubahan fisik inilah yang nantinya akan memengaruhi hidup manusia dan membentuk tingkah lakunya.

Desainer interior profesional didefinisikan oleh The American Society of Interior Designers (ASID): *"Interior designer is professionally trained to create a functional and quality interior environment. Qualified through education, experience*

*and examination, a professional designer can identify, research and creatively resolve issues and lead to a healthy, safe and comfortable physical environment*" (<http://www.careersininteriordesign.com>). ("Desainer interior adalah seseorang yang dilatih secara profesional untuk menciptakan lingkungan interior yang fungsional dan berkualitas dan berkualifikasi melalui pendidikan, pengalaman, dan ujian dari badan yang berwenang mengeluarkan sertifikasi (di Indonesia disebut sebagai SKA yang dikeluarkan oleh Himpunan Desainer Interior Indonesia (HDII). Selain itu, seorang desainer profesional harus dapat mengidentifikasi, meneliti, dan secara kreatif menyelesaikan masalah yang mengarah ke lingkungan fisik yang sehat, aman, dan nyaman.")

Desainer interior profesional menurut HDII adalah seseorang yang memenuhi kualitas profesi berdasarkan pendidikan, pengalaman, dan keahlian yang diakui, dalam: (1) mengenal, meneliti, dan secara kreatif memecahkan masalah-masalah yang berhubungan dengan fungsi dan kualitas dari lingkungan interior; (2) menjalankan pelayanan jasa yang berhubungan dengan ruang-ruang interior meliputi penyusunan program ruang, analisis desain, perencanaan ruang, estetika, dan pengawasan pelaksanaan pekerjaan di lapangan, dengan menggunakan pengetahuan khususnya dalam konstruksi interior, sistem-sistem bangunan dan komponen-komponennya, peraturan-peraturan bangunan, peralatan, bahan-bahan, dan kelengkapan akhirnya; dan 3) mempersiapkan gambar-gambar serta dokumen-dokumen penjelasnya yang berhubungan dengan desain ruang-ruang interior.

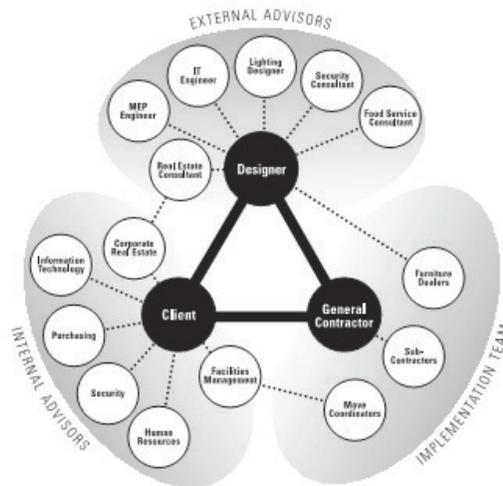


Gambar 3 Desainer Interior Profesional

Sumber: Sumber: <http://www.careersininteriordesign.com/>

Pada era globalisasi desainer interior telah menjadi profesi yang bersertifikasi dengan sebutan profesional "bersertifikat perencana". Mengapa seorang desainer interior harus berlisensi/bersertifikasi? Hal ini dikarenakan dalam status desainer interior profesional mencerminkan kepercayaan publik yang diberikan kepadanya dengan mengeluarkan biaya yang tinggi dan melihat kondisi dunia kerja tahun mendatang terutama menghadapi pasar bebas, maka dibutuhkan sikap, perilaku, dan

kemampuan kerja yang profesional karena desainer interior bekerja dalam sebuah tim (seperti yang ada di lingkaran proyek) (Sholahuddin, 2016). Dengan gencarnya media sosial Instagram yang dapat digunakan oleh seorang desainer interior untuk mem-*publish* dan menawarkan jasanya melalui media sosial, ada hal yang harus tetap dipegang oleh seorang desainer interior, yaitu sikap profesional. seperti yang dikatakan oleh Amy Dahm, IIDA: *“Professionalism is not just education, training, certification/licensing and other beliefs, but also to be able to practice professionally”*.



Gambar 4 Lingkaran Proyek Desain Interior  
Sumber: <http://www.careersininteriordesign.com/>

Dalam skema lingkaran proyek, dapat dicermati bahwa dalam proses sebuah proyek desain interior saat ini seorang klien akan banyak mencari informasi melalui media sosial yang sangat mudah diakses, salah satunya Instagram. Banyak alasan seorang klien mencari informasi tentang desain interior yang mereka butuhkan, yaitu informasinya selalu *up to date*, baik dari sisi tren desain maupun inovasinya, para *selebgram* mampu menghadirkan informasi terkini tentang desain interior yang ada di berbagai jenis bangunan, seperti rumah/apartemen, hotel, restoran, dan toko/retail. Selain itu, yang terpenting adalah klien bisa berkomunikasi dengan *selebgram*-nya dan bahkan banyak dari *selebgram* yang berprofesi sebagai desainer interior sehingga dari komunikasi yang dilakukan itu akhirnya berlanjut menjadi proyek bagi *selebgram*-nya. Bagi desainer interior terlihat dalam lingkaran proyek di atas, dengan semakin maraknya *Information Technology* (IT) saat ini terutama dalam media sosial Instagram akan sangat membantu untuk mencari informasi terkini tentang desain interior, menginformasikan hasil karya desain interior yang sudah/sedang dikerjakannya, dan sekaligus mencari klien yang berminat untuk memakai jasanya.





Gambar 6 Mariekondo dan *postingan* desain interior  
Sumber: [https://www.google.com/search?safe=strict&biw=1366&bih=657&tbm=isch&sa=1&ei=UGovXK6YMMf\\_vgSa37-wCw&q=Mariekondo...](https://www.google.com/search?safe=strict&biw=1366&bih=657&tbm=isch&sa=1&ei=UGovXK6YMMf_vgSa37-wCw&q=Mariekondo...) .2019

## 2. Lenaterlutter (336.000 Followers)

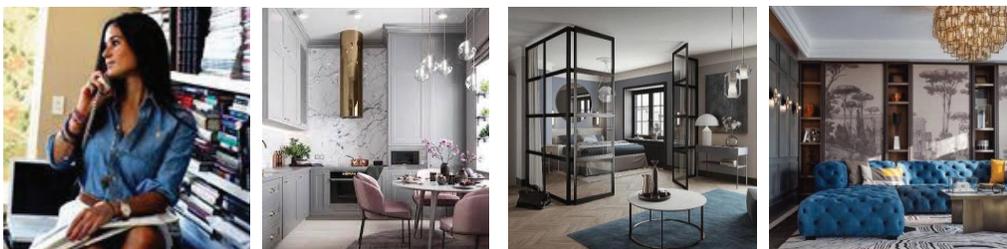
*Followers* mengetahui Lenaterlutter karena hasratnya dalam *fashion*. Selain itu, desain interior adalah topik lain yang sering di-*posting* oleh *influencer* asal Jerman ini.



Gambar 7 Lenaterlutter dan *postingan* desain interior  
Sumber: <https://www.google.com/search?safe=strict&biw=1366&bih=657&tbm=isch&sa=1&ei=kGwvXlrwJpH0rQGptqrYCg&q=Lenaterlutter&oq...> 2019

## 3. Ashleystark (272.000 Followers)

Direktur Kreatif Ashley Stark Kenner adalah pencinta desain yang bekerja di perusahaan produk interior Stark. Kontennya meliputi desain interior dari arsitektur modern hingga inspirasi interior *art nouveau*.



Gambar 8 Ashleystark dan *postingan* desain interior  
Sumber: <https://www.google.com/search?safe=strict&biw=1366&bih=657&tbm=isch&sa=1&ei=m2YvXPOaCoPtvASglomwDA&q=Ashleystark&oq...> 2019

#### 4. Kristywicks (251.000 Followers)

Kristy adalah desainer dan *blogger* gaya hidup yang tinggal di San Francisco Bay Area. Dapat ditemukan ide-ide desain interior berwarna cerah di *feed* Instagram-nya dengan sentuhan yang agak feminin.



Gambar 9 Kristywicks dan *postingan* desain interior

Sumber: <https://www.google.com/search?safe=strict&biw=1366&bih=657&tbm=isch&sa=1&ei=gG0vXOrtK8zxvgTYy5v4Aw&q=Kristywicks&oq...> 2019

#### 5. Ourvintagenest (243.000 Followers)

Bagi para desainer interior yang menyukai tampilan *vintage*, Alicia mungkin adalah *influencer* yang bagus untuk diikuti. Di *blog*-nya, ia berbicara tentang ide-ide desain yang ia buat di rumahnya sendiri, dari rak buku sederhana hingga kamar tidur. Alicia telah bekerja sama dengan merek-merek terkenal seperti Home Depot, LoveSac, Daniel Wellington, dan Home Goods.



Gambar 10 Ourvintagenest dan *postingan* desain interior

Sumber: <https://www.google.com/search?safe=strict&biw=1366&bih=657&tbm=isch&sa=1&ei=L3QvXPfUJlzOvgSiw64w&q=Ourvintagenest&oq...> 2019

## 6. Marzena.Marideko (214.000 Followers)

Marzena adalah *influencer* yang berasal dari Polandia. Ia membuat *feed* Instagram-nya berwarna cerah, dengan tampilan alami dan *boho* (*bohemian style*). Dengan 95% pengikutnya wanita, inspirasi *do it yourself* (DIY) dan buatan tangannya benar-benar menarik bagi wanita.



Gambar 11 Marzena.Marideko dan *postingan* desain interior

Sumber: [https://www.google.com/search?safe=strict&biw=1366&bih=657&tbm=isch&sa=1&ei=FX0vXMvOM8PZvgTF\\_r2IBQ&q=Marzena.Marideko+&oq...](https://www.google.com/search?safe=strict&biw=1366&bih=657&tbm=isch&sa=1&ei=FX0vXMvOM8PZvgTF_r2IBQ&q=Marzena.Marideko+&oq...) 2019

## 7. Casachicks (211.000 Followers)

Desainer interior dan arsitek yang menyukai desain Nordik harus memeriksa Instagram *feed* Casachicks. Casachicks menggabungkan warna klasik dengan perabotan kayu yang hangat. Casachicks memiliki kemitraan/sponsor dengan Lexington Company.



Gambar 12 Casachicks dan *postingan* desain interior

Sumber: <https://www.google.com/search?safe=strict&biw=1366&bih=657&tbm=isch&sa=1&ei=tX8vXNqIJleSvQSn74roAQ&q=Casachicks&oq=Casachicks&gs...> 2019

### 8. Deer.Home (194.000 Followers)

Paulina dalam *feed* Instagram-nya menggabungkan desain interior dengan *fashion* dan makanan, tetapi tetap fokus pada detail dekorasi. Interior juga menjadi topik utama di *blog*-nya.



Gambar 13 Deer.Home dan *postingan* desain interior

Sumber: [https://www.google.com/search?safe=strict&biw=1366&bih=657&tbm=isch&sa=1&ei=u4EvXJ\\_jPMTIvgTM95WQBw&q=Deer.Home+&oq=Deer.Home+&gs...](https://www.google.com/search?safe=strict&biw=1366&bih=657&tbm=isch&sa=1&ei=u4EvXJ_jPMTIvgTM95WQBw&q=Deer.Home+&oq=Deer.Home+&gs...) 2019

### 9. Diycore (191K Followers)

Karl Amadori adalah *influencer* desain interior yang berasal dari Brasil yang membuat *followers* di Instagram-nya bersemangat tentang inspirasi *do it yourself* (DIY) dengan tutorial di saluran YouTube-nya dan kumpulan ide penuh dengan warna.



Gambar 14 Diycore dan *postingan* desain interior

Sumber: <https://www.google.com/search?safe=strict&biw=1366&bih=657&tbm=isch&sa=1&ei=a4UvXlqNJaWVwQSY07fwAQ&q=Diycore+&oq=Diycore&gs...> 2019

## 10. Minimaliving (190K Followers )

Jurnalis, manajer acara, dan *influencer* Kasia yang berasal dari Polandia berbicara tentang campuran antara makanan, desain, dan kecantikan dalam *postingan*-nya dengan fokus kecil pada desain interior.



Gambar 15 Minimaliving dan *postingan* desain interior

Sumber: [https://www.google.com/search?safe=strict&biw=1366&bih=657&tbm=isch&sa=1&ei=AoovXPcBMrxvgSx\\_luABg&q=Minimaliving&oq=Minimaliving&gs...](https://www.google.com/search?safe=strict&biw=1366&bih=657&tbm=isch&sa=1&ei=AoovXPcBMrxvgSx_luABg&q=Minimaliving&oq=Minimaliving&gs...) 2019

Top 10 Instagram Desain Interior Inspirasional Influencers di atas ditulis oleh Joanna Ehrhart yang berjudul *Instagram's Top 10 Inspirational Interior Design Influencers*, pada tahun 2017. Joanna Ehrhart mengidentifikasi Top 10 *influencer* desain interior. *Inspirational* yang harus diikuti berdasarkan hashtag #interiordesign dan jumlah pengikutnya. Dalam *postingan*-nya, mereka menawarkan jasa sebagai desainer dan atau dekorator interior kepada pengikutnya (*followers*) yang ingin mendesain atau mendekorasi ulang rumah mereka. Di samping itu, para *influencer* ini akan segera membantu dengan menghubungkan para pengikutnya yang berminat tersebut dengan *supplier* atau toko-toko desain interior. Menurut Joanna Ehrhart, saat ini Instagram adalah salah satu *platform* media sosial untuk konten inspirasional. Selain kecantikan, perjalanan, dan mode, pengguna dapat terinspirasi oleh *influencer* desain interior di Instagram, dan berbagi wawasan tentang gaya dan cara hidup mereka.

Ide-ide dan konsep desain yang muncul dari hal-hal yang inspirasional tersebut, kemudian dituangkan desainer interior dalam langkah-langkah: analisis hubungan dan kedekatan ruang dengan diagram matriks, *bubble diagram*, *bubble plan*, *stacking plan*, *block plan*, *layout*, dan perancangan elemen interior (Sholahuddin, 2016). Dalam proses transisi dari sketsa ke bentuk objek dalam sebuah proses desain itulah, desainer banyak menghadapi permasalahan (isu-isu) dan keputusan desain yang harus dibuat. Dalam proses desain tersebut banyak keputusan dibuat atau pilihan desain yang diambil seringkali membingungkan desainer (Sholahuddin, 2014). Untuk itu, bantuan informasi dari Instagram salah satunya, begitu sangat membantu desainer. Di samping itu, desainer interior saat ini juga harus berpikir hasil

akhir desain interior yang dibuatnya harus mampu memenuhi pertimbangan *platform* desain interior saat ini, yaitu harus dapat "*menciptakan momen instagramable*".

## Simpulan

Pertimbangan *platform* menciptakan momen *instagramable* saat ini telah menjadi bagian dari *brief* dalam perancangan interior dan arsitektur. Hal ini disebabkan banyak proyek desain interior baik yang bersifat pribadi maupun publik komersial seperti hotel, restoran, museum, bandar udara, dan pusat perbelanjaan bersaing untuk mendapatkan publisitas gratis, pujian dari media sosial, dan permintaan untuk menciptakan tempat-tempat *selfie* yang sempurna bagi penggunanya. Perusahaan Vale Architects saat ini telah menyusun panduan bahwa Instagram sekarang memainkan peran kunci dalam keberhasilan proyek-proyek perhotelan dan ruang publik komersial lainnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa desainer interior dan arsitek perlu memahami bagaimana desain dapat mendorong para penggunanya untuk berbagi lingkungan mereka, yang imbasnya dapat meningkatkan profil dan bisnis dari *venue* tersebut.

"*Here are some of the traits that Valé says make a space successful on Instagram*". Faktor-faktor yang harus diperhatikan seorang desainer interior dan arsitek yang dapat membuat desain interior ruang tersebut berhasil di Instagram menurut Vale Architects adalah:

### 1. Tampilan (*Views*)

Bangunan *instagrammable* memanfaatkan lingkungan yang indah secara alami yang merupakan terjemahan dari keinginan desainer interior dan arsitek untuk menghubungkan bangunan yang mereka desain dengan lingkungannya. Seperti "*apakah kita menghadap ke sawah, bangunan bersejarah atau laut, kita harus memastikan bahwa desain ruang kita menjadi perpanjangan dari dunia di luar*".

### 2. *Signage*

Dalam perancangan *signage*, desainnya harus bersinergi dengan kondisi tepi jalan di depan bangunannya. Papan nama (*brand name*) didesain dengan gaya yang menarik dan ditambah dengan tata pencahayaannya.

### 3. Kolam renang (*Pools*)

Keberadaan kolam renang sangat berhasil di Instagram karena melambangkan semacam kemewahan yang tidak dimiliki kebanyakan orang, tetapi tidaklah praktis untuk menyarankan bahwa setiap desainer interior dan arsitek memasukkan kolam renang dalam desain mereka. Akan tetapi, gagasan bahwa desain mewah lebih populer daripada minimalis di Instagram terkenal karena kecenderungan antimodernisnya.

#### 4. Mural (Murals)

Jika ada cara pasti untuk membuat bangunan populer di Instagram, itu adalah dengan memasang lantai dengan bahan dan pola yang menarik dan melukis mural di dinding. Masukkan seni ke dalam desain interior bangunan Anda.

Pertimbangan *platform* menciptakan momen *instagramable* yang telah menjadi bagian dari *brief* dalam perancangan interior dan arsitektur saat ini lebih baik tidak terlalu terpaku terhadap tren desain yang ada. Tampilkanlah apa yang ingin desainer interior tampilkan dalam perancangannya tanpa perlu memaksa menjadi sama seperti yang lain. Dunia maya itu keras. Apa pun yang pernah ditampilkan di internet akan menyisakan jejak walaupun sudah berusaha keras untuk menghapusnya. Jadi, bijaklah dalam menggunakan media sosial, berhati-hatilah menangkap tren yang ada. Jangan hanya tergiur dengan kata "kekinian". Tidak semua hal yang sedang kekinian itu akan membawa kebaikan, artinya di sini desainer interior dan arsitek harus mampu berpikir cerdas.

#### **Kepustakaan**

- "Anggaran Dasar HDII". 2006. Jakarta: Himpunan Desainer Interior Indonesia.
- Coles, John Coles & Naomi House. 2007. *The Fundamentals of Interior Architecture*. An AVA Book Published by AVA Publishing SA Rue des Fontenailles 16 Case Postale 1000 Lausanne 6.
- Comberg, Ella. 2018. "A New Guide by Architects Explains What Makes a Space Instagrammable".
- Fairs, Marcus. 2018. "Instagram design guide shows architects how to create "a visual sense of amazement". (<https://www.dezeen.com/2018/06/12/instagram-design-guide-architects-design-hotel/>)
- Sholahuddin, M. 2014. *Proses Perancangan Desain Mebel*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- \_\_\_\_\_. 2016. *Proses Perancangan Desain Interior dengan "9 Steps for Interior Designing"*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Syed, Sabrina. 2017. *Instagram is Changing How We Design Spaces (And Creating Incredibly Lucrative Businesses)*.

#### Pustaka Laman

- <https://www.ajarekonomi.com/2018/05/perkembangan-revolusi-industri-40.html>. 2019.
- [https://www.tripadvisor.co.za/LocationPhotoDirectLink-g294230-d3737584-i151620085-Hotel\\_Tentrem\\_Yogyakarta...](https://www.tripadvisor.co.za/LocationPhotoDirectLink-g294230-d3737584-i151620085-Hotel_Tentrem_Yogyakarta...) 2019.
- <https://www.google.com/search?q=arti+instagramable&oq>).
- <http://www.careersininteriordesign.com/>
- [https://www.google.com/search?safe=strict&biw=1366&bih=657&tbm=isch&sa=1&ei=UGovXK6YMMf\\_vgSa37wCw&q=Mariekondo+&oq...](https://www.google.com/search?safe=strict&biw=1366&bih=657&tbm=isch&sa=1&ei=UGovXK6YMMf_vgSa37wCw&q=Mariekondo+&oq...) 2019).

- <https://www.google.com/search?safe=strict&biw=1366&bih=657&tbm=isch&sa=1&ei=kGwvXlRwJpH0rQGpTqrYCg&q=Lenaterlutter&oq...> 2019).
- <https://www.google.com/search?safe=strict&biw=1366&bih=657&tbm=isch&sa=1&ei=m2YvXPOaCoPtvASglomwDA&q=Ashleytstark&oq...> 2019).
- <https://www.google.com/search?safe=strict&biw=1366&bih=657&tbm=isch&sa=1&ei=gG0vXOrtK8zxvgTYy5v4Aw&q=Kristywicks&oq...> 2019).
- <https://www.google.com/search?safe=strict&biw=1366&bih=657&tbm=isch&sa=1&ei=L3QvXPfUJlzOvgSiw64w&q=Ourvintagenest&oq...> 2019).
- [https://www.google.com/search?safe=strict&biw=1366&bih=657&tbm=isch&sa=1&ei=FX0vXMvOM8PZvgTF\\_r2IBQ&q...](https://www.google.com/search?safe=strict&biw=1366&bih=657&tbm=isch&sa=1&ei=FX0vXMvOM8PZvgTF_r2IBQ&q...) 2019).
- <https://www.google.com/search?safe=strict&biw=1366&bih=657&tbm=isch&sa=1&ei=tX8vXNqjJleSvQSn74roAQ&q...> 2019).
- [https://www.google.com/search?safe=strict&biw=1366&bih=657&tbm=isch&sa=1&ei=u4EvXJ\\_jPMTIvgTM95WQBw&q...](https://www.google.com/search?safe=strict&biw=1366&bih=657&tbm=isch&sa=1&ei=u4EvXJ_jPMTIvgTM95WQBw&q...) 2019).
- <https://www.google.com/search?safe=strict&biw=1366&bih=657&tbm=isch&sa=1&ei=a4UvXlqNJaWWvQSY07fwAQ&q...> 2019).
- [https://www.google.com/search?safe=strict&biw=1366&bih=657&tbm=isch&sa=1&ei=AoovXPcBMrxvgSx\\_luABg&q...](https://www.google.com/search?safe=strict&biw=1366&bih=657&tbm=isch&sa=1&ei=AoovXPcBMrxvgSx_luABg&q...) 2019).



IG: adin M. Sholahuddin



## **Keris Sebagai Subjek Kurasi Sosialisasi Nilai-Nilai Tradisi Melalui Pameran Seni Visual *Sacred without Mystique***

**Mikke Susanto**

Program Studi Tata Kelola Seni, FSR, ISI Yogyakarta

### **Pendahuluan**

Pameran *Sacred without Mystique* (selanjutnya "SWM") merupakan bagian dari program tahunan Jogja Gallery. Saya sendiri turut mengelola Jogja Gallery sebagai kurator eksekutif, sejak berdiri pada 2006. Selama dua tahun tersebut sejumlah 37 pameran tergelar. Tidak semua kerja kurasi pameran-pameran tersebut saya kerjakan (sendiri). Sebagai kurator eksekutif, kerja menyeleksi proposal atau usulan pameran dan kerja birokratif di lembaga tersebut mengharuskan semuanya saya ketahui.

Sejumlah 37 program dikerjakan selama masa antara 2006-2008. Berbagai program tersebut antara lain berupa pameran, didukung dengan agenda diskusi, kompetisi, program edukasi publik, dan pemberian penghargaan. Berikut daftar dan judul pameran yang pernah dilaksanakan dari 2006-2009.

1. *ICON: Retrospective* (19 Sept-19 Nov 2006).
2. *Pallinjang: Salt Water* (19 Sept-19 Nov 2006)
3. *Young Arrows: 40 Perupa Muda Terdepan Indonesia* (2 Des 2006-5 Jan 2007)
4. *Rhythm & Passion* (2 Des 2006-5 Jan 2007)
5. *Id: Hanafi* (13 Jan-4 Feb 2007)
6. *Bonding Brotherhood: Indonesia-Tunisia* (10-20 Feb 2007)
7. *Agraris Kobo* (10-20 Feb 2007)
8. *Eksisten* (27 Feb-25 Maret 2007)
9. *Domestic Art Objects* (2-15 April 2007)
10. *The Thousand Mysteries of Borobudur* (20 Apr-9 Mei 2007)
11. *Transposisi: Lukisan-Lukisan Koleksi Kolektor Jateng-DIY* (22 Mei-26 Jun 2007)
12. *Kalam & Peradaban* (7 Jul-5 Agt 2007)
13. *Seni Lukis Anak-Anak* (10-12 Agt 2007)
14. *Ilusi-Ilusi Nasional: 200 Th Raden Saleh* (18 Agt-9 Sep 2007)
15. *Portofolio Jogja Gallery* (19 Sep-21 Okt 2007)
16. *Objective Paris* (4-18 Nov 2007)
17. *Mata-Mata Jogja* (4-18 Nov 2007)

18. *Shadow of Prambanan* (23 Nov-16 Des 2007)
19. *Academic Art Award* (18-23 Des 2007)
20. *Husin: Narasi Bunga dan Batu* (26 Jan-12 Feb 2008)
21. *Mess 56: Second Pose* (29 Jan-12 Feb 2008)
22. *Animal Kingdom: The Last Chronic* (19 Feb-9 Mar 2008)
23. *Komedi Putar* (15-30 Maret 2008)
24. *OHD: 69-Seksi Nian* (8-12 Apr 2008)
25. *Fatmawati: 80 Tahun* (14-21 apr 2008)
26. *Bali Art Now: Hibridity* (25 Apr-8 Mei 2008)
27. *Sudjiwo Tedjo: Semar Nggambar Semar* (10-16 Mei 2008)
28. *Setelah 20 Mei* (20 Mei-12 Jun 2008)
29. *Golden Box* (18-26 Jun 2008)
30. *Tekstur dalam Lukisan* (1-20 Jul 2008)
- 31. SACRED WITHOUT MYSTIQUE (26 Jul-10 Agt 2008)**
32. *Streetwork* (20 Agt-7 Sep 2008)
33. *Yasin: the Unstrlatable* (16 Sep-12 Okt 2008)
34. *T.V.I.M.: Thailand, Vietnam, Indonesia, Malaysia* (17 Okt-2 Nov 2008)
35. *Self-Portrait: 40 Famous Living Artists of Indonesia* (7-30 Nov 2008)
36. *Golden Box #2* (5-12 Des 2008)
37. *Academic Art Award #2* (17 Des 2008-11 Jan 2009)

Pameran yang dibuka oleh Drs. Taufiq Effendi, MBA. (Menteri Negara Pendayagunaan Aparatur Negara/PAN RI) tersebut diselenggarakan pada Sabtu, 26 Juli 2008, pukul 19.00 WIB. Setidaknya lebih dari 750 orang hadir, selama pembukaan hingga penutupan, 10 Agustus 2008. Pameran SWM merupakan pameran ke-31 yang digelar menjelang berakhirnya masa kerja saya di Jogja Gallery. Kerja kurasi pameran ini dikerjakan bersama dengan Ki Juru Bangunjiwo (nama alias Sugeng Wiyono AL.). Kedua kurator memiliki tugas yang berbeda. Saya mengelola para perupa yang terlibat dalam proses kerja seni modern. Bangunjiwo mengelola keris milik para kolektor yang ditampilkan dalam pameran ini.

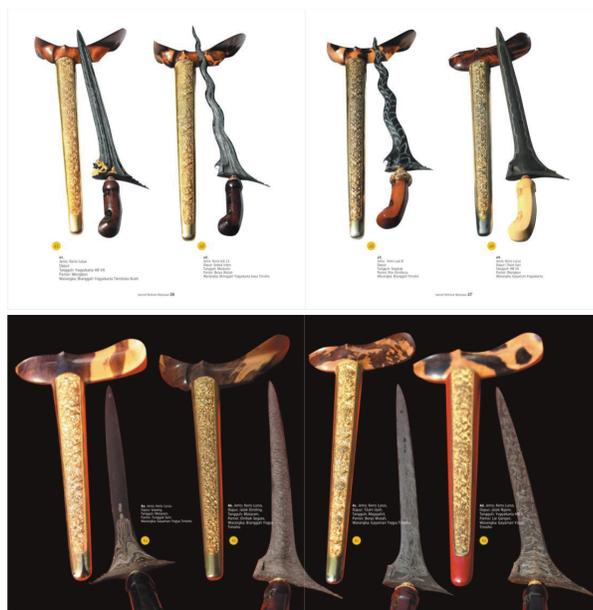
### **Deskripsi Pameran**

Dalam pameran ini dihadirkan sekitar 100 koleksi keris dari beberapa daerah, di antaranya dari Jogja, Bali, Palembang, Sulawesi, Patani, Madagaskar, dan Madura. Beberapa kolektor yang diundang antara lain Adam Pratistojati, Dr. Kunyun Marsindra, Eko Kuswanto, Teguh Imam Santoso, Wisben Antoro, dan kolektor lainnya

yang merupakan anggota Pametri Widji lainnya. Semua kolektor adalah penduduk Yogyakarta.<sup>1</sup>

Banyak kisah, baik konvensi maupun konsepsi dalam bidang perkerisan diungkap dalam kajian kurasi yang ditulis oleh Bangunjiwo. Sejarah telah memberi realitas bahwa keris pada awal pembuatannya sangat sederhana, yakni keris Budha. Meski demikian, pembuatan keris yang awalnya sebagai senjata tusuk ini berkembang selaras dengan peradaban manusia Jawa. Dari yang sederhana ini kemudian berkembang menjadi senjata yang tidak saja dalam arti fisik, tetapi juga berarti senjata dalam arti pusaka. Pemahaman akan pusaka berkembang menjadi sebuah keyakinan yang dimanifestasikan dalam *piyandel* dan terwujud dalam *sipat kandel*. Pemahaman dasar ini menjadi pintu masuk yang menarik dalam pameran ini sehingga materi keris yang ditampilkannya pun mudah untuk dipahami.

Banyak yang mengenal bahwa keris memiliki kompleksitas yang luar biasa. Seperti yang diungkap oleh Bambang Harsrinuksmo, bahwa warisan budaya berupa keris dihargai dan dikagumi karena sejumlah alasan. Keris bukan saja dikagumi karena keindahan fisiknya, tetapi dari aspek nonfisik, proses pembuatan, hingga pemaknaannya memiliki konsep yang luar biasa.<sup>2</sup> Di luar hal itu, bagi sebagian orang keris adalah kebanggaan, namun bagi sebagian lainnya mencurigakan, menakutkan, hingga menjauhinya. Inilah kompleksitas keris yang perlu diperhatikan lebih lanjut.



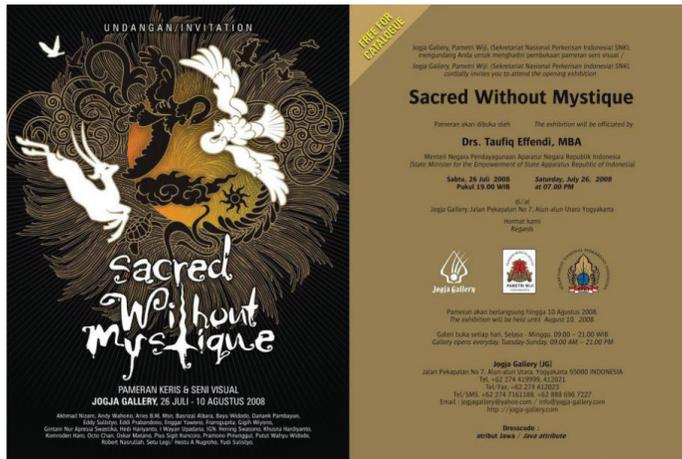
Gambar 1 Sejumlah keris yang dipamerkan  
Sumber gambar: katalog pameran

1 Katalog Pameran *Sacred without Mystique*, Jogja Gallery, 2008  
2 Bambang Harsrinuksmo, *Ensiklopedi Keris*, Jakarta: Gramedia, 2008, p. 1.

Kompleksitas keris lalu diterjemahkan oleh para perupa. Sejumlah perupa yang diundang dalam pameran ini adalah Akhmad Nizam, Andy Wahono, Aries B.M, Basrizal Albara, Bayu Widodo, Dhanank Pambanyun, Eddy Sulisty, Eddi Prabandono, Enggar Yuwono, Fransgupita, Gigih Wiyono, Gintani Nur Apresia Swastika, Hedi Hariyanto, Wayan Upadana, Ignatius Hening Swasono, Khusna Hardiyanto, Komroden Haro, Octo Chan, Oskar Matano, Pius Sigit Kuncoro, Pramono Pinunggul, Putut Wahyu Widodo, Robert Nasrullah, Setu Legi/Hestu A Nugroho, dan Yudi Sulisty.

Adapun pihak-pihak yang turut bekerja dan menjadi mitra Jogja Gallery antara lain Paheman Memetri Wesi Aji (Pametri Wiji Yogyakarta) dan Sekretariat Nasional Perkerisan Indonesia (SNKI). Organisasi ini merupakan jejaring para kolektor keris. Sebagai mitra pendukung di sektor nonkarya antara lain Royal Garden Restaurant, PT Dakota, Novotel Hotel, Grand Mercure, Akseri, Truly, Jogja Galeria Mall, Toko Buku Togamas, dan Plaza Ambarukmo. Mitra media yang turut serta antara lain *Kabare Jogja*, *Kompas*, *Kedaulatan Rakyat*, *Bernas Jogja*, *Jogja TV 48 UHF*, *Radio Global 107.6 FM*, *Radio Sonora 97.4 FM*, *Radio Geronimo 106.1 FM*, *Radio GCD 98.6 FM*, *Star 101.3 FM*, *Rakosa 105.3 FM*, dan *Swara Jogja 91.9 FM*.

Informasi menarik lain adalah program pendukung pameran. Dalam hal ini terdapat sejumlah program pendukung, antara lain pemutaran film dokumentasi *Perawatan & Pembuatan Keris* (26 Juli - 10 Agustus 2008, pukul 09.00 - 21.00 WIB); *Peraga Kinatah Keris & Atraksi Mendirikan Keris* (Sabtu, 26 Juli 2008, pukul 19.00 WIB); *Workshop Seni Visual, Keris & Periodesasi Keris* (Minggu, 27 Juli s.d. Minggu, 10 Agustus 2008); *Sarasehan/Diskusi dengan pembicara KRT. Prodo Kardono & Ki Juru Bangunjiwo* (Minggu, 27 Juli 2008, pukul 10.00 WIB), bertema "Sacred Without Mystique"; *Demo Pembuatan Warangka* (Sabtu, 2 Agustus 2008, pukul 15.00 WIB); *Demo Perawatan Keris* (Sabtu, 3 Agustus 2008 & Minggu, 10 Agustus 2008, pukul 12.00 WIB); *Demo Pembuatan Pendok* (Sabtu, 9 Agustus 2008, pukul 15.00 WIB); dan *Konsultasi Keris* (Minggu, 27 Juli s.d. Minggu, 10 Agustus 2008, pukul 12.00 - 19.00 WIB).



Gambar 2 Undangan Pameran *Sacred without Mystique*

Semua hal yang terjadi dalam pameran ini bertujuan atau berupaya memperkenalkan keris kepada mereka yang sama sekali belum mengetahui, atau kepada para seniman kontemporer. Karena itulah, tugas saya sebagai kurator bukan saja hanya belajar persoalan keris, tetapi juga memikirkan upaya sosialisasinya kepada publik yang luas.

### Proses Kuratorial<sup>3</sup>

Secara umum kerja kurator sangat variatif. Sebagian dari mereka menghabiskan waktunya bekerja bersama publik, utamanya memberikan pelayanan referensial dan pendidikan. Oleh sebab itu, ia harus melakukan penelitian atau proses dokumentasi lainnya yang sering dilakukannya sendiri atau di kantor tempatnya bekerja. Selain itu, juga membuat dan meng-*install* koleksi untuk dipamerkan, baik berskala kecil maupun besar. Tugas kurator berada di institusi yang bermacam-macam, terutama di kebun binatang, cagar alam, dan tempat bersejarah atau museum.

Ilustrasi lain bisa dilihat dari pendapat kurator internasional, Hans Ulrich Obrist, bahwa kurator adalah seorang katalis-zat yang berfungsi menyenyawakan dua zat lainnya—yaitu sebagai pihak yang mempertemukan dan menyatukan seniman di satu sisi dan penonton di sisi lain.<sup>4</sup> Kurator adalah pembangun dialog yang menyenyawakan berbagai faktor dalam suatu pameran. Bahkan “mengurasi” seakan lebih menjadi semacam wacana langsung yang didengarkan oleh seseorang yang dihargai orang lain dari sebuah pameran.

3 Subbab ini saya salin dari artikel Mikke Susanto, “Manajemen Kuratorial Pameran Seni Rupa di JOGJA GALLERY antara 2006-2008”, Majalah MUSEOGRAFI, Volume VI, No. 10, Desember 2012, p. 89.

4 Hans Ulrich Obrist, “In the Midst of Things, at the Center of Nothing”, dalam Nicola Kearton & Ann Harding (Ed.), *Art & Design*, dengan isu: “Curating the Contemporary Art Museum and Beyond”, 1997, p. 87.

Dari berbagai pendapat dan teori dapat dikemukakan bahwa kerja kuratorial adalah kerja “menimbang ruang”: menyatukan karya-seniman dengan pasar-media-publik dalam suatu wacana-suasana-tempat pameran. Tentu saja di dalamnya bersatu pula kerja membuat penelitian atas teks/objek, konseptualisasi, interpretasi, perencanaan, dan promosi pameran atau koleksi. Bisa saja diibaratkan bahwa kerja kurasi adalah kerja inti dan utama di balik manajemen pameran itu sendiri.

Dari catatan singkat di atas, terkait dalam kajian ini perlu diperjelas mengenai tugas kurator. Dalam melaksanakan tugas, kurator yang mengelola Jogja Gallery lebih terpaku sebagai *exhibition curator*. Hal ini berbeda dengan tugas yang dilakukan oleh *museum curator*. Adapun perbedaan yang cukup penting adalah bahwa *exhibition curator* lebih mengacu pada pihak yang menyusun konsep pameran, sedangkan *museum curator* lebih perhatian pada koleksi.

Menurut Asmudjo J. Irianto, kehadiran kurator pameran (*exhibition curator*) sangat relevan dengan paradigma seni rupa kontemporer yang plural. Tanpa kepastian pengertian seni seperti saat ini, tawaran arahan pembacaan dan pemaknaan bergantung pada konsep pameran yang disusun oleh kurator. Hal ini tidak lepas dari bahan-bahan tertulis yang disediakan kurator, tetapi juga dari presentasi keseluruhan pameran. Seorang kurator harus mampu menyusun seluruh variabel yang dibutuhkan dalam mengimplementasi sebuah pameran. Hal ini mencakup pemikiran, perencanaan, dan terealisasinya yang membutuhkan pemahaman konseptual dan praktikal berkait dengan wacana seni rupa, manajemen, dan kerja di lapangan.<sup>5</sup>

Christine Clark dalam sebuah *workshop* manajemen pameran<sup>6</sup> di Bandung, memberikan beberapa langkah kerja kurasi yang harus dilaksanakan yang nantinya dapat dilaporkan atau ditulis dalam naskah dan pengantar kuratorial (*curatorial knowledge*). Berikut langkah-langkah yang diperlukan.

1. Membuat pertanyaan mengenai alasan diadakan pameran. Maksud dari langkah ini adalah menentukan sebab awal aktivitas pelaksanaan pameran yang nantinya akan menuntun arah dan sifat seluruh langkah-langkah yang kemudian ditempuh.
2. Menentukan jenis pameran yang akan diselenggarakan. Langkah ini untuk menentukan model atau jenis, lingkup pameran.
3. Mengenal tema, tujuan, dan dasar pemikiran pameran tersebut. Dalam bagian ini setidaknya ada tiga pertanyaan yang dapat diajukan: Mengenai apa pameran ini? Hal apa yang dicoba dicapai melalui pameran ini? Apa sebab ingin mencapai tujuan tersebut?

5 Asmudjo Jono Irianto, “Exhibition Curator dalam Mediasi Seni Rupa Kontemporer dan Persoalannya”, *Jurnal Ars*, ISI Yogyakarta, No. 02 Februari 2005.

6 Christine Clark, *Makalah Workshop Manajemen Pameran*, Kerja sama Lawang Art Foundation, Australia Indonesia Institute, Asialink, dan Galeri Soemardja, diadakan di FSRD, ITB, 15-18 Maret 1999.

4. Berpikir mengenai maksud kuratorial (*curatorial intents*). Di sini diperlukan ketajaman tinjauan kuratorial untuk memfokuskan pameran sehingga menjadi suatu narasi yang jelas.
5. Pemilihan seniman/perupa. Seleksi seniman ini dilakukan dengan berkonsultasi dan menyelidiki secara meluas. Penyelidikan yang menyeluruh adalah kuncinya.
6. Metode kerja yang teratur: menggunakan daftar isian/formulir dalam membantu mengkoordinasi proyek, memastikan informasi telah terkumpul dan terekam dengan akurat, mencatat detail secara fisik dengan menggunakan catatan, meteran, kamera potret, kamera video, dan/atau tape perekam. Bertindaklah sebagai perekam sejarah.
7. Seleksi akhir. Menentukan kriteria pemilihan serta memastikan bahwa kita bekerja dengan/dalam batasan kemampuan kita (menyangkut keuangan, sumber daya manusia, dan rentang kapasitas ruangan). Perkiraan ulang maksud tinjauan kuratorial yang telah ditetapkan. Menghubungi seniman/perupa dan membuat/memastikan perjanjian. Pada tahap ini harus bersiap untuk terjadinya perubahan daftar seniman dan karya seni.
8. Tindak lanjut. Berupa penyebaran berita terbaru kepada semua pihak yang terlibat adalah manajemen proyek yang baik. Menghargai perjanjian-perjanjian dengan para seniman, lembaga-lembaga, dan para penulis atau kontributor lainnya. Mengambil tanggung jawab bagi adanya perubahan-perubahan.

### **Konsep Pameran SWM**

Keris telah menjadi tanda kebesaran dan keagungan bangsa Indonesia. Peristiwa, cerita, dan mitos mengenainya telah menjadi keunggulan tersendiri dibanding senjata lain di dunia. Salah satu kekhususan--selain asal-muasal, bahan/teknik pembuatan, empu sang pembuat, fungsi serta pola hias--yang ada pada keris adalah sifat-sifatnya. Keris yang semula hanya dipandang sebagai alat pertahanan dan senjata melawan musuh, kini telah dianggap sebagai hiasan yang "ampuh", penuh metafora dan spiritualistik. Sifat keris yang semula hanya dipandang sebagai sesuatu yang rasional, kini telah menjadi benda seni yang "berkhasiat", melampaui ranah ilmiah. Keris telah menjadi sebuah benda koleksi, benda kenangan dengan rahasia hidup sekaligus bagi sebagian orang menyimpan aroma dan intisari mistik (*essence of mystique*) yang menarik.

Banyak yang menganggap aroma mistik terpancar kuat bila keris dikaitkan dalam hal-hal yang berbau *klenik*. *Klenik* dalam konteks politik, *klenik* dalam konteks ekonomi, dan *klenik* dalam urusan sosial masyarakat telah menjadi cerita yang tiada habisnya. Proses kreatif sang empu, cara pembuatan, cara pemeliharaan, petuah dan

petunjuk atas simbol di balik sebuah keris, kebudayaan yang timbul atas pemakaian keris telah dipercaya memunculkan wacana menarik. Sampai-sampai ada yang menganggapnya bersifat mistik *an sich*. Padahal persoalan (mistik) keris tidaklah selalu bercerita tentang hal-hal ajaib dan keramat, namun juga ribuan cerita perihal tata hidup yang mendalam, jauh dari persoalan *klenik*. Karena pesona yang mendalam tentang pelajaran hidup itulah, UNESCO menempatkan keris sebagai *heritage* dunia.

Meski tidak berupaya menghakimi perkara kebaikan dan kebenaran atas kenyataan tersebut, pameran ini bertujuan untuk untuk menjelaskan beragam hal yang konon telah dianggap mistik atau rahasia dan mitos dalam wacana keris. Dengan memamerkan keris-keris yang pernah 'hidup' pada masa kerajaan tertentu di Nusantara, pameran ini juga berkeinginan memberi kesadaran bahwa keris bukanlah sekadar benda keramat yang secara fisik indah, namun karena sifat dapat mengubah zaman dan memengaruhi masyarakat tertentu, dapat pula dideteksi, dipelajari, dan disadari sebagai sebuah kajian ilmiah yang penting.



Gambar 3 *Display* pameran *Sacred without Mystique*

Pameran ini mengundang 26 seniman untuk merespons pameran tersebut. Terdapat dua hal penting terkait dengan diundangnya perupa dalam pameran ini. Pertama, pameran ini dapat dianggap sebagai bentuk *mediasi pengalaman perupa dengan keris*. Maksudnya bahwa setiap karya yang diungkap dalam pameran ini dapat terkait dengan persoalan individu perupa ketika mengalami (meskipun hanya sebentar atau lama) hubungan dengan keris.

Karya-karya perupa tidak selalu berhubungan secara langsung dengan persoalan detail-detail dalam wujud sebuah keris. Dalam hal ini terdapat cerita atau kajian khusus perupa ketika memegang keris dan sebagainya. Kedua, pameran ini bisa difungsikan pula sebagai upaya untuk menunjukkan hal yang berhubungan

dengan persoalan dunia keris secara langsung, baik yang dianggap mistik maupun yang dianggap ilmiah. Dalam hal ini perupa merespons secara khusus persoalan fisik (*warangka, luk, pamor, dan sebagainya*) dan nonfisik atau wacana (*intangible heritage*), sampai dimensi sosial, politik, dan ekonomi misalnya. Dalam hal ini perupa dapat memilih satu atau dua-duanya dalam melihat keris sebagai ide penciptaan karya dalam pameran ini. Dengan demikian, dalam pameran ini berpadu antara kesenian masa silam dan seni rupa modern/kontemporer yang memiliki konteks wacana yang menarik.

### **Karya-Karya Terkurasi**

Pemandangan baru di ruang pameran menohok mata. Seni masa kini yang "garang" menawarkan cara pandang baru terhadap keris. Para perupa mengajukan tesis baru terhadap keris, menyambung kearifan lokal menjadi seni dengan semangat progresif. Lukisan, patung, mural, instalasi, atau grafis tampaknya tidak menghilangkan keklasikan keris itu sendiri. Keunikan dan eksistensi keris tergambar secara nyata dan hadir tersendiri. Setidaknya pameran ini turut memberi pelajaran penting dalam proses kerja yang selama ini bagi saya selaku kurator.

**Tabel Daftar Karya Peserta Pameran *Sacred without Mystique* di Jogja Gallery**

No.	Judul	Konsep Karya (Teks oleh Perupa)	Foto Karya
1.	<p>Andi Wahono "Heavy Philosophy" <i>acrylic &amp; ballpoint on canvas,</i> 180x140 cm 2008</p>	<p>Dalam sebuah keris banyak mengandung unsur filosofi yang mengatur tatanan kehidupan manusia, entah itu seorang manusia dengan dirinya sendiri, manusia satu dengan manusia lainnya, serta manusia dengan Penciptanya. Sebilah keris adalah aturan hukum yang tidak tertulis, melainkan tuturan yang hanya dibisikkan dari telinga ke telinga manusia. Pada dasarnya, keris adalah senjata sekaligus simbolisasi akan martabat seseorang. Namun, sekarang kita hidup pada era egoisme yang takarannya sudah sangat berlebihan, kita hampir menjadi ateis. Yang kita ketahui tentang benda kuno hanya sebatas sejarah, keindahan tua yang harus dijaga keberadaannya oleh leluhur kita atau siapa saja yang masih mau peduli.</p> <p>Kita melupakan detail sebuah filosofi yang mengatur tatanan hidup tua yang terkandung pada sebilah keris. Andaiapun kita mengetahuinya, dengan pola pikir dan cara hidup yang kita jalani pada zaman ini, kita akan beranggapan itu adalah sebuah aturan kaku yang menjadi beban sangat berat dalam menjalani kehidupan yang bebas. Kehidupan yang harusnya diatur serta berjalan sesuai kehendak kita sendiri.</p>	
2.	<p>Danank Pambayung "Bima Oddysey, Kegelapan ini Bagai Keris tanpa Sarungnya" <i>digital print on paper</i> 120 x 80 cm 2008</p>		

<p>3.</p>	<p>Aries B.M.                  "City on My Head"  <i>ceramic</i>                  110x100x250 cm                  2008</p>	<p>Karya ini adalah sebuah potret peradaban. Perkembangan budaya, terlihat seperti semrawutnya tata ruang kota. Identitas lokal lewat arsitektur bangunannya pun hampir tidak dikenali oleh masyarakatnya sendiri. Semuanya telah berubah menjadi dimensi baru yang menyilaukan. Belum lagi industri konsumerisme yang berkembang di dalamnya, telah menciptakan krisis tata kota yang ditandai oleh inefisiensi dan munculnya berbagai bencana.</p> <p>Jika semua "Pusaka Peradaban" kita yang bernama manusia (generasi kita mendatang) itu hanyut dengan peradaban dunia luar, lantas siapa lagi yang akan mewarisi budaya kita sendiri yang raya? Seberapa kuat pula benteng moralitas ketimuran kita akan mampu menghalau pengaruh dari luar itu? Tidak ingatkah kita ketika Pangeran Diponegoro yang tidak pernah gentar menghadapi serangan penjajah dengan "keris" saktinya itu? Keteladanan patriotisme dan keteguhan sikap dalam mempersenjatai diri dengan ampuhnya pusaka lokal, adalah cermin keteguhan sikap dan bangga dengan kemampuan bangsa sendiri.</p>	
<p>4.</p>	<p>Eddy Sulistiyo                  "Kowe oleh Awakku ning Ora oleh Nyawaku"  <i>acrylic, oil on canvas</i>                  189 x 189 cm                  2008</p>		
<p>5.</p>	<p>Frans Gupita                  "Stand Alone"  <i>mixed media</i>                  45 x 22,5 x 15 cm                  2008</p>	<p>Keseimbangan dari pengolahan objek <i>fetish</i>.</p>	

<p>6.</p>	<p>Gigih Wiyono "The Spirit of Kris # II", <i>mixed media on canvas</i> 150 x 140 cm 2008</p> <p>Gigih Wiyono "The Spirit of Kris # I", <i>mixed media on canvas</i> 420 x 120 cm,7 pcs 2008</p>	<p>"Sak landhep-landhepe keris, isih landhep ilatmu." "Setajam-tajamnya keris masih tajam lidahmu." Keris sebagai warisan budaya bangsa karya besar empu melalui proses yang tinggi. Memiliki nilai falsafah dan daya <i>linuwih</i> yang mampu menggetarkan. Karya "The Spirit of Kris" merupakan ekspresi dan interpretasi perupa mengenai keagungan keris dalam bentuk dua dimensional agar mudah dipahami oleh masyarakat.</p>	
<p>7.</p>	<p>Gintani Nur Swastika "Regret" <i>fabric collage</i> 150 x 115 cm 2008</p>		
<p>8.</p>	<p>Wayan Upadana "Sarung Kontemporer" <i>wood, acrylic</i> 100 x 39 x 17 cm 2008</p>		
<p>9.</p>	<p>Pius Sigit Kuncoro "Penyepuhan Pusaka Peradaban" 150 x 100 cm <i>acrylic on canvas</i> 2008</p>		

<p>10.</p>	<p>Ahmad Nizam "Jangkung" <i>mixed media</i> 130 x 195 cm 2008</p>	<p>Esensi dari keris tidak lain adalah doa atau harapan dari empu keris kepada pemakainya. Mantra yang terpatriti tidak lain adalah ucapan doa. Raja, kaum bangsawan, pedagang, dan petani direpresentasikan dalam sepucuk bilah keris yang penuh makna. Dalam dunia kriya tidak ada ornamen yang lebih tepat untuk melukiskan simbol tersebut selain Megamendung.</p> <p>Megamendung memiliki makna dua hal yang berlawanan, yaitu harapan dan ketakutan. Ketakutan karena mendung yang ada di langit menyimpan petaka petir, badai yang dapat menimbulkan kecemasan akan datangnya bencana. Mega di langit juga mengandung harapan turunnya hujan yang dinanti. Sunggingan warna dari tua ke warna terang secara berlapis-lapis dapat dimaknai sebagai musim semi. Keris mengandung harapan yang besar untuk kesejahteraan yang harus diimbangi dengan kerja keras pemakainya. Harapan dan ketakutan adalah dua hal yang paling esensial dalam kehidupan.</p>	
<p>11.</p>	<p>Khusna Hardiyanto "Iqro" aluminium, <i>brass, teakwood</i> 55 x 20 x 30 cm 2008</p>	<p>Pada era yang serba canggih dan modern seperti sekarang ini, masih banyak masyarakat yang kurang memahami makna keris yang sebenarnya. Keris dipandang dari segi <i>klenik</i>, mistis, keramat bahkan dianggap sebagai benda berhala serta musyrik. Namun, jika kita memandang kembali tentang keris, keris banyak mengandung ribuan cerita serta tata hidup dengan simbol-simbol yang ada. Semua bagian keris mengandung makna. Dari visual, pamor, motif, dan semua sudut tidak luput dari simbol. Bahkan dari bahan, cara membuat, memakai, memegang, dan cara merawat mengandung filosofi-filosofi hidup yang harus kita pelajari dan kita baca kembali. Dengan demikian, masyarakat pewaris kebudayaan, memaknai hasil kebudayaannya (keris) yang adiluhung dengan tidak salah tafsir dan memaknainya tidak hanya dengan sebelah mata.</p>	

12.	Octo Chan "Emptiness for Selfish Faith" plat besi, <i>acrylic</i> 40 x 35 x 70 cm 2008	<p>Gagasan yang coba perupa tawarkan dalam karyanya kali ini adalah hasil perenungan dan penafsirannya mengenai keris. Bukan keris sebagai sebuah objek cagar budaya yang memiliki muatan estetis dan historis, namun lebih mengarah pada keris sebagai refleksi yang mewakili sebuah sistem logika/sistem pemikiran sebuah kultur, kultur masyarakat Indonesia pada umumnya.</p> <p>Sejauh perupa simpulkan sebagai objek cagar budaya, keris merupakan materi peninggalan nenek moyang bangsa Indonesia. Kekayaan budaya bangsa yang memiliki muatan historis dan estetis yang sangat patut dihargai, diabadikan, dan dilestarikan. Di sisi lain keris adalah sebuah materi meruang yang dianggap oleh sebagian masyarakat memiliki muatan-muatan mistis yang dapat dikendalikan oleh pemegangnya untuk membawa berkah-berkah seperti kekayaan, kejayaan, wibawa, dsb.</p> <p>Perupa kurang setuju dengan pemikiran yang kedua, yaitu ada kecenderungan untuk terlalu melebih-lebihkan dan menyakralkan sebuah benda karena dianggap dapat membawa manifestasi semacam wibawa dsb. Kultur yang secara filosofis mencampuradukkan antara tindakan menyakralkan dan mistisme, serta lupa dengan kenyataan bagi perupa adalah kesia-siaan, apalagi masyarakat kita mengakui adanya Tuhan YME. Menurut perupa ada sebuah pola pikir yang patut disikapi dengan kritis, keterlanaan, dan ketergantungan yang membabi buta pada hal yang tidak masuk akal sehingga merendahkan kualitas manusia.</p> <p>Dalam karya ini, perupa meminjam bentuk dasar keris dan memindahkan dalam material yang begitu ringan untuk mewakili gagasan dan idenya. Bagi perupa, sebuah benda materi yang ada di dunia bersifat fana akan musnah. Demikian halnya dengan keris dan objek seni, tidak terlepas dari kenyataan ini. Mengimani materi akan berujung pada kesia-siaan.</p>	
-----	---	---	--

<p>13.</p>	<p>Basrizal Albara  <i>"Perisai Diri"</i>  <i>mixed media</i>                  230x50x40 cm                  2008</p>		
<p>14.</p>	<p>Bayu Widodo  <i>"Keris is Me"</i>  <i>acrylic on canvas</i>                  140 x 140 cm                  2008</p>	<p>Karya ini adalah sebuah <i>statement</i> budaya. Bagaimana sebuah peninggalan budaya keris merupakan hasil karya manusia Indonesia, menjadi bagian dari kehidupan manusia sampai sekarang. Kepala merupakan pusat berpikir. <i>Keris is Me</i> adalah bagaimana kita menjaga dan melestarikan budaya keris seperti kita menjaga diri kita sendiri. Keris adalah kita, keris adalah tubuh, keris adalah kehidupan. Jangan sampai anak cucu kita kelak belajar mengenai budaya keris dari orang asing.</p>	
	<p>Bayu Widodo  <i>"Masterpiece of Human Being"</i>  <i>acrylic on canvas</i>                  140 x 140 cm                  2008</p> <p>Karya ini dikembangkan menjadi karya mural di sisi lukisan sebagai bagian dari <i>display</i> ruangan</p>	<p>Keris dan robot merupakan hasil ciptaan manusia yang luar biasa, dengan mencampurkan beberapa ilmu di dalamnya. Robot hasil karya manusia sekarang ini dan keris merupakan hasil karya manusia dulu. Akan tetapi, keris adalah sebuah karya penuh misteri, walaupun masih bisa diteliti dari beberapa sudut pandang ilmu pengetahuan. Robot membawa keris adalah sebagai simbol penghormatan terhadap hasil ciptaan manusia dulu.</p>	

15.	Ign. Hening Swasono, "Finishing Touch Klabang Sajuto" <i>oil on canvas</i> 200 x 150 cm 2008		
16.	Khomrodin Haro "Membuka Dialog" model untuk perunggu 160 x 73 x 18 cm 2008	Keris... Misteri... Mistik... Alam Lain. Dalam kenyataannya selalu bersinggungan dan bahkan mungkin menyatu.... Dari bentuk dan misterinya akan selalu menjadikan dialog yang selalu berkembang dan tentu dengan bumbu ceritanya.	
17.	Enggar Yuwono "Pohon Kehidupan" <i>acrylic on canvas</i> 200 x 150 cm 2008  Enggar Yuwono "Monumen Gajah Singa" <i>acrylic on canvas</i> 200 x 150 cm 2008		
18.	Pramono Pinunggul "Pintu Harapan" <i>fiberglass</i> 85 x 34 x 15 cm 2008		

<p>19.</p>	<p>Putut H. Widodo                  "To be Javanese"  <i>acrylic on canvas</i>                  145 x 175 cm                  2008</p>		
<p>20.</p>	<p>Robert Nasrullah                  "Energi Semesta"  <i>oil, acrylic on canvas</i>                  135 x 180 cm                  2008</p>	<p>Pusaka sebagai karya adiluhung mengandung energi positif. Di dalamnya ada spirit yang memperjuangkan nilai-nilai kebajikan. Pusaka mampu menjadi tanda referensi sejarah dahulu, sekarang, dan yang akan datang.</p>	
<p>21.</p>	<p>Setu Legi                  "Kaleidoscope Mantra Mantra"  <i>mixed media</i>                  diameter 60 cm, panjang 85 cm                  2008</p>	<p>Dalam karya ini, perupa menggambarkan sebuah gagasan tentang refleksi metafisik yang secara tidak langsung memengaruhi pengertian tentang benda-benda pusaka, tosan aji, dan sejenisnya, yang dipercaya mempunyai kekuatan spiritual. Dari pandangan secara umum, nilai-nilai di dalamnya merupakan ekspresi kebudayaan lokal yang tidak mudah digambarkan begitu saja. Dengan karya ini, perupa mengajak <i>audience</i> untuk menjalani suatu lorong kebebasan, kemuliaan, kepercayaan, bahkan sampai kekacauan yang seringkali ditimbulkan atas reaksi psikologis pada diri kita sendiri. Pada dasarnya, pikiran manusia dipengaruhi oleh alam bawah sadar yang berhubungan dengan suasana hati serta emosi yang digetarkan oleh alat indera kita. Berangkat dari hal ini, perupa ingin mempresentasikan sebuah reaksi tentang nalar yang bergerak mengikuti bentuk fisik yang tidak lagi penting.</p>	

23.	Yudi Sulistiyo "Energi" <i>mixed media</i> t.147, l.70, p.93 cm 2008		
24.	Edi Prabandono "Pesawat Ruang Angkasa" Instalasi logam panjang 200-300 cm	Keris merupakan penemuan teknologi yang sangat agung! Sebelum dunia Barat mengenal logam titanium yang digunakan hulu rudal antarbenua, kepala pesawat ulak alik Colombia dan Challenger, para empu Tanah Jawa pada abad ke-10 telah menggunakannya untuk membuat keris, tombak, dan tosan aji lainnya.	
25.	Hedi Hariyanto "Hipokrit" kawat, resin 30 x 30 x 40 cm 2008	Karya ini terinspirasi dari pamor <i>udan mas</i> , yaitu pamor ini diyakini mempunyai tuah pemiliknya didekati rejeki. Perupa ingin menggambar tentang kehidupan yang kebendaan masa kini, di mana orang lebih menyukai sesuatu yang instan sehingga cara instan sekarang sangat diminati.	
26.	Oscar Matano "Keris Ultraman" <i>oil, acrylic on canvas</i> 130 x 200 cm 2008	Keris Ultraman tercipta dari perpaduan antara keris dan pedang Ultraman. Ultraman adalah tokoh manusia super yang terkenal di dalam membasmi kejahatan terutama di dunia fantasi, film kartun anak-anak. Perupa berimajinasi tentang Keris Ultraman ini, yang juga sama-sama bertujuan untuk membela kebenaran di negeri kita yang masih seperti ini.	

Dari sejumlah 26 perupa tampak bahwa keris menjadi ide yang diolah secara kreatif, dari persoalan intrinsik hingga ekstrinsik keris. Persoalan intrinsik direspons oleh sejumlah seniman pada sektor manfaat, konsepsi, dan filosofi keris, seperti dalam karya Robert Nasrullah, Enggar Yuwono, Hening Swasono, Andi Wahono, Komroden Haro, Gigih Wiyono, Putut H. Widodo, dan Ahmad Nizam. Persoalan ekstrinsik keris direspons dengan cara mengungkap keris terkait dengan persoalan teknologi, sosial, dan budaya populer Eddi Prabandono, Yudi Sulistiyo, Setu Legi, Pius Slgit, Khusna Hardiyanto, Frans Gupita, Danank Pambayung, Hedi Hariyanto, dan Aries B.M., dan Oscar Matano.

Medium yang digunakan dalam mengisahkan keberadaan keris tidak hanya sekadar berupa lukisan kanvas, tetapi juga menggunakan medium yang bervariasi. Keberadaan medium yang bervariasi ini menandakan bahwa para perupa mengupayakan opininya terkait dengan kemampuan dan keberadaan media yang biasa dipakai oleh perupa. Keris bukan lagi inspirasi yang jauh dari mereka. Keris memiliki khazanah yang melampaui persoalan materi. Melalui variasi media, keris menjadi subjek yang cair, mengalir ke semua dimensi. Karya Eddi Prabandono, "Pesawat Ruang Angkasa" secara menarik menyuguhkan hubungan antara keris dan teknologi melalui tampilan karya seni instalasi. Hubungan keris dan masa depan menunjukkan sinkronisasi pikiran antara seniman masa lalu dan para ilmuwan pada masa depan. Sampai pada karya Setulegi, secara konsep lebih mendekatkan keris sebagai bagian dari budaya Jawa yang penuh spirit religiositas. Utamanya terkait dengan penanggalan atau tata cara penghitungan waktu bagi masyarakat. Dengan karya ini, perupa mengajak pengunjung untuk menjalani suatu lorong kebebasan, kemuliaan, kepercayaan, bahkan sampai kekacauan yang seringkali ditimbulkan atas reaksi psikologis pada diri kita sendiri.

Cara para pelukis dalam mengaktualisasi nilai-nilai keris sebagian besar dengan modus pemikiran dekonstruktif. Modus "kontra-tradisi" mereka lakukan. Kontra-tradisi merupakan pola ekspresi yang bersifat kritis terhadap tradisi, bersifat individual-interpretatif, metafora yang dipakai tetap merupakan bagian dari objek-objek tradisi, namun memberi citra "perlawanan" atau melakukan dekonstruksi terhadap makna dan objek tradisi itu sendiri. Idiom yang dipakainya berupa pendekatan parodi atau alegori. Sebagian karya para perupa dalam pameran ini jelas melakukan terobosan cara pandang yang progresif. Frans Gupita, Khusna Hardiyanto, Eddi Prabandono, Yudi Sulistiya, Setulegi, Gintani Nur, Pius Sigit Kuncoro, Aries B.M., bahkan tidak menampakkan keris secara fisik sedikit pun dalam karya-karyanya. Mereka melihat nilai filosofi dan keberadaan nilai-nilai imateri sebagai ide dan *subject matter*.

Inilah sejumlah cara para perupa dalam menggemakan keberadaan seni tradisi klasik bangsa Indonesia. Karya-karya yang mengeksplorasi tema-tema tradisi dalam seni rupa modern/kontemporer rupanya tidak hanya ditafsir secara tunggal. Aktualisasi dan ekspresi yang digulirkan oleh para perupa diimplementasikan dengan menggunakan media dan modus pemikiran yang heterogen. Hal ini membuktikan bahwa tradisi telah menjadi inspirasi yang tumbuh subur dalam diri para perupa dengan berbagai interpretasinya.

## Re-Aktualisasi Tradisi<sup>7</sup>

Dalam seni rupa, kajian mengenai tema tradisi dalam penciptaan seni memiliki khazanah yang beragam. Tidak semata-mata hanya terlihat sebagai sebuah entitas yang menggejala secara umum yang bersifat mono-persepsi. Dalam konteks karya, keragaman tersebut dapat dikaji melalui: (1) ide penciptaan (*subject matter*), (2) objek yang dikaryakan, dan (3) cara ungkap atau visualisasi. Terkait dengan hal tersebut, sejumlah karya seni rupa modern dan kontemporer seperti dalam pameran ini dapat menjadi contoh.

Sejumlah perupa dalam pameran ini mengambil tema tradisi, khususnya keris. Jika merujuk kepada Shils, sejumlah hal yang dikaitkan dengan konsep tradisi antara lain: benda-benda material, keyakinan tentang segala macam hal, gambaran peristiwa, praktik, dan institusi.<sup>8</sup> Di dalamnya termasuk pula bangunan arsitektur, monumen, lanskap, patung, lukisan, buku, alat, dan mesin. Di luar hal tersebut sejumlah tema yang kerap diambil sebagai *subject matter* antara lain pertunjukan, legenda/mitologi, wayang, dan arsitektur.

Seni rupa modern dan kontemporer dalam konteks ini adalah seni yang berkembang selaras dengan pemikiran rasional, memiliki konsep orisinalitas, kebaruan (*novelty*), hingga terkadang melawan pemikiran tradisional atau yang sering disebut sebagai dekonstruksi dalam seni. Dengan meletakkan konteks zaman yang berbeda, esensi dari tujuan untuk melakukan kajian tentang tradisi menjadi esensial dan menarik. Ide, objek, gaya visual, dan sejumlah elemen lain yang terdapat dalam karya seni kontemporer dapat diklasifikasikan secara khusus dalam konteks ini.

Sejumlah karya para perupa dalam pameran SWM memiliki modus pemikiran yang berbeda-beda dalam mengekspresikan dan mereaktualisasi tradisi. Berikut sejumlah modus pemikiran para perupa yang terkait tema tradisi.

1. *Re-Imajinasi Tradisi*, merupakan pola ekspresi yang bersifat penghormatan terhadap tradisi/leluhur, para perupa melakukan penggalan tekstual, bukan sekadar rekaman visual yang kasat mata, banyak mengangkat tema mitologi yang visualisasinya bersifat imajinatif-fantasi, gaya visual tidak tunggal: realistik, dekoratif, abstraksi, dan sebagainya. Contohnya adalah karya Gigih Wiyono, "The Spirit of Kris", Hening Swasono, "Finishing Touch of Klabang Sejuto".
2. *Perekaman Tradisi*, merupakan pola ekspresi yang bersifat visualisasi tradisi, dalam hal ini sering bersifat mimetik atau perekaman secara langsung terhadap

---

7 Disarikan dari artikel Mikke Susanto "Reaktualisasi Tema Tradisi dalam Seni Rupa Modern/Kontemporer Indonesia" dalam *Proceeding Seminar Akademik FSR, ISI Yogyakarta*, "Reaktualisasi Seni Tradisi di Era Milenial", Rich Hotel Yogyakarta, 12 November 2018.

8 Shils, Edward, 1981, *Tradition*, Chicago: Chicago University Press, p. 12

objek yang ada di depan mata, dan gaya visual bersifat representatif/realistik, tema yang dikaji adalah kehidupan sehari-hari atau alam benda tradisi, tradisi yang dilukis masih ada/lestari, namun tetap memiliki gaya pribadi yang kuat. Contoh dalam pameran ini tidak ada.

3. *Romantik Simbolik*, merupakan pola ekspresi yang mengandung konsep individu yang kuat, bersifat liric, bertema sejarah tradisi masa lalu dan memiliki interpretasi baru atau bermakna ganda (*dual coding*) dengan tetap menggunakan elemen tradisi dan biasanya terdapat pencampuran elemen Timur dan Barat, dan gaya visual bebas: realistik, abstraksi. Contohnya adalah karya Enggar Yuwono, "Monumen Gajah Singa" dan Octo Chan, "Emptiness for Selfish Faith".
4. *Romantik Nonsymbolik*, merupakan pola ekspresi yang bersifat perayaan tradisi atau visualisasi kecantikan masa lampau, tidak bermakna simbolis, sering bersifat turistik, dan biasanya bergaya visual naturalistik atau dekoratif. Beberapa di antaranya dikembangkan sebagai industri seni lukis. Contoh dalam pameran ini tidak ada.
5. *Kontra-Tradisi*, merupakan pola ekspresi yang bersifat kritis terhadap tradisi, bersifat individual-interpretatif, metafora yang dipakai tetap merupakan bagian dari objek-objek tradisi, namun memberi citra "perlawanan" atau melakukan dekonstruksi terhadap makna dan objek tradisi itu sendiri, serta sering idiomnya berupa pendekatan parodi. Sebagian besar karya dalam pameran ini didominasi oleh konsep ini, seperti dalam karya Akhmad Nizam, Andy Wahono, Aries B.M., Basrizal Albara, Bayu Widodo, Dhanank Pambanyun, Eddy Sulisty, Eddi Prabandono, Fransgupita, Gintani Nur Apresia Swastika, Hedi Hariyanto, Wayan Upadana, Khusna Hardiyanto, Komroden Haro, Oskar Matano, Pius Sigit Kuncoro, Pramono Pinunggul, Putut Wahyu Widodo, Robert Nasrullah, Setu Legi, dan Yudi Sulisty.

## Simpulan

Masih banyak tafsir yang dapat diungkap dalam sejumlah karya di atas. Simpul yang paling menarik dalam pameran ini adalah persoalan kedekatan keris dengan khalayak. Dengan memberi sentuhan baru berupa seni kontemporer, nilai-nilai tradisi menjadi lebih banyak terimplementasi. Keris tidak berhenti di tangan para pembuatnya sendiri. Nilai-nilai keris yang terwujud sebagai sebuah kisah dari mulut ke mulut atau yang tertera dalam sejumlah buku tentang keris, kini jauh lebih membumi dengan memadukan unsur visual yang menarik. Karya-karya seni kontemporer yang bersifat dekonstruktif (dari lukisan, fotografi, hingga instalasi) rupanya mampu

menghadirkan sesuatu yang *historical* sekaligus *critical*. Keris tidak hanya hadir sebagai keris itu sendiri, ia mengubah dan berubah oleh zaman. Sejumlah efek dan kisahnya kini menjadi karya baru yang menarik untuk dikisahkan kepada generasi mendatang. Kreativitas memang tidak pernah ada ujung dan pangkalnya. +++

### **Kepustakaan**

- Clark, Christine. 1999. Makalah Workshop Manajemen Pameran. Kerja Sama Lawang Art Foundation, Australia Indonesia Institute, Asialink, dan Galeri Soemardja, diadakan di FSRD, ITB, 15-18 Maret.
- Harsrinuksmo, Bambang. 2008. *Ensiklopedi Keris*. Jakarta: Gramedia.
- Irianto, Asmudjo Jono. 2005. "Exhibition Curator dalam Mediasi Seni Rupa Kontemporer dan Persoalannya". *Jurnal Ars*, ISI Yogyakarta. No. 02 Februari.
- Katalog Pameran *Sacred without Mystique*. 2008. Jogja Gallery.
- Obrist, Hans Ulrich. 1997. "In the Midst of Things, at the Center of Nothing". Nicola Kearton & Harding, Anna (Ed.), *Art & Design*, dengan isu: "Curating the Contemporary Art Museum and Beyond", p. 87.
- Shils, Edward. 1981. *Tradition*. Chicago: Chicago University Press.
- Susanto, Mikke. 2018. "Reaktualisasi Tema Tradisi dalam Seni Rupa Modern/Kontemporer Indonesia". *Proceeding Seminar Akademik FSR, ISI Yogyakarta*, "Reaktualisasi Seni Tradisi di Era Milenial", Rich Hotel Yogyakarta, 12 November.
- \_\_\_\_\_. 2012. "Manajemen Kuratorial Pameran Seni Rupa di JOGJA GALLERY antara 2006-2008". Majalah *MUSEOGRAFI*. Volume VI, No. 10, Desember, p. 89.

## ***Cangget Igol Penyimbang*** **Penghormatan kepada Kelompok Keturunan Perempuan**

Rina Martiara

Jurusan Seni Tari, FSP, ISI Yogyakarta

### **Pendahuluan**

*Cangget* dipahami sebagai tari yang dilakukan oleh perempuan. Akan tetapi, di sesat Balai Kencano Adat Anek Bumi Tinggi, Desa Bumi Tinggi, Bumi Agung, Lampung Timur, Lampung, seorang *penyimbang* menari *cangget*. Dengan memakai jas hitam, berkain *selikap*, ia mengenakan *siger* (mahkota) pengantin perempuan, dan di seluruh jari-jari tangannya terpasang *tanggai* (kuku panjang) yang umumnya merupakan properti tari kaum perempuan.

*Penyimbang* ini adalah keturunan Buay Nuban, yang merupakan kakak perempuan tertua dari Nunyai, Unyi, dan Subing. Karena Nuban seorang perempuan, ia tidak *mupadun*. Akan tetapi, keturunan laki-lakinya tetap memiliki kedudukan terhormat dari adik-adik laki-lakinya.

### **Deskripsi *Cangget* dan *Igol***

*Cangget* secara sempit diartikan sebagai tarian wanita, namun *cangget* bermakna pula sebagai 'pesta adat' atau *gawi*. *Gawi* adalah sebutan untuk 'kerja adat' dalam upacara perkawinan. Bersamaan dengan perkawinan, kedua pengantin dianggap 'naik takhta adat' menjadi golongan pemimpin sehingga upacara perkawinan disebut juga *begawi cakak pepadun*. Sebagai ungkapan kegembiraan, seluruh kaum kerabat mewujudkannya dengan 'menari' di sesat (balai pertemuan adat).



Perkawinan bagi orang Lampung merupakan peristiwa beralihnya kedudukan seseorang menjadi pemimpin, yang diawali dengan memimpin keluarga batihnya. *Cangget* menandai masuknya pengantin wanita ke dalam lembaga kepemimpinan adat (*kepenyimbangan*). *Cangget* merupakan legitimasi atau pengesah berubahnya kedudukan pengantin wanita di dalam struktur kekerabatan adat mereka. Pertunjukan *cangget* merangkai semua peristiwa adat (perkawinan) yang berlangsung di dalamnya, sebaliknya peristiwa keadatan (perkawinan) merupakan peristiwa pertunjukan (*cangget*) itu sendiri. *Cangget* dipertunjukkan karena adanya perkawinan adat, dan sahnya sebuah perkawinan adat mengharuskan kehadiran *cangget* di dalamnya. *Cangget* mengesahkan sebuah siklus kehidupan bagi orang Lampung yang terjadi bersamaan dengan perkawinan. Perkawinan menyebabkan perubahan kedudukan seseorang di dalam struktur masyarakat adatnya, dengan melahirkan seorang pemimpin baru, seorang *penyimbang* yang akan memimpin keluarga batihnya dan menjadi wakil keluarga dalam lembaga adat tertinggi, --*porwatin* (lembaga permusyawaratan *penyimbang*)—dengan memiliki hak untuk berbicara serta memakai atribut adat.



Dalam upacara perkawinan, *cangget* selalu dilakukan bersama-sama dengan *igol*. *Igol* (ada yang menyebut *igel*, atau *tigel*) adalah tarian yang dilakukan oleh laki-laki sebagai ekspresi kejantanan yang diungkapkan dengan gerak-gerak pencak dan gerakan mengangkat tangan tinggi-tinggi sambil berputar-putar. Pada masa lalu *igol* dikenal juga dengan nama tari perang.



Dalam *Recako Wawai Ningek* --yakni cerita turun-temurun yang dilantunkan melalui syair-- 'peristiwa *igol*' dilakukan setiap kali para *penyimbang* selesai bermusyawarah dengan menghasilkan kesepakatan atau memutuskan suatu bentuk persetujuan adat--baik tertulis maupun tidak--guna dijadikan pegangan dalam melaksanakan adat. Sebagai ungkapan kegembiraan atas hasil yang telah dicapai tersebut mereka menari bersama (*mecak wirang*)<sup>1</sup> (lihat Soebing, 1980; Sempurnadaja, 1991). Utomo (1957) menuliskan, musyawarah para *penyimbang* (*porwatin*) ini mulai diefektifkan kembali pada tahun 1928 setelah *marga-marga* di Lampung diakui keberadaannya oleh Belanda. Bersamaan dengan pengakuan tersebut, untuk sumber-sumber nafkah bagi kepala *marga* diusahakan didapatkan dari pemasukan-pemasukan 'uang adat' berdasarkan hak ulayat yang ada pada *marga*, urusan-urusan pangkat-pangkat adat, urusan perkawinan, upah penarikan pajak, uang tebusan *heerendiensten*, dan wajib kerja *marga*. Ketentuan-ketentuan besarnya 'uang adat' itu terdapat dalam keputusan-keputusan dewan *marga* (musyawarah *purwatin*). Bila telah tercapai kesepakatan kemudian diadakan perayaan sebagai wujud kegembiraan. Gerak-gerak *mecak* atau pencak ini dianggap merupakan dasar gerak *igol*. *Igol* dianggap juga sebagai sisa adat *mengayau* kepala manusia sebagai prasyarat melaksanakan upacara *cakak pepadun*, yang biasanya dilaksanakan bersamaan dengan upacara perkawinan adat. Dalam upacara *cakak pepadun*, laki-laki tua dan muda menari-nari dengan gerakan tangkas berputar-putar sambil menendangi labu air bulat bergambar kepala manusia. Upacara ini disebut juga dengan *sepak uluw* (sepak kepala). Sisa adat *mengayau* kepala manusia pada masyarakat Lampung masih dapat ditelusur dengan bukti ditemukannya kuburan

1 Dalam "Recako Wawai Ningek" diceritakan bahwa pada penyusunan adat Lampung terdapat lima peristiwa musyawarah para *penyimbang* dengan tempat dan hasil keputusan yang berbeda-beda pula, yaitu (1) *mecak wirang* di gunung (Bukit Pesagi/Sekala Berak) melahirkan adat agung; (2) *mecak wirang* di Canguk (Rattak Canguk); menetapkan adat pengakuk; (3) *mecak wirang* di Gilas melahirkan adat kubumian; (4) *mecak wirang* di Way Pengubuan menetapkan adat Pubian (telu suku); dan (5) *mecak wirang* di Way Seputih menetapkan Bandar Pak (Tulang Bawang)

korban *irau* (disebut *irawan*) di daerah Menggala. *Pengayauan* juga merupakan penguji kejantanan seorang pemuda untuk menikahi gadis tertentu dalam perkawinan *jujur*. Biasanya korban *irau* adalah orang yang dianggap sebagai musuh kampung tersebut. Bila seorang pemuda berhasil membunuh orang yang dianggap sebagai perusuh kampung, penduduk laki-laki akan berkumpul dan menari-nari bersama.

Peristiwa perkawinan adalah pusat dari kegiatan sebuah keluarga besar, terlebih bila yang menikah adalah anak sulung laki-laki yang keluarganya akan menjadi pusat pemerintahan kerabat adat. Saat itu pengantin wanita akan menari untuk terakhir kalinya karena seorang wanita Lampung yang telah menikah dilarang untuk menari di depan umum. Ketika ia gadis, ia diharuskan mewakili orang tuanya di *sesat* (balai pertemuan adat) pada setiap peristiwa perkawinan adat di kampung tersebut. Peristiwa *cangget* itu juga merupakan salam terakhir baginya kepada seluruh kerabatnya; teman sepermainannya; pangkalan mandinya karena setelah perkawinan terjadi ia akan masuk ke dalam kekerabatan suaminya.

Saat pengantin wanita menari, akan menari pula berpuluh-puluh orang gadis yang mewakili *penyimbang* (pemimpin adat) yang ada di daerah tersebut; *penyimbang* yang diundang; dan wakil dari *penyimbang asal* (kelompok seketurunan), dengan berpakaian pengantin wanita adat Lampung *pepadun*. Mereka berdiri berjajar di dalam *sesat* sesuai dengan urutan *kepenyimbangan* ayahnya di dalam adat.

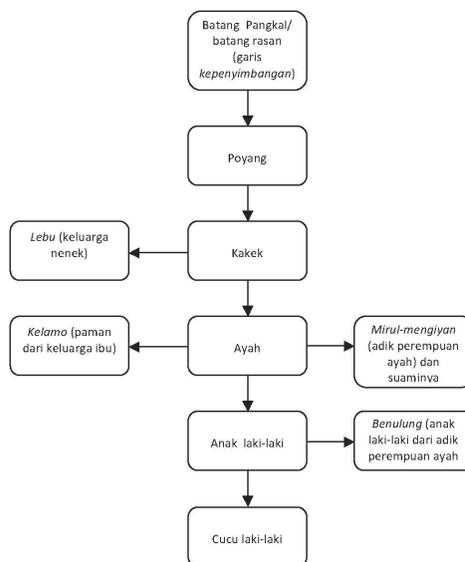


### **Sistem Kepenyimbangan dalam Masyarakat Lampung**

Sistem kekerabatan masyarakat Lampung didasarkan pada hubungan pertalian darah (keturunan), pertalian perkawinan, dan pertalian adat (pengangkatan) yang berporos pada garis keturunan laki-laki, yakni satu ayah, satu kakek, dan satu moyang laki-laki (Hadikusuma, 1989:23). Di dalam sistem kekerabatan ini seluruh anggota laki-laki dari pihak ayah, hormat kepada seluruh kerabat dari pihak ibu. Akan tetapi, dalam musyawarah yang menentukan adalah kelompok dari ayah beserta aparat *kepenyimbangan*-nya. Kelompok garis keturunan ayah (paman, anak laki-laki,

keponakan laki-laki) dapat mewakili segala kepentingan hidup, sedangkan anggota kerabat dari pihak nenek, ibu, mertua, dan ipar tidak bisa mewakili kepentingan pihak ayah dalam bentuk apa pun. Garis keturunan ayah harus selalu dibela dalam kepentingan yang menyangkut martabat dan harga diri keluarga. Pertalian perkawinan melahirkan cara *tutur betutur* yang secara tidak langsung sekaligus menempatkan peran dan tugas serta hak dan tanggung jawab seseorang di dalam pembagian kerja pada suatu kegiatan bersama, baik dalam upacara adat maupun dalam kehidupan sehari-hari. Pertalian perkawinan mengenal *tutur wari* (hubungan saudara dari pihak ayah) dan *tutur induk* (hubungan saudara dari pihak ibu). Dalam upacara perkawinan kelompok *tutur wari* menjadi *batang rasan* yang bertanggung jawab penuh terhadap seluruh pekerjaan, sedangkan *tutur induk* adalah 'penunjang' dalam kerja tersebut.

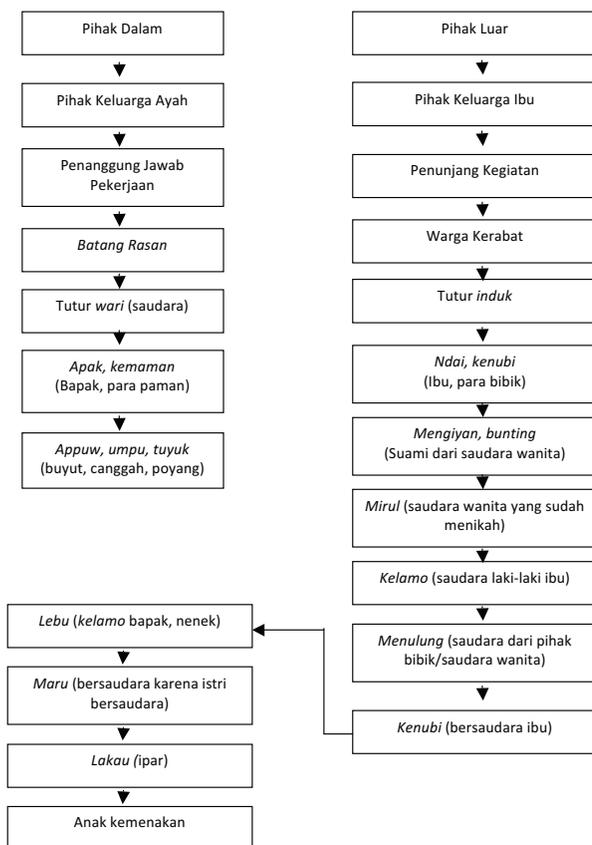
Sistem kekerabatan dalam masyarakat Lampung sangat menekankan hubungan usut-mengusut, tutur-bertutur dalam pergaulan keseharian sebagaimana dalam masyarakat Batak dan Minangkabau. Dengan adanya tutur-bertutur dengan menggunakan istilah panggilan, dapat diketahui dekat jauhnya hubungan kekerabatan dan kedudukan seseorang dalam hubungan kerabat bersangkutan berkaitan dengan hak dan kewajiban serta tanggung jawab kekerabatan, sekaligus secara tidak langsung menempatkan tugas dan peranan dalam pembagian kerja terhadap sesuatu kegiatan bersama, baik dalam upacara adat maupun dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 1

Hubungan kekerabatan pada masyarakat Lampung berdasarkan garis patrilineal (garis keturunan ayah)

Susunan masyarakat Lampung sangat rumit karena memperhitungkan keluarga pihak ayah dan keluarga pihak ibu. Dalam hal tutur-bertutur, dikenal *tutur wari* (hubungan saudara dari pihak ayah) dan *tutur induk* (hubungan saudara dari pihak ibu). *Tutur wari* adalah melihat garis keturunan laki-laki (keluarga pihak ayah) yang terdiri atas *apak kemaman* (bapak-para paman), *appuw, umpu tuyuk* (buyut), canggah, poyang. *Tutur induk* adalah keluarga pihak ibu terdiri dari *ndai keminan* (ibu, para bibik) ditambah para *mengiyon (bunting)*, yaitu para suami saudara wanita, *mirul* (saudara wanita yang telah bersuami), *kelama* (saudara laki-laki dari pihak ibu), *menulung* (saudara dari pihak bibik/saudara wanita), *kenubi* (bersaudara ibu), *lebu (kelama bapak)*, *maru* (bersaudara karena istri bersaudara), *lakau* (ipar), anak kemenakan. Kelompok *tutur wari* adalah *batang rasan*, pihak dalam, bertanggung jawab penuh terhadap keluarga besar (*nuwou balak*), dan dalam upacara perkawinan kelompok ini sebagai penanggung jawab pekerjaan, sedangkan *tutur induk* adalah pihak luar dan penunjang dalam kegiatan kerja sama atau kegotong-royongan dalam upacara tersebut.



Gambar 2

Kedudukan seseorang dalam hubungan kerabat berdasarkan pihak ayah dan pihak ibu, berkait dengan tugas dan peranan dalam pembagian kerja pada kegiatan bersama, baik dalam upacara adat maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Stratifikasi sosial masyarakat Lampung dalam kehidupan sehari-hari didasarkan atas prinsip-prinsip: (a) perbedaan tingkat umur; (b) perbedaan pangkat dan jabatan; dan (c) perbedaan sifat keaslian (*Pengaruh Migrasi Penduduk terhadap Perkembangan Kebudayaan Daerah Lampung*, 1979:112). Perbedaan umur dalam sistem pelapisan sosial akan tampak dalam pergaulan sehari-hari yang berhubungan dengan pekerjaan atau tugas masing-masing kelompok umur, terutama dalam upacara-upacara adat. Kelompok tua-tua (*pengetuha* adat) bertugas menentukan, merencanakan, dan mengatur pelaksanaan upacara. Kelompok kepala keluarga muda (*punggawo*) bertugas sebagai pendamping atau pembantu kelompok tua-tua, sedangkan para pemuda (bujang-gadis: *meranai-muli*) bertugas sebagai tenaga kerja yang mempersiapkan semua pekerjaan dari awal hingga akhir upacara.

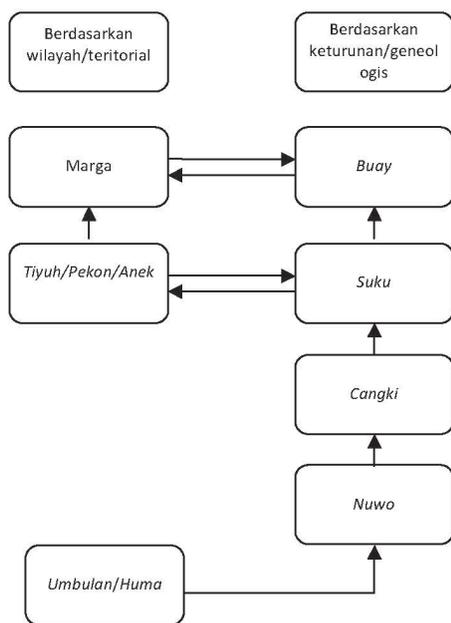
Sistem pelapisan sosial berdasarkan pangkat dan jabatan dalam masyarakat Lampung disebut *kepenyimbangan*. *Penyimbang* adalah strata tingkat atas dan bukan *penyimbang* strata tingkat bawah. Sistem *kepenyimbangan* melihat kedudukan seseorang sebagai pemuka adat, sebagai anak laki-laki tertua menurut tingkat garis keturunan masing-masing, dan kedudukan seseorang di dalam kekerabatannya masing-masing. *Penyimbang* diartikan sebagai pengganti berdasarkan pengertian *kepenyimbangan* seseorang bersifat warisan. Seorang anak sulung laki-laki dari satu keluarga berhak tunggal menjadi *penyimbang* menggantikan kedudukan ayahnya.

*Penyimbang* dalam masyarakat Lampung berurut sebagai berikut. (a) *Penyimbang Bandar (buay)* adalah yang mengepalai suku/klen, pemegang alat perlengkapan dan kekayaan adat, bernilai harga diri 24 (rial), berlambang putih (payung dan warna pakaiannya); (b) *Penyimbang marga*, mengepalai adat untuk beberapa *tiyuh/pekon* (kampung), pemegang alat dan kekayaan adat, bernilai harga diri 24 (rial), berlambang putih; (c) *Penyimbang tiyuh*, mengepalai adat beberapa kerabat besar bernilai harga diri 12 (rial), berlambang kuning; (d) *Penyimbang suku*, mengepalai adat beberapa keluarga batih, bernilai harga diri 8 atau 6 (rial), berlambang merah (lihat *Sistim Gotong Royong dalam Masyarakat Daerah Lampung*, 1986/1987:16). Selain dari golongan di luar *kepenyimbangan*, dianggap masyarakat biasa atau *numpang* (mereka yang tidak tahu asal-usul keturunannya). Mereka tidak mempunyai hak dan kewajiban adat, serta tidak mempunyai nilai dalam adat karena itu digolongkan sebagai keturunan pengabdian (budak).

Pada golongan asal pendatang, yang dengan segala kemampuannya berhasil mendirikan *pepadun* serta memiliki perlengkapan adat, dapat menjadi *penyimbang* atas dasar pengakuan dari golongan asli dan para *penyimbang sumbay* (tetangga) dari kampung lain. Hubungan antara golongan asli dengan golongan pendatang, biasanya akan menjadi akrab dengan adanya adat *mewarei* (adat mengangkat saudara) serta

perkawinan di antara mereka. Adapun gelar-gelar yang dipakai adalah (a) *penyimbang* asal atau *paksi* atau *bumi* bergelar Sutan (Setan) atau Dalom; (b) *penyimbang marga* atau *megou* bergelar Pangeran; (c) *penyimbang tiyuh* bergelar Batin atau raja; (d) *penyimbang suku* bergelar Radin atau Minak; dan *Pendia pakusara*.<sup>2</sup>

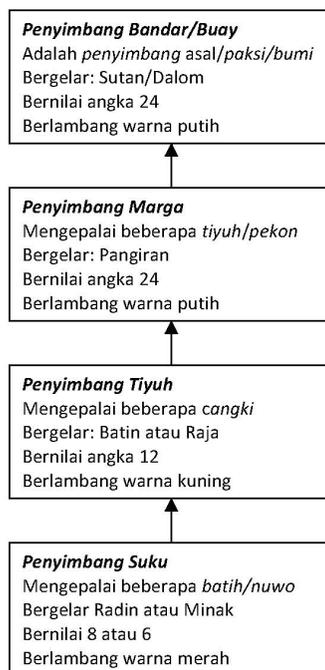
Dasar wilayah *marga* merupakan kesatuan dari beberapa *tiyuh*. *Tiyuh* didiami oleh beberapa *suku*. *Marga* merupakan kesatuan genealogis dari *suku* asal yang disebut *buay*. Sebuah *suku* biasanya terdiri dari beberapa *cangki* (keluarga luas). Keluarga luas terbentuk dari beberapa *nuwou* (keluarga batih). *Nuwou* mula-mula mendiami sebuah *umbul* atau huma (*umo*) yang bersifat sementara. Mungkin sekali, *umbul* tadi menjadi tempat tinggal tetap sehingga banyak *nuwou* yang bergabung sehingga *umbul* berubah menjadi *cangki*. Selanjutnya *cangki* diresmikan menjadi *suku* dengan upacara khusus, dan seterusnya menjadi *tiyuh* hingga *marga*. Jelas bahwa *marga*, *tiyuh*, dan *umbulan* menyatakan satu tempat atau wilayah atau teritorial, sedangkan *buay*, *suku*, *cangki*, dan *nuwou* menyatakan suatu hubungan keturunan atau genealogis.



Gambar 3 Skema masyarakat Lampung berdasarkan pada sistem teritorial dan genealogis

<sup>2</sup> *Pendia pakusara* adalah gelar yang diberikan dalam satu keluarga berdasarkan hubungan darah, bukan karena mengepalai atau memimpin kerabat dalam satu wilayah. Dalam masyarakat Lampung kedudukan seorang laki-laki tertua dalam adat juga akan mendapat panggilan penghormatan dari adik-adiknya. Sutan untuk anak laki-laki tertua, Raja untuk adik nomor satu Sutan, Radin untuk adik nomor dua Sutan, dan Mas atau Kemas untuk adik nomor tiga Sutan. Untuk anak perempuan sulung, biasanya dipanggil Ratu oleh adik-adiknya.

Seorang *penyimbang* bertanggung jawab dalam kekerabatannya. Bertugas dalam menyelesaikan semua masalah dan mengesahkan pesta adat yang dilakukan para anggotanya. Majelis tertinggi dari masyarakat hukum adat disebut *purwatin* atau *porwatin*, yang merupakan rapat dari seluruh *penyimbang* dalam mencapai kata keputusan. Upacara pemberian gelar dapat pula dilakukan oleh mereka yang sudah bergelar, artinya mereka menaikkan gelar yang sudah diperoleh sebelumnya, misalnya dari *penyimbang suku*, naik menjadi *penyimbang tiyuh*, hingga mencapai gelar tertinggi Sutan. Dalam masyarakat *pepadun*, gelar Sutan dapat diberikan kepada mereka yang bukan keturunan *penyimbang asal*, tetapi memiliki ilmu pengetahuan. Untuk mereka yang merupakan keturunan asal, gelar tersebut adalah Sutan.



Gambar 4 Skema kedudukan *penyimbang* di dalam masyarakat Lampung

### **Cangget-Igol Penyimbang di Desa Bumi Tinggi, Kecamatan Bumi Agung, Kabupaten Lampung Timur**

*Cangget Igol Penyimbang* adalah satu-satunya *cangget* yang dilakukan oleh laki-laki dan hanya berlaku pada Buay Nuban di Desa Bumi Tinggi, Bumi Agung, Lampung Timur. *Cangget igol penyimbang* ini merupakan ungkapan penghormatan untuk keturunan Buay Nuban dari ketiga adik-adiknya karena Nuban adalah perempuan.

Masyarakat *pepadun* merupakan marga-marga Lampung pedalaman yang

mendiami daerah-daerah tengah dan utara Provinsi Lampung, yang terdiri dari Abung Sembilan Marga meliputi daerah Abung, Marga Pak Tulangbawang di daerah Tulang Bawang, Pubian Telu Suku di daerah Pubian, Bunga Mayang di Sungkai, dan Buai Lima di Way Kanan. Dari kelompok-kelompok *pepadun* ini, semua keturunan perempuan tidak naik *pepadun*, tetapi memiliki kedudukan terhormat dari adik-adiknya.

Menurut *Kuntara Raja Niti*<sup>3</sup>, sejarah masyarakat Lampung berawal dari beberapa *pyang*, yaitu Indar Gajah, Pak Lang, Belunguh, Sekin, dan Indarwati, yang dianggap sebagai cikal bakal dari *paksi pak* atau empat *paksi* (*penyimbang* asal). Masing-masing *pyang* ini memiliki tempat dan kedudukan. Indar Gajah bergelar Umpu Bejalan Diway, berkedudukan di Puncak dan menurunkan orang Abung; Pak Lang bergelar Umpu Pernong berkedudukan di Hambung menurunkan orang Pubian. Sekin bergelar Umpu Nyerupa berkedudukan di Sukau menurunkan orang Jelma Daya. Belunguh bergelar Umpu Belunguh berkedudukan di Kenali menurunkan orang *peminggir* dan Indarwati bergelar Putri Bulan berkedudukan di Canggerung, menurunkan orang Tulangbawang (Rusydi, 1986/1987:23).

Sejarah Buay Nuban terdapat dalam cerita rakyat "Bettan Subing" yang juga melahirkan kisah kebiasaan menyepak bola dari labu kayu yang dikenal dengan istilah *sepak uluw* atau sepak kepala dalam masyarakat Lampung keturunan Ratu Dipuncak, yaitu Buay Nunyai, Buay Nuban, Buay Unyi, dan Buay Subing. Cerita ini merupakan kisah pembalasan dendam seorang anak yang bernama Raden Bettan Subing atas kematian ayahnya Ratu Dipuncak yang dibunuh oleh perompak laut keturunan Bugis bernama Raja Dilawek, yang dianggap juga sebagai awal tari *tigel* atau *igol* (Ali Imron dan Iskandar Syah, 2002:20).

Sebagaimana urutan tari *cangget* dalam upacara perkawinan, *cangget* akan diawali oleh tari yang dilakukan oleh gadis-gadis dari kelompok kekerabatan laki-laki, dan akan diakhiri oleh seorang laki-laki dari kelompok Buay Nuban. Saat ia menari, ia akan didampingi *penyimbang* wakil dari Buay Nunyai, Buay Unyi, dan Buay Subing dengan menari *igol*.

---

3 Ada empat pedoman yang dipakai masyarakat Lampung dalam aturan tata pemerintahan adat, yaitu Kuntara Raja Niti, Kuntara Raja Asa, Cempala Ruabelos, dan Ila-ila pakbalos. Kuntara Raja Niti merupakan kitab undang-undang tentang tata cara pemerintahan dan cara memerintah; Kuntara Raja Asa merupakan kitab tuntunan tentang ketekunan, kerelaan/keihlasan, dan keyakinan kepada Yang Maha Pencipta, yaitu Tuhan; Cempala Ruobalos berisi hukum pidana dan pelanggaran adat; Ila-ila pak balos berisi sanksi berlipat dua dan berlipat empat bagi pelanggar.



## **Kepustakaan Naskah Tercetak**

- Abu, Rivai. (Ed.). 1980/1981. *Sistim Kesatuan Hidup Setempat Daerah Lampung*. Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Ahimsa-Putra, Heddy Shri. 1998. "Teks dalam Konteks Seni dalam Kajian Antropologi Budaya". *SENI: Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*. Nomor VI/01.
- Arifin, Razi, Budhiono SK, Fuadi Zaini, Purwanti, Budhiyono. 1986/1987. *Isi dan Kelengkapan Rumah Tangga Tradisional Daerah Lampung*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Kantor Wilayah Provinsi Lampung.
- \_\_\_\_\_ (Ed.). 1989. *Deskripsi Tari Cangget Agung*. Kantor Wilayah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Lampung.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1976. *Monografi Daerah Lampung*. Proyek Pengembangan Media Kebudayaan, Ditjen Kebudayaan Republik Indonesia.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1978/1979. *Adat dan Upacara Perkawinan Daerah Lampung*. Proyek Penelitian dan Pencatatan Kebudayaan Daerah.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1978/1979. *Pengaruh Migrasi Penduduk terhadap Perkembangan Kebudayaan Daerah Lampung*, Pusat Penelitian Sejarah dan Seni Budaya, Proyek Penelitian dan Pencatatan Kebudayaan Daerah.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1984. *Adat dan Upacara Perkawinan Daerah Sumatera Selatan*. Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1983/1984. *Sistim Kepemimpinan di dalam Masyarakat Pedesaan*. Kantor Wilayah Provinsi Lampung, Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1983/1984. *Ungkapan Tradisional dalam Kaitannya dengan Peristiwa Alam dan Kepercayaan*. Kantor Wilayah Provinsi Lampung, Proyek Inventarisasi dan Pencatatan Kebudayaan Daerah.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1986/1987. *Ungkapan Tradisional sebagai Sumber Informasi Kebudayaan Daerah Lampung*. Kantor Wilayah Provinsi Lampung, Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1986/1987. *Isi dan Kelengkapan Rumah Tangga Tradisional Daerah Lampung*. Kantor Wilayah Provinsi Lampung, Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1991. *Titi Laras Tala Balak Keletang Pekhing/Cethik*. Pemerintah Provinsi Daerah Tingkat I Lampung, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1994. *Diskripsi Pattun-Sagata*. Taman Budaya Provinsi Lampung.
- Dharmasetiawan. 1969. *Perjuangan Pahlawan Radin Inten*. Kantor Daerah Direktorat Djendral Kebudayaan Provinsi Lampung.
- Djausal, Anshori. 1999. *Perjalanan Setitik Air*. Bandar Lampung: Bumi Lada.
- Fachruddin dan Haryadi. 1996. *Falsafah Piil Pasenggiri sebagai Norma Tatakrama Kehidupan Sosial Masyarakat Lampung*. Bandar Lampung: Arian Jaya.
- Geertz, Clifford. 1992. *Tafsir Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Hadikusuma, Hilman. 1977. *Hukum Perkawinan Adat*. Bandung: Alumni.
- \_\_\_\_\_. 1983. *Hukum Kekerabatan Adat*. Bandar Lampung: Unila Press.
- \_\_\_\_\_. 1985. *Sejarah dan Adat Budaya Lampung*. Bandar Lampung: t.p.

- \_\_\_\_\_, RM. Barusman, Razi Arifin. 1985/1986. *Adat Istiadat Daerah Lampung*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Kantor Wilayah Provinsi Lampung.
- \_\_\_\_\_. 1989. *Masyarakat dan Adat Budaya Lampung*. Bandung: Mandar Maju.
- \_\_\_\_\_. 1990. *Hukum Perjanjian Adat*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Imron, Ali dan Iskandar Syah. 2002. *Cerita Rakyat Daerah Lampung*. Pemerintah Daerah Provinsi Lampung, Dinas Pendidikan Provinsi Lampung.
- Ismail, Arlan, H.M. 2002. *Periodisasi Sejarah Sriwijaya: Bermula dari Minanga Komerang Ulu Sumatera Selatan -Berjaya di Palembang- Berakhir di Jambi*. Palembang: Unanti Press.
- Kurnia, Nia Sholihat Irfan. 1983. *Kerajaan Sriwijaya: Pusat Pemerintahan dan Perkembangannya*. Jakarta: Girimukti Pasaka.
- Lampung dalam Angka*. 2003. Badan Pusat Statistik Provinsi Lampung.
- Latief, Slamet A., Fachri Thalib, Titus Sutono. 1988/1989. *Perkampungan di Perkotaan sebagai Wujud Proses Adaptasi Sosial: Kehidupan di Perkampungan Miskin di Kodya Tanjung Karang Teluk Betung Propinsi Lampung*. Direktorat Jendral Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Martiaru, Rina. 2012. *Nilai dan Norma Budaya Lampung dalam Sudut Pandang Strukturalisme*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- \_\_\_\_\_. 2014. *Cangget: Identitas Kultural Lampung sebagai Bagian dari Keragaman Budaya Indonesia*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Murgiyanto, Sal. 1993. *Ketika Cahaya Merah Memudar: Sebuah Kritik Tari*, Jakarta: Deviri Ganan.
- \_\_\_\_\_. 2002. *Kritik Tari: Bekal dan Kemampuan*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Nashiruddin, Pharzon. 1993, "Bentuk Penyajian Tabuhan Tala Balak dan Fungsinya Bagi Masyarakat Lampung". Skripsi Tugas Akhir Program Studi S-1 Etnomusikologi, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Nawawi, Tarmizi. 1989. "Pun... Sutan Bala Seribu". *Lampung Post*, 28 Maret, p.i dan vii.
- Onghokham. 2003. *Wahyu yang Hilang Negeri yang Guncang*. Jakarta: Pusat Data dan Analisa Tempo (PDAT).
- Petunjuk Wisata Lampung*. t.t. Dinas Promosi Investasi Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Lampung.
- Purnama, Indra R. 1988. "Pengaruh *Pi-il Pasenggiri* terhadap Penyelesaian Kawin Sebangbangan menurut Adat Eks Marga Selagai di Desa Gedung Wani, Kecamatan Sukadana, Lampung Tengah". Skripsi S-1 Fakultas Hukum, Universitas Lampung.
- Puspawidjaya, Rizani, Soleman B. Taneko, Mubarak HD, Idrus Kreansyah, Erwin Arifin. 1983/1984. *Upacara Tradisional dalam Kaitannya dengan Peristiwa Alam dan Kepercayaan*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Kantor Wilayah Provinsi Lampung.
- \_\_\_\_\_, Soleman B. Taneko, Idrus Kreansyah, Razi Arifin. 1986/1987. *Sistim Gotong Royong dalam Masyarakat Pedesaan Daerah Lampung*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Kantor Wilayah Provinsi Lampung.
- \_\_\_\_\_, Idrus Kreansyah, Erwin Arifin, Mubarak HD, Soleman B. Taneko. 1986/1987. *Upacara Tradisional (Upacara Kematian) Daerah Lampung*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Kantor Wilayah Provinsi Lampung.
- Rencana Strategik (Renstra) Provinsi Lampung 2004-2009*. Pemerintah Daerah Provinsi Lampung.
- Rusydi, Umar, Razi Arifin, Suparno, Wasser Dj. Indra, Fuadi Zaini. 1987. *Arsitektur Tradisional Daerah Lampung*. Kantor Wilayah Provinsi Lampung, Departemen

Pendidikan dan Kebudayaan.

- Sayuti, Husin. 1982. *Sumbangan Kebudayaan Daerah Lampung bagi Kebudayaan Nasional*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Soebing, Abdullah. A. 1988. *Kedatuan di Gunung Keratuan di Muara*. Jakarta: Karya Unipress.
- Soedjono, Soeprapto. 1994. "Fenomena Bentuk Estetik dalam Studi Perbandingan Seni". *SENI: Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*. IV/04.
- Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: Penerbit ITB.
- \_\_\_\_\_. 2006. *Estetika Paradoks*. Bandung: Sunan Ambu Press.
- Suprpti, Mc. (Ed.). 1980. *Aspek Geografi Budaya dalam Wilayah Pembangunan Daerah Lampung*. Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Syamsuddin, F., R. Nonsari, Tadjuddin Noor, M. Napis B.S. 1983/1984. *Ungkapan Tradisional yang Berkait dengan Sila-Sila dalam Pancasila*. Kantor Wilayah Provinsi Lampung, Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tabahassa, Dulhai, B.M. Gutomo, Damsi Jamalana, M. Aswan Kusumawijaya. 1979. *Ensiklopedi Musik dan Tari Daerah Lampung*. Pusat Penelitian Sejarah dan Budaya, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tjandrasmita, Uka, Soekarno, Dulhai Tabahassa, Sri Wulaningsih. 1984. *Benteng dan Makam Pahlawan Raden Intan II Sejarah dan Pemugarannya*. Bidang Permuseuman Sejarah dan Nilai Purbakala, Kantor Wilayah Provinsi Lampung.
- Toer, Pramoedya Ananta. 2001. *Arus Balik: Sebuah Epos Pasca Kejayaan Nusantara di Awal Abad 16*. Jakarta: Hasta Mitra.
- Turner, Victor. 1982. *From Ritual to Theatre*. New York: PAJ Publications.
- Utomo, Kampto. 1957. "Masyarakat Transmigran Spontan di Daerah Wai Sekampung, Lampung". Disertasi untuk memperoleh gelar Doktor dalam bidang Ilmu Pertanian pada Universitas Indonesia Jakarta.
- Van Royen, J.W. 1930. "Note over de Lampongse Marga's". *Med. Afd. Bestuurszaken der Buitengew*, van het Dept, V.B.B. Serie B, no. 7.
- Van Deer Zwaal, J. 1936. "Inlandse Gemeentewezen in Zuid-Sumatera en Javanen Transmigratie". Tesis di Utrecht.
- Yusuf, Tayar. 1993. *Profil Propinsi Lampung*. Bandar Lampung: Gunung Pesagi.

### **Naskah Tak Tercetak**

- Ingguan Ratu dan Ahmad Sukri Pubian. 1988. "Deskripsi Cangget di Padang Ratu".
- Ngediko Rajo. 1980. "Titi Gemati Adat Lampung".
- Sempurnadajaja, Krisna R. 1989. "Keterem Abung Siwo Migo".
- \_\_\_\_\_. 1989. "Aturan Adat Lampung Mergo Buay Nunyai".
- \_\_\_\_\_. 1989. "Cepalo Wo Belas (12) dan Cepalo Walu Ngepuluh (80)".
- \_\_\_\_\_. (Ed.). 1990. "Catatan Marga-Marga Lampung 1928".
- Soebing, Abdullah. 1991. "Recako Waway Ningek: (Riwayat Adat Lampung dalam Syair).
- Warganegara, Marwansyah. t.t. "Masyarakat dan Adat Budaya Tulang Bawang".

## **Strategi Komunikasi dalam Karya Seni Kajian *Performance Studies***

Ririt Yuniar

Universitas Pancasila, Jakarta

### **Pendahuluan**

Keanekaragaman seni telah berkembang menjadi berbagai macam jenis dan karakteristik, seperti seni visual (*visual art*) antara lain seni patung, seni lukis, seni instalasi, seni keramik, fotografi, karikatur dan lain-lain, serta seni pertunjukan (*performing art*) di antaranya seni musik, seni tari, drama/teater, wayang orang, dan sebagainya. Akan tetapi, bidang-bidang seni ini cenderung terkotak-kotakkan sesuai dengan genrenya sehingga hanya berkembang dari akarnya masing-masing. Hal ini tampak menjadi seni yang terpisah-pisahkan dan adanya *gap* antara satu sama lain. Selain itu, wadah kegiatan seni antara seni tradisi dan seni modern yang terpadu kurang terwadahi dengan optimal sehingga mampu meleburkan, mengkolaborasikan, dan menginteraksikan berbagai bidang seni tersebut menjadi suatu kesatuan bahkan dapat menciptakan karya seni yang baru. Pembagian seni secara konvensional ke dalam seni rupa dan seni pertunjukan juga dapat dituduh sebagai faktor pendorong terkotak-kotakkannya seni di Indonesia.

Seiring perkembangannya, seni pertunjukan terbagi menjadi seni pertunjukan tradisional dan seni pertunjukan modern. Seni berfungsi sebagai *edutainment*, artinya mengedukasi masyarakat dan juga memberi hiburan kepada masyarakat. Hal ini tidak lagi hanya bertugas pada tujuan penyampaian informasi dengan tepat atau efisien. Seni sebagai hasil karya manusia menempati kedudukan dan peran yang khusus, serta di dalam setiap pementasannya karya seni dapat memuat pesan yang ingin disampaikan kepada penonton atau *audience*. Pesan tersebut dapat bersifat sosial, moral, politik, ekonomi, kesehatan, dan sebagainya.

Ditegaskan pula oleh Soedarsono (2002:118-270) dengan mengategorikan fungsi seni pertunjukan menjadi dua, yaitu fungsi primer dan fungsi sekunder. Yang dimaksud dengan fungsi primer adalah fungsi seni pertunjukan itu ditampilkan untuk siapa. Disebut sebagai seni pertunjukan bila ada yang mempertunjukkan dan ada yang menikmatinya. Fungsi sekunder seperti untuk propaganda agama, untuk pengikat solidaritas sosial, untuk propaganda politik, untuk ajang pertemuan seperti misalnya arisan, dan masih banyak lagi.

Seni cenderung lebih mengarah pada tercapainya peningkatan dan pemenuhan pengalaman manusia lewat perjumpaannya dengan realita media seni.

Brain (2004) memandang nilai, fungsi, dan makna seni rupa sebagai sesuatu yang dikonstruksi dan dibentuk, bukan “ditemukan” atau bersemayam dalam wujud material seni. Senada dengan hal tersebut, pemahaman berkaitan dengan *performance studies* yang menjadi perspektif dalam tulisan ini, yaitu ingin mengupas persoalan pengkotak-kotakan seni tersebut menjadi sebuah karya seni yang *borderless*.

### **Korelasi Strategi Komunikasi dalam Karya Seni**

Strategi pada hakikatnya adalah perencanaan (*planning*) dan manajemen (*management*) untuk mencapai suatu tujuan. Untuk mencapai tujuan tersebut, strategi komunikasi harus dapat menunjukkan arah dan taktik operasional tindakan yang paling tepat dilakukan (Effendy, 2005:59). Effendy menjelaskan bahwa strategi komunikasi memiliki tujuan (1) *to secure understanding*, yaitu untuk memastikan bahwa terjadi suatu pengertian dalam berkomunikasi; (2) *to establish acceptance*, yaitu bagaimana cara penerimaan itu terus dibina dengan baik; (3) *to motivate action*, yaitu penggiatan untuk memotivasinya; dan (4) *to goals which communicator sought to achieve*, yaitu sebagai tujuan yang hendak dicapai oleh pihak komunikator dari proses komunikasi tersebut.

Dalam hal ini *performance studies* melihat empat strategi tersebut tepat dan cocok untuk diterapkan dalam karya seni. Selain itu, strategi komunikasi juga memiliki fungsi ganda, yaitu (1) menyebarluaskan pesan komunikasi yang bersifat informatif, persuasif, dan instruktif secara sistematis kepada sasaran untuk memperoleh hasil yang optimal dan (2) menjembatani “*cultural gap*”, yaitu kondisi yang terjadi akibat kemudahan diperolehnya dan kemudahan dioperasionalkannya media yang begitu ampuh, yang jika dibiarkan akan merusak nilai-nilai yang dibangun. Sebagai contoh kreativitas seni yang dibangun atau dibuat untuk mengisi siaran hiburan, film, dan *talkshow* baik yang *live* di media elektronik *on air* maupun *off air*.

Dalam rangka menyusun suatu strategi komunikasi, teori Harold D. Lasswell mengatakan bahwa terdapat beberapa komponen komunikasi yang perlu diperhatikan, yaitu (1) komunikator, (2) pesan, (3) media, (4) komunikan, dan (5) efek (Effendy, 2005:34). Lasswell menunjukkan bahwa pihak pengirim pesan (komunikator) mempunyai suatu keinginan untuk memengaruhi pihak penerima sehingga komunikasi harus dipandang sebagai upaya persuasi.

Quinn (1992) dalam buku *Kiat dan Strategi Kampanye PR* menyatakan agar suatu strategi komunikasi dapat efektif dilaksanakan, maka harus mencakup beberapa hal di antaranya *pertama*, objektif guna menentukan semua ikhtiar dalam mencapai pemahaman yang jelas dan bisa mencapai keseluruhan tujuan. *Kedua*, memiliki strategi inisiatif dalam menjaga kebebasan bertindak dan memperkaya komitmen. Strategi

harus menentukan langkah dan menetapkan tindakan terhadap peristiwa, bukan bereaksi terhadap peristiwa. *Ketiga*, konsentrasi dengan memusatkan kekuatan besar untuk waktu dan tempat yang ditentukan. *Keempat*, fleksibilitas strategi hendaknya diniatkan untuk dilengkapi penyangga dan dimensi untuk fleksibilitas dan manuver. *Keenam*, strategi hendaknya dipersiapkan untuk memanfaatkan kerahasiaan dan kecerdasan untuk menyerang lawan pada saat yang tidak terduga (Ruslan, 2002:90-91). Strategi ini dapat juga diterapkan dalam kreativitas seni pertunjukan dan seni rupa dengan mengolaborasi *performance studies* dari pandangan Richard Schechner.

Oleh karena itu, dalam rangka menyusun strategi diperlukan suatu pemikiran dengan mempertimbangkan komponen-komponen dari faktor-faktor pendukung dan faktor penghambat dari strategi komunikasi seperti (1) mengenali sasaran komunikasi dengan memerhatikan faktor kerangka referensi, faktor situasi, dan kondisi pada komunikan; (2) pemilihan media komunikasi yang digunakan guna mencapai tujuan komunikasi; (3) pengkajian tujuan pesan komunikasi dengan menentukan teknik yang akan digunakan baik teknik informasi, persuasi, maupun teknik informasi instruksi; dan (4) peranan komunikator dalam komunikasi akan berhasil apabila memiliki daya tarik dan kredibilitas sebagai sumber. Komponen-komponen tersebut dapat dianalogikan dalam sebuah dialektika seni, yaitu ada pada aktor, *audience*, serta bentuk seni yang ingin ditampilkan berikut isi pesan dalam *performance* yang ingin ditampilkan.

Terdapat empat faktor penting guna membuat perencanaan yang baik dalam menyusun strategi komunikasi, yaitu (1) mengenal khalayak, dalam seni diharapkan juga dapat mengenal *audience* atau khalayak sebagai segmen pasar yang akan dituju; (2) menyusun pesan, setelah khalayak dan situasinya jelas agar komunikasi dapat berjalan dengan efektif. Hal ini sangat jelas dan konkret dapat dilihat dari keberhasilan seniman dalam mengomunikasikan karya seninya; (3) menetapkan metode, dalam sebuah karya seni dapat dilakukan dengan berbagai macam cara disesuaikan dengan kondisi *audience* dan jenis genrenya. Hal ini dapat diwujudkan melalui bentuk metode *redundancy*, yaitu memengaruhi khalayak dengan mengulang pesan kepada khalayak. *Pertama*, metode *canalizing*, yaitu dengan mengenal khalayaknya terlebih dahulu kemudian menyampaikan pesan sesuai dengan kepribadian, sikap, dan motif khalayak. Sama halnya dengan seni rupa dan pertunjukan, para pelaku seni memperhitungkan dan mempertimbangkan *audience*, segmen pasar, dan khalayak penontonnya. *Kedua*, metode *edukatif*, yaitu diwujudkan dalam bentuk pesan yang berisi pendapat, fakta, dan pengalaman yang merupakan kebenaran dan dapat dipertanggungjawabkan. Kreativitas seniman atau pelaku seni senantiasa juga menjalankan metode edukatif ini. Hal ini tampak dalam setiap event yang juga ada kaderisasi dan unsur pendidikan yang diterapkan. *Ketiga*, metode *koersif*, yaitu

dengan memaksa khalayak untuk menerima pesan yang disampaikan. Mau tidak mau dan sadar atau tidak khalayak sering terpersuasi oleh *perform* seniman melalui karya-karya yang ditampilkannya; (4) seleksi dan penggunaan media, sebagai alat penyalur pesan informasi maupun gagasan kepada khalayak secara selektif menyesuaikan dengan keadaan dan kondisi khalayak (Arifin, 1984).

Teori-teori komunikasi tersebut sangat relevan jika mampu diterapkan oleh kreator seni dengan menggunakan pendekatan *performance studies* guna meningkatkan kualitas dan kreativitas para kreator seni. Hal ini dapat diimplementasikan melalui karya seni yang *borderless*, artinya tidak terbatas lintas ruang dan waktu.

### **Dialektika Komunikasi, Seni, dan *Performance Studies***

Pentingnya strategi komunikasi yang tepat dan matang dengan melihat target audiens yang dituju. Dengan demikian, penyampaian pesan dapat dilakukan dengan maksimal dan diterima dengan baik. Seni yang menjadi salah satu sarana atau saluran penyampaian pesan dinilai sangat efektif dalam tujuan komunikasi. Masyarakat lebih mudah menerima pesan melalui *performance* sehingga seni menjadi sebuah media komunikasi yang memiliki kedudukan dan peran yang khas di hati masyarakat. Ini juga dapat ditampilkan dalam kearifan lokal masing-masing wilayah di seluruh bangsa Indonesia yang kaya akan seni budaya tersebut. Menurut Koentjaraningat, tujuh unsur kebudayaan yang salah satunya kesenian ini menjadi unsur mendasar dalam memperkaya kreativitas para seniman untuk membuat karya-karyanya.

Seni itu sendiri merupakan sebuah hasil kreativitas yang selalu dinamis sesuai dengan perkembangan zaman. Seni bukan hanya sebatas bentuk dari kebudayaan semata, melainkan juga merupakan produk dan aktivitas budaya yang memiliki potensi sebagai sarana penyebaran informasi, pendidikan, penanaman nilai-nilai budaya, dan kontrol sosial masyarakat serta menjadi sarana solidaritas sosial. Kehadiran seni merupakan sebuah refleksi dari nilai-nilai lokal yang kini hadir sebagai kritik terhadap perkembangan situasi dan kondisi masyarakat. Oleh karena itu, pihak-pihak berkepentingan memanfaatkan seni sebagai media atau saluran komunikasi guna mengungkap masalah-masalah sosial, ekonomi, propaganda politik, seksualitas/gender, keprihatinan, dan permasalahan rakyat secara holistik yang disampaikan secara halus, dengan narasi yang wajar sesuai kultur, etika, logika, dan estetika.

Seni sebagai media yang baik untuk menyebarluaskan informasi secara faktual melalui pengalaman emosional para pelaku seni sehingga informasi yang disampaikan dapat menjadi lebih bermakna. Tujuan *performance* yang dilakukan oleh para seniman itu sendiri antara lain untuk mengubah opini, sikap, dan perilaku guna mencapai kesamaan tentang persepsi yang dibangun oleh para seniman. Dalam

konteks ini, peran dan fungsi seni sebagai sarana media komunikasi memberikan arti bahwa seniman sebagai kreator dan penonton sekaligus sebagai apresiator, antara pelaku seni dan penikmat seni, menjadi sesuatu yang ditafsirkan oleh keduanya. Diciptakannya seni oleh para seniman dengan tafsir makna tersendiri, yang kemudian diamati, ditonton, atau diapresiasi oleh penikmat seni dengan tafsir makna tersendiri pula dapat menjadikan kondisi panggung seni menjadi sangat dinamis. Dinamika inilah yang mampu memperkaya ragam kajian seni dan dialektika seni di Indonesia.

Karya seni memiliki progresivitas dalam menciptakan ragam dan format sajian untuk mendekatkan diri dan berkomunikasi dengan masyarakat, penonton atau *audience*-nya. Pola interaksi tersebut dilakukan oleh masyarakat dengan lingkungannya, yaitu setiap orang atau masyarakat ingin melibatkan dirinya dengan cara menonton, mengapresiasi, mengamati, menginterpretasi, mengkritisi, dan bahkan ingin melibatkan diri menjadi pelaku dalam peristiwa pertunjukan, baik secara langsung maupun tidak langsung.

*Performance studies* merupakan salah satu alternatif perspektif yang menjembatani kajian komunikasi melalui seni. Perspektif pagelaran membuka peluang untuk memandang pengoleksian karya sebagai tindakan yang lebih dari sekadar akuisisi dan penyimpanan karya seni rupa. Namun, digunakan untuk meraih tujuan sintetis, ekonomis, sosial, kultural, spiritual, ataupun politis tertentu sesuai dengan bagaimana cara audiens atau penikmat seni menggunakan masing-masing karya seni (Carlson, 1986).

Kehidupan sehari-hari kita terstruktur berdasarkan berbagai perilaku yang terulang-ulang serta secara sosial dan sanksinya, maka dapat dikatakan bahwa semua aktivitas manusia dapat dianggap sebagai *performance* atau 'penampilan'. Schechner mengemukakan bahwa banyak kebudayaan yang tidak memiliki kata atau istilah atau kategori yang disebut 'seni', walaupun mereka menciptakan 'pertunjukan' yang mendemonstrasikan sentuhan estetis yang tinggi. Sebenarnya dalam menciptakan seni bukan hanya menciptakan, tetapi juga menilainya. Lebih lanjut lagi Schechner menegaskan bahwa, walaupun sebuah *performance* atau 'penampilan' memiliki dimensi estetis yang tinggi, ia tidak harus merupakan sebuah karya seni yang terkotak-kotakkan tadi.



Implementasi dari *performance studies* sangat tegas dijelaskan dalam kipas *performance* yang dikemukakan oleh Schechner (2003:11):

Bahwa sebenarnya *the real everyday life* pun menjadi sebuah *performance* itu sendiri. Selain itu, analisis model komunikasi itu baik yang berupa kata-kata maupun relasi tanda dapat juga dikatakan sebagai *performance*. Semakin jelas dan tegaslah bahwa sebenarnya dialektika seni ini sudah tidak dapat dikotak-kotakkan lagi. Demikian halnya dengan fotografi. Fotografi sebagai sebuah karya visual juga dapat diterjemahkan atau dibaca dengan melihatnya sebagai bagian dari *performance studies* seperti yang dikemukakan oleh Schechner.

### **Performance Studies sebagai Sebuah Metode**

Schechner (2013:1) menjelaskan "... *performance studies is that the field is wide open. There is no finality in performance studies, either theoretically or operationally. There are many voices, opinions, methods, and subjects, anything at all can be studied as 'performance'.* Hal ini memiliki arti bahwa, *performance studies* sangat terbuka, tidak memiliki batasan baik secara teoretis maupun operasional sehingga apa pun dapat dikaji sebagai sebuah *performance studies*.

*Performance studies* (kajian pagelaran atau penampilan) bukan saja meliputi musik, tari, drama, dan seni resitasi, tetapi juga pencak silat, akrobat, sulap, parade, ritual, demonstrasi, perang, dan lain-lain. Yang menjadikan *performance studies* menjadi khas adalah: (1) perilaku manusia menjadi objek kajian, (2) praktik artistik merupakan bagian besar dari proyek *performance studies*, (3) penelitian lapangan yang berbentuk *participant observation* atau observasi terlibat yang dipinjam dari disiplin antropologi sangat penting, (4) *performance studies* selalu berada dalam

lingkungan sosial. Schechner (2003:2) menegaskan bahwa *performance studies* harus dipahami sebagai sebuah spektrum yang luas atau dengan kata lain sebagai kontinum dari aksi atau perbuatan manusia, yang meliputi ritual, drama, olahraga, hiburan populer, seni pertunjukan yang meliputi teater, tari, dan musik, serta kehidupan sehari-hari termasuk pula pengobatan, berbagai media, sampai ke internet.

*Performance studies* tidak hanya mengkaji teks, arsitektur, seni rupa, atau artefak-artefak seni. Akan tetapi, ketika teks, arsitektur, seni rupa, serta artefak-artefak itu disaksikan penampilannya, barulah semuanya itu dapat di tempatkan sebagai *performance* atau 'penampilan'. Kegiatan tersebut dimaknai sebagai praktik, peristiwa, serta perilaku, dan bukan sebagai objek atau benda (Schechner, 2003:2). Sebagai contoh tentang seni lukis; cara interaksi antara pelukis, seni lukisnya, dan penikmat itulah yang dapat disebut sebagai *performance studies*.

Schechner dalam Narawati (2003:4) menjelaskan "*what is performance?*" bahwa dalam bisnis, olahraga, dan seks, yang dimaksud '*to perform*' adalah mengerjakan sesuatu dengan sebuah standar atau aturan. Dalam seni, '*to perform*' adalah mengangkat sesuatu di atas panggung dalam wujud drama, tari, dan konser musik. Dalam kehidupan sehari-hari '*to perform*' dapat dipahami sebagai: (1) *being* atau keberadaan, (2) *doing* atau melakukan, (3) *showing doing* atau memperlihatkan tentang yang dilakukan, dan (4) *explaining showing doing* atau menjelaskan tentang memperlihatkan yang dilakukan.

Schechner membagi *performance* (penampilan dan pertunjukan) menjadi delapan macam, yaitu dalam (1) kehidupan sehari-hari seperti memasak dsb; (2) seni; (3) olahraga; (4) bisnis; (5) teknologi; (6) seks; (7) ritual, baik yang sakral, maupun yang sekuler; dan (8) drama. Dari berbagai pengamatan yang dilakukan oleh Schechner mengenai *performance studies* adalah untuk menghibur; membuat sesuatu menjadi indah; memberi atau mengubah identitas; memperkuat komunitas; menyembuhkan; mengajar, menganjurkan, atau menyadarkan; dan berkaitan dengan yang sakral serta makhluk-makhluk menakutkan.

Richard Schechner juga mengungkapkan bahwa pertunjukan adalah sebuah proses yang memerlukan waktu dan ruang. Sebuah pertunjukan memiliki bagian awal, tengah, dan akhir. Struktur dasar pertunjukan meliputi: (1) persiapan bagi pemain dan penonton, (2) pementasan, dan (3) *aftermath*, yakni apa-apa saja yang terjadi setelah pertunjukan selesai (Murgianto, 1995:161).

Pendapatnya bahwa pertunjukan diartikan sebagai "suatu aktivitas yang dilakukan oleh individu atau kelompok lintas ruang dan waktu". Studi tentang pertunjukan tidaklah hanya mendekati suatu peristiwa yang terjadi di dalam pentas saja, tetapi melibatkan seluruh aspek yang merupakan akibat dari munculnya suatu ide sebagai penyebab adanya suatu pertunjukan.

Praktiknya terjadi pada aktivitas prapentas, saat pentas, dan pascapentas yang masing-masing kejadian memiliki dinamika tersendiri yang dapat diapresiasi, dikritisi, maupun dievaluasi menjadi sebuah kajian *performance*. Adegan atau kegiatan para seniman di belakang layar dapat menjadi konsumsi publik dan memiliki nilai jual tersendiri dengan segala keunikan dan problematikanya. Begitu juga pascapentas ketika wartawan juga sering menjadikan mereka objek pemberitaan yang tidak kalah pentingnya dengan *performance* mereka saat pentas. Demikian juga berlaku dalam seni rupa atau *genre* lainnya di dalam seni lukis, misalnya saat pelukis mempersiapkan peralatan dan konsep, saat melukis, dan saat *finishing* menjadi sebuah objek tersendiri dalam *performance studies*. Bahkan *gathering* yang terjadi antarseniman dapat menjadi kajian tersendiri.

Oleh karena itu, media massa yang mengemas pemberitaan baik berkaitan dengan aktivitas maupun produksi karya seni dapat memperkaya masyarakat dengan cara menyebarkan karya kreatif terbaik dari seniman, seperti karya sastra besar, musik, dan karya seni. Media juga memuat hal-hal yang lebih ringan yang merefleksikan kebudayaan dan memberikan kontribusi terhadap hal-hal tersebut. Dari waktu ke waktu, kreator menyusun kontinum yang meliputi rentang produksi artistik yang beragam (Vivian, 2008:505).

Seni menyampaikan pesan secara persuasif dan sugestif yang mampu memengaruhi opini publik, mampu menggerakkan emosi, sikap, dan bahkan pilihan-pilihan publik atas realitas sosial pada suasana kampanye atau propaganda politik bagi publik dalam menentukan konstituennya. Hal ini dikarenakan komunikasi yang dibangun dalam ranah seni pertunjukan lebih bersifat interaksional karena memiliki pola interaksi dengan masyarakat dan lingkungannya. Sebagai contoh karya seni rupa melalui fotografi, foto kampanye pilpres dapat dijadikan kajian dengan menggunakan *performance studies*.

Seringkali seni juga digunakan sebagai instrumen untuk mencapai tujuan-tujuan politik. Seni dalam dinamika politik dapat juga berfungsi menjadi lebih luas, yakni sebagai alat propaganda melalui produk-produk kesenian yang dikemas dengan membawa pesan-pesan politik kepada *audience* yang terlibat. Seni telah dijadikan sebagai sebuah media untuk menyampaikan pesan-pesan politik kepada objek politik itu sendiri. Ini karena seni dinilai memiliki pengaruh yang kompleks dan signifikan terhadap tercapainya tujuan politik.

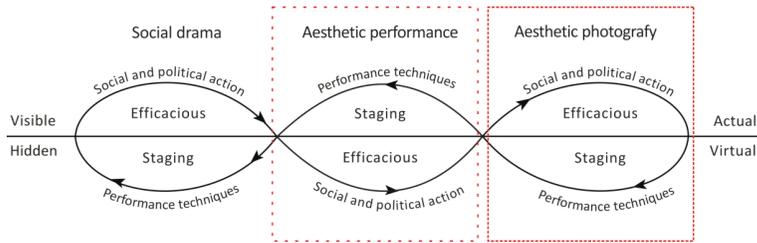
Pemberitaan politik melalui media elektronik (televisi, radio, internet) dan media cetak telah banyak dilakukan (Vivian, 2008:567). Namun, kini seni pertunjukan sering juga digunakan sebagai alat menyampaikan pesan kampanye politik yang tidak kalah suksesnya. Termasuk berbagai institusi juga memanfaatkan seni dalam promosi

dan penyampaian pesan sebagai “iklan terselubung” bahkan sering juga menjadi iklan layanan masyarakat yang populer. Terlebih lagi, seni pertunjukan merupakan komunikasi yang menyampaikan pesan secara lebih menarik, mudah dicerna, dan dimengerti oleh sebagian besar kalangan masyarakat.

Melalui seni kampanye, gerakan antinarkoba dan dampak pergaulan bebas pun dapat dijadikan topik untuk membuat ide kreatif seni dalam rangka menggerakkan massa dalam menentukan atau memengaruhi perilaku *audiens* untuk hidup sehat. Seni yang ditampilkan tidak hanya menekankan persoalan teknis dan estetika, melainkan terfokus pada substansi isi pesannya yang terkait dengan kondisi sosial masyarakat yang *up to date* sebagai contoh kampanye antinarkoba, gerakan *disaster management*, dan isu-isu lainnya yang sedang marak diperbincangkan. Selain itu, juga dapat membahas terkait dengan *behind the scene* karya seni tersebut. Seni dalam hal ini memiliki kekuatan baik secara verbal maupun nonverbal. Mengomunikasikan kepentingan atau propaganda politik demi menjangkau massa pendukungnya melalui media seni juga harus memerhatikan gagasan dan nilai-nilai estetika dan komposisi artistik sesuai dengan kaidah yang berlaku.

Pendekatan melalui jalur seni juga dapat dilakukan dengan musikalisasi puisi, pagelaran musik, ataupun berbagai lomba seni. Seni dapat dijadikan sebagai hiburan sekaligus informasi dengan menyelipkan pesan-pesan tertentu melalui isi pesan. Komunikasi seni dalam drama musikal gerakan antinarkoba dilakukan oleh Teater Tanah Air dengan menyampaikan pesan mengenai bahaya serta ancaman penyalahgunaan serta peredaran narkoba. Melalui drama musikal diharapkan dapat menyampaikan pesan anti narkoba dengan menyentuh hati pemirsanya serta berusaha memunculkan kesadaran masing-masing individu untuk melindungi diri dan lingkungannya melalui pagelaran drama musikal tersebut. Komunikasi melalui seni drama musikal ini diharapkan dapat mendukung Gerakan Pencegahan dan Pemberantasan Penyalahgunaan dan Peredaran Gelap Narkoba (P4GN) dan juga mengembangkan dan melestarikan perkembangan seni dari masa ke masa.

Sebagai contoh, skema di bawah ini menunjukkan bahwa *performance* dalam perspektif politik dapat dilihat dari empat dimensi. *Pertama*, menyangkut hubungannya dengan kekuasaan. *Kedua*, menyangkut hubungan antara *performance* dan ideologi, yaitu bagaimana *performance* mereproduksi, memungkinkan, melanjutkan, menantang, mengkritik, dan menetralkan ideologi. *Ketiga*, menyangkut hubungan *performance* dengan hegemoni, yaitu bagaimana pertunjukan secara simultan mereproduksi dan meresistensi atau menolak hegemoni. *Keempat*, menyangkut hubungan pertunjukan dengan dominasi, yaitu bagaimana *performance* mengakomodasi dan mengontestasi dominasi (Conquergood, 1991:179-194).



*Visible* berupa sosial drama yang pada saat *performance* teknik berada di dalam *staging*, dia memiliki *aesthetic performance* yang tampil dalam wujud karya seni aktual itu sendiri. Baik itu fotografi, teater, seni lukis, musik, wayang, pedalangan, maupun genre-genre lainnya.

Pada kesempatan kali ini ditampilkan wayang. Wayang menjadi salah satu contoh bentuk seni pertunjukan yang dapat digunakan berbagai pihak untuk berbagai keperluan seperti upacara ritual baik perorangan maupun kelompok (masyarakat), penyebaran (ajaran) agama, pendidikan, kontemplasi, sarana propaganda produk komersial, propaganda program pemerintah, alat politik, hiburan, alat pencari nafkah, dan juga sampai sebuah bentuk ekspresi estetik murni kesenian dengan berbagai usaha eksploratif dan imajinatif yang kreatif. Idiom-idiom ungkapan dalam wayang sangat khusus dan menarik, mampu menjadi salah satu sarana yang efektif dan efisien dalam penyampaian pesan (Susanto, 2008:149).

Untuk memeriahkan HUT ke-71 TNI, TNI menyajikan seni pagelaran wayang orang yang dapat disaksikan oleh seluruh lapisan masyarakat Indonesia. Penampilan wayang tersebut dipentaskan di Taman Ismail Marzuki disiarkan oleh NET TV dan TVRI. Berawal dari kegelisahan pimpinan TNI, yaitu Jenderal Gatot Nurmantyo dalam wawancaranya dengan media yang merasakan kesenian wayang orang kurang dilestarikan dan terancam punah, sehingga beliau berkeinginan membuat kolaborasi antara TNI dengan para tokoh seniman, seniwati, dan para pakar di bidang seni baik tari, musik, dan sebagainya. Penggalan-penggalan cerita tersebut berkaitan tentang manusia, bertutur tentang nilai, konflik, intrik, dan cinta kasih melalui penampilan wayang orang. Hal ini bertujuan memberi pemahaman bahwa melalui pagelaran seni wayang orang diharapkan pada hakikatnya manusia senantiasa mengutamakan kasih sayang dan menghargai sesama demi mencapai kehidupan yang aman, tenteram, dan damai.

Pagelaran wayang orang "Satha Kurawa" juga diharapkan mampu menjadikan TNI bersatu padu dengan rakyat menjunjung tinggi harkat dan martabat karsa dan karya kebudayaan bangsa Indonesia. Dari seniman wayang orang, para prajurit dan perwira TNI menimba ilmu dan sukma pagelaran wayang orang. Dari TNI, para seniman belajar kedisiplinan dan penjadwalan tugas secara militer tanpa kompromi

atas kekeliruan sekecil apa pun. Tokoh Semar diperankan oleh Asisten Logistik TNI pada masa itu. Penokohan tersebut sangat pas dan cocok meskipun beliau bukan seorang artis. Hal ini disebabkan penghayatan akan kehidupan yang begitu mendalam.



Di balik pagelaran wayang “Satha Kurawa” tersebut, juga bertujuan memberikan pemahaman bahwa TNI dalam upayanya membangun kekuatan, kemampuan, dan gelar secara keseluruhan sebagai wujud profesionalisme. Menjelaskan bahwa TNI tidak disiapkan untuk menciptakan peperangan, namun untuk memberikan rasa aman, damai, dan tenteram kepada seluruh bangsa Indonesia agar bangkit, tumbuh, dan berkembang menjadi bangsa pemenang yang berdaulat mandiri dan berkepribadian.

### Simpulan

Bentuk dari perkembangan kebudayaan yang merefleksikan fenomena sosial dengan menunjukkan kondisi saat ini dapat diimplementasikan melalui karya seni. Berbagai pendekatan komunikasi dilakukan melalui seni karena mempunyai sifat yang lebih mudah ditangkap, dicerna, dan diapresiasi sehingga lebih mudah diminati oleh masyarakat luas. Menyampaikan pesan melalui seni dinilai tidak hanya persoalan memerhatikan bagaimana isi pesan dibuat, namun bagaimana karya besar dihasilkan, ditampilkan, dilestarikan, dan diapresiasi oleh massa sehingga tujuan utama pesan tersebut dapat sampai dengan tepat.

Berbagai bentuk kolaborasi dan kontribusi antara berbagai genre dilebur agar tidak terkotak-kotakkan sehingga diharapkan tidak lagi adanya batasan ranah kajian seni. *Performance studies* memberikan atau menawarkan pemahaman yang lebih komprehensif, integral, dan holistik dalam dunia seni. Bahkan *everyday life* seperti pidato, olahraga, kampanye politik, propaganda, permainan, *art making process*, dan ritual adalah *the part of art* sehingga kini seni tidak terikat lintas batas

ruang dan waktu. Melalui karya seni bangsa Indonesia kaya akan sarana penyampaian pesan yang kreatif dan inovatif. Dengan seni, pesan dapat menerobos batasan-batasan institusional yang sulit terjangkau sehingga menjadi mudah diterima, luwes, damai, dan dinamis.

### **Kepustakaan**

- Arifin, Anwar. 1984. *Strategi Komunikasi*. Bandung: Armico.
- Brain, David. 2004. "Material Agency and the Art of Artifacts". *Sociology of Arts, A Reader*. Jeremy Tanner (ed.). Taylor & Francis e-Library (first published 2001 by Routledge).
- Carlson, Marvin. 1986. *Performance: A Critical Introduction*. New York: Routledge.
- Effendy, Onong U. 2005. *Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Mulyana, Deddy. 2004. *Komunikasi Efektif: Suatu Pendekatan Lintas Budaya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Murgianto, Sal. 1995. "Mengenai Kajian Pertunjukan". Prudentia MPSS (Ed.). *Metodologi Kajian Tradisi Lisan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia dan Yayasan Asosiasi Tradisi Lisan.
- Narawati, Tati. 2003. "Performance Studies: An Introduction (Sebuah Tinjauan Buku)". *Panggung: Jurnal Seni STSI Bandung*. Nomor XXVII. Bandung: STSI Press.
- Ruslan, Rosady. 2002. *Kiat dan Strategi Kompanye Public Relations*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sastropetro, Santoso RA. 1983. *Propaganda Salah Satu Bentuk Komunikasi Massa*. Bandung: Alumni.
- Schechner, Richard. 2003. *Performance Studies: An Introduction*. London: Routledge.
- Soedarsono, R.M. 2002. *Seni Pertunjukan Indonesia di Era Globalisasi*. Jakarta: Depdikbud.
- Susanto, Budi. 2008. *Membaca Poskolonialitas (di) Indonesia*. Yogyakarta: Kanisius.
- Vivian, John. 2008. *Teori Komunikasi Massa*. (8<sup>th</sup> Ed). Jakarta: Kencana.
- Yuniar, Ririt. 2011. *Reproduksi Realitas Politik dalam Foto Jurnalistik: Pada Kampanye Pemilihan Presiden 2009 di Indonesia*. Yogyakarta: Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada.

## Budaya Duduk bagi Masyarakat Bali

Sangayu Ketut Laksemi Nilotama  
Program Studi Magister Desain, FSRD, USAKTI

### Pendahuluan

Bali merupakan salah satu pulau di Indonesia yang memiliki banyak keunikan dalam tradisi. Kehidupan masyarakat tradisional Bali yang tidak terlepas dari kegiatan adat, ritual, dan keagamaan ini diwariskan secara turun-temurun dan diatur dalam tata krama desa adat. Tata krama merupakan etika pergaulan yang mengatur norma-norma dalam kehidupan masyarakatnya. Di samping itu, terdapat adat istiadat dan kebiasaan yang dilakukan yang kemudian berkembang dan memengaruhi tatanan perilaku masyarakat Bali khususnya bagi masyarakat desa.

Perilaku yang akan dibahas mengenai tradisi kebiasaan duduk bagi masyarakat Bali. Kegiatan duduk di lantai atau duduk tanpa kursi merupakan hal yang biasa dilakukan bagi masyarakat Bali khususnya untuk kegiatan yang berhubungan dengan ritual, adat, dan tradisi. Posisi duduk di lantai biasanya dilakukan dalam beberapa situasi antara lain seperti ketika sembahyang, melamar pengantin, membuat sesajen, mempersiapkan/meracik makanan, makan bersama (*megibung*), santai bersama keluarga, dan datang ke *pedanda* untuk berkonsultasi.

Dalam kegiatan yang berkaitan dengan ritual dan keagamaan ini masyarakat Bali selalu berkonsultasi dengan pimpinan agama. Mereka berkonsultasi untuk mendapat hari terbaik (*subhadiwase*) untuk mengadakan suatu upacara, seperti upacara pernikahan, upacara kematian, upacara kelahiran, dan membangun rumah, bahkan persoalan lainnya. Kegiatan *subhadiwase* dilakukan dengan mengunjungi seorang pimpinan keagamaan (*pedanda*), biasanya mereka yang datang merupakan perwakilan keluarga atau perwakilan masyarakat desa.

Ketika ada kegiatan mengunjungi *griya* (*tangkil/nangkil*), terdapat etika yang harus diketahui oleh masyarakat Bali. Kelompok yang *nangkil* berpakaian adat dan membawa beberapa seserahan berupa beras, gula, kopi, bunga, dan terkadang dalam sesajen dilengkapi dengan uang. Masyarakat yang datang untuk tujuan *nangkil* ke *griya* atau ke *puri* biasanya mempergunakan pakaian adat seperti kain dan baju kebaya (untuk wanita) dan kain *saput* (untuk pria). Kegiatan *nangkil* dari kelompok masyarakat juga dilakukan kepada pimpinan pemerintahan misalnya kepada raja dan kaum bangsawan. Kunjungan ke *puri* biasanya berkaitan dengan kegiatan yang bersifat profan, seperti masalah pemerintahan, melaporkan perkembangan dan permasalahan desa, dan mengundang dalam suatu acara. Biasanya pihak pemilik

rumah menerima kedatangan mereka di ruang terbuka di suatu bangunan yang pada umumnya dikenal dengan teras. Mereka dipersilakan duduk di teras bangunan dan menunggu sampai pedanda hadir menemui mereka.

Berdasarkan pengamatan penulis, ada suatu situasi yang menarik terutama dalam masyarakat Bali yang hidup di desa adat/desa *pakraman* (tingkat kabupaten) bahwa tamu yang datang tidak dipersilakan duduk di kursi, tetapi duduk di lantai. Situasi ini sangat berbeda dari kebiasaan-kebiasaan lain yang dilakukan masyarakat kota, bila bertamu sewajarnya diterima oleh pemilik rumah di suatu ruangan dan dipersilakan duduk di kursi. Situasi sederhana ini yang menjadi ketertarikan penulis untuk membahasnya sehingga fokus bahasan dalam tulisan ini adalah hubungan tradisi duduk di lantai dengan bentuk bangunannya. Keunikan bangunan tradisional Bali terdiri dari berbagai bentuk, fungsi, dan pemakai bangunan tersebut. Bangunan-bangunan tersebut juga ditentukan berdasarkan ketentuan letak dan arah, yang disebut *mandala*.

Kesulitan untuk membahas topik penulisan ini adalah tidak ditemukannya naskah khusus atau hasil penelitian tentang sikap duduk atau cara duduk masyarakat Bali, hanya terbatas terlihat dari dokumentasi foto dan hanya diuraikan sebagai suatu keterangan tempat. Demikian pula dalam foto-foto dokumenter tentang kehidupan masyarakat Bali (abad 18-19) pada saat pemerintah Belanda datang ke Bali mengunjungi keluarga kerajaan, mereka mengabadikan keluarga raja dengan tata cara bersikap duduk/pose cara Barat sehingga foto-foto mereka justru tidak terlihat alami. Terlihat duduk di kursi dengan sikap yang telah diarahkan oleh fotografer. Dalam beberapa foto dokumenter lainnya terlihat foto keluarga kerajaan duduk di lantai di salah satu bangunan istana, tetapi dengan sikap duduk berbeda dan telah diarahkan ke kamera, beberapa foto lainnya terlihat sikap duduk yang membuktikan bahwa sudah sejak dahulu masyarakat Bali termasuk raja duduk di lantai bangunan, tidak duduk di kursi.



Gambar 1 Raja Karangasem Gusti Bagus Djelantik dan permaisuri (1930) serta kedua putri Raja Buleleng (1873)

Sumber: *Bali Chronicles*, hlm. 182 dan 120



Gambar 2 Raja Gianjar dan para punggawa duduk bersila di halaman depan/*natah bale* istana, 1920  
Sumber: *Bali Chronicles*, hlm. 173

Sikap duduk di lantai dengan posisi bersimpuh dan bersila ditemukan pada saat mereka sembahyang, menari, dalang mempersembahkan cerita wayang, dan beberapa situasi lain. Untuk mencari literatur khusus yang membahas budaya duduk diperoleh dari observasi, dokumentasi, dan wawancara. Dokumentasi foto diperoleh dari beberapa buku yang memperlihatkan bukti bahwa budaya duduk sudah terjadi sejak lama dari masa kerajaan di Bali. Bahkan situasi ini masih dapat dilihat dan dilaksanakan sampai saat tulisan ini dibuat. Buku-buku lain yang mendukung diperoleh dari buku arsitektur tradisional Bali, buku kebudayaan Bali, dan buku sejarah kerajaan-kerajaan di Bali.

Berdasarkan Atmaja dalam Dharmayuda (1995), dalam rangka pembentukan kebudayaan nasional yang berakar pada kebudayaan daerah harus dilihat dari proses interaksi horizontal dan vertikal. Horizontal berarti bahwa kebudayaan daerah tersebut dapat diangkat ke dalam puncak-puncak kebudayaan daerah apabila dalam interaksinya di tengah-tengah masyarakat dapat diterima terutama dari segi estetikanya. Sementara itu, vertikal ada tolok ukur yang menunjukkan dapat diterimanya secara ideologis dan politis di tingkat nasional, yaitu tidak bertentangan dengan Pancasila.

### **Aspek Nilai Budaya, Aspek Kepercayaan, dan Aspek Status Sosial dalam Masyarakat Adat Bali**

#### Aspek Nilai Budaya

Dalam pandangan hidup masyarakat Bali, asas harmonis adalah asas yang mengutamakan hidup selaras antara manusia dan sang pencipta, manusia dan manusia, serta manusia dan lingkungan (antara makrokosmos/*bhuwana agung* dengan mikrokosmos/*bhuwana alit*), merupakan suatu prinsip yang dianggap bernilai

dalam hidup. Hidup yang selaras akan membawa orang Bali pada ketenteraman secara lahir dan batin. Dalam konsep harmonis selain keselarasan hidup manusia, tetapi lebih pada keinginan untuk selaras antara manusia dan alam semesta agar terjaganya keseimbangan antara kekuatan negatif (*bhuta*) dengan kekuatan positif (dewa-dewa) dalam alam semesta ini.

#### Aspek Kepercayaan

Masyarakat desa adat (*desa pakraman*) di Bali merupakan suatu masyarakat yang sangat taat memperlihatkan ciri-ciri yang bersifat religius seperti unsur kepercayaan, kegiatan upacara, dan kegiatan adat pantangan mempunyai tempat dan arti yang penting dalam berbagai segi kehidupan mereka. Bentuk kepercayaan yang dihubungkan dengan perumahan orang Bali, yaitu bahwa rumah diyakini sebagai unsur yang hidup tecermin dalam sikap dan perilaku orang terhadap unsur tersebut. Sikap dan perilaku tersebut terwujud pada saat proses membangun rumah tinggal. Rangkaian upacara membangun rumah menjadi terbagi dalam beberapa proses upacara ritual keagamaan, seperti dimulai saat membuka lahan tanah yang akan didirikan bangunan, memilih dan menebang kayu untuk bahan bangunan, dan proses membangun rumah. Upacara dilanjutkan ketika rumah telah selesai dan siap untuk dihuni. Kegiatan ritual keagamaan ini seterusnya akan berulang-ulang dalam satu siklus tertentu menurut sistem kalender Bali (perhitungan '*sasih*' = 355 hari) atau sistem kalender Jawa (perhitungan '*uku*' = 210 hari). Sejumlah adat pantangan yang dilanggar akan mendapat sanksi-sanksi yang bersifat rohani sehingga pelanggaran yang terjadi dirasakan akan membawa akibat negatif, seperti sakit, bencana, dan keluarga tidak rukun.

Pantangan-pantangan tersebut antara lain pada pola peletakan pekarangan dan susunan bangunan yang dilarang, misalnya letak *meten* tidak boleh berpasangan dengan *paon*, tidak boleh menempati bangunan yang telah terpotong sebagian (*nagasena*). Pekarangan rumah tidak boleh diapit oleh pekarangan rumah dari satu kelompok keluarga lain (*karang apitan*), pekarangan rumah tidak boleh dijatui cururan air dari rumah orang lain (*karang kebo amuk*), dan beberapa pantangan lainnya.

#### Aspek Status Sosial

Stratifikasi adat Bali berdasarkan sistem *kewangsaan*. Sistem *kewangsaan* ini terwujud dalam berbagai macam cara yang telah berlangsung turun-temurun, seperti dalam penggunaan bahasa dan sistem lambang. Penggunaan bahasa sangat memerhatikan norma-norma seperti penggunaan bahasa halus/sopan kepada para

*pedanda* atau kepada *wangsa* yang lebih tinggi dan kepada orang tua. Dalam sistem lambang di perumahan terlihat dalam perlambangan status *kewangsaan* dengan memberikan identitas pola perumahannya. Perumahan dalam masyarakat Bali berdasarkan status pemilik rumah terbagi dalam empat pola, yaitu *griya*, *puri*, *jero*, dan *umah*.

1. *Griya* merupakan sebutan tempat tinggal dari keluarga wangsa Brahmana, rumah untuk para *pedanda*, pola perumahannya mencerminkan statusnya sebagai pimpinan keagamaan, sebagai pemberi *ala ayuning dewase* sebagai tempat sumber pemberi nasihat, kebajikan, dan tempat masyarakat memohon air suci (tirta). Ciri khas *griya* dengan adanya bangunan *bale paweda* tempat *pedanda* melakukan pemujaan. Secara fungsi *griya* lebih berfokus kepada kegiatan ritual keagamaan.

2. *Puri* merupakan sebutan tempat tinggal dari keluarga wangsa Ksatria, keluarga raja/bangsawan. Bentuk bangunan biasanya bersusun tiga tingkatan lantai, sesuai dengan status raja sebagai pemegang pemerintahan adat. Suatu *puri* memiliki ciri khas penamaan bangunan, seperti *ancak saki*, *semanggan*, *rangki*, *saren*, *bale tegeh*, *kulkul*, *pejenengan*, dan lainnya sesuai fungsinya. Fungsi *puri* dan *jero* sebagai tempat pengayoman kepada masyarakat.

3. *Jero* merupakan sebutan tempat tinggal dari wangsa Ksatria, tetapi tidak memegang pemerintahan secara langsung. Pola tata letak bangunan lebih sederhana daripada *puri*.

4. *Umah* merupakan tempat tinggal keluarga wangsa Wesia. Lokasi perumahan menempati sisi-sisi utara, selatan, timur, dan barat dari jalan desa. Pusat orientasi ke perempatan agung pusat desa atau *bale banjar*. Fungsi *umah* adalah untuk aktivitas penghuni sebagai petani (sawah, ladang, perkebunan) dan nelayan (rawa, laut).

### **Bentuk Bangunan**

Terdapat beberapa ciri khas dalam bangunan Bali. *Pertama*, bangunan terbuka di 1 - 4 sisinya, area terbuka dipergunakan sebagai area interaksi antarkeluarga, melakukan kegiatan ritual, dan sebagai area menerima tamu, sedangkan area tertutup yang membentuk ruang dipergunakan sebagai ruang tidur atau ruang penyimpanan. *Kedua*, adanya pemahaman tentang ruang atau area terbuka yang disebut *natah*. Setiap rumah atau bangunan tradisional Bali memiliki *natah*, yaitu *natah pura*, *natah* tempat sembahyang (*sanggah/merajan*), *natah bale*, dan *natah dapur (paon)*. Konsep *natah* merupakan perwujudan perbedaan tiga alam, yaitu alam dewa, alam manusia, dan alam *bhuta*. Jadi, *natah* merupakan simbol dari ketiga alam. *Natah* dalam arsitektur tradisional Bali merupakan suatu ruang kosong (*open space*)

yang merupakan suatu pusat orientasi bangunan-bangunan yang mengelilinginya serta memiliki fungsi sebagai aktivitas profan dan sakral.

Makalah ini hanya akan membahas interaksi sikap duduk seorang *pedanda* pada saat menerima umatnya di *griya*. *Griya* merupakan tempat tinggal untuk keluarga Brahmana dan keluarga pendeta Hindu (*pedanda*). Seorang *pedanda* menempati bangunan bernama *lodji* dan *gedong*. *Lodji* biasanya ditempati oleh *pedanda* laki-laki (*pedanda lanang*), sedangkan *gedong* ditempati oleh *pedanda* perempuan (*pedanda istri*). Bentuk bangunan terdiri dari dua bagian tertutup dan terbuka. Bagian tertutup berfungsi sebagai kegiatan tidur istirahat dan membaca, sedangkan ruang terbuka berfungsi sebagai tempat menerima umat, membuat sesajen, membaca, dan kegiatan lainnya.



Gambar 3 Area terbuka/teras dalam bangunan Bali

### Masalah Penelitian

Proses westernisasi mempunyai peranan yang penting dalam perubahan-perubahan sosial di Bali. Pengaruh-pengaruh yang diakibatkan oleh kemajuan-kemajuan dalam perdagangan, komunikasi, industrialisasi, dan urbanisasi mendorong timbulnya perubahan terutama yang erat hubungannya dengan sistem sosial. Kemajuan dalam bidang komunikasi seperti adanya telepon, terutama *smartphone* dapat membuat tradisi *nangkil* akan terkikis dari kehidupan masyarakat Bali. Kegiatan silaturahmi akan hilang karena perkembangan bidang komunikasi memudahkan antarmanusia bertemu dalam media elektronik.

Pertanyaan penelitian ini mengarah pada bagaimana masyarakat Hindu Bali mampu memelihara/melestarikan makna di balik tradisi budaya duduk di tengah derasnya teknologi komunikasi globalisasi dan modernisasi? Tujuan dari penelitian fenomenologi adalah untuk memahami cara bereksistensi, memahami makna pada masa silam. Makna memahami berbeda dengan makna mengetahui. Memahami menyiratkan kemampuan untuk merasakan sesuatu yang dialami orang lain.

## Metodologi

Penelitian fenomenologi deskriptif ini mempergunakan metode kualitatif dan bertujuan untuk menemukan esensi dari pengalaman yang dilakukan sekelompok orang. Di dalam penelitian fenomenologis (Husserl) terdapat tiga tahap yang harus ditempuh, yaitu (1) reduksi fenomenologis (reduksi transendental fenomenologis), (2) reduksi eidetik, dan (3) variasi eidetik (variasi imajinatif). Hermeneutik atau *hermeneutics* berasal dari kata Yunani *hemeneuein* yang berarti menerjemahkan atau bertindak sebagai penafsir. Hermeneutik diartikan pula sebagai kegiatan atau kesibukan untuk mengungkap makna sebuah teks, sementara teks dapat dimaknai dalam jejaring makna atau struktur simbol-simbol dalam bentuk tulisan atau bentuk lainnya. Memahami merupakan suatu proses menangkap maksud atau makna kata-kata yang diucapkan pembicara. Objek memahami adalah bahasa, tetapi bahasa tidak dapat dilepaskan dari pikiran penuturnya.

Tahap reduksi fenomenologis merupakan pemaparan mengenai kondisi/ situasi alamiah dari sikap manusia, bagaimana proses manusia mengalami dan merasakan tanpa peneliti mempertanyakan realitas dari proses-proses tersebut. Peneliti tidak diperkenankan untuk memberi pendapat, teori, pemikiran dan tidak memberikan penilaian (*urteilsenthaltung* atau menunda penilaian - *epoche*) tentang kehidupan sehari-hari mereka. Masyarakat Bali khususnya yang beragama Hindu memiliki banyak tradisi berkunjung yang sampai saat ini mereka jalani, salah satunya adalah tradisi *tangkil/nangkil*. Tradisi ini berupa suatu kegiatan kunjungan yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok ke rumah seorang *pedanda* atau ke *puri* tempat tinggal seorang raja/keturunan bangsawan.

Kunjungan tersebut pada umumnya untuk berkonsultasi mengenai berbagai hal yang berhubungan dengan upacara keagamaan dan kegiatan adat. Dalam kunjungan ini mereka berpakaian adat seperti berkebaya untuk yang perempuan, berkain *saput* untuk laki-laki. Mereka datang membawa seserahan (*atos*) dalam suatu wadah (*bokor/besek*) berisi beras, gula, dan kopi. Dalam proses konsultasi ini mereka diterima di suatu bangunan (*bale lodji*) tempat *pedanda* tinggal. Bentuk kunjungan lainnya adalah *mejengukan*, sifat kunjungan ini simpati, empati terhadap keluarga yang akan dikunjungi. *Mejengukan* memiliki makna mengunjungi keluarga tersebut yang sedang mengalami keduakaan, sedang sakit, kelahiran anak, dan membantu secara suka rela pelaksanaan suatu upacara/upakara (*ngayah*) dan sebagainya. Pada saat *menjengukan* mereka membawa seserahan lebih beragam, seperti kain putih kuning, bunga, dupa, makanan, dan uang.

Pada tahap reduksi eidetik ditandai dengan upaya menemukan esensi-esensi universal yang berlaku umum berdasarkan intuisi-intuisi yang diperoleh secara

berulang-ulang. Esensi tidak diperoleh secara tiba-tiba, tetapi berdasarkan kurun waktu yang kemudian akan dirangkum secara komprehensif. Pada tahap selanjutnya variasi eidetik, bahwa setiap fenomena secara empiris memiliki banyak kemungkinan (*horizon of possibilities*), maksudnya bahwa sikap duduk di lantai bagi masyarakat Bali dipandang dari sudut perspektif yang berbeda misalnya karena tidak ada kursi untuk duduk, dari sisi kepraktisan, keluarga dekat, perbedaan kasta/*wangsa*, dan bentuk bangunan tradisional Bali memiliki bentuk seperti itu. Melihat dari sudut pandang yang lain bukan untuk mengalihkan pandangan awal, melainkan untuk melihatnya secara lebih baik di dalam sebuah keseluruhan yang lebih luas dan dalam proporsi yang lebih benar. Pandangan masa lalu bukan untuk ditinggalkan, sedangkan pandangan masa depan dimungkinkan untuk suatu pengembangan, penggayaan yang diperoleh dari masa silam. Makalah ini melihat sikap duduk di lantai/di bawah dari sudut pandang bentuk bangunan tradisional dikaitkan budaya *ngkil* yang sampai saat ini masih dilakukan oleh masyarakat Bali, terutama bagi masyarakat yang tinggal di desa adat (desa pakraman).

### Hasil Pembahasan

Masyarakat Bali mengenal sikap (*asana*) duduk untuk laki-laki dan untuk perempuan. Sikap duduk untuk laki-laki terdiri dari: (1) *padmasana*-berbentuk teratai, posisi kaki kanan di paha kiri dan kaki kiri di paha kanan; (2) *siddhasana*-pose sempurna untuk meditasi, tempatkan satu tumit di anus, dan satu tumit lainnya di bawah organ generatif; (3) *swastikasana*-duduk nyaman dengan posisi tubuh tegak, tempatkan kaki kanan di dekat paha kiri dan tarik kaki kiri ke antara paha dan betis kanan, atau sebaliknya; dan (4) *sukhasana*-posisi tubuh paling nyaman dan mudah, tempatkan satu kaki di depan kaki lainnya, dan tidak saling menumpuk. Sikap duduk untuk perempuan: *bajrasana*-posisi kedua tumit kaki diduduki.



Gambar 4 Sikap duduk laki-laki dan sikap duduk perempuan



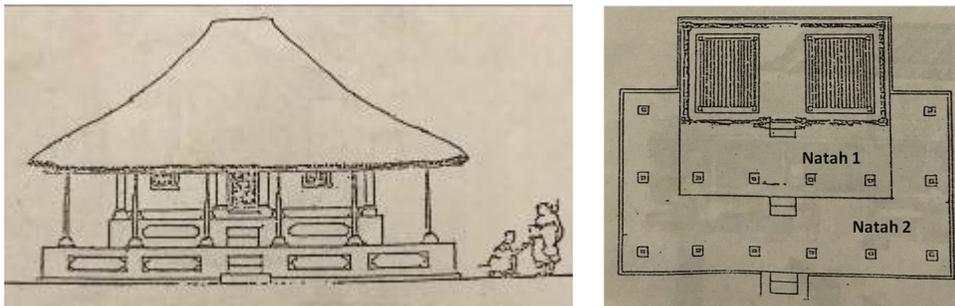
Gambar 5 Upacara pernikahan dan saat *nangkil* untuk *subhadiwase* ke *pedanda*



Gambar 6 Sikap duduk saat *menjengukan* orang kedukaan dan sikap duduk pada kegiatan *megibung*

Masyarakat yang *nangkil* pada dasarnya ingin berkonsultasi, mereka mohon masukan mengenai hal-hal yang mereka tidak pahami; intinya mereka sedang dalam kekosongan pendapat, mencari jalan keluar dari permasalahan yang sedang mereka hadapi. Dalam keyakinan masyarakat Bali bahwa setiap hari memiliki sifat baik dan buruk sehingga umat memerlukan pendapat dari *pedanda* untuk dapat membantu dan memberi nasihat. Mereka meminta kapan hari baik untuk membangun rumah, melamar, pernikahan, kelahiran, nama untuk bayi, dan hari baik untuk upacara *ngaben* (kremasi). *Pedanda* akan membuka pustaka suci/lontar, melihat kalender Bali, dan beberapa kitab-kitab lainnya. Tujuan pertemuan ini adalah untuk menyelaraskan hidup alam semesta antara *bhuwana alit* (mikrokosmos) dan *bhuwana agung* (makrokosmos), sebagai suatu prinsip yang dianggap sangat bernilai dalam hidup. Hidup selaras dalam masyarakat Bali akan membawa ketenteraman lahir batin, juga tercapainya cita-cita terjaganya keseimbangan antara kekuatan negatif (*butha*) dan kekuatan positif (dewa-dewi) dalam alam semesta ini.

Berdasarkan bentuk rumah terlihat bahwa bentuk rumah wangsa Brahmana memiliki berundak/terasering dengan satu sampai dua teras. Fungsi dari teras ini sebagai tempat *pedanda* melakukan tugasnya sehari-hari, yaitu membuat sesajen dan menerima umatnya yang ingin berkonsultasi mengenai hari baik.



Gambar 7 Tampak depan dan tampak atas *bale* memiliki *natah* dua tingkat



Gambar 8 Sikap duduk dan posisi duduk saat  *nangkilke griya*

*Natah* memiliki makna kekosongan (*empiness*), keselarasan (harmoni) antara makrokosmos dan mikrokosmos, serta pertemuan dari *akasa*/alam atas dan *pertiwi*/alam bawah (*purusa* dan *pradana*). Secara universal *natah* memiliki makna berfungsi sebagai tempat aktivitas, cerminan sosial masyarakat secara spiritual, sosial ekonomi, dan sosial budaya sehingga dapat dikatakan fungsi *natah* bersifat multifungsi. *Natah* tidak sama pengertiannya sebagai halaman dalam pengertian rumah modern (*communal open space*). *Natah* dalam pengertian arsitektur tradisional Bali adalah sebagai ruang kosong yang dikelilingi oleh gugusan bangunan. Setiap gugusan bangunan memiliki *natah*. Berdasarkan orientasi arah, *natah* setiap bangunan berpatokan pada pola *sangamandala* sebagai arah sakral, yaitu utara/*kaja* dan timur/*kelod*. Arah sakral diwujudkan ke penataan tata ruang dalam seperti arah tempat tidur, dapur, tempat sembahyang. Untuk dimensi/ukuran besar kecil *natah* berbentuk geometrik, sebagai ruang terbuka ke empat sisi dan ada pembatas di dua sampai empat sisi.

Fungsi *natah* dibedakan dengan dua sifat kegiatan, yaitu bersifat sakral dan profan. Sakral berkaitan dengan upacara keagamaan, profan berkaitan dengan kegiatan sehari-hari dan tidak berkaitan langsung dengan upacara keagamaan, seperti

menjemur hasil ladang, menerima tamu, dan bercengkerama bersama keluarga. Maka dapat dikatakan bahwa *natah* sebagai fasilitas yang dapat menampung semua aktivitas yang ada dalam suatu keluarga bersama dengan masyarakatnya.

Posisi aktivitas tersebut dapat dilakukan dalam kondisi berdiri dan duduk, kondisi berdiri bila aktivitas yang dinamis seperti menari, membersihkan rumah, dan kehidupan sehari-hari. Posisi duduk dilakukan ketika beraktivitas membuat *sesajen* (*mejejahitan*), menerima tamu adat/berkonsultasi dengan *pedanda*, membaca lontar, *mekidung*, dan saat santai bersama keluarga.

Posisi duduk seseorang juga terbentuk dari bentuk *natah bale* dari bangunan itu. Terdapat tiga bentuk *natah bale*, ada *bale* yang memiliki satu *natah*, dua *natah*, dan *bale* yang tidak memiliki *natah*. *Bale* yang memiliki satu *natah*, posisi duduk tamu/umat dan *pedanda* terlihat sejajar, biasanya posisi *pedanda* duduk menghadap keluar bangunan dan umat posisi duduk menghadap ke dalam bangunan. *Bale* yang memiliki dua *natah*, posisi duduk tamu/umat sangat berbeda. Posisi *pedanda* duduk (*melinggih*) di lantai paling atas (*natah* 1) dan posisi duduk tamu/umat duduk di lantai bawah (*natah* 2), dan orientasi arah hadap *pedanda* duduk menghadap keluar bangunan dan posisi duduk umat menghadap ke dalam bangunan. Arah hadap keluar dan ke dalam bangunan memiliki sifat bahwa arah *pedanda* memberikan semua pandangan, nasihat, dan informasi kepada umat, sedangkan arah hadap umat ke dalam makna mencari nasihat dan akan menerima nasihat dan masukan dari *pedanda*.

Oleh karenanya, makna *natah*, makna posisi, dan orientasi arah duduk sangat berhubungan erat untuk menciptakan keselarasan, kedamaian, ketenangan lahir batin, terciptanya hubungan yang harmonis antara *natah* sebagai elemen penghubung antara *bhuwana alit* dan *bhuwana agung*.

## Simpulan

Masyarakat yang *nangkil* pada dasarnya ingin berkonsultasi. Mereka mohon masukan mengenai hal-hal yang mereka tidak pahami. Intinya mereka sedang dalam kekosongan pendapat, mencari jalan keluar dari permasalahan yang sedang mereka hadapi. Sikap (*asana*) duduk bersimpuh/*bajrasana* dan bersila/*silasana* merupakan sikap duduk pada saat meditasi/yoga (*yatra* segitiga). Makna *asana* adalah pengendalian fisik, mengambil sikap tertentu yang nyaman, tetapi stabil tidak mudah goyang. Bila tubuh selalu bergerak, pikiran juga akan terpengaruh dan tenaga juga mudah dipusatkan.

Posisi segitiga atau berbentuk piramida mewakili tekanan dinamis, memiliki energi dan kekuatan dan stabil, serta menunjukkan etika kesopanan dan kerendahan

hati seseorang dalam proses berdiskusi, posisi sejajar antarmanusia. Seseorang *pedanda* juga dalam posisi duduk bersila atau bersimpuh menunjukkan bahwa sikap duduk yang baik adalah sikap duduk *padmasana*, yaitu kaki kanan diletakkan di atas kaki kiri dan kaki kiri diletakkan di atas kaki kanan (seperti posisi *yoga asana*). Duduk *metimpuh* melipat dan menduduki kedua kaki memiliki makna menyatukan diri dengan tanah/pertiwi. Menyatukan dua unsur alam *purusa* dan *pradana* pertemuan langit dan tanah/pertiwi. *Purusa* merupakan unsur kejiwaan dan *pradana* merupakan unsur kebendaan. Pertemuan dari kedua unsur ini menghasilkan benih-benih kehidupan, memberi kemakmuran, dan memberi kebahagiaan. *Natah* sebagai ruang kosong (*luang*) memiliki makna kekosongan. Makna lebih dalam adalah di dalam kekosongan terletak kebenaran yang esensial, kekosongan dapat dipahami sebagai makna tentang isi. Di dalam kekosongan itu sesungguhnya bukan kosong, tetapi kosong itu sesungguhnya berisi atau kekosongan itu sarat dengan makna.

Penelitian ini belum selesai karena lebih fokus pada bagaimana memahami cara duduk di lantai dalam masyarakat Bali yang telah menjadi tradisi dari sudut pandang arsitektur dan desain interior - ruang kosong (*natah*). Penelitian ini dapat dikembangkan dari sudut pandang berbeda, seperti sudut pandang fotografi sehingga dapat memberikan kontribusi bagaimana menangkap pesan bercerita dari suatu sikap yang sangat sederhana, tetapi ternyata merupakan ciri khas daerah yang harus dimaknai, dipahami, dihormati, dan dilestarikan.

### **Ucapan Terima Kasih**

Atas nama Program Studi Magister Desain Produk, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Trisakti, kami mengucapkan terima kasih atas dedikasi dan kontribusi Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA., Ph.D. dalam perkembangan keilmuan seni rupa dan desain melalui keilmuan fotografi sehingga seni fotografi dapat lebih dinikmati keindahannya tidak hanya secara visual, tetapi dapat dipahami dan diungkapkan maknanya melalui berbagai pendekatan dan metode penelitian. Terima kasih atas dukungan dan kerja samanya selama ini untuk FSRD, Universitas Trisakti sehingga Program Studi Fotografi dan Program Studi Magister Desain Produk, Universitas Trisakti mampu memperoleh nilai tertinggi - Akreditasi A. Semangat Bapak akan terus memotivasi kami untuk mengembangkan keilmuan, disertai doa agar Bapak selalu diberikan kesehatan dan kebahagiaan.

Kami juga mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk dapat menyumbangkan artikel Pelepasan Purnatugas Guru Besar Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA., Ph.D. Semoga Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta akan semakin jaya.

## Kepustakaan

- Ida Bagus Gede Wiana. 2011. *Dharmaning Hasta Kosali Arsitektur Tradisional Bali*. Denpasar, Bali: Dharma Pura.
- Jurnal Permukiman Natak*. Denpasar. Volume 1, No. 1 Februari 2003.
- Lewis, Robert T. 1974. *Human Behavior: Psychology and Religion*. New York: The Roland Press Company.
- Rapoport, Amos. 1969. *House Form and Culture*. New York: Prentice-Hall Inc., Englewood Cliffs.
- Suarthawa Dharmayuda, I Made. 1995. *Kebudayaan Bali, Pra Hindu, Masa Hindu dan Pasca-Hindu*. Denpasar: CV Kayu Manis.
- \_\_\_\_\_. 2001. *Desa Adat, Kesatuan Masyarakat Hukum Adat di Propinsi Bali*. Bali: Upada Sastra.
- Sumartono. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Trisakti: Pusat Studi Reka Rancang Visual dan Lingkungan.
- Van Gorp, Trevor and Edie Adams. 2012. *Design for Emotion: Emotion, Attention and Behavior*. Foreword by BJ Fogg. USA: Morgan Kaufmann.



## Iklan Politik dan Komunikasi Visual Salah Kaprah

**Sumbo Tinarbuko**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, FSR, ISI Yogyakarta

TegasMerakyat. MudaMenangkanIndonesia. Coblos untuk #IndonesiaBerkah. Sekarang dan Masa Depan. Siap Jungkir Balik Demi Rakyat. Mohon Doa & Restu: Bersama Kita Berjuang. Kejarlah Rezeki yang Barokah. Mohon Doa Restu dan Dukungannya: Suara Gotong Royong. Konsisten untuk Jogja. Cah Purwanggan: Siap Bantu Warga. Untuk Jogja yang Berkemajuan. Saatnya Membahagiakan Rakyat. Masih Tetap Amanah & Merakyat. Kerjo Nyoto Coblos Wargane Dewe. Pemuda Itu ...

Tebaran janji politik tersebut dituliskan oleh kontestan peserta Pemilu 2019. Keberadaannya diterakan dalam seutas spanduk. Dicitak di atas lembaran *banner*, rontek, dan poster. Dituliskan dalam ukuran besar, kemudian direkatkan di dalam baliho dan *billboard*. Mereka sengaja melakukan aksi teror visual dengan memanfaatkan iklan politik sebagai upaya menghadirkan daya ganggu visual di ruang publik.

Pada tahun politik ini, perang diksi antar iklan politik milik caleg dan capres berlangsung secara tidak membahagiakan. Mereka memasang alat peraga kampanye (APK) di ruang publik bagaikan susunan roti lapis legit: bertumpuk dan lengket. Secara visual mereka selalu berteriak untuk meneriakan kebaikan dan kehebatan dirinya. Mereka tidak segan menjalankan prosesi perkelahian untuk menguasai satu titik kawasan di ruang publik. Hal itu dilakukannya demi menyelamatkan penampakan visual APK miliknya.

Akibat perkelahian politik semacam itu, janji politik gombal gumbul miliknya menjadi tidak mudah dibaca warga masyarakat. Dampak berikutnya, janji dan pesan politik dari peserta Pemilu 2019 menjadi mandul dan tidak lagi memiliki daya ganggu visual di ruang publik. Di samping itu, secara tata letak visual, penampakan APK di ruang publik cenderung menjadi sampah visual iklan politik.

### **Sampah Visual**

Sejatinya, iklan politik dihadirkan sekadar menjadi alat bantu untuk membantu mendekati gagasan dan karya nyata sang caleg dan capres kepada masyarakat calon pemilih. Akan tetapi, dalam Pemilu 2019 ini, keberadaan iklan politik menjadi salah kaprah. Ia diposisikan bagaikan tokoh fiksi Superman yang mampu mengatasi segalaanya terkait dengan komunikasi politik.

Karena para caleg instan terjerumus dalam sindrom Superman, cara mereka kampanye hanya mengandalkan pemasangan APK berbentuk baliho dan iklan luar ruang lainnya. Realitas sosial di lapangan menilai, cara kampanye semacam itu kurang efektif dan berujung menjadi sampah visual. Selain itu, tampilan komunikasi visual atas desain APK mendorong matinya ilmu komunikasi visual di ranah industri kreatif iklan luar ruang.

Sementara itu, sampah visual iklan politik dipahami sebagai sebetuk iklan politik peserta Pemilu 2019 yang dipasang, ditancapkan, direntangkan, dipakukan dan ditempelkan di seluruh ruang publik. Ia menjadi sampah visual iklan politik karena penempatannya tidak sesuai dengan aturan pemasangan APK yang berlaku secara resmi serta disepakati bersama oleh para pihak.

APK bersalin wajah menjadi teroris visual karena penempatan iklan politik sebagai alat peraga kampanye Pemilu 2019 tidak mempertimbangkan ekologi visual dan estetika kota. Atas penjajahan visual yang dilakukan teroris visual muncullah vonis sosial sampah visual iklan politik yang dikumandangkan warga masyarakat. Selain memberikan label negatif APK peserta Pemilu 2019, mereka juga melakukan perlawanan sosial atas tebaran sampah visual iklan politik yang secara visual menjajah ruang publik.

Kenapa warga masyarakat melakukan perlawanan sosial? Jawabannya dengan mudah dapat diterka. Mereka tidak ingin ruang publik yang diposisikan sebagai ruang *patembayatan* sosial diprivatisasi oleh iklan politik milik caleg, capres, dan parpol. Mereka juga tidak suka ketika ruang publik yang seharusnya menjadi milik publik dirusak oleh tim sukses dan peserta Pemilu 2019.

Mereka tidak rela ketika tim sukses dan peserta Pemilu 2019 merusak pepohonan dengan menancapkan paku untuk memasang APK miliknya di batang pohon. Mereka tidak rela ketika konstruksi APK secara sosial menghalangi keberadaan trotoar. Mereka tidak rela ketika tim sukses dan peserta Pemilu 2019 mengotori jembatan dan bangunan bersejarah dengan menancapkan tiang bendera parpol dan caleg. Mereka juga tidak rela ketika tim sukses dan peserta Pemilu 2019 secara visual sengaja mengotori ruang terbuka hijau dengan tancapan APK.

Perlawanan sosial yang dilakukan warga masyarakat menjadi sangat wajar. Perlawanan sosial semacam itu terasa sangat manusiawi mengingat ulah teroris visual yang senantiasa mengabaikan ekologi visual dan estetika kota saat mereka memasang APK. Dalam konteks budaya visual, sampah visual iklan politik Pemilu 2019 yang ditebarkan teroris visual jika tidak diatasi akan memunculkan konflik antarpada pihak. Salah satunya, warga masyarakat terjajah kemerdekaan visualnya. Ujung dari perang diksi dan aksi tawuran massal antarpesaan visual APK menjadi bencana sosial pada tahun politik ini.

Pada tahun politik ini, keberadaan iklan politik seharusnya bisa menjadi bagian dari dekorasi kota yang indah dan penuh warna. Sayangnya, potensi artistik yang muncul dari tata visual iklan politik itu oleh caleg, capres, dan parpol menjadi salah peruntukan. Iklan politik yang ditebarkan di ruang publik oleh tim sukses peserta Pemilu 2019, secara visual menjadi mati gaya. Hal itu terjadi karena iklan politik hanya diformat menjadi medium perang diksi janji politik dan representasi iklan jual diri.

Ketika iklan politik dalam konteks budaya visual dinilai mati gaya dan salah peruntukan, di titik itu iklan politik terjerembab menjadi tebaran sampah visual iklan politik. Menurut Komunitas Reresik Sampah Visual, iklan politik yang diberi label buruk sebagai sampah visual adalah sebetuk iklan politik yang penempatannya tidak sesuai dengan peruntukannya. Modus operandi sampah visual iklan politik selalu melanggar aturan yang sudah disepakati bersama.

Selain itu, penampakan visual sampah iklan politik dapat dilihat ciri-ciri visualnya. Di antaranya, secara visual berteriak kencang untuk menunjukkan dirinya sebagai pribadi yang baik dan santun. Di dalam iklan politik yang menjadi sampah visual dapat pula disaksikan diksi janji politik gombal gumbul. Sang caleg yang sedang bingung cari suara senantiasa mengatasnamakan rakyat.

Mereka menebar janji manis untuk melayani rakyat. Pura-pura berpihak kepada rakyat. Serta, menciptakan realitas semu seakan-akan membantu rakyat dengan sepenuh hati. Tentu jika rakyat yang menjadi target sasarannya mau mencoblos dirinya. Maka kata "rakyat" menjadi diksi generik andalan sang caleg yang sedang bingung cari suara. Hal itu dapat disaksikan di antaranya berbunyi: Bela Rakyat Bela Umat. Sejahtera Bersama Rakyat. Tegus Merakyat. Siap Jungkir Balik Demi Rakyat. Saatnya Membahagiakan Rakyat. Masih Tetap Amanah & Merakyat.

Iklan politik jual diri milik sang caleg yang sedang bingung cari suara sejatinya merupakan representasi visual komunikasi politik. Mereka sengaja melakukannya secara instan untuk mengupayakan pencitraan positif atas dirinya. Mereka berpendapat, berbagai iklan politik berbentuk media luar ruang diyakini mempunyai kekuatan superkuat di dalam menunjukkan keakuan sang caleg.

Karena perspektifnya pencitraan diri, tampilan desain iklan politik didominasi taburan janji verbal dan janji visual yang aduhai. Seolah nyata. Seakan memberdayakan rakyat. Seolah-olah berpihak pada rakyat. Oleh tim sukses dan konsultan politik, janji verbal dan janji visual didesain serta diprediksi mampu merayu perasaan terdalam dari sebagian besar calon pemilih.

## Komunikasi Bergumam

Iklan politik dengan pendekatan komunikasi bergumam ini sekarang menjadi fenomena nasional. Sudah terjadi gejala salah kaprah dalam kemasan perang wacana iklan politik. Hal itu terlihat dari pola visualisasi iklan politik yang selalu menggambarkan, betapa politisi dan calon politisi Indonesia terbiasa berpikir instan.

Kesalahkaprahan itu juga melanda Daerah Istimewa Yogyakarta. Iklan politik yang disebarakan calon anggota DPR RI, DPRD I, DPRD II, dan DPD RI lebih mengedepankan citra wajah. Iklan politik milik mereka dikemas bagaikan iklan komersial produk barang dan jasa.

Di dalam iklan politik jual diri tersebut, terpampang wajah sang caleg dalam pose formal. Memberikan kesan sebagai orang yang bijaksana, murah senyum, santun, dan tipe pekerja keras. Ketika terpampang, nama sang caleg lengkap dengan gelar akademiknya. Muncul kesan visual, mereka sengaja memamerkan kapasitas intelektualitasnya sebagai seorang sarjana yang diyakini menguasai teori dan praktik.

Pertanyaannya, ketika calon pemilih melihat iklan politik jual dari sang caleg, mampukah iklan politik tersebut menggugah antusiasme calon pemilih untuk mencoblos nomor urut yang tertera di kartu suara?

Catatan visual pemilu lima tahun lalu, ketika iklan politik dengan memajang wajah berikut janji-janji politik yang mendampingi tampilan wajah sang caleg, mengindikasikan mereka tidak merakyat. Mereka menjadi salah kaprah dan mati gaya karena memosisikan dirinya bagaikan sebuah produk *consumer goods* yang layak diperjualbelikan.

Karena itulah, berbagai pihak menilai bahwa warga masyarakat tidak butuh kampanye politik yang hanya sekadar menampilkan foto profil plus janji gombal gumbul iklan politik yang melanggengkan realitas semu dari sang caleg. Yang dibutuhkan adalah kampanye damai dan berbudaya. Sebuah kampanye yang mampu menggugah warga masyarakat untuk bersama-sama berkarya nyata guna memecahkan permasalahan yang paling dekat dengan warganya.

Misalnya, masalah kemacetan lalu lintas. Premanisme parkir. Semrawutnya pedagang kaki lima yang menjajah trotoar. Kejahatan dengan kekerasan. Kriminalitas, kenakalan remaja: tawuran, geng motor, dan *klithih*. Pendidikan murah dan jaminan serta layanan kesehatan yang baik. Memangkas hutan reklame dan sampah visual iklan komersial serta iklan politik. Menumbuhkan industri kreatif. Penanaman pohon perindang dan penambahan ruang terbuka hijau.

## Kesenian, Kepakaran, dan Kebenaran

Suwarno Wisetrotomo

Program Pascasarjana, ISI Yogyakarta

Catatan ini lebih tepat saya sebut sebagai solilokui, semacam gumam. Dengan demikian ia jauh dari 'tata tertib ilmiah' sebagai layaknya para akademisi, apalagi bagi mereka yang terus-menerus mabok dengan mantra scopus, sinta, jurnal (ketiganya jelas bukan nama-nama gadis, meski terasa feminin) yang didedahkan pada setiap kesempatan. "Mana jurnalnya, mana scopus-nya, mana sinta-nya?" demikian sergah seorang dosen senior di setiap kesempatan, dengan wajah ramah tapi sinis, yang mengaku artikelnya banyak dikutip (sitasi), dan mengaku sebagai peneliti, yang lebih suka bicara daripada mendengarkan. Lalu ia merasa puas bukan kepalang karena tak seorangpun menanggapi.

Tulisan ini, karena hanya sebuah gumam, maka jauh dari aroma ilmiah atau yang tadi saya sebut 'tata tertib ilmiah' (sambil membayangkan sang dosen, jika kemudian ia kebetulan membaca, akan segera merespons dengan sinis, "tulisan macam apa ini?"). Tetapi, bagi saya, kerja menulis tak berhenti pada urusan 'kepatuhan terhadap aturan main ilmiah', tetapi merupakan bagian dari proses memahami keterbatasan-keterbatasan diri, melalui pilihan diksi yang tepat, syukur hemat dan bernas. Menulis dengan kesadaran semacam ini, bagi saya mengantarkan pada latihan untuk bersikap rendah hati. Setidaknya berlatih untuk mendengarkan jiwa agar terhindar dari nyinyir yang tak perlu. Dengan saya sebut sebagai gumam, saya siap dituduh tengah melarikan diri dari tradisi ilmiah-akademis itu.

Jika benar ada tuduhan itu, sungguh tidak apa-apa. Yang pasti, tulisan ini dengan sungguh-sungguh saya dedikasikan kepada Prof. Soeprapto Soedjono, MFA., Ph.D., yang segera memasuki masa pensiun sebagai aparatur sipil negara, dan juga saya alamatkan kepada dunia kesenian Indonesia. Saya menyapa sosok ini dengan sejumlah cara, tergantung situasi; Prof. Prapto, atau kadang Pak Prapto, sesekali Prof. SoeSoe. Saya merasa mengenal dengan baik Guru Besar Soeprapto ini, sebagai seorang yang bersedia mendengarkan orang muda, memberikan nasihat, kemudian mendorong agar dapat menentukan peran dan pengabdian pada institusi, dan menunjukkan contoh, bagaimana seharusnya memimpin. Tentu saja, tulisan ini bukan tentang Profesor Soeprapto Soedjono, MFA., Ph.D, tetapi, sekali lagi saya dedikasikan kepada beliau. Sebuah gumam dengan sejumlah pernyataan dan pertanyaan di sana-sini.

## Kesenian dan Kita

*“Kalau seorang seniman memboeat soeatu barang kesenian, maka sebenarnja boeah kesenian tadi tidak lain dari djiwanja sendiri jang kelihatan. Kesenian ialah djiwa ketok. Djadi kesenian ialah djiwa”* (Sudjojono, 1946:69).

Betapa tak sederhananya kini untuk mendefinisikan dengan tepat dan sederhana terkait situasi sosial, budaya, politik, ekonomi, juga dunia sehari-hari. Seringkali tampak riang dan terasa cair, tetapi sekaligus bisa dengan cepat mengeras serta mudah retak dan patah. Seperti tampak setara, terasa baik-baik saja, tetapi ternyata penuh hasrat menindas, mendominasi, menghegemoni, menganggangi, dan mencengkeram, dengan ujungnya menolak liyan (*the other*). Seperti tampak ramah dan sopan, tetapi sesungguhnya hanya untuk menyembunyikan watak aslinya sebagai si tukang telikung yang megalomania. Merasa paling pintar dan banyak omong, namun sebenarnya kuno dan keropos. Seperti asli, padahal palsu, atau sebaliknya.

Demikianlah zaman bergerak secepat kilat. Sosok-sosok di sekitar kita yang tak sepenuhnya kita kenali. Semua tumpah, mengepung, bahkan menenggelamkan siapa pun tanpa ampun. Situasi sosial, politik, dan ekonomi penuh turbulensi, diwarnai ketidakpastian di satu sisi, penuh terobosan kreativitas di sisi lain, kemandirian/kewirausahaan tumbuh subur, ekonomi berbasis kreativitas seni bermunculan, menyegarkan, dan yang seringkali tak terduga.

Dunia semakin ringkas untuk diringkus (dunia dalam genggam), akibat dari perkembangan teknologi informasi yang terus berinovasi untuk terus-menerus mewujudkan mimpi menjadi kenyataan. Teknologi informasi, sebutlah internet, gawai (*gadget*) yang semakin lengkap dan canggih fiturnya, menghadirkan paradoks dan ironi-ironinya sekaligus; memudahkan, sekaligus menyesatkan. Manusia hari ini menjelma menjadi, seperti istilah Budi Hardiman, *homo digitalis*. Manusia hanya sekadar sebagai *broker* pesan, seperti kata Hardiman berikut ini, “Manusia hanyalah sebuah komponen sistem media komunikasi. Ia tampaknya memakai media, tetapi sebenarnya ia sendiri adalah media komunikasi karena dalam sebuah jejaring anonim komunikasi digital manusia hanyalah penyalur pesan” (Hardiman, *Kompas*, 2018:6).

Seni/kesenian hari ini berada di tengah kenyataan semacam itu. Karya seni merupakan salah satu wujud dari ekspresi budaya, dan karena itu dapat dianggap sebagai refleksi atas zaman (jiwa zaman). Atau, sebagian seniman memercayai, bahwa kesenian sesungguhnya adalah jiwa *ketok* (tampak) bagi senimannya, seperti dikatakan oleh S. Sudjojono pada sekitar 73 tahun lampau. Karena ia, karya seni itu, merupakan ekspresi jiwa, maka kualitasnya berkorelasi langsung dengan kondisi/kualitas jiwa sang seniman. Dalam pandangan Sudjojono, dalam esainya yang

terkenal, "Kesenian, Seniman dan Masyarakat", karya seni yang membuat kagum bersumber dari jiwa sang seniman. Saya kutip sepotong pendapat itu, sesuai ejaan aslinya ketika ditulis pada lebih dari 70 tahun lampau, agar dapat kita rasakan spirit zamannya.

"Djadi kalau kita kagoem pada boeah kesenian dari beberapa seniman, sebenarnja jang kita kagoemi boekan boeah keseniannya, tetapi djiwa seniman jang memboeat boeah-boeah kesenian tadi. Tetapi sebaliknja kalau kita tidak bisa kagoem pada boeah-boeah kesenian seseorang, itoe sebenarnja disebabkan oleh si pemboeat tadi tidak poenja djiwa jang mengagoemkan. Djiwa apakah jang bisa mengagoemkan? lalah djiwa jang besar. Djiwa apakah jang tidak bisa mengagoemkan? lalah djiwa yang ketjil? (Sudjojono, 1946: 70).

Terkait dengan jiwa, maka segera kita ingat, bahwa karya kesenian dipercaya sebagai refleksi jiwa zaman. Seniman menjadi saksi dan pencatat zamannya, kemudian mendokumentasikannya dalam wujud karya seni. Maka kita akan mengingat dengan baik sejumlah karya seni rupa, seperti misalnya lukisan bertajuk *Penunggang Kuda Arab Diterkam Singa*, 1870 (Raden Saleh Sjarief Boestaman), *Di Depan Kelambu Terbuka*, 1939, *Tjap Go Meh*, 1940, *Kawan-Kawan Revolusi*, 1947 (S. Sudjojono, ), *Laskar Rakyat Mengatur Siasat*, 1946, *Aku Mengisap Pipa*, 1977 (Affandi), *Pengantin Revolusi*, 1947-49 (Hendra Gunawan), *Gunungan dengan Dasar Abu-abu*, 1980 (Ahmad Sadali), *Borobudur*, 1982 (Srihadi Soedarsono), *Dinamika Karuangan*, 1977 (Fadjar Sidik), *Karnaval Seniman*, 1970, atau *Flora dan Fauna*, 1982 (H. Widayat), *Monumen Dirgantara*, 1968 atau *Monumen Selamat Datang*, 1959 (Edhi Soenarso), *Keretaku Tak Berhenti Lama*, 1989, atau *Kawula Gonjang-Ganjing di Pelengkung Gading*, 1989 (Djokopekik), atau *Dance at the Moulin Rouge*, 1890 (Henri de Toulouse-Lautrec), *Fountain*, 1917 (Marcel Duchamp), *Composition*, 1929 (Piet Mondrian), *Sleep*, 1937 (Salvador Dali), *Campbell's Soup Can*, 1966 (Andy Warhol), *Grillo*, 1984 (Jean-Michel Basquiat), dan lainnya. Tentu saja termasuk karya-karya seniman Indonesia dari generasi berikutnya seperti Ivan Sagita, Dadang Christanto, Agus Kamal, Nyoman Erawan, Dede Eri Supria, Heri Dono, Entang Wiharso, Nasirun, Tisna Sanjaya, Ugo Untoro, Pupuk Daru Purnomo, Titarubi, Alfi, F. Sigit Santoso, Oscar Matullah, Bob Sick Yudhita, Eko Nugroho, Nano Warsono, Agan Harahap, dan lain-lainnya, dapat diingat karena hadir sebagai penanda zaman. Para perupa yang saya sebutkan itu, merekam dan memaknai zaman dengan bahasa dan metafora yang kuat, mengundang tafsir berlapis.

Jika percakapan ini diperingkat, segera muncul pertanyaan mendasar; bagaimana dengan para seniman hari ini dalam hal berproses kreatif? Kegelisahan macam apakah yang menjadi obsesi untuk disuarakan melalui karya seni? Adakah

mereka masih mempersoalkan estetika, artistik, material, teknik, sebagai pergulatan yang tak mudah? Atau sebaliknya semuanya menjadi tampak mudah?

Saya memang terus mempersoalkan, baik dalam hati maupun ucapan, hal-hal mendasar seperti itu. Ketika informasi, referensi, data, fakta, yang nyata – yang maya, yang asli – yang palsu, yang benar – yang bohong, menggelontor dari segala penjuru, kemudian malang-melintang di sekitar kita, apalagi yang menjadi persoalan? Masih adakah pergulatan dengan semangat asketik? Ataukah, jangan-jangan, semua hal tinggal diunduh dari ruang maya dengan semangat *copy-paste*, jadilah karya-karya yang instan? Masih adakah misteri? Masih adakah kekaguman pada akrobatik teknik? Masih bisakah kita melacak jiwa yang besar maupun jiwa yang kecil, yang berakrobat pada karya yang mengagumkan atau sebaliknya karya yang mudah dilupakan?

Apalagi kini, di tengah setiap tindakan ada perlindungan wacana – sebutlah seperti *hibrid*, *mockery*, *mimikri*, *eklektik*, *found object*, dan sejenisnya – seolah menjadi ruang tanpa tepi, dilegalkan dengan sebutan *anything goes*, serba mudah, serba boleh, banal, dan implikasi yang paling nyata: menjauhi kedalaman. Lalu, di manakah jiwa seniman? Masihkah para seniman menggunakan jiwa? Adakah jiwa yang tampak? Bagaimana kini ‘menilai’ karya seni? Apa fungsi penyangga di sekitar seniman, kesenian, dan karya seni terkait dengan makna, fungsi, atau nilai?

### **Kepakaran dan Kita**

*“...pakar adalah orang-orang yang jauh lebih tahu mengenai satu pokok bahasan dibandingkan dengan kita semua. Mereka adalah sosok yang kita cari ketika membutuhkan nasihat, pendidikan, atau solusi dalam bidang pengetahuan tertentu”* (Nichols, 2018:35).

Sebuah topik yang segera menjadi hangat dalam waktu cepat adalah sejak terbitnya buku *The Death of Expertise*, ditulis oleh Tom Nichols (Oxford University Press, 2017), setahun kemudian terbit dalam edisi bahasa Indonesia menjadi *Matinya Kepakaran* (diterjemahkan oleh Ruth Meigi P., Kepustakaan Populer Gramedia, 2018). Segera menjadi hangat karena pembahasan dalam buku ini menunjuk pada realitas hari ini yang disebut Nichols sebagai maraknya anti intelektualisme?

Nichols meyakini bahwa “argumentasi yang berdasarkan prinsip dan data adalah tanda kesehatan intelektual, dan itu sifatnya vital bagi sebuah demokrasi” (2018; xiii), tetapi itulah yang kini terhempas dalam praktik dan percakapan, bahkan di dunia akademik. Gejala itu jelas menunjukkan sikap “penolakan terhadap kepakaran”. Nichols menandai, bahwa kenyataan itu lebih dari sekadar ketidakpercayaan, tetapi sebetulnya “narsisme, yang digabung dengan penghinaan terhadap kepakaran, sebagai sejenis bentuk praktik aktualisasi diri” (2018:xiv).

Dalam dunia kesenian, ditandai dengan kesangsian (dan penolakan) terhadap kritik seni, dan sikap ahistoris. Kenyataan itu disertai dengan situasi unik; semakin mudah seniman mengakses informasi dalam segala bentuknya, tetapi sekaligus mengalami kemiskinan literasi dan referensi. Seniman pada umumnya tidak siap dikritik, dan pada saat yang bersamaan mereka melempar kritik bahwa tak ada kritik seni.

Realitas yang terjadi adalah, pada umumnya seniman tak (selalu) siap bertukar-tangkap terkait ide-ide, pikiran, dan konsep keseniannya. Di sisi lain, kritik seni yang mengupas secara kritis aspek-aspek gagasan, konsep, bentuk, dan presentasi, dianggap 'membunuh' karier keseniannya. Ketika sang seniman merasa berada di jalan buntu kreativitas, ia menggugat bahwa tak ada kritik seni. Yang menggelikan, masih juga muncul pendapat, bahwa krisis kritik ini disebabkan oleh laku, bahwa kritikus sudah berpaling menjadi kurator, atau sekadar menulis untuk melayani pesanan. Sebuah pendapat usang dan tidak jelas dasar serta maknanya.

Bagaimana dunia akademik menanggapi hal ini? Di tengah 'rezim administrasi' yang demikian sibuk ini, barangkali isu-isu mendasar - perihal proses kreatif, ketrampilan, gagasan yang kuat, wacana kritik seni - tak mendapatkan perhatian secara institusional/struktural. Artinya, sulit membayangkan respons yang sistemik, yang berujung pada fasilitasi studio, diskusi, publikasi, dan sejenisnya yang benar-benar ditumbuhkan (diciptakan) ekosistemnya. Karena itu, salah satu harapannya (jika bukan satu-satunya) tergantung pada inisiatif individu - non-struktural - yang berani memulai dengan segala risiko, yaitu warga kampus yang masih bisa berpikir merdeka.

Pakar dilahirkan atau didorong kelahirannya oleh semangat kolektivitas, yang memercayai dan memberikan dukungan. Kehendak untuk meneliti, mengeksplorasi, mencatat, berdiskusi, berkarya, memamerkan, dan menulis, tidak bisa ditumbuhkan oleh sinisme, cara pandang sempit, kritik tanpa solusi dan dorongan. Hal demikian itu terjadi karena hasrat untuk membaca, meneliti, mencipta dengan kesungguhan, sesungguhnya semakin langka. Karena pada umumnya, banyak orang - baik mahasiswa maupun dosen - yang sebenarnya tak sungguh-sungguh, tetapi menginginkan hasil yang baik, dan segera ingin memanen hasilnya. Bagaimana bisa memanen, jika semangat menanam dan merawat tidak memadai?

Kesenian/karya seni yang wataknya ambigu dengan tafsir yang berganda-ganda, sering disalahpahami dengan sikap 'serba boleh' (boleh jelek wujudnya, boleh lemah idenya, boleh miskin referensi, dan seterusnya), dan semakin menjauhkan dari kesadaran seni adalah sains. Keahlian dalam praktik seni dan kajian seni harus diperjuangkan dan dihidupkan secara beriringan. Kondisi itu harus dibangun melalui perdebatan, diskusi, dan berdialektika. Ketrampilan dan nalar bukan sesuatu yang

terpisah, melainkan sebuah kesatuan. Dengan kata lain, itulah kemampuan diskursif yang selayaknya dimiliki oleh akademisi, yang mampu diartikulasikan menjadi pengertian-pengertian yang mencerahkan semua pihak.

Jika kesenian/seni di dunia akademik masih disikapi sebagai *klangenan*, intuitif, dan lemah dalam nalar proses kreatif serta argumentasi, dapat dipastikan akan semakin jauh dari 'ilmu seni' dan 'kepakaran'.

### **Kebenaran dan Kita**

*"Kebenaran bagaimana djoega tentoe bagoes, asal sadja keloearnja kebenaran tadi ta' berdjoesta pada hati sendiri"* (Sudjojono, 1946:40).

Kebenaran merupakan dasar moral dan mengindarkan diri dari dusta. Seseorang bersikap lancung, meski impiannya teraih, tetap saja bagai gelas kaca yang retak; cacat permanen. Demikianlah berkesenian, seharusnya jauh dari dusta pada diri sendiri. Kutipan yang mengawali paragraf ini bersumber dari esai pendek Sudjojono, "Kebenaran Nomor Satoe, Baroe Kebagoesan" (1946:39). Benar dalam konteks ini, diletakkan pada 'tidak berdusta pada hati sendiri', atau dalam istilah Sudjojono, "*Kebagoesan zonder kebenaran sebaliknya, djelek, ndjelehi, mentertawakan*" (1946: 40); menjijikkan, dan hanya menjadi bahan candaan.

Percakapan tentang pascakebenaran (*post-truth*) tampaknya digiring untuk melegitimasi, atau setidaknya mencari pembenaran, bahwa bertindak bohong, rekayasa (*unfair*), culas, menelikung, memfitnah, tidak toleran, yang berujung pada syahwat kuasa dan menolak liyan (*the other*) itu boleh ("kan era *post truth*?"). Sungguh nalar jungkir balik. Percakapan perihal maraknya laku culas dan fitnah dimaksudkan sebagai *pengeling-eling* (peringat) agar siapa pun tetap lurus dalam pikiran, ucapan, dan tindakan. Namun, yang tampak malah dianggap sebagai pembenaran, kemudian secara riuh dirayakan dengan segala laku nista.

Lagi-lagi, terkait dengan perkara kebenaran ini, juga menjadi perkara rumit dan tantangan yang tak mudah bagi pergulatan kesenian masa kini. Apalagi, dengan berlindung di balik ideologi serba boleh (*anything goes*), maka kebenaran menjadi sangat relatif. Karya-karya fotografi Agan Harahap yang menghadirkan rekayasa 'realitas baru' (yang tidak pernah terjadi); seperti adegan salam komando antara Basuki Tjahaja Purnama dengan Rizik Shihab, mengolah wajah Presiden Joko Widodo muda menjadi anak *punk*, atau karya-karya lain seperti *Supper at Emaus Happy Religion*, dan sejumlah karya plesetan lainnya, menyodok kesadaran terkait; apakah realitas? Manakah yang nyata, manakah yang maya? Dunia pemikiran dan praktik seni, selalu menggugat dan menohok banyak aspek kehidupan.

Seniman dan karya seninya, semestinyalah berupaya sekuat jiwa untuk tidak terperangkap dalam perayaan kebohongan dan keculasan seperti itu. Sudjojono lagi-lagi sudah mengingatkan sejak jauh hari, seperti ia tuliskan dalam esainya berjudul "Seni Loekis di Indonesia, Sekarang dan Jang Akan Datang", saya kutipkan berikut ini.

"Tiap-tiap seorang seniman, nomor satoe mesti berdasar watak seorang seniman. Dan seorang seniman moesti poela berani dalam segala-galanja, teroetama berani memberikan idee-nja kepada doenia, meskipun tidak mendapat anggapan baik dari poeblik sekalipoen.

Dan kalau tiap-tiap seorang seniman mempoenjai watak doea ini (kesenian, *kunstenaarschap* [kesenimanan], dan keberanian), maka dengan sendirinja mereka mempoenjai sembojan: *kebenaran dan keindahan*. Tidak keindahan dalam arti bagoes bagi penganggapan poeblik biasa, akan tetapi bagoes dalam arti estetis bagi seorang seniman" (Sudjojono, 1946:7).

Jiwa yang kuat, merdeka, dan memihak pada kemanusiaan akan menghasilkan karya yang 'benar dan indah'. Karya yang demikian itu memiliki kekuatan memprovokasi akal budi, menyentuh jiwa, memancing tafsir, dan dengan demikian mendorong terciptanya percakapan, serta tumbuhnya dialektika.

Saya akan menuju ujung solilokui ini dengan mengutip pernyataan Goenawan Mohamad (GM) yang saya anggap patut direnungkan, seperti berikut ini.

"Mereka yang mencipta dengan sungguh-sungguh tahu bahwa kesenian merupakan usaha yang tak putus-putusnya. Jika seni merupakan proses dialektik - manusia di satu pihak dan realitas di pihak lain - dialektik itu tak kunjung habis. Hasil seni tak pernah sempurna, meskipun ia selalu ingin demikian" (Mohamad, 1993:78).

Sepotong paragraf yang saya kutip itu ditulis GM pada 20 November 1963, atau 56 tahun lampau, tetapi saya anggap tetap aktual untuk mengukuhkan betapa pergulatan seniman dalam mencipta karya tak pernah kehilangan api persoalan. Masalahnya adalah, apakah seniman hari ini - dalam ragam medium yang dipilih, seperti lukisan, patung, grafis, desain, kriya, fotografi, musik, tari, karawitan, teater, seni multi media - memiliki kesadaran dan kehendak untuk memasuki lorong asketik, bersiap dalam tegangan serta intensi dialektika? Jika kesadaran dan hasrat itu nihil, patut diduga kita semua hanya akan mendapatkan karya-karya yang kerontang. Kita akan berhadapan, mungkin dikepong oleh karya seni seolah-olah, atau sejenis benda-benda hiburan yang segera dilupakan. Kita akan mengalami kemarau panjang dari kehadiran karya seni yang menyentuh, menggugah, menawarkan misteri, dan pesona, sehingga tak henti-hentinya, siapa pun, berminat menyusuri lorong-lorong lekuk liku bentuknya, untuk menemukan makna. Tenu saja makna yang tak pernah tunggal.

### **Kepustakaan**

- Hardiman, F Budi. 2018. "Homo Digitalis", *Kompas*, Kamis, 1 Maret, hlm. 6.
- Mohamad, Goenawan. 1993. *Kesusatraan dan Kekuasaan*. Jakarta: Pustaka Firdaus.
- Nichols, Tom. 2018. *Matinya Kepakaran (The Death of Expertise)*. Oxford University Press. 2017. Diterjemahkan oleh Ruth Meigi P.). Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia,
- Sudjojono, S. 1946. *Seni Loekis, Kesenian dan Seniman*, Yogyakarta: Penerbit "Indonesia Sekarang".
- Suwarno-Wisetroto. 2018. "Meniti Ombak di Era Milenial (Problem di Sekitar Fungsi Seni, dan Kritik Kebudayaan)". Pidato Ilmiah dalam Rangka Dies Natalis XXXIV Institut Seni Indonesia Yogyakarta, di Concert Hall Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Rabu, 30 Mei.

## ***Hula and Saman, Past and Present*** **A Personal Observation<sup>1</sup>**

Sal Murgiyanto<sup>2</sup>  
Program Pascasarjana, ISI Yogyakarta

### **Introduction**

Last year from July 25 to August 7, along with Lisa Krauss—an American dance critic—I was invited by the Asia-Pacific Dance Festival (APDF) IV/2017 to represent Asian dance critic to observe its multifaceted and rich cross-cultural program. APDF is a bi-annual Festival co-produced by (1) the University of Hawai'i at Manoa Outreach College, (2) East-West Center Arts Program, with the support of (3) the University of Hawaii at Manoa Department of Theatre and Dance to critically look at the history, relationship, and latest development of Asia and Pacific dances.

Five dance companies across Asia-Pacific presented their work at the Festival main-stage i.e., John F. Kennedy Theatre: (1) Ka Pa Hula of Kauanoe o Wa'ahila Dance Ensemble; (2) Korea National University of the Arts (K'Arts); (3) Living the Art of Hula (Michael Pili Pang, Director); (4) Okinawan Dance and Music Ensemble; and (5) Kanokupolu Dancers (Tonga).

The performances, dance classes, workshops, and events for the 2017 Festival focused on the theme "Beyond Borders," a theme that can be interpreted in many ways:<sup>3</sup>

*Borders can separate and divide. At time solid and impenetrable, they may keep some things in and others out. They create boundaries that isolate and challenge, that are parts of the natural environment or are fabricated by people. They can appear to be permanent or temporary, real or fictitious.*

*If we look beyond a line in the sand, a mountain range, or a frame around a picture, borders can change, become slippery and shift, constantly moving.*

*In dance, borders may be literal or constructed by the imagination. Often delineating one dancer from another or one kind of dance from another, they can be traversed, with bodies melting into each other and with different kinds of dance merging to blossom into yet other kinds of dance.*

---

1 Presented at the 2<sup>nd</sup> International Conference on Arts and Arts Education, organized by the Universitas Negeri Yogyakarta, on October 29, 2018 in Yogyakarta.

2 Independent researcher and Chair of SENREPITA Arts Communitas in Yogyakarta.

3 Program Notes. 2017 APDF Asia Pacific Dance Festival: Beyond Borders, a co-production of the University of Hawai'i at Manoa Outreach College and East-West Center Arts Program with the support of the University of Hawai'i at Manoa Department of Theatre and Dance, p. 1.

*If we look beyond borders in dance we see human bodies in motion. Bodies that seek to communicate, to delight, to entertain. We see borders that divide, but that also intersect. We see borders that fluctuate and make us distinctive, but that disappear and unite us.*

*As you watch the performances in this year's Festival, we invite you to 'Ike Hana—to see, to experience, to think. As you see the experiences and knowledge of our guest artists embodied in the work they do, do you see borders? Do you see lines that emerge but then recede? Do you see edges that transform and morph into a single landscape? In the end, do you simply see dance?*

## Hawai'ian Hula: Past and Present



Fig. 1 The whole village departs to a neighboring one to play and display in **Bejamu Saman** to build brotherhood and better understanding. Photo by Zoul Matagong. Courtesy of Festival Indonesiana, November 2018

For this 2<sup>nd</sup> International Conference on Arts and Arts Education, I will not discuss my observation of the whole Festival program but rather will reflect on my encounter with Hula which was always presented in the Festival as a Hawai'ian identity. In the end of this paper, I will compare this observation on Hula with my other observation on Saman-Gayo from Aceh at the most northern tip of the island of Sumatra. I first saw life Hula performances in 1978 at the University of Hawai'i campus when I attended the annual conference of the Congress on Research in Dance (CORD).

In 1978, I had just graduated with a master degree in dance and theater from an American university. At that time, my interest was looking at dance as a theatrical art. Meanwhile in 1970s, Hawai'ian Hula was still in its early "renaissance" after being "unfairly" treated as a popular entertainment by the U.S. Army in Hawai'i and drastically commodified by Hollywood film producers.

My understanding of Hula changed slowly when I joined the Asia-Pacific Dance Alliance –which then turned into World Dance Alliance Asia Pacific Center– and met three great American dance scholars and ethnographers residing in Hawaii:

Carl Wolz, Adrienne Kaeppler, and Judy van Zile. From them, through different WDA-APC forums--I learned that in the past Hula was highly respected by local Hawai'ian and connected to local ritual and beliefs and that other contemporary hula forms are continuously being made in recent time.

However, it was not until the year 2015 that I saw the result of this Hula's renaissance. It was when I visited the University of Hawai'i Manoa campus to attend my daughter's graduation that I met Judy van Zile, one of the initiators and motivators of APDF who extended an invitation for me to attend some of the Festival program in 2015 which I found great and unique. Unlike many other dance festivals I attended, APDF presented not only dance performance on stage but also dance workshops, dance classes, and dance discourses. In other words, it did not only focus on choreography and technique but also on performance research. So, when Judy asked me if I was interested in attending the upcoming APDF as an Asian dance critic, I happily accepted.

At the APDF IV/2017, I and Lisa Krauss attended all stage performances, workshops, dance technique and theory classes i.e., history, aesthetics, and other dance discourses. We regularly shared our knowledge and experience as dance critics and our observation of the Festival with interested audience and artists. Accompanied by my daughters, I also had the chance to travel across the island to familiarize myself with Hawai'ian natural environment--plants, animals, mines--and the life of the Hawai'ians. With the students taking dance classes and workshops we made a trip to Bishop Museum to learn about the geography and history of the land and its people.

From this Museum I bought not only local souvenirs and gifts but also books on Hawai'ian [performing] arts, culture, nature as well as history: *Hula Pahu: Hawaiian Drum Dances* (1993) by Adrienne L. Kaeppler; *Unwritten Literature of Hawai'i: The Sacred Songs of the Hula* (1998) by Nathaniel B. Emerson; *Men of Hula* (2010) jointly written by Robert Cazimero and Halau Na Kamalei among others. The Festival also gave me the compact disk version of *Musics of Hawai'i ("It All Comes from the Heart"--An Anthology of Musical Traditions in Hawai'i* (1997 [1993]). Reading Kaeppler's article on "Tongan Dance: Poetry in Motion" in the Festival's program, I learned that row- or line-dance is not only found in Hawaii but also in Tonga as well as other islands along the Pacific rim. In Hawai'i, avmusic and song are created to tell people's stories. From interviews with Hawai'ian as well as Tongan dancers and teachers, I learn that beautiful dancers are not always those who have slim body but also those who have strong and heavy built. Hawai'ian people not only made intense contact with white and black Americans but also with Asian migrants such as the Japanese, Korean, Chinese/Taiwanese, Okinawan, and Southeast Asian folks to form the island of Hawai'i as a multicultural heaven.

Luckily, at Bishop Museum I bought also a ten hour video documentation on Merrie Monarch Festival 2016, an annual festival/competition on Hula dance covering three Hula forms: the classical (Hula kahiko), the contemporary (Hula Auwana) and the selection of the Miss Hula of the year.

To understand Hula I believe, one cannot just look at Hula as a dance or performing art form or entertainment, but must also look at its origin as a sacred ritual. Different research approaches—performance studies, ethnography, dance ethnology, anthropology, ethnomusicology, cultural studies, tourism studies—must be used to deeply understand the Hula phenomena holistically. In comparison, then, let us now look at the phenomena of Saman-Gayo in Indonesia.

### **Saman-Gayo, Past and Present<sup>4</sup>**

The above mentioned personal encounter with the Hula at the APDF IV/2017 at the University of Hawai'i Manoa campus made me reflect on my long but intermitted observation and interaction with Saman Gayo. Interestingly, my first encounter with Saman-Gayo from Aceh occurred at the same year with the year I first observed Hawai'iian Hula. It happened in 1978 not at the place of origin of Saman, but in the capital city of Jakarta when I was member of the Artistic Board and Program Coordinator of the Festival Jakarta 1978. Featured as a traditional dance representing the Aceh province, I remember reading the following information:

*This dance is performed by male dancers in a sitting position. There are usually tens of dancers involved, with an odd number preferable.*

*There are several names for the movements in the Saman dance, among them **tepok, kirep, lingang, lengek, guncang, surang-saring** and others. In some variations the movements can be extremely fast.*

*The Poetry is chanted by a sheikh... sitting in the middle of a serie of rows of dancers. Other artists, in addition to the dancers, sing in a rhythm that is peculiar to Aceh. The contents of the poetry thus chanted can be appropriate to an occasion or to particular needs that may arise and may take the form of prayer, explanation, recitation and so forth....*

*One important requirement of the Saman dance is that the dancers must be sitting in rows with each row containing no fewer than ten dancers.*

*At the present time, the poetry of the Saman dance usually consists of prayer, advice or satire, or even love poetry. In its region of origin, the Saman dance is usually performed as part of a competition in honor of some occasion, whether it be the Prophet's birthday, a wedding*

---

4 This discussion on Saman Gayo is based on my three recent papers (1) "Saman Gayo, Hulu dan Hilir: Tradisi dan Transformasi" presented at Seminar Budaya Saman 2018 in Jakarta on October 2, 2018; (2) Good Practices: Kurasi dan Produksi Seni Pertunjukan, ditulis sebagai bahan loka-karya Saman di Blangkejeren, Gayo Luwes, Aceh, August 1, 2018; and (3) Memahami Hidup sebagai Sebuah Perjalanan: Membaca Gejala Mencari Makna, presented at a performance workshop in Banda Aceh Cultural Center on September 29, 2017.

*or some other festival. In such a competition, mantra and magic elements can often be found. (Program Notes, **Festival Jakarta 78: Pesta Seni Tradisional Antar Bangsa**, p. 30)*

My second interaction with Saman-Gayo was in 1991 during which I was involved as program coordinator of the Festival of Indonesia in the USA—commonly known as KIAS or Kebudayaan Indonesia di Amerika Serikat in Indonesia—in 1991. Choreographically, the Saman-Gayo performed in both events—Festival Jakarta 1978 and KIAS 1991—have been transformed from its local form as a traditional performance commonly called “Bejamu Saman” into a secular theatrical form to fit the needs of an international art festival. The duration of Saman-Gayo performance, for example, was greatly shortened.

An important question can be raised here, i.e., when was Bejamu Saman transformed into a theatrical form? Following Walter Benjamin in “The work of art in the age of technological re-productibility,” Bryan S. Turner writes:

*In its traditional settings, dance was a conduit of aura or grace as the root of charisma. We can argue that the aura of dance is channeled along three dimensions—the religious, the sexual and the political. Because the human body is, as it were, the most readily available ‘instrument’ by which to convey meaning and emotions, the body played a critical role as the expression of society as a whole. It has an immediate capacity to express sacred values, sexuality and power. Dance also has a powerful association with healing (2008, 216-17).*

It is worth to note that my first (1978) and second interaction (1991) with Saman-Gayo occurred not in its region of origin. It was only in the third interaction, when I served as co-curator of performance art for the Europalia Festival 2018 that I had the chance to make a trip to Gayo land in Aceh. This cultural visit greatly enriched my understanding of Saman Gayo and its relation to Aceh culture in general.

As in Festival Jakarta 78 and in KIAS 1991 the Saman-Gayo presented in Europalia Festival 2018 in Brussels was based on Gayo tradition. Choreographic elements, movement arrangements, costume-design, color, accessories, recitation and songs all represent Gayo ethno-aesthetics. Yet, there were different in choreographic approach. While in 1978 and 1991, the Saman-Gayo were choreographed as a theatrical-art with focus on feeling and experience, the Saman-Gayo presented in in Brussels Europalia 2018 were choreographed as a spectacle with great emphasis on beautiful shape and form.

Bryan S. Turner expresses:

*As an expressive and mimetic performance, dance has articulated local, typically religious, cultures through bodily movements, but it has also developed as ... a vehicle of global consumer culture. In contemporary society, dance has become a commodified form of expression that is exchanged as an aspect of the complex flow of cultural goods and genres around the globe (2008, 220).*

The performance of "Saman" for the opening of Asian Games 2018 in Jakarta is a better example. This newly created work based on traditional Acehnese dances had been highly praised by many but also stimulated great debates. Through his article "Tarian Pembukaan Asian Games 2018: Saman atau Ratoh Jaroe?" [The dance performed at the Opening Ceremony of Asian Games 2018: Is it Saman or Ratoh Jaroe?] <tirto.id> 20 August 2018 Irfan Teguh try to clarify by interviewing Marzuki Hasan, a famous Acehnese dancer-choreographer residing in Jakarta. Hasan gave an explanation:

*In the daily life of Aceh people, the word "saman" means "to dance" and does not refer to any kind of dance....In Aceh, there are different kinds of sitting dances with different names. For examples, in Gayo region, it is called Saman Gayo, in south-west coastal-area of Aceh people call it Ratoh Duek, in Aceh Besar it is named Likok Pulo and in Pidie people call it Rabbani, while in Bireun locally known as Rabbani Wahid.... There are sitting dance performed by only males such as in Gayo and there is one performed only by women that is called Rateub Maseukat.*

After repeatedly observing the video documentation of the dance performed at the opening of Asian Games 2018 choreographed by Denny Malik, Hasan further comments:

*This is a newly created [fairly good] dance, the most important thing for me is that the choreography has a basis. In the beginning of the choreography, the dancers do "salam," then in the "extra" section "Bungong Jeumpa" is sung to accompany the dancers doing small movements. As a whole the choreography looks nice. The lighting is good and is pleasing to the eyes. [However] this sitting dance performed by a mass of dancers does not represent one particular traditional Acehnese dance but several elements of Acehnese traditional sitting dances are nicely blended.*

*Yet, it is not easy to identify what kind of dance is this new creation. For sure many artistic elements of Aceh traditional dances are used. But one cannot call it Ratoh Jaroe for only a small part of Ratoh Jaroe is in the piece. One cannot call it Saman either. For me, personally, it is alright and no reason to raise an argument against the work. For the most important for me is that the dance can raise our spirit. Don't focus on its weaknesses, but look into its strength and beauty.*

## Conclusion

Aceh is a cultural area inhabited by a grand multicultural community. Yunus Melalatoa, Indonesian well known anthropologist of Gayo origin once wrote:

*Aceh is an interesting phenomenon. "Aceh" is a great komunitas that is multi-cultural. It is a part of a bigger cultural area called Nusantara [Indonesia] which is also multicultural. As a komunitas, "Aceh" is a configuration of several sub ethnic groups which includes a sub-ethnic called Aceh too which can be said predominating.*

*Inside the great Aceh area [Nanggroe Aceh Darussalam], one can find at least eight sub ethnics of origin i.e. Aceh, Gayo, Alas, Tamiang, Kluet, Aneuk Jamee, Singkil and Simeulue. It is interesting to note that in addition to the eight local languages spoken by the eight sub ethnics [in Aceh] there are two other local languages, Sigulai and Haloban which are spoken by Aceh people (see Djunaidi 1999: 33).*

*The original sub ethnics such as Gayo and Alas live inland in between Bukit Barisan [mountainous] area that does not border with the sea. While other sub-ethnics such as Aceh, Tamiang, Kluet, Aneuk Jamee, and Singkil live in an area that borders with the sea, i.e., the Malacca Strait or Indian Ocean. The sub ethnic Simeulue, however, live in the small island of Simeulue which is sur-rounded by the Indian Ocean.*

It is worth to note, however, that line dance in sitting position in which dancers move their bodies alternatively in response to each other while singing, accompanied by hand clapping and body music which is slow in the beginning, faster in the middle and extremely fast to abruptly stop in the end called Saman in Gayo is also performed by other Aceh sub-ethnics under different names. Today in its place of origin and beyond, as in Hula, more line dances in a sitting position have been newly created. The line-dance newly choreographed by Denny Malik performed by 1,600 young female dancers in the Opening Ceremony of Asian Games 2018 is one recent example. The long debate in the media after its successful performance tells us that we still have a lot of important home-work to do.

To understand the phenomenon faced by Hula or Saman, a deep inter disciplinary study using multidisciplinary approach must be conducted. My long interaction with Hula and recent observation of the Asia-Pacific Dance Festival IV/2017 organized by the University of Hawaii serve as a meaningful comparison to how nurturing a dance tradition or traditional "cultural" performance can be designed and nicely implemented by bringing together both the practicing artists, leading scientists in its related fields, as well as upcoming artists and scientists to work together.

The excellent ten hour archive and documentation of the annual Merrie Monarch [Hula] Festival/Competition 2016 featuring Miss Hula, Hula Kahiko and Hula Auwana can also serve as an example how a competitive dance festival can be designed and organized as an inclusive and democratic cultural event in which young

and old, male and female, master and novice who are concerned with a dance form can work together with respect and appreciation of each other.

To conclude, in regard of Saman, I am happy to learn that after its acknowledgment by UNESCO as one of the World Intangible Heritage in November 2011 and its successful performance in the Opening Ceremony of Europolia Festival 2017 in Brussels, attention and support to Saman conservation and development, tradition and innovation abound. A Saman performance by 5,000 dancers was conducted in 2016 and by more than 10,000 dancers was organized by the regent of Gayo Lues in 2017.

At this point in time, while we are gathering here in Yogyakarta, Festival Budaya Saman 2018 as part of the "Indonesiana" project (initiated by central government, partly supported by local government) is still in progress in Blangkejeren, Gayo Lues, in the heart of Aceh province in the northern tip of Sumatra. For the opening of this important event, a national seminar was held in Jakarta with a very challenging theme, "Saman in the Scientific Perspective."

Most important of all, the Indonesiana project is now actively researching to design a "Saman Center" which will be established in Blangkejeren. From the bottom of my heart, I do hope, that the upcoming Saman Center will be able to bring Saman to the world forums not only for the benefit of the market economically, but also culturally, artistically, scientifically, and for the advantage of the Gayo people the original owner of this particular cultural performance.

## **Bibliography**

- Asia Pacific Dance Festival IV 2017 Program Notes. Beyond Borders. A co-production of the University of Hawai'i at Manoa Outreach College and East-West Center Arts Program with the support of the University of Hawai'i at Manoa Department of Theatre and Dance.
- Cazimero, Robert and Kamalei, Halau Na (Written by Benton Sen) 2010 *Men of Hula*. Honolulu: Island Heritage Publishing.
- Djunaidi, A. 1999 "Bahasa Aceh sebagai Identitas Sosial," *Bahasa Nusantara, Posisi dan Penggunaannya Menjelang Abad ke-21* (Irwan Abdullah, Ed.). Yogyakarta: Pustaka Fajar.
- Emerson, Nathaniel B. 1998 *Unwritten Literature of Hawai'i: The Sacred Songs of the Hula*. Honolulu: Mutual Publishing.
- Festival Jakarta 1978 Program Notes. Pesta Seni Tradisional Antar Bangsa [International Festival of Traditional Arts]. Organized by the City Government of Jakarta to celebrate 33<sup>rd</sup> Anniversary of the Republic of Indonesia Independence and the 451<sup>st</sup> year of the founding of the city of Jakarta (June 29 to July 9)
- Kaeppler, Adrienne L. 2017 "Tongan Dance: Poetry in Motion" in Beyond Borders.

- Program Notes of the Asia Pacific Dance Festival IV. 1993 *Hula Pahu: Hawaiian Drum Dances*. Honolulu: Bishop Museum Press.
- Melalatoa, M. Junus 2001 *Didong: Pentas Kreativitas Gayo*. Jakarta: Yayasan Asosiasi Tradisi Lisan, Yayasan Obor Indonesia dan Yayasan Sains Estetika dan Teknologi.
- \_\_\_\_\_ 2005 "Memahami Aceh: Sebuah Perspektif Budaya," in *Aceh: Kembali ke Masa Depan*. Jakarta: Institut Kesenian Jakarta in cooperation with the family of Dr. Syarief Thayeb and Dr. Anwar Nasution. Edited by Bambang Budjono.
- Murgiyanto, Sal 2018a "Saman Gayo, Hulu dan Hilir: Tradisi dan Transformasi" presented at Seminar Budaya Saman 2018 in Jakarta on October 2.
- \_\_\_\_\_ 2018b "Good Practices: Kurasi dan Produksi Seni Pertunjukan." Written for/ presented at the Workshop on Saman in Blangkejeren, Gayo Luwes, Aceh, August 1.
- \_\_\_\_\_ 2017 "Memahami Hidup sebagai Sebuah Perjalanan: Membaca Gejala Mencari Makna." Paper presented at a performance workshop in Banda Aceh Cultural Center on September 29.
- Teguh, Irfan 2018 "Tarian Pembukaan Asian Games 2018: Saman atau Ratoh Jaroe?" [The dance performed at the Opening Ceremony of Asian Games 2018: Is it Saman or Ratoh Jaroe?] <tirto.id> 20 August.
- Turner, Bryan S. 2008 "Bodies in Motion: Towards an Aesthetic of Dance," *The Body and Society*. Los Angeles, London, New Delhi and Singapore: Sage Publication.

### Compact disk and Video

- Merrie Monarch Festival 2016* The 53<sup>rd</sup> Anniversary. Ten hour video documentation of the *Merrie Monarch Festival* covering three Hula forms: the classical (Hula kahiko), the contemporary (Hula Auwana) and the Miss Hula competition.
- Musics of Hawai'i ("It All Comes from the Heart") 1997 [1993] An Anthology of Musical Traditions in Hawai'i*. Edited by Linn J. Martin.  
Honolulu: The State Foundation on Culture and the Arts, Folk Arts Program.



# Utilizing Cultural Resource for Overcoming the Urban vs. Rural Dichotomy

Shin Nakagawa

Osaka City University, Jepang

The purpose of this paper is to reexamine the relationship between the urban and the rural in the era of globalization, and to consider policies for advancing not an opposition between the two but a symbiotic coexistence from the point of view of utilizing cultural resources. Between urban and rural areas, a one-sided and asymmetrical relationship has been formed in which the rural areas are places that supply human resources to the cities while at the same time being places that are forced to consume the products of the cities. To express this in other words, urban areas have squeezed out both people and money from the rural areas for long time. However, the problem I would really like to focus on here is the fact that in the pronouncements of the media and academia, this two-dimensional structure of opposition of "urban vs. rural" is accepted without premise and has been made the departure point for discussion. I fear that this only leads to a strengthening and a hardening of such an "urban vs. rural" structure. In this society there are groups, which benefit from that structure. It is important to alter that social structure. In order to do that, by carefully observing the exchange practices between the urban and the rural, it is necessary to expose the sterility of talking separately of "the urban vs. the rural," and to offer new methods of practice. How then should we re- envision our grasp of "the urban and the rural"? Eliciting an answer to that question can be said to be the second objective of this paper. As a case study, I take up the mountain village of Totsukawa Village in Yoshino County, Nara Prefecture.

## 1. From Rural Villages to the Cities

Since the Meiji Restoration, Japan has strived to accumulate both military power and wealth with the goal of becoming a modern nation based on heavy industry. In the military sphere, after experiencing a number of wars, this resulted in defeat in the Second World War and came to an end, but in the economic sphere this process reached a peak in the latter half of the 20<sup>th</sup> century with Japan achieving the second highest GDP in the world. At present, as everyone knows, Japan has been overtaken by China and slipped to the number three position and it is forecast that eventually Japan will probably be overtaken by each of the BRICS countries (Brazil, Russia, India, China, and South Africa). If one considers Japan's land area and population, this seems like the natural course of events, and it is only through extraordinary efforts that

Japan was able to maintain its position as the world's number two economic power until recently. Without major energy resources such as oil, gas, or coal, and with the disadvantage in natural conditions of the majority of the nation's land area being made up of forested mountains, Japan has managed a smooth series of transitions from primary sector industries to secondary sector industries, and into tertiary sector industries, and at present can even be said to be thrusting itself into an era of 'sixth sector industries' (a synthesis of primary, secondary, and tertiary).

The core of the principal industries in the villages of the rural areas was traditionally the primary sector, consisting of agriculture, fisheries, and forestry. In the past, in Japan the villages tended to have surplus population, and the area of agricultural land and forest land was limited, and so children from the second son on down migrated out to the urban areas. The eldest sons faithfully carried on the family business and managed the primary industry, so the stability of the village population and income could be maintained. It was only from the 1970s onward that the depopulation of the rural areas appeared. During the period of high economic growth in the 1960s, stable incomes and living environments could be maintained in the cities for both blue-collar and white collar-workers, and so the flow of population from the villages to the cities never abated. However, at the same time the birthrate declined rapidly. In other words, the custom of one woman giving birth to 5 or 6 children disappeared. And the trend for people to leave the villages did not stop, so that even in cases of single-child families, the child would leave the village. The parents could not halt this trend. They could not imagine how fearful a level of depopulation would be waiting in the future. It was natural that they could not imagine this, since the villages had never experienced such depopulation in the past. While the parents were still in their 40s or 50s, they were still able to adequately do the local work, and so there wasn't much sense of crisis. However, in the 1990s, when their generation had become elderly, they realized that they had not made any kind of provision for supporting communities in the future in the depopulated areas.

In parallel with this problem, after peaking in 2008, the population of Japan as a whole began to decline. The current birthrate in Japan is 1.43 per female (2017), while a birthrate of 2.07 has to be maintained in order to support the current level of the population. The population of Japan in 2010 was 128,060,000, but the National Social Welfare and Population Problems Institute estimates that it will decline to 97,080,000 in the year 2050, and to 49,590,000 in the year 2100, which is only 40% of the current population. This problem of declining population may also arise in the countries of Southeast Asia. In other words, the population in the future will decline not only in the rural villages but in the cities as well.

To sum up the above, by supplying human resources to the cities, the rural villages have contributed to the development of cities and became the foundation for the nation's economic growth. In the era when the population was increasing there was no problem, but upon entering the period of population decline, problems of depopulation and aging first of all appeared in the rural villages. Rural villages were neglected and even abandoned. The villages had been sacrificed to the city. However, the time has now come when even in the cities we must try to find solutions to the problems of depopulation and aging. In other words, now when we think about population problems, instead of relying on the structure of "urban vs. rural," we need a perspective of both areas sharing the same problem, "not as enemies but as friends." We have to consider ways of coexisting together rather than thinking of it as a zero-sum game in which only one side or the other benefits.

## **2. The Crisis of Disappearing Local Administrations and the Policies of the Government (Rural Area Creation)**

As related in the previous section, in Japan the population has begun to decline, and the crisis of disappearing local administrations has become a problem in the public eye. Hiroya Masuda's 2015 book *Chihou shoumetsu (Extinction of the Countryside)* has become a bestseller, and it reports the shocking news that of the 1,792 local administrations nationwide in Japan, 896 are in danger of slipping into extinction by the year 2040. That represents 50% of local municipalities. Actually, at the beginning of the 21<sup>st</sup> century in Japan, in order to avoid this problem, the blunt instrument of city-township-village amalgamation was put into effect, and 2,163 local administrations were reorganized into 649 municipalities, resulting in the current total of 1,792. However, it has become clear that that was not effective enough.

Of course the government could not stand idly by watching this happen, and in 2015 it announced with much fanfare a policy with the name "Rural Area Creation," and allocated a large budget for the development of rural areas. The policies that were carried out in each of the local municipalities using this budget were curiously similar, and consisted of distributing price discount coupons to stimulate consumption and revitalize the local regional economy. People in the countryside obtained the coupons and vied with each other in buying household goods or using them for travel and lodging, but the effect was temporary and did not carry over into long term development. The abandonment of the countryside means a decline in population, a contraction of the economy, and the extinction of culture. So long as there is no attention to reconstruction of the cultural sphere, but only on the economic sphere, the hollowing out of communities will only continue.

Well then, is there no viable approach from the perspective of culture? At present, in Japan projects to revitalize local areas through the arts have become very widespread. They began appearing from the 1970s onward, but since the 1990s they have increased explosively, and at present there are more than 200 art projects under way across the entire nation. In addition to the famous Arts Festival of the Land in Niigata Prefecture (a triennale) and the Setouchi International Arts Festival (also a triennale), all kinds of projects large and small have been developed around the country. Their major significance is in their economic effects. They are attempts to attract tourists and visitors to depopulated areas by using the arts and have them contribute to the local economy through purchasing lodging, meals, and drinks. The 5<sup>th</sup> annual Arts Festival of the Land held in 2012 has a project budget of 860 million yen, attracted 490,000 visitors during the 51-day period over which it was held, and was calculated to have an economic multiplier effect of 4.6 billion yen. The spillover effect on the local economy was not limited simply to tourists spending money, but by having local people actively involved as volunteers and employees, their attachment to the local area was deepened, the community acquired 'branding,' and it is hoped that it at least helped a little in stemming the ongoing process of depopulation (picture1).

However, there are certainly both upsides and downsides to these projects, and I have fears about the downsides. I have concerns about the art projects during the period when there are no events, or after an event finishes, what happens then? These things have the potential to become devices that do violence to the everyday life of the communities. The Arts Festival of the Land should be fine while it has a budget and the project continues to be staged, but in case it should be stopped, what would be the fate of the more than 200 groups of unusual outdoor art works that would be left behind in the area? Rather than blending in to the rural community landscape, it would rather be all too easy for these to become objects that symbolize the abandonment of the rural community.

Also, looking around Japan as a whole, because the same kinds of projects are appearing a lot, it has become common to see the names of the same artists popping up everywhere. In other words, by having become popular and fashionable, there is a plethora of similar art projects, and the individual ones are losing the attractiveness to tourists they would have gained from offering something different from other places. Moreover, even within the communities, there are people who like the art that is shown and people who don't, and unfortunately there are festivals that have split communities apart. To begin with, art is not something homogeneous and uniform that everyone will like, but is art precisely because it has an individuality that can

startle people, and that is a contradiction that is unavoidable. In Nicolas Bourriaud's *Esthétique relationnelle*, he stresses the ways that art creates relationship between people, but in contrast, Claire Bishop in *Antagonism and Relational Aesthetics* criticizes Bourriaud and stresses the capacity that art possesses to emphasize 'enmity' or 'otherness.'

### 3. Overcoming the Structure of Urban vs. Rural

Well then, how can the city and a rural village be tied together to lead to a happier outcome? Let us introduce and describe one such attempt. That is the example of Totsukawa Village in Yoshino County, Nara Prefecture, in which I am personally involved (picture2 map).

The village (*mura*) of Totsukawa is in the southernmost part of Nara Prefecture, and at 672.35 km<sup>2</sup>, has the largest land area of any village in Japan. The current population (as of April 1, 2018) of 3,332 has been steadily in decline since peaking at 16,000 in the 1960s. The population density is only about 5 persons per square kilometer. 96% of the village's area is covered by forests and there are considerably more animals than people. After the forest industry, which had enjoyed a boom during the Meiji era, fell into a severe slump, the tourism industry centered on the local hot springs has been the main focus of industrial promotion, but transportation access is poor and it has been a hard struggle that is ongoing. Outside of the tourism industry's inns and hotels, the municipal hall employees, the public service offices for telephones, post office, and banks, school teachers, and the local construction industry, there are no other opportunities for employment, and young people have been steadily moving away from the village. The number of young women in the 20- to 39-year age cohort (women of child-bearing age) in the entire village was 220 in the year 2010, but by 2040 that number is forecast to fall to 93, and the village's population as a whole to fall below 2000. The village is divided into 50 smaller communities or hamlets (*aza*), and each of these pursue their livelihoods independently.

The community (*aza*) that is shown in the pictures you are about to see has 114 people, and has the profile of a typical depopulated and aged community, with 60 of those people being elderly, over the age of 60 years (picture3). However, it is a locale that is richly endowed with natural scenery, traditional art forms, historical remains, and agricultural products, and in recent years, through projects such as a fashionable guest house built of wood that was constructed with the leadership of the village hall, the local community's prospects for revitalization are looking up (picture4). The village mayor sees this as a model for revitalization, and if things work out well here he would like to expand such projects to the entire village.

The mission here is to firmly establish a sustainable community, and they are trying to achieve this through: 1) the return of people from the village who have left; and 2) long term, medium term, and short term visits by people from the city; in other words, by attracting visitors. Here I'd like to describe the second of these two strategies, visits by people from the cities.

In the village, they have focused on the *Bon Odori* (dancing) that has been passed down from previous centuries (a cultural resource), and they are attempting to use that as the medium for rebuilding the community (picture5). It is believed that the souls of people who have departed return to this world in August, and *Bon Odori* is a group activity based in religious feeling in which the living inhabitants dance together with the dead to welcome them back, and the following day they are sent off back to the other world. Since it is thought that this tradition has been passed down since the early part of the Edo Period (1603-1868), it has a history that stretches back to 400 years ago at the earliest. The dancers are village people, the local residents, and not professionals. There are *Bon Odori* in all of the communities of Totsukawa Village, but none of these *Bon Odori* are the same. In other words, a community's dance is its individual property, and is also a means for preserving the community's identity. For example, a woman who marries a man of Musashi hamlet and comes to live in this community, becomes recognized as a member of the community by learning the local dance.

However, the passing on of these dance traditions is now on the verge of crisis, and there has been a drastic decline in the numbers of singers and dancers due to the aging of the population. On the other hand, the beauty of the dances is incomparable, and come August it brings dozens of young people from the cities to the communities to participate in the *Bon Odori*. They have no relationship by blood or marriage with the community but they take part in the practice sessions which begin in early August, they lend a hand in cleaning up the village, and they are involved in setting up and managing the venues for the *Bon Odori* (picture6). The people of the village, where there are few young people, welcome them and value their presence.

The village authorities who were worried about countermeasures against depopulation have received helpful hints from the behavior of these young people. I have already pointed out above that art projects are a popular means adopted when depopulation countermeasures are carried out using cultural resources. Many of them bring in the ingredients, including the artists, from the outside. However, in Totsukawa Village, they have come to utilize their own traditional resources, not contemporary arts. I am the person responsible for creating this roadmap, not for the part in which they decided to utilize *Bon Odori* and make it into a tourism resource, but rather in the project to support the community's sustainability by having the residents of

the village and the visitors from the city cooperate together with the *Bon Odori* as a commonly-shared platform.

For that purpose, the public meeting hall and other structures were opened up as free lodging. In the summer of 2018 as many as 113 people came there to stay and join *Bon Odori*, even sometimes from abroad. They participated in the dance practices that began on August 1, pulled up weeds, cleaned up the shards of rock and debris that had crumbled from the mountains, did maintenance work along the streams, and took part in both “soft” and “hard” aspects of running the village (picture7). In other words, both groups, visitors and residents, treated these tasks with the awareness of people who were concerned with “our community.” Also, since the people from the city could not live indefinitely in the village, in the city of Osaka more than 150 km away, the third largest of Japan’s cities, they started a regularly scheduled program to practice the *Bon Odori* (picture8). This was with the intention of upgrading their dancing abilities even though they normally could not live in the village. In the midst of this process, the perception of opposition between “urban vs. rural” gradually weakened, and it became possible to think collaboratively about the future of the community. It is important to “overcome the structure of two-dimensional opposition between the urban and the rural,” and I believe it becomes possible to overcome it through this kind of slow but sure burrowing method.

At present, a number of jointly shared projects are under way to enhance the added value of the community’s various resources, such as the improvement of a walkway in the middle of the hamlet, creating an English version of the website for the guesthouse, setting up a café during the *Bon Odori* period, making outdoor furniture for the public plaza, and the construction of a shelter house using Totsukawa materials. People from the cities, including students, have begun visiting the village not just for the *Bon Odori* but at other times as well. The village is privileged to possess one of the finest hot springs in Japan and a World Cultural Heritage site, and if these can be adroitly connected to the slow but sure “burrowing” activities that are now going on, it is anticipated that together these may have a substantial symbiotic effect.

#### **4. Conclusion - Suggestions for Dealing with Depopulation of Urban Areas**

As solution policies for depopulated areas in the countryside, the method that is generally used is one in which capital from the city is injected into tourist sites (or art projects), etc. and even though it may create some employment for the locals, the profits are all returned to the cities, but we think it is important to carry out depopulation countermeasures that are collaborative projects between the cities and the villages based on the assets of the village communities. As an example of this, I

discuss here the experiment in Totsukawa Village. The project has only just begun, but I am confident that it is a significant undertaking.

I will mention briefly some issues that remain. As was seen in the previous section, when people overcome the oppositional structure between the urban and the rural and come together, city people can acquire a second home. But, in this new relationship, the merits for the people of the rural community are not yet exactly clear. In the present situation, the people who do the moving are the city people. If the possibility for the rural people were to be added to this, then I think this new relationship would reach its final stage.

And then, if one turns around from this experience and reconsiders the problems of the city, one notices that a major insight can be gained. As has already been related, population decline has begun even in the cities, and in particular aging of the population is advancing in the space known as the inner city, which is centered around districts of poverty. Even though these areas are in the "inner" part of the city, these are residential areas where low income households are concentrated and whose intercourse with the ordinary citizens has become disconnected due to the breakdown of safety and security, "low income areas adjacent to the urban core," many of the people living there receive welfare support, and their degree of isolation is worsening (picture9). The problem of people dying in isolation has now surfaced, and there are great social costs involved in this, such as when the value of apartments that have been left vacant after people died in them declines greatly. Experiments to combat this kind of isolation and have residents participate in society have begun from interactions with people from outside the local area. For example, there is the "Kamagasaki Arts University" that is run by the Art-NPO 'Cocoroom'. As residents of the poor district study together with citizens from the outside, they are upgrading their abilities for artistic expression. Through doing that, the pride and self-esteem of the residents is being restored and excessive welfare costs to the community are being reduced. This is not the poor district attempting a solution by itself, but rather attempting to create improvement through collaboration with the surrounding districts. I believe that this also is an undertaking that resonates with the idea of "overcoming the urban vs. rural dichotomy."

## References

- Hiroya Masuda *"Chihou shoumetsu (Extinction of the Countryside)"*, Chuokoron-shinsha, 2014  
Nicolas Bourriaud, *"Esthétique relationnelle"*, Les presses du réel, Dijon, 1998.  
Claire Bishop, 'Antagonism and Relational Aesthetics', *"October"* (Fall 2004, No. 110): 51-79

## Dramaturgi di Ranah Seni Pertunjukan Teater

Yudiaryani  
Jurusan Teater FSP, ISI, Yogyakarta

*Ada tiga kelompok penonton: kelompok pertama menikmati tanpa menilai; yang kedua menilai tanpa menikmati; ketiga menilai sambil menikmati: inilah kelompok yang, bisa dikatakan, mencipta kembali seni (Surat Goethe kepada J.F. Rochlitz, 13 June 1819).*

*Makna pertunjukan saya adalah milik saya. Hanya Anda yang harus memancingnya keluar hingga menjadi milik Anda (Bertold Brecht, Brecht on Theater).*

### Pendahuluan

Di dalam konflik politik di Indonesia masa kini sering dikenal istilah-istilah yang menunjukkan ketidaksukaan kepada seseorang atau kelompok, misalnya istilah 'aktor otak kerusuhan,' 'drama pembajakan,' 'panggung politik,' 'sutradara krisis,' 'dagelan politik,' dan sebagainya. Istilah-istilah tersebut tidak pelak merupakan istilah yang diambil dari wacana kesenian, terutama seni teater. Politik yang sebenarnya dapat menjadi media bagi manusia untuk meraih hidup yang lebih aman dan tenteram, akhirnya hanya menjadi media baku hantam kata-kata. Di dalam konflik sosial, masyarakat kita pernah dibebani pemikiran tentang munculnya konflik antaretnis yang terjadi di Kalimantan, Ambon, Irian, dan berbagai konflik antara anggota masyarakat di tempat-tempat yang luput dari pemberitaan. Sampai saat ini konflik belum benar-benar terselesaikan secara komprehensif. Konflik antaretnis menguatkan asumsi bahwa selama ini telah terjadi "penganaktirian" terhadap nilai-nilai budaya lokal. Budaya lokal dianggap tradisional dan tidak menunjang proses pembangunan sehingga perlahan-lahan memasuki fase "hidup tidak, mati pun enggan".

Konflik sosial, politik, dan ekonomi saat ini telah mengakibatkan dunia bergejolak dengan berbagai perubahan radikal dan menghadirkan ketidakpastian dalam sebuah krisis besar peradaban. Krisis ini pula yang menggiring manusia ke arah demitologisasi yang terjadi pada setiap peradaban manusia hingga peradaban manusia modern. Peradaban manusia berubah dan berganti dengan ditandai oleh suatu semangat "pencerahan" dan semangat itu adalah *elan vitale* yang berusaha menghargai keutamaan akal budi sebagai pemandu perjalanan manusia. Pencerahan dan semangat hidup menjadi ciri khas manusia untuk memperbaiki harkat dan martabat dirinya. Usaha-usaha tersebut tercermin melalui media kesenian.

Kemasan ekspresi seni pun mengalami perbaikan sejalan dengan perubahan masyarakat yang menjadi objek ciptaannya. "Seni dan ideologi", "seni dan politik", "seni dan perubahan zaman", "seni dan wisata", dan "seni dan ritual" menjadi tema-tema yang menunjukkan bahwa tidak ada kesenjangan antara seni dan masyarakat. Konvensi-konvensi seni dipelajari di kalangan akademisi dan menjadi pula acuan bagi kreativitas seniman. Di samping fungsi seni tidak hanya menjadi media penampilan kembali peristiwa masyarakat, seni juga berperan aktif pula menyelesaikan konflik-konflik kehidupan dalam masyarakat. Artinya, seni berperan menjadi "jembatan" dalam menyelesaikan masalah sosial, ekonomi, dan politik, bahkan keamanan.

### **Teater Indonesia**

Terkadang orang menyebut teater di Indonesia sebagai teater modern Indonesia atau teater Indonesia modern. Ada pula istilah yang mungkin paling tepat, yaitu teater Indonesia. Dalam pengertian bahwa kata "Indonesia" sendiri sudah mengandung sifatnya yang modern. Dipandang dari sudut kebudayaan, teater Indonesia merupakan sebuah gejala baru kesenian pada abad XX. Tidak saja teater ini menggunakan bahasa Indonesia sebagai salah satu cirinya, tetapi yang paling dasar adalah semangat, cita-cita, dan sejarahnya sangat erat terikat, bahkan dapat dikatakan "bersenyawa" dengan Indonesia.

Teater Indonesia dengan perkembangan sejarah dan watak alaminya merupakan sebuah perjalanan multikulturalisme (Kosim, 1999:194). *Pertama*, ia menyerap elemen-elemen baik dari Barat, Timur, dan beragam teater daerah. Elemen-elemen ini bergabung dalam suatu cara tertentu bahwa mereka memungkinkan percampuran baru yang mengekspresikan sebuah kepekaan yang Indonesia. "Indonesia" dalam arti bahwa ia bukan lagi asing ataupun daerah. Ia adalah sebuah bentuk dan gaya baru yang unik dalam maknanya sendiri terhadap kepekaan yang disebut kepekaan Indonesia. *Kedua*, teater Indonesia ketika berkomunikasi dengan "orang Indonesia" harus menyelesaikan masalah-masalah yang datang dari fakta bahwa orang Indonesia kebanyakan *bikultural*, yaitu baik sebagai budaya "Indonesia" dan etnik. Berkomunikasi dengan penonton yang bercampur dan *bikultural*, para seniman harus mengambil keuntungan dari elemen-elemen kedua budaya ini, Indonesia, dan daerah, yang sudah menjadi bagian yang diserap dalam teater Indonesia. *Ketiga*, keberadaan teater Indonesia dimaksudkan menjadi ekspresi dari aspirasi dan kepekaan orang-orang Indonesia. Dengan demikian, bentuk teater yang Indonesia ini bukanlah sekadar kolase berbagai unsur mozaik kebudayaan daerah. Teater baru ini bukan lagi berbicara di depan penonton Jawa, Sunda, Minangkabau, Melayu, Madura, dan sebagainya yang mengerti bahasa Indonesia, melainkan satu penonton yang dapat berdialog dengan berbagai persoalan Indonesia.

## Tradisi Lisan

Pertunjukan teater Indonesia mendapat inspirasi dari beragam tradisi lisan yang tersebar di seluruh daerah di Indonesia. Karakteristik khas tradisi lisan terletak pada “pesan” yang dibawanya (Vansina, 1985:27). Tradisi lisan sebagai pesan verbal disampaikan melalui pernyataan-pernyataan pada masa lalu kepada generasi masa kini. Definisi ini khusus bagi pesan yang disampaikan hanya melalui ucapan, nyanyian, atau instrumen musik. Definisi tersebut menunjukkan bahwa semua sumber lisan bukanlah tradisi lisan karena harus ada “transmisi” yang disampaikan melalui ucapan lisan yang berlangsung setidaknya selama satu generasi. Di dalam tradisi lisan tidak termasuk kesaksian mata yang merupakan data lisan. Juga di sini tidak termasuk *rerasan* masyarakat atau gosip yang meskipun lisan, tetapi tidak ditularkan dari satu generasi ke generasi yang lain. Tradisi lisan dengan demikian terbatas di dalam kebudayaan lisan dari masyarakat yang belum mengenal tulisan. Hal tersebut seperti dokumen dalam masyarakat yang sudah mengenal tulisan. Tradisi lisan menjadi sumber sejarah yang merekam masa lampau (Kuntowijoyo, 2003:25).

Sejarah tentang tradisi lisan barulah sebagian dari isi tradisi lisan itu sendiri karena banyaknya peristiwa keseharian, nilai-nilai moral, keagamaan, adat istiadat, cerita-cerita khayali, peribahasa, nyanyian, dan mantra yang terkandung dalam tradisi lisan. Luas dan beragamnya muatan dalam tradisi lisan menjadikannya sumber penulisan bagi antropolog, sejarawan, penulis naskah drama, dramaturg, sutradara, dan pekerja seni lainnya. Di dalam penulisan naskah drama dan pertunjukan teater modern, tradisi lisan sudah memberi kontribusi yang cukup banyak. Kisah *Mahabharata* banyak menjadi ide penulisan naskah drama dan pertunjukan teater, di antaranya *Karno Tanding*, yang merupakan kerja kolaborasi antara seniman Indonesia dan Jepang pada tahun 1998. Peter Brook memproduksi *Mahabharata* pada tahun 1987 menampilkan kembali kodifikasi dramatik tradisi dengan cara tampilan yang modern. Kemudian Ku Na’uka Theater Company dari Jepang mengusung cerita-cerita dalam *Mahabarata* melalui kisah Prabu Nala dan Damayanti yang ditampilkan di Yogyakarta tahun 2005. Pertunjukan teater *I La Galigo* berdasarkan cerita lisan tentang La Galigo dari budaya Bugis Kuno, yang dipentaskan oleh Robert Wilson di beberapa negara tahun 2003.

Di mancanegara pun cerita lisan memegang peranan penting bagi terciptanya sebuah naskah drama dan pertunjukan teater. Di Negara Yunani, kisah Oidipus merupakan cerita lisan yang disebarkan dari satu generasi ke generasi berikutnya, tanpa diketahui siapa pengarangnya. Sophocles kemudian mengangkatnya menjadi drama trilogi, yaitu *Oidipus Rex*, *Oidipus at Colonus*, dan *Antigone*. Versi Sophocles tersebut kemudian dibaca kembali oleh seniman masa kini dalam pesan-pesan kon-

teks yang berbeda, di antaranya Rendra mementaskan *Oidipus Sang Raja*. Demikian juga naskah *Phedra* yang merupakan cerita lisan dari Yunani klasik dibaca kembali oleh Jean Racine, seniman Perancis abad ke-17. Kemudian cerita lisan ini dibaca oleh Sarah Kane penulis naskah Inggris abad ke-20 menjadi naskah *Phedra's Love*. Cerita lisan yang berkembang pada awalnya hadir di kalangan suku-suku bangsa yang belum mengenal tata tulis, kemudian oleh kalangan terpelajar dengan budaya tulisnya menyebabkan cerita lisan tersebut menjadi dikenal di luar lingkungannya dan mendapatkan cara pembacaan dan penanggapiannya yang baru. Identitas cerita lisan atau tradisi lisan tidak lagi berbicara "hanya" di sekitar pemiliknya, tetapi juga bersinggungan dengan nilai-nilai budaya dari penikmatnya yang lain (Sweeney, 1987:3).

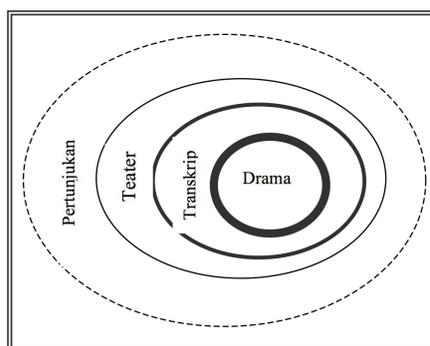
Pelacakan dan perekaman tradisi lisan baik tertulis maupun pita rekam dapat dilakukan melalui dua model. Model pertama yang sangat sederhana adalah pelacak menyampaikan sendiri pengalamannya secara lisan, dan menempatkan pengalamannya ke dalam pesan tersebut. Model kedua adalah pelacak mendengar pesan dan menyampaikannya kepada orang lain. Di sini hadir rantai transmisi sebagai suatu keterhubungan. Apa pun model yang digunakan, harus ada keterhubungan antara perekaman dan pelacakannya. Jika tidak ada, tidak akan ada fakta kesejarahan. Meskipun sebuah dongeng yang tidak diketahui kapan munculnya tidak memiliki fakta, situasi tersebut dilacak sebagai sesuatu yang pernah ada dan kemudian disatukan ke dalam latar atau aksi yang dimiliki dongeng tersebut. Hal tersebut akhirnya menunjukkan bahwa dongeng mampu menjadi fakta. Model transmisi yang khas tradisi lisan berlangsung dari mulut ke mulut, dari masa ke masa. Hal tersebut berarti bahwa sebuah tradisi seharusnya dipandang sebagai rangkaian dokumen kesejarahan yang hilang, kecuali dokumen terakhir dan yang biasanya dianggap sebagai hubungan rantai transmisi.

## **Dramaturgi**

Selama ini, dramaturgi dikenal sebagai ilmu tentang drama, tentang tokoh yang membangun aksi-aksi bersebab-akibat. Dramaturgi yang berarti *drama-ergon* adalah kerja yang menampilkan aksi dan plot. Eric Bentley menyebutnya dengan A membuat B untuk C. Pertunjukan teater memberi kemungkinan pada seniman untuk berkomunikasi dengan penonton dalam ruang dan waktu yang berbeda-beda. Schechner (1988:72) membuat teori pertunjukan yang membedakan antara drama, transkrip, teater, dan pertunjukan.

Drama adalah wilayah penulis, komposer, skenaris, saman; transkrip adalah wilayah guru, empu; teater adalah wilayah penampil; pertunjukan adalah wilayah penonton. Di beberapa situasi, penulis adalah juga empu sekaligus penampil; di

berbagai situasi penampil juga penonton. Batasan antara pertunjukan dan keseharian saling bertukar tempat, sangat beragam dari budaya satu ke budaya lain dan dari satu situasi ke situasi berikutnya. Adanya perbedaan budaya menandai terjadinya perbedaan batasan. Misalnya, persiapan dimulai kapan saja dari beberapa menit sebelum pertunjukan (tindakan improvisasi teater daerah), hingga beberapa tahun sebelum pertunjukan. Teater berada di posisi di antara luasnya wilayah pertunjukan, dan pusat teater terdapat skrip/naskah, terkadang drama. Drama dapat dianggap sebagai suatu jenis pertunjukan khusus. Maka model lain dapat digenerasikan dari lingkaran tersebut dan pasangan lain dibuat secara berseberangan.



**Drama:** Lingkaran terkecil, paling intensif. Teks tertulis, skenario, instruksi, rancangan, atau peta. Drama disampaikan secara lisan sehingga dapat dibawa dari satu tempat ke tempat lain, atau dari satu waktu ke waktu lain oleh seseorang atau masyarakat yang memilikinya. Orang-orang ini mungkin hanya semacam “pembawa pesan”, bahkan mereka tidak dapat membaca drama tersebut, juga tidak dapat memahaminya atau memainkannya.

**Transkrip:** Segala hal yang dapat ditransmisikan dari waktu ke waktu dan dari satu tempat ke tempat lain; aturan dasar peristiwa pertunjukan. Transkrip ditransmisikan dari satu orang ke orang lain, dan mereka yang mentransmisikan tidak sekadar membawa pesan. Si pembawa pesan harus mengenali transkrip dan mampu mengajarkannya kepada orang lain. Pengajaran harus direncanakan atau melalui empatetik dengan cara-cara yang empatik.

**Teater:** Peristiwa yang digelar oleh sekelompok pemain tertentu; apa yang biasanya dilakukan oleh pemain selama produksi. Teater tampil secara konkret dan langsung. Biasanya, teater merupakan manifestasi atau representasi dari drama dan juga transkrip.

**Pertunjukan:** Lingkaran paling luar, lingkaran yang paling sulit didefinisikan. Seluruh konstelasi peristiwa, sebagian besar di antaranya muncul tidak terduga, baik di antara pemain maupun penonton dari saat pertama penonton masuk wilayah pertunjukan – tempat di mana teater tampil – hingga saat meninggalkan pertunjukan.

Semakin besar ukuran lingkaran, semakin banyak ruang dan waktu di dalamnya, dan semakin luas "area ide" yang ditangani. Biasanya, lingkaran yang paling besar mengandung di dalamnya lingkaran-lingkaran yang lebih kecil. Lingkaran Schechner dapat dibandingkan atau dibaca kembali dengan pemahaman teks-konteks yang menjadi inti gagasan Barba. Bahwa pertunjukan teater adalah suatu peristiwa yang berbagai teks dan konteks. Kehadiran sebuah teks karena ada konteks yang menyertainya.

### **Teori Teks dan Interteks**

Analisis tekstual pertunjukan atau teori pertunjukan teatral Marco de Marinis merupakan suatu kajian teoretis yang menganalisis dan memberikan sebanyak mungkin struktur dalam aspek pertunjukan teater melalui elemen tekstual, mekanisme progresi tekstual yang membimbing produksi makna, dan menentukan strategi komunikasi dengan penonton dalam konteks pertunjukan (de Marinis, 1993:2).

Analisis intertekstual dan resepsi antara sastra, wacana, dan budaya populer memberi kontribusi bagi usaha membuka batasan normatif yang telah usang tentang definisi teater. Dengan definisi baru, teater membuka wilayah pelacakan yang luas dan memberi dasar bagi proses pembentukan teori tentang teater. Seluruh perhatian analisis tekstual pertunjukan terpusat pada proses "membaca" pertunjukan. Hal ini menyebabkan analisis tekstual pertunjukan teater terkait dengan beberapa teori lain, seperti teori teks, interteks, dan resepsi, serta beberapa teori elemen-elemen pertunjukan dalam rangka memaknai pertunjukan teater.

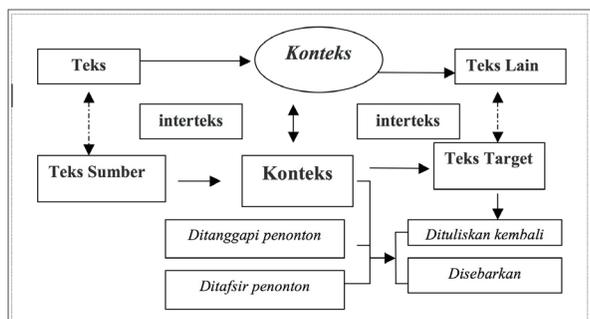
Pemahaman teks pertunjukan menekankan pada masalah intertekstualitas di setiap bangunan pembicaraan. Tidak hanya menampilkan apa yang dimaksud oleh suatu teks tertulis; bukan pula sesuatu yang terkait dengan apa yang seniman ketahui, dan tentu saja bukan pertanyaan tentang apa yang ada di pikiran penonton, tetapi yang harus diungkapkan oleh yang lain, atau oleh *dédoublement*, berpikir dari sudut pandang yang lain (Culler, 1981:102).

Teks adalah rangkaian aksi yang dilakukan aktor, rangkaian cerita, skor musik, variasi cahaya, modifikasi irama, dan bentuk properti. Rangkaian yang merupakan pula hubungan antara tokoh dengan cahaya, suara, ruang, waktu, dan berlangsung pula pada hubungan antara pertunjukan dengan perhatian penonton, lingkungan tempat pertunjukan.

Cara berpikir semacam itu adalah usaha melacak, mengungkap, dan memaknai jejak-jejak tanda yang selama ini tersembunyi di sekitar situasi dan kondisi penciptaan dan resepsi. Menempatkan karya seni sebagai teks berarti memaknainya sebagai suatu teks yang menyerap konteks di sekitarnya. Maka karya seni dihadirkan sebagai media informasi dan komunikasi bagi kepentingan penonton sehingga relevansi karya tersebut dimantapkan berdasarkan keterkaitan antara konteks dengan penontonnya. Pusat argumentasi di sini adalah bagaimana kemampuan penonton ketika menanggapi konteks. Penonton mengambil alih fungsi seniman sebagai pencipta makna. Subjek tidak lagi pada pengarang, tetapi beralih kepada penonton. Teks tidak hanya mengembangkan keluasan kebebasan memaknai, tetapi menuntut juga kesamaan produktivitas membaca. Berbagai makna yang diakibatkan oleh tindak kebebasan penontonan ini menyebabkan teks berkarakter plural.

Setiap teks adalah suatu interteks. Teks yang lain hadir di dalamnya melalui beragam tingkatan dengan bentuk yang kurang dikenal, seperti teks dari budaya yang ada sebelumnya dan teks yang ada di sekitarnya. Oleh karena itu, teks dibaca dan harus dibaca dengan latar belakang teks lain; tidak ada sebuah teks yang sungguh-sungguh mandiri, dalam arti bahwa penciptaan dan penontonannya tidak dapat dilakukan tanpa adanya teks lain sebagai contoh, teladan, dan kerangka. Teks yang menjadi latar penciptaan karya baru disebut *hypogram*, dan teks baru yang menyerap serta mentransformasikan *hypogram* disebut teks transformasi (Riffaterre, 1978:11 dan 23).

Tanggapan penonton dengan proses resepsinya menggeser cara membaca pertunjukan teater. De Marinis (1993:3) menyebutkan bahwa pusat tanggapan penonton berada di tiga wilayah: (a) keterkaitan antara teks pertunjukan dan sumbernya yang menekankan pada dinamika ucapan dan intensitas komunikasi senimannya, (b) keterkaitan antara satu teks dan teks lain dengan memilih konteks pertunjukan dan menghadirkan kerja praktik teks dan interteks di dalam pertunjukan, (c) keterkaitan antara teks pertunjukan dan penerimanya, termasuk pula cara membacanya.



Menganalisis elemen-elemen pertunjukan teater secara interteks menurut de Marinis (1993:131-135) terjadi secara berlapis yang terdiri dari sembilan tipe:

1. Kesamaan dan pengaruh tidak disengaja antara teks estetis yang ada berkat budaya sinkronis yang sama.
2. Acuan yang disengaja, baik eksplisit maupun tersembunyi, oleh teks estetis penulis dengan teks estetis lainnya yang berbentuk baik realis maupun non-realis, baik dari genre yang sama maupun tidak, baik dari budaya tradisi yang sama maupun tidak.
3. Beragam teks estetis dan nonestetis di dalam elemen pertunjukan.
4. Lapisan subjek ekspresi, misalnya penulis naskah, sutradara, pelaku, perancang artistik, perancang busana, dan pemusik.
5. Acuan gaya yang mengarah pada *self-quotations*. Gaya sutradara mengacu pada salah satu elemen produksi yang diciptakan sebelumnya.
6. Rentetan ungkapan yang terdapat dalam teks kutipan tidak pernah dianggap identik dengan teks sumbernya, maka makna diperkaya dengan tujuan baru.
7. Ungkapan intertekstual antara intertekstual pengirim dan intertekstual penerima. Keterkaitan keduanya terkadang tampak terkadang tidak tampak. Di sini terjadi suatu produksi aktif, produktivitas, suatu konstruksi dan bukan sekadar suatu konfirmasi.
8. Adanya pemahaman konsep "budaya sinkronik" dan "teks sinkronik". Budaya sinkronik dikenali sebagai teks berkat kehadirannya sebagai milik zaman sebelumnya atau budaya lain. Teks sinkronik tidak berlaku pada apa saja yang secara kronologis milik zaman yang sama, tetapi lebih pada segala sesuatu yang disahkan oleh budaya keseharian.
9. Mengembangkan konsep "kolektif memori nongenetik." Artinya, bahwa di samping kehadirannya sebagai alat penghasil teks, budaya sinkronik juga dipahami sebagai suatu alat tertentu bagi konservasi dan pengembang informasi.

### **Teori Spektakel /Teori *Mise en Scène* Pertunjukan**

Patrice Pavis (1992) mengungkapkan bahwa analisis teatral mampu melekatkan teori pada praktik. Kerja teatral (*theaterarbeit*)—yang merupakan istilah Bertold Brecht, penulis dan sutradara Jerman—menjalin refleksi praktik dengan aktivitas teori. Dalam rangka mengikuti perkembangan kerja teatral ini diperlukan model dialektika antara produksi dan resepsi teatral yang melangkah jauh melebihi skema klasik tentang komunikasi dan resepsi sastra.

Kondisi tersebut mengembangkan serangkaian penemuan baru yang bertentangan, saling tumpang tindih, dan menjauh satu sama lain, serta meniadakan pusat produksi. Status pencipta diubah. Analisis teatrical merupakan *obscure object of desire*, wacana panggung hadir berkat keberagaman sudut pandang sebagai variasi yang tidak terbatas dan tidak terkait satu dengan yang lain. Untuk mencermati kondisi tersebut, Pavis memunculkan teori tentang *mise en scène*. Teori *mise en scène*, *spectacle*, spektakel, adalah suatu entitas struktural, yaitu suatu objek teoretis atau objek pengetahuan yang mengganti kehadiran sutradara dan seniman pencipta lainnya. Spektakel merupakan semua apa yang dicipta secara audiovisual di atas panggung, dan disebut sebagai suatu wilayah keterhubungan sistem penandaan pertunjukan sebelum mendapat tanggapan dari penonton.

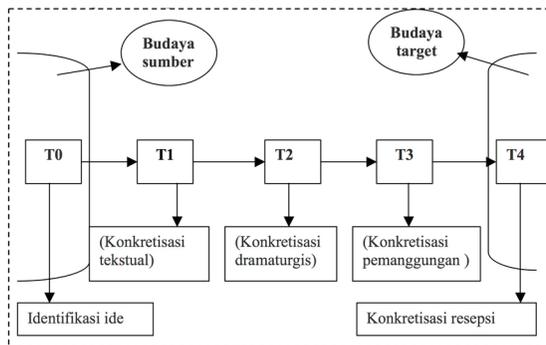
Pavis (1992:26) memberikan tujuh formula cara bagaimana membaca *mise en scène*:

1. *Mise en scène* tidak harus mengulang teks drama, karena *mise en scène* bukan merupakan suatu pertunjukan dari elemen-elemen dramatik teks drama. *Mise en scène* menampilkan teks sebagai aktualisasi konkretisasi teatrical tentang suatu ungkapan kebenaran.
2. *Mise en scène* tidak perlu "mengabdi" pada naskah drama. Naskah drama pada masa lalu, misalnya, tidak harus relevan dengan pertunjukannya pada masa kini karena naskah tersebut telah memiliki bentuk dan maknanya berdasarkan estetika dan prinsip-prinsip ideologinya sendiri. *Mise en scène* bukan alat tiruan atau pengulangan.
3. *Mise en scène* tidak harus "meleburkan" naskah drama ke dalam pertunjukan. *Mise en scène* tetap harus menjaga watak pembedanya. Perbedaan tersebut akan menghadirkan interpretasi terus-menerus dari penanggapnya untuk kemudian menghadirkan teatricalitas yang berbeda.
4. *Mise en scène* yang berbeda-beda dari naskah drama yang sama dalam waktu sejarah yang berbeda menunjukkan adanya proses membaca yang berbeda. Naskah tidak berubah, tetapi semangatnya yang berubah.
5. *Mise en scène* menampilkan "ruang-ruang kosong" dari naskah ke atas panggung pertunjukan. *Mise en scène* mampu mempertebal fungsi pengosongan atau pengisian kembali ruang kosong tersebut.
6. *Mise en scène* merupakan teori fiksi yang diciptakan dan diperuntukkan bagi penonton. Fiksi dapat dipandang sebagai "istilah abu-abu", sebagai suatu mediasi antara apa yang dinarasikan naskah drama dan apa yang ditampilkan kembali dalam pertunjukan.

7. *Mise en scène* bukan kemutlakan cara arahan drama, tetapi menjadi "kemungkinan" kreativitas.

Merasuknya teori *mise en scène* Pavis ke dalam penanggapan peristiwa teater, tentu saja memengaruhi praktik penanggapan penonton dengan memisahkan produksi pertunjukan teatral dari aktivitas penanggapannya. Misalnya dalam karya-karya teatral semacam bentuk teater eksperimental, teater rakyat, teater multikultur, teater kolaborasi, *happening*, dan *performance art*, teori dan proses produksi pertunjukan yang dimaknai melalui penanggapan *mise en scène* mendapat tantangan untuk diperbarui. Dengan demikian, penonton mampu mengonkretisasikan proses penanggapannya.

Wilayah (T) merupakan *mise en scène* atau wilayah pertemuan antara situasi ujaran yang dimaksud pengirim dan situasi yang dikehendaki penanggap. Wilayah (T) memiliki rangkaian sebagai berikut.



### Teater Antropologi Eugènio Barba

Eugènio Barba adalah sutradara teater multikultur yang kali pertama menggagas pendekatan teater antropologi. Teater antropologi adalah kajian sikap panggung praungkap pelaku berdasarkan ragam gaya dan ragam tradisi baik secara kolektif maupun individual. Dalam konteks teater antropologi, kata "performer" atau penampil digunakan untuk mengganti kata aktor dan penari baik laki-laki maupun perempuan, sedangkan kata teater berarti teater dan tari: teater-tari (Barba & Savarèse, 1985:186).

Di dalam kegiatan teater antropologi, teater tidak lagi terbebani dengan persoalan penggabungan ataupun dikotomi teori dan praktik, serta pemisahan dan peleburan konvensi beberapa genre pertunjukan, tetapi kegiatan teater antropologi membuktikan bagaimana setiap kreativitas pelaku memerlukan kelengkapan kode serta ikon yang mampu mewujudkan reaksi-reaksi tubuh, pikiran, dan batin pelaku. Menguji coba dan menemukan kode estetis tubuh pelaku, bagi Barba tidak hanya sekedar men-

gasah gerak fisik dan vokal semata, tetapi bagaimana pelaku mempersiapkan dirinya untuk mengarahkan dinamika gerak fisik dan vokal peran kepada penonton.

Menurut Richard Schechner, skoring atau persiapan diri menjadi bukti adanya *restoration of behavior* (pembenahan sikap), yaitu sikap dibentuk kembali melalui cara "mengosongkan" tubuh. Grotowski menyebut cara ini dengan *via negativa*. Meskipun "kosong" namun sebenarnya tak ada yang hilang. Justru tubuh dipenuhi oleh energi. Mengosongkan tubuh merupakan upaya pelaku mengolah energi dalam tubuh. Prinsip di dalamnya menggerakkan energi.

Barba menyebut kata lain pengolahan energi dengan kata *sats*, energi yang diam, tetapi telah disiapkan sebelum pelaku bergerak. Dalam kondisi ini, energi tersebut dapat diperbesar dalam gerak yang diam. Sesaat sebelum gerak terjadi ketika seluruh tenaga siap dilepaskan, tetapi tetap tertahan dan tetap terkontrol, pelaku merasakan energi yang dimilikinya dalam bentuk *sats*, bentuk persiapan yang dinamis. Pada saat pelaku berpikir tentang gerak, seluruh organ tubuh akan menggerakkannya, maka gerak akan terjadi melalui peregangan. Bahkan dalam posisi pelaku diam, gerak pun terjadi. Ini merupakan titik di mana pelaku memutuskan untuk bergerak. Terjadi kesepakatan antara otot, syaraf, pikiran, dan batin pelaku yang sudah mengarah pada satu tujuan. Hal ini merupakan situasi di mana tubuh-pikir-batin pelaku tergabung bersama sebelum ia memulai bergerak, *ngenceng*. Artinya, gerak telah tumbuh sebelum berkembang.

Tugas penting teater antropologi adalah mempelajari prinsip-prinsip mencipta gerak melalui usaha pengulangan. Maksudnya, gerak seorang pelaku tidak pernah ada yang sama. Namun melalui prinsip pengulangan, gerak pelaku memiliki kesamaan, bukan pada teknik, melainkan pada prinsip. Barba menunjukkan prinsip-prinsip pengulangan melalui tiga bentuk gerak tubuh. Bentuk pertama adalah gerak tubuh minimal, bentuk kedua adalah gerak tubuh seimbang, bentuk ketiga adalah gerak tubuh berlawanan.

### **Teater Lingkungan Richard Schechner**

Pendapat Eugènio Barba yang mengatakan bahwa teater adalah suatu tekstur (jaringan) dikembangkan oleh Richard Schechner (1988:13-14) dengan menyatakan bahwa tekstur teater dirajut dari teks lingkungannya. Artinya, bahwa teater berasal dari jaringan lingkungan. Lingkungan berarti pelibatan peristiwa yang terjadi dalam masyarakat, gagasan seniman, tanggapan penonton, perbincangan, dokumentasi, kritik, dan publikasi surat kabar. Sebagai tekstur, teater membentuk jaringan dari peristiwa tersebut dan dikomunikasikan kepada penonton. Penonton diharapkan berpartisipasi dengan memberi tanggapan terhadap pertunjukan teater. Tanggapan

tersebut juga merupakan bagian dari tekstur. Schechner menyebut teater semacam ini sebagai 'teater lingkungan'.

Peran aktif penonton terhadap pemaknaan pertunjukan teater lingkungan menghadirkan teater sebagai representasi peristiwa sosial. Teater membuat jaringan teks, baik yang berbentuk horizontal (dengan peristiwa seni, seperti tari dan musik) maupun vertikal (dengan peristiwa nonseni, seperti sosial, politik, dan budaya). Di dalam pertunjukan teater, penonton memasuki area permainan, dan sebaliknya. Schchner (1994:40) menyatakan bahwa teater lingkungan muncul melalui enam aksioma atau asumsi:

1. Teater merupakan serangkaian transaksi yang saling berkaitan. Misalnya, pertunjukan menghadirkan penonton, baik yang pro maupun yang kontra. Penonton berhak mengkritisi pertunjukan secara langsung.
2. Seluruh tempat yang ada menjadi "ruang" yang digunakan untuk pertunjukan.
3. Pertunjukan teater berlangsung baik dalam ruang yang secara total telah diubah formatnya maupun dalam ruang yang ditemukan secara spontan.
4. Pusat perhatian penonton terjadi secara fleksibel dan variatif.
5. Seluruh elemen pertunjukan "berbicara" dengan cara mereka masing-masing.
6. Naskah drama tidak menjadi dasar bagi pertunjukan teater, bahkan mungkin pertunjukan teater tidak memerlukan naskah sama sekali.

Dengan teori teater lingkungan tersebut, Schechner menyatakan bahwa teater bukan lagi pertunjukan naskah drama, tetapi "peristiwa" yang terjadi di masyarakat yang digunakan untuk menandai terjadinya pertunjukan teater. Struktur besar masyarakat dan kehidupannya menjadi struktur pertunjukan teater.

## **Simpulan**

Kontribusi pertunjukan teater ke dalam perkembangan ilmu pengetahuan adalah suatu kebenaran. Seolah membalik pendapat bahwa kesenian dan ilmu adalah dua dunia yang berbeda. Setiap konkretisasi ilmu selalu berawal dari pengalaman langsung. Seorang filsuf dan teoretikus mencari data empirik untuk mengukuhkan konsepnya menjadi sebuah teori. Pemahaman teori dalam dunia teater seharusnya terus dijaga. Ia tidak perlu diagung-agungkan sebagai berhala, tetapi juga jangan dihilangkan sebagai sampah intelektual, tetapi harus terus diyakini sebagai jalan untuk mengembangkan kreativitas seniman yang kontekstual. Ranah kreatif membuka ruang lebar bagi insan-insan teater untuk turut meningkatkan kualitas keilmuan.

Penggunaan teori dalam kreativitas berkesenian menjadi hal yang penting ketika kreativitas seniman menjadi beragam, dan apresiasi penonton juga mulai berkembang. Tuntutan estetis mulai dirasakan merangkak naik seiring dengan ke-

butuhan masyarakat terhadap “keteduhan” hidup yang jauh dari prahara dan konflik berkepanjangan. Karya seni yang kontekstual dengan zaman, gaya berkesenian yang mengedepankan kolektivitas tanpa menghilangkan kekuatan individu menjadi bentuk yang sesuai dengan harapan masyarakat.

### **Kepustakaan**

- Barba, Eugenio dan Nicola Savaresse. 1985. *Anatomie de l'acteur*. France: Bouffonneries Contrastes.
- Culler, Jonathan. 1981. *The Pursuit of Signs, Semiotics, Literature, Deconstruction*. London and Henley: Routledge & Kegan Paul.
- De Marinis, Marco. 1993. *The Semiotics of Performance*. Terj. Aine O’Heady. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.
- Kosim, Saini. 1999. “Teater Indonesia, Sebuah Perjalanan Dalam Multi-Kulturalisme”. *Keragaman dan Silang Budaya. Dialog Art Summit, Jurnal Seni Pertunjukan Indonesia*. Thn IX-1998/1999. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Kuntowijoyo. 2003. *Metodologi Sejarah*. Yogyakarta: PT Tiara Wacana Yogya.
- Pavis, Patrice. 1992. *Theatre at the Crossroads of Culture*. New York: Routledge, London.
- Riffaterre, Michael. 1978. *Semiotics of Poetry*. Bloomington and London: Indiana University Press.
- Schechner, Richard. 1988. *Performance Theory*. New York: Routledge.
- \_\_\_\_\_. 1994. *Environmental Theatre*. New York and London: Applause.
- Sweeney, Amin. 1987. *Full Hearing. Orality and Literacy in the Malay World*. London: University of California Press, Ltd.
- Vansina, Jan. 1985. *Oral Tradition as History*. Wisconsin: The University of Wisconsin Press.



III  
SOEPRAPTO SOEDJONO DAN KOLEGA



## **Berkah *Photos-Graphos* bagi (Soe)Prapto Soedjono (dan Saya)**

**Risman Marah**

Program Studi Fotografi, FSMR ISI Yogyakarta

Bila kita telusuri dan amati kehendak Allah SWT, kita tidak pernah tahu dan tidak dapat menduga apa yang akan terjadi pada masa depan. Sebuah karunia yang kita terima hari ini akan menuntun dan membawa kita ke perjalanan hidup berikut yang menentukan dan mengarahkan karier yang mewarnai kehidupan yang ternyata bermanfaat tidak hanya kepada diri sendiri, tetapi juga kepada keluarga dan masyarakat di sekeliling kita. Hal yang patut dan wajib disyukuri bahwa karunia yang kita terima sejauh ini telah banyak memberikan manfaat dan menjadi suatu berkah bagi kita semua. *Alhamdulillah Ya Rabbil Alamiin.*

### **Hidup Harus Selalu Bersyukur**

Tulisan ini merupakan *copy* tulisan sebagai balasan dari tulisan (Soe)Prapto Soedjono saat melepas saya pensiun tiga tahun yang lalu. Berdasarkan tulisannya (pengakuannya), terbukti bahwa kami berdua ini memang layak dan wajib bersyukur atas berkah dan dampak *photos-graphos* bagi kami berdua. Saya pun akan mulai dengan *prologue* tiga kalimat di atas yang saya jadikan sebagai satu sudut pandang untuk memberikan ulasan pribadi singkat terhadap rekan (Soe)Prapto Soedjono sebagai kakak kelas saya, teman kuliah, teman sekerja, teman *hunting* fotografi, teman seperjuangan sejak mahasiswa sampai dengan bersama-sama menggeluti dan membangun karier sebagai dosen dan teman sesama pejabat birokrat di FSMR dan di ISI Yogyakarta tercinta. Lebih dari 48 tahun pertemanan kami, sebuah pertemanan yang cukup panjang, dan akhirnya kami berdua karena batasan usia dan masa kerja harus menjalani masa pensiun atau purnatugas.

Semoga hal itu tidak akan memutuskan tali silaturahmi pertemanan kami karena kompetensi profesi fotografi telah menjadi media penghubung di antara kami yang saya yakin tidak mengenal arti putus karena *Insyallah* kami akan masih saling dan selalu berinteraksi. Tak bisa dipungkiri, bahwa fotografi pulalah (dalam wujud dan skalanya yang berbeda) yang telah membawa berkah bagi kami berdua.

## **Teman Sejak Kuliah di STSRI "ASRI" Yogyakarta**

Saya mengenal Prapto kali pertama saat masuk kuliah di Jurusan Seni Lukis STSRI "ASRI" Yogyakarta tahun 1971. Sewaktu mengikuti acara perpeloncoan mahasiswa baru itulah, saya kali pertama bertemu dan mengenal nama Raka Prapto seorang Kakak Mahasiswa Lama dari Jurusan Seni Reklame yang simpatik dan ramah, posturnya tinggi, rambutnya gondrong, berkacamata Ray Ban, bajunya lengan panjang, dan celananya *cut-bray*...

Kami sering menyebutnya sebagai Roy Marten karena sekilas wajahnya memang ada miripnya. Teman-teman mahasiswa baru senang jika dihukum oleh (Soe)Prapto Soedjono karena suaranya *nggak sangar* dan hukumannya malah lucu-lucuan. Ternyata Masa Prabhakti Mahasiswa (MAPRAM) yang berlangsung selama 10 hari itu, membuat hubungan antara mahasiswa lama dan mahasiswa baru menjadi sangat akrab. Apalagi jumlah mahasiswa pada tahun 1970-an itu tidak sebanyak mahasiswa sekarang. Kami nyaris bisa mengenal dan mengingat nama setiap mahasiswa walaupun berbeda jurusan atau berbeda angkatan. Zaman dulu belum ada *handphone* atau medsos, sarana untuk berkomunikasi hanyalah *ngerumpi* di bawah pohon beringin kampus, di Kantin Bu Darsono, atau Warung Mbah Karto.

Memasuki masa perkuliahan, saya dan (Soe)Prapto Soedjono semakin menjadi akrab karena secara kebetulan kami kos di tempat yang berdekatan di dekat SMA Muallimin, Taman Sari. Tempat langganan makan kami pun sama, yaitu di Warung Makan Bu Ali. Bu Ali orangnya sangat baik karena sering mengutangi kami. Jika kiriman uang telat datang, kami pun sama-sama mengutang kepada Bu Ali. (Alfatihah untuk almarhumah Bu Ali).

## **Satu Almamater, Beda Jurusan**

Kami lahir dari Jurusan atau Program Studi yang berbeda dari Sekolah Tinggi Seni Rupa "ASRI" Yogyakarta (sekarang FSR, ISI Yogyakarta) yang berkampus di Gampingan 1, Yogyakarta. Saya berasal dari Jurusan Seni Lukis (*fine art*), sedangkan (Soe)Prapto Soedjono dari Jurusan Seni Reklame (*applied art*). Sebagaimana diketahui hakikat kedua jurusan yang kami tempuh itu amatlah kontras. Jurusan Seni Lukis cenderung spontan, liar, dan semau *gue*; sementara Jurusan Reklame haruslah terencana, cermat, dan semau *client*. Karakter jurusan yang kami tempuh itu tampaknya secara tidak langsung juga mewarnai karier dan sepak terjang kami di belakang hari. Baik di dalam tingkah laku maupun dalam pola pengajaran setelah kami tergabung di dalam sebuah sekunar bernama Fakultas Seni Media Rekam.

## Berkah Selembar Foto

Bagi seorang (Soe)Prpto Soedjono, *photos-graphos* sebagaimana halnya istilah pada judul di atas telah banyak mewarnai hidup dan lingkungan sosialnya. Telah terbukti bahwa berkat hobi dan minatnya berfotografi, ia berhasil mendapat beasiswa untuk kuliah ke Amerika. Kisahnya bermula pada tahun 1980-1982 saat (Soe)Prpto Soedjono sedang getol-getolnya memotret, ia berhasil memotret Menteri P dan K, Prof. Dr. Daoed Joesoef di Hotel Ambarukmo, Yogyakarta. Ketika hasil fotonya diserahkan kepada Pak Daoed Joesoef itulah, terjadi dialog singkat yang berbuah beasiswa untuk belajar ke Amerika. Bukankah itu artinya sebuah awal dari berkah *photos-graphos*?



Postcard keramat dari San Fransisco (1983)

## Maniak Kuliah, Lama Tak Bersua

Sejak kecil (Soe)Prpto Soedjono memang sudah menampakkan bakat dan prestasinya di sekolah. Ia dilahirkan di Kraksaan, Jawa Timur, 28 Februari 1949, menempuh pendidikan SD di Mater Dei I, Probolinggo 1961, SMP Negeri Probolinggo 1964, dan SMA Negeri II di Bogor 1967. Sebelum masuk STSRI "ASRI" Yogyakarta, Prpto sempat kuliah di UI Jakarta 1968-1970, tetapi entah apa sebabnya tidak diselesaikannya. Tahun 1970-1974 Prpto hijrah ke Yogya dan mencoba kuliah di Jurusan Seni Reklame dan lulus Sarjana Muda. Tampaknya kuliah di seni rupa inilah yang lebih cocok baginya. Bintang terangnya mulai tampak di seni rupa, apalagi ia sangat menonjol dalam penguasaan bahasa Inggris. Setiap ada tamu seniman asing datang ke kampus (Soe)Prpto Soedjono selalu ditunjuk untuk menjadi *guide* dan penerjemah. Demikian juga bila kami mendapat pinjaman film-film tentang seni dari berbagai kedutaan asing, (Soe)Prpto Soedjono pasti diminta untuk memberikan rangkuman dan penjelasan.



Soeprapto Soedjono, Free Dog for the Blind but This One is Mine

Sewaktu kami akan mengakhiri kuliah S-1 Seni Rupa, kami mendapat tugas membuat *paper* yang sangat banyak dari dosen kami Bapak Fajar Sidik, Soedarso Sp., dan Abdul Kadir, M.A. Tugas itu antara lain mengupas seni pada zaman Renaissance yang bahan-bahannya pasti buku berbahasa Inggris. Karena pada zaman itu belum ada Google Translate, kami lalu membentuk kelompok studi dan mengangkat (Soe) Prapto Soedjono sebagai koordinator. Materi-materi dari berbagai buku sejarah seni dan ensiklopedia seni berbahasa asing yang sudah kami tandai, kami berikan kepada (Soe)Prapto Soedjono untuk diterjemahkan. Masalah selesai sudah!

Kami berdua beruntung mempunyai dosen seni rupa Bapak Abas Alibasyah, Fajar Sidik, dan Soedarso Sp. Ketiga dosen senior itu adalah dosen yang telah membuka wawasan kami untuk melihat seni rupa dunia, memperkenalkan kami kepada seni rupa modern kontemporer, dan mengajarkan kepada kami bagaimana bebasnya berkesenian.

Setelah saya dan (Soe)Prapto Soedjono sama-sama menyelesaikan kuliah S-1 di STSRI "ASRI" di Gampingan tahun 1979/1980, saya tetap melanjutkan pekerjaan sebagai dosen di Jurusan Seni Lukis STSRI "ASRI". Sementara itu, (Soe)Prapto Soedjono berkat jasa Pak Daoed Joesoef berangkat ke Chicago untuk kuliah S-2 di Jurusan Visual Communication Design, School of the Arts Institute of Chicago, Chicago, USA (1983-1985).

Setelah menyelesaikan kuliah S-2 di Chicago, (Soe)Prapto Soedjono kemudian langsung meneruskan kuliah S-3 di Jurusan Comparative Arts di Ohio University, Athens, OHIO, USA (1986-1992). Selama berada di Amerika komunikasi kami agak tersendat karena pada zaman itu belum ada Facebook, Whatsapp, atau Instagram. Akan tetapi, (Soe)Prapto Soedjono selalu rajin berkirim kartu pos selama di Amerika, jika pulang sering memberi oleh-oleh buku seni.



Soeprapto Soedjono, PP 37, ...zzzzz

Setelah menyelesaikan S-3 di Ohio University, (Soe)Prapto Soedjono kembali ke kampus pada tahun 1993, saat STSRI "ASRI" Yogyakarta telah mengubah status menjadi ISI Yogyakarta. Saya yang kali pertama mengajaknya bergabung rapat di Kaliurang, dan saya perkenalkan dia kepada Dekan FSR sebagai doktor baru yang masih *kinyis-kinyis* dan pasti haus jabatan *hehehe*.

Akan tetapi, apa yang terjadi? (Soe)Prapto Soedjono ditransfer ke FSP untuk menjadi Ketua Jurusan Teater. Saya protes keras kepada Dekan FSR, Bapak Drs. Narno S., waktu itu karena satu-satunya dosen FSR yang baru saja menyelesaikan pendidikan doktornya di Amerika kok malah dipinjamkan ke FSP untuk menjadi Ketua Jurusan Teater. Pak Narno waktu itu hanya menjawab *enteng*, "Tenang aja Ris, biar dia tambah pengalaman dulu Ris...!"

#### **FSMR Berdiri 1994**

Fakultas Seni Media Rekam (FSMR) berdiri pada tahun 1994, merupakan fakultas ketiga setelah Fakultas Seni Rupa (FSR) dan Fakultas Seni Pertunjukan (FSP). Rektor ISI Yogyakarta saat itu dijabat oleh Prof. Dr. RM. Soedarsono. Memang sejak awal 1994 selagi saya masih menjabat Pembantu Dekan III FSR, saya dan Pembantu Rektor I Victor Ganap, M.Ed, Dekan FSR Drs. Sun Ardi, dan Dekan FSP Ben Soeharto, SST. sudah diserahkan tugas oleh Rektor ISI untuk membidani lahirnya FSMR ini. *Alhamdulillah* FSMR bisa lahir dan terwujud.

Setelah FSMR lahir, Rektor ISI menunjuk dan menugaskan saya untuk menjabat sebagai dekan pertama. Tugas ini bagi saya bukanlah sebuah pekerjaan yang mudah karena kami harus memulainya dari nol besar. Sebagai orang yang dipercaya menjadi dekan, saya harus membentuk pasukan baru. Fotografi dan televisi adalah bidang ilmu baru yang selama ini belum pernah ada di ISI Yogyakarta. Kami harus memutar otak untuk menyusun kurikulum, materi perkuliahan, dan termasuk

juga pengadaan alat. Tenaga pengajar yang berkualifikasi khusus untuk bidang ilmu fotografi dan televisi kami pun belum punya.

Tenaga-tenaga potensial dari FSR dan FSP saya bujuk dan saya minta kesediaannya untuk bergabung di fakultas yang baru itu. Beruntung sekali saat itu Pak Sun Ardi dan Pak Ben Suharto memberi *support* yang luar biasa dengan memberikan lolos butuh kepada dosen dan karyawan terbaiknya untuk hijrah ke FSMR.

Karena saya dan (Soe)Prapto Soedjono bersahabat baik, dialah yang kali pertama saya ajak untuk bisa bergabung. (Soe)Prapto Soedjono adalah doktor pertama yang dilahirkan dari almamater STSRI "ASRI" Yogyakarta. Dia adalah orang yang telah memiliki jenjang pendidikan tertinggi di lingkungan kami. Saya membutuhkan tenaga dan kompetensinya untuk membangun fakultas yang baru ini. Saya bersyukur karena dia setuju membantu saya membangun FMSR bersama dengan teman-teman yang lain.

### **Pasukan Awal FSMR**

Dalam tempo yang singkat kami berhasil menyusun pasukan awal, yang terdiri atas: Drs. Risman Marah, Drs. Soeprapto Soedjono, MFA., Ph.D. (Jurusan Fotografi); Drs. Parsuki (alm.), Drs. Sun Ardi, S.U., (alm.), Drs. Irlanto Soedomo (alm.), Drs. Alexandri Lutfhi, M.S. (FSR), dan Dra. Sri Djoharnurani, S.H., S.U. (alm.), Drs. Arif Eko Suprihono, M.Hum. (Jurusan Televisi), dan RM. Roy Suryo Udoro, S.Kom. Karyawan awal terdiri atas: Ibu Surajinah, Sumarno *Gede*, Sumarno *Cilik*, Darius Supangatun, dan Mas Tri.

Karena masih kekurangan tenaga, kami meminta bantuan para praktisi profesional yang sudah berpengalaman untuk mengajar sebagai Tenaga Pengajar Luar Biasa (TPLB), sebuah nama yang sangat *keren*, tetapi honorariumnya sangat minim. Mereka antara lain adalah Johnny Hendarta, Stephanus Setiawan, dan Herry Gunawan (Fotografi) serta Ali Shahab dan Alex Kumara (Televisi). Pasukan lain yang selanjutnya bergabung untuk membangun FSMR antara lain Drs. Subroto Sm., Drs. Titoes Libert, Drs. Herry Wibowo, Fred Wibowo, Ir. Henry Poerwanto B., M.M., M.Kom., Yulius Sanjaya, dan Tanyo Soekadar. Kampus FSMR sementara bertempat di Lantai III, Gedung (lama) Rektorat ISI Yogyakarta. Alat-alat praktik sementara meminjam alat yang dimiliki oleh teman-teman dan para dosen. Kami perlu berterima kasih kepada para TPLB yang telah berjasa turut membangun FSMR, tanpa dedikasi dan pengorbanan para TPLB, FSMR yang kini berusia 25 tahun, belum tentu bisa berdiri seperti saat ini. Terima kasih para TPLB!

### **Berjuang 'bak' Pasukan Iskandar Zulkarnain**

Saya selalu meminta kepada teman-teman yang baru pindah ini agar benar-benar serius dan mencurahkan segenap tenaga demi suksesnya fakultas yang baru itu. Saya ibaratkan bahwa kami ini bagaikan pasukan Iskandar Zulkarnain yang setelah

mendarat di benua yang baru, kapalnya langsung dibakar. Tidak ada lagi jalan pulang, kami harus *survive* dan bisa menaklukkan benua yang baru itu.



Soeprapto Soedjono, Pengemis Jalanan...

### **Tes Wawancara dan Perjanjian Mahasiswa**

Berbekal pengalaman selama menjadi tenaga pengajar dan birokrasi di STSRI "ASRI" dan ISI Yogyakarta, mumpung FSMR adalah fakultas baru, kami mencoba untuk membuat beberapa aturan bagi penerimaan mahasiswa baru. Selain mengadakan Tes Praktik Fotografi dan Televisi kami juga menyelenggarakan Tes Wawancara untuk calon mahasiswa baru FSMR. Walaupun Tes Wawancara ini pada awalnya ditentang oleh fakultas lain, kami jalan terus karena dengan tes ini kami berharap agar bisa mengenal lebih dekat tentang minat, bakat, kepribadian, dan *attitude* setiap calon mahasiswa baru kami.

Kami juga membuat kontrak awal dengan calon mahasiswa, bahwa bila nanti diterima sebagai mahasiswa baru, mereka di kampus harus tampil rapi, tidak boleh bersandal jepit, tidak berkaos oblong, tidak mabuk, dan tidak mengonsumsi obat-obat terlarang. Mereka juga harus memiliki kamera SLR minimal dengan satu lensa untuk praktik perkuliahan mereka. Surat perjanjian ini tampaknya cukup efektif untuk mengawasi perkuliahan sebuah fakultas baru.

### **Seperempat Abad FSMR**

Tak terasa kini FSMR telah berusia 25 tahun, sebuah usia yang sudah tak muda lagi. Patut disyukuri bahwa animo pendaftaran mahasiswa baru untuk FSMR semakin

meningkat. Saat ini penerimaan mahasiswa baru sudah terintegrasi secara nasional (melalui jalur SNMPTN dan SBMPTN), animo FSMR melewati angka 2.000 pendaftar pada tahun 2018 padahal hanya dapat ditampung sebanyak 210 mahasiswa. Bahkan sekarang sudah pula muncul Program Studi D-3 Animasi, melengkapi Program Studi S-1 Fotografi dan Program Studi S-1 Televisi yang sudah lahir lebih dahulu.

Jumlah dosen meningkat tajam, kini tercatat 50 dosen tetap (termasuk yang sedang proses CPNS) dengan strata pendidikan sekurang-kurangnya S-2 bidang seni dan humaniora lainnya, 4 di antaranya sudah bergelar Doktor. Pembangunan gedung-gedung dan pengadaan sarana perkuliahan dirasakan cukup memadai. Jumlah lulusan FSMR telah mencapai angka 943 orang (407 dari Jurusan Fotografi dan 536 dari Jurusan Televisi, serta 95 orang dari Program Studi Animasi). Keterserapan tenaga lulusan membuktikan bahwa pendidikan yang dijalankan tidaklah salah sasaran. Lulusan FSMR telah banyak berkiprah di dunia kerja kreatif, administratif, dan akademis dengan menjadi *entrepreneur* di bidang kreatif, bekerja di instansi-instansi pemerintah, dan menjadi pengajar di berbagai sekolah dan perguruan tinggi di berbagai penjuru negeri. Tak sedikit pula yang berhasil membuka lapangan pekerjaan di bidang seni media rekam serta mengukir prestasi sebagai seniman dan sebagai pemenang dalam kompetisi-kompetisi seni di kancah nasional dan internasional.



Soeprpto Soedjono, Tidak Boleh Buat Jualan...

### **Karya Fotonya (pun) Keren**

Saya beruntung punya teman dan tenaga dosen yang mumpuni seperti (Soe) Prpto Soedjono. Dengan kemampuannya yang lebih, dia bisa berkontribusi membimbing

para dosen muda untuk lebih meningkatkan potensi akademis mereka. Dua anak didiknya di Jurusan Fotografi telah meraih gelar doktor, yaitu Dr. Irwandi, M.Sn. dan Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn. Karena kemampuannya menulis dengan bekal referensinya yang lengkap, (Soe)Prapto Soedjono banyak menulis tentang teori dan filosofi fotografi. Hal ini amat dibutuhkan karena sebelumnya buku-buku fotografi yang tersedia selalu berbicara tentang teknis. Salah satu bukunya yang amat populer adalah *Pot Pourri Fotografi* (2006) yang sedang direvisi dan cetak ulang. Kini (Soe)Prapto pun telah menghasilkan Photobook "STREETSCENES PHOTOGRAPHY" yang akan segera dirilis pada tahun ini.

### **Street Photographer**

Selain karya-karya tulisnya yang produktif, sebagai seorang fotografer pun (Soe)Prapto Soedjono tak kalah hebat. Ia banyak melakukan pameran fotografi baik tunggal maupun kelompok. Karya-karyanya sarat dengan pesan sosial, berbicara tentang kemiskinan, pengangguran, dan kesenjangan sosial yang selalu mengingatkan saya kepada 'idola' (Soe)Prapto Soedjono, yaitu Lewis Hine.

(Soe)Prapto Soedjono jeli menangkap momen, dia tahu kapan harus menekan *shutter speed* dengan tepat. Karya-karya terbaiknya saya amati adalah yang berhubungan dengan *traveling*. Kesempatannya yang relatif banyak untuk mengunjungi berbagai tempat dan negara, dimanfaatkannya untuk menciptakan karya-karya fotografi yang hebat.

(Soe)Prapto Soedjono tidak memanfaatkan perjalanannya untuk memotret pemandangan, tetapi ia lebih memilih memotret orang. Saya lebih senang menyebutnya sebagai seorang *street photographer*.

### **Capaian yang Sempurna**

Saya bangga mempunyai teman (Soe)Prapto Soedjono karena teman kuliah saya ini telah sukses menapaki jenjang pendidikannya mulai dari SD, SMP, SMA, STSRI "ASRI" Yogyakarta, S-2 di Scholl of the Arts Institute of Chicago USA, sampai S-3 di Ohio University USA. Bagaimana tidak? (Soe)Prapto Soedjono hingga saat ini ialah profesor pertama di bidang fotografi dan satu-satunya di Indonesia. Saya tahu betul bagaimana suka duka, jatuh bangun perjuangannya untuk meraih prestasi sampai ke sana. Inilah yang sering saya ceritakan kepada adik-adik generasi muda agar mereka termotivasi untuk meniru perjuangan (Soe)Prapto Soedjono.

Selama menjadi dosen, (Soe)Prapto Soedjono benar-benar menerapkan Tridharma Perguruan Tingginya dengan baik. Dia mengajar, meneliti, menulis, dan melakukan pengabdian kepada masyarakat. (Soe)Prapto Soedjono banyak mengikuti berbagai simposium dan seminar baik di dalam maupun di luar negeri, mengadakan MOU dengan berbagai perguruan tinggi, membuat karya tulis ilmiah,

rajin berpameran, menjadi juri, dan menulis buku *Pot Pourri Fotografi*. (Soe)Prpto pun banyak menerima penghargaan di bidang akademis, seni, dan media. *Nggak* salah kalau para mahasiswa selalu berkata Pak Risman Marah Tukang Praktik Fotografi, sedangkan Pak Prpto Tukang Teori Fotografi. Kami tak ada pembagian tugas, itu semua mengalir dan terjadi dengan sendirinya sesuai *passion* masing-masing.

Karir (Soe)Prpto Soedjono sebagai dosen dan PNS pun berjalan mulus, semua ditempuh dengan lancar sejak menjadi CPNS : 1981; Penata Muda, III/a : 1982; Penata Muda Tk.I, III/b : 1993; Penata, III/c : 1995; Penata Tk.I, III/d : 1998; Pembina, IV/a : 2000; Pembina Tk. I, IV/b : 2004; Pembina Utama Muda, IV/c : 2008; Pembina Utama Madya, IV/d : 2012; Pembina Utama, IV/e : 2019, dengan riwayat jabatan menjadi Asisten Ahli Madia : 1981; Asisten Ahli : 1988; Lektor Muda : 1994; Lektor Madia : 1997; Lektor : 2000; Lektor Kepala : 2001; Guru Besar : 2008. Jabatan Strukturalnya pun *melenggang* mulus, diawali dengan menjadi Ketua Jurusan Teater FSP (1993-1997), Pembantu Dekan I FSMR (1994-2000), Dekan FSMR (2003-2006), dan menjadi Rektor ISI Yogyakarta (2006-2010).

### **Selamat Purnatugas Sahabat!**

Saya kira sampailah saya pada penghujung kata untuk mengakhiri tulisan ini. Saya ingin mengakhiri tulisan ini dengan mengucapkan syukur *Alhamdulillah* kepada Allah SWT yang telah memberi kita rahmat dan lindungan-Nya selama ini sehingga kami berdua (khususnya) bisa memasuki masa purnatugas dengan sehat walafiat, tanpa panggilan KPK. Kami berharap masih bisa menyaksikan almamater serta kampus yang kami bina bersama dapat tumbuh dan berkembang ditukangi oleh para generasi muda penerus kami. Selanjutnya kami akan berdiri di pinggir lapangan layaknya *Video Assistant Reference* (VAR) siapa tahu sekali-sekali dibutuhkan untuk tidak mengintervensi, tetapi membantu hakim garis membuat keputusan.

Tentu tak ada gading yang tak retak, tak selamanya semua berjalan mulus. Pasti ada silang pendapat sebagai bagian dari dinamika perjuangan kita membangun kampus FSMR tercinta. Marilah kita lupakan dan kita kubur itu semua, kita ambil hikmahnya saja!

Seiring usia yang semakin menua, marilah kita tak henti-hentinya bersyukur atas segala karunia melimpah, atas berkah *photo-graphos* yang telah diberikan-Nya kepada kita selama ini. Marilah kita semakin mendekatkan diri kepada-Nya. Karena cepat atau lambat kita pasti akan dipanggil-Nya. Bukankah kita sudah sepakat akan bertetanggaaan pula nanti di Imogiri...?\*

Westlake Resort, 11 Maret 2019

\* Kami sepakat dimakamkan berjejer di Taman Makam Seniman Giri Supto Imogiri, Bantul.

## **Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA., Ph.D.: Merengkuh Teater, dalam Dekapan Lembut Dewi Saraswati**

**Nur Iswantara**

Program Studi Sendratasik, FSP ISI Yogyakarta

### **Mengingat Sejarah**

Perbedaan manusia dengan binatang sebagai makhluk adalah bahwa ia dikaruniai akal oleh Tuhan Yang Maha Esa. Akal tersebut kiranya dapat diberdayakan untuk menalar, mencari jawaban sebuah pertanyaan, dan selanjutnya mengambil ketetapan keputusan dalam sebuah jawaban yang tepat. Cita-cita Humbolt mengenai kesatuan antara pengajaran dan penelitian tetap merupakan cita-cita valid. Universitas bukan lembaga penelitian. Universitas ialah lembaga pengajaran dan penelitian. Dalam sebuah universitas, kegiatan pengajaran sama pentingnya dengan kegiatan meneliti (Shils, 1993:78).

Sejarah berdirinya Institut Seni Indonesia Yogyakarta tidak dapat lepas dari bergabungnya Sekolah Tinggi Seni Rupa Indonesia (STSR) - Akademi Seni Rupa Indonesia (ASRI), Akademi Seni Musik Indonesia (AMI), dan Akademi Seni Tari Indonesia (ASTI) yang ada di Yogyakarta. Dari ketiga institusi pendidikan seni tersebut pada tahun 1973 para pemimpinnya mengadakan sidang bersama dengan beberapa pimpinan akademi kesenian, pejabat-pejabat dari Departemen Pendidikan dan Kebudayaan sepakat untuk membentuk lembaga pendidikan tinggi seni yang lebih luas cakupan dan kewenangannya.

Kehadiran Institut Seni Indonesia Yogyakarta juga tidak dapat dilepaskan dari sebuah proyek arahan Direktorat Pembinaan sarana Akademik Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi yang disebut Proyek Pengembangan Institut Kesenian Indonesia (IKI) yang dirintis sejak tahun 1978. Setelah melalui proses pembahasan tidak kurang 10 tahun, terwujudlah Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Insitut Seni Indonesia Yogyakarta yang dikenal dengan kependekan ISI Yogyakarta, adalah sebuah lembaga pendidikan tinggi kesenian yang berstatus perguruan tinggi penuh dan memiliki kewenangan untuk menyelenggarakan pendidikan seni sampai ke jenjang tertinggi. ISI Yogyakarta dibentuk atas dasar Keputusan Presiden RI No. 39/1984 tanggal 30 Mei 1984 dan diresmikan berdirinya oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Prof. Dr. Nugroho Notosusanto, pada 23 Juli 1984. Sebagai Rektor pertama ditunjuk Prof. Drs. But Muchtar yang menjalankan masa baktinya selama dua periode hingga tahun 1992 (*Buku Petunjuk ISI Yogyakarta*,

1989-1994, 2001, 2003 2003-2004, 2005-2006, 2006-2007 semua di halaman 1; *Katalog ISI Yogyakarta, 1992-1993, 1993-1994, 1995-1996* semua di halaman 1).

ISI Yogyakarta dalam menyelenggarakan pendidikan bertujuan: "Membentuk manusia Indonesia seutuhnya yang berkepribadian Pancasila sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Dasar 1945, mampu menjalankan pekerjaan dalam masyarakat bhineka secara profesional, terampil, dan kreatif sebagai tenaga ahli seni yang memiliki sikap serta kompetensi ilmiah, penuh rasa tanggung jawab, sadar, mencintai dan bertekad untuk mengembangkan kebudayaan nasional bangsanya dalam rangka pengabdian pada pembangunan bangsa dengan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa" (*Buku Petunjuk ISI Yogyakarta, 1989-1994:3, 2001:4*).

Kemudian dalam perkembangannya tujuan ISI Yogyakarta adalah menghasilkan insan-insan akademik dan atau profesional yang kreatif, produktif, sebagai seniman Indonesia yang mendunia, yang memiliki kematangan jiwa dan kepribadian serta tanggap terhadap segala bentuk aspirasi masyarakat dan perkembangan seni, ilmu pengetahuan, dan teknologi demi kesejahteraan masyarakat, bangsa dan negara (*Buku Petunjuk ISI Yogyakarta, 2003:4, 2004-2005:3, 2005-2006:3, 2006-2007:3*).

Mencermati awal tujuan berdirinya ISI Yogyakarta kiranya sangatlah menjadi penting kehadirannya dalam dunia pendidikan khususnya bidang seni. Akan tetapi, setelah melalui masa penyelenggaraan pendidikan ISI Yogyakarta memang mengalami pasang surut. Jika ditinjau dari segi tujuan kiranya justru yang sejak berdiri (23 Juli 1984) sampai tahun 2001 (*Buku Petunjuk ISI Yogyakarta, 1989-1994:3, 2001:4*) yang sesuai dengan jiwa semangat zaman bangsa Indonesia karena di sana tercantum dengan jelas berkepribadian Pancasila sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Dasar 1945.

Pelaksanaan pendidikan Jurusan Teater yang memiliki satu Program Studi S-1 Dramaturgi memiliki tujuan menghasilkan lulusan yang: (1) mengetahui dasar-dasar pengetahuan seni, (2) mengetahui dasar-dasar ilmiah untuk menunjang keahlian bidang studinya, (3) mampu mendalami perkembangan seni teater, baik melalui studi kepustakaan maupun studi lapangan, (4) menguasai teknik-teknik teater untuk mengatasi problem pementasan, (5) menghayati dasar-dasar seni teater dan seni pada umumnya untuk meningkatkan wawasannya sebagai bekal dalam menilai seni pertunjukan, (6) menguasai metode dasar seni teater untuk diterapkan dalam karya seni, dan (7) menerapkan dasar-dasar ilmiah dalam bidang seni teater, serta dapat menuangkannya ke dalam karya secara deskriptif (*Buku Petunjuk ISI Yogyakarta, 1989-1994:79; Katalog ISI Yogyakarta, 1992-1993:113*).

Membaca perkembangan teater modern di Indonesia menurut Jakob Sumardjo dalam bukunya *Perkembangan Teater Modern dan Sastra Drama Indonesia*,

(1992) didapatkan pengetahuan bahwa kehadirannya sudah sejak tahun 1880-an. Jakob membagi periodisasi teater modern menjadi: (1) Masa Perintisan Teater Modern (1885-1925): (a) Teater Bangsawan (1885-1902), (b) Teater Stamboel (1891-1906), dan (c) Teater Opera (1906-1925); (2) Masa Kebangkitan Teater Modern (1925-1941): (a) Teater Miss Robert's Orion (1925), (b) Teater Dardanella Opera (1926-1934), dan (c) Awal Teater Modern Indonesia (1926); (3) Masa Perkembangan Teater Modern (1942-1970): (a) Teater Zaman Jepang, (b) Teater Tahun 1950-an, dan (c) Teater Tahun 1960-an; dan (4) Masa Teater Mutakhir (1970-1980-an).

Afrizal Malna dalam penelitiannya "Tubuh dan Kata: Teater Kontemporer Indonesia Sebuah Indonesia Kecil" (1999) yang berdasar sumber buku Jakob Sumardjo di atas melengkapi data perkembangan teater hingga periodisasi 1990-an. Afrizal Malna mencermati teater dengan melakukan kategorisasi jenis-jenisnya yang pernah hidup dalam (1) masyarakat tradisi; (2) masyarakat kolonial (teater yang dibentuk oleh seniman-seniman keturunan Portugal, Perancis, Belanda, India, dan pribumi pada masa penjajahan); (3) masa pascakolonial yang berlangsung sejak Proklamasi Kemerdekaan 1945; (4) lembaga-lembaga presentasi serta pendidikan yang berpengaruh pada pertumbuhan teater di Indonesia; (5) hubungan genetis antarteater, adanya sanggar atau kelompok dan pendidikan formal teater; (6) warna teater kota yang bergerak antara warna urban, post-tradisi dan warna teater (sekolahan) pendidikan formal yang memberi warna kehidupan teater di Indonesia; (7) festival-festival atau pesta teater yang pernah dilakukan. Membaca teater melalui kedua buku tersebut setidaknya didapat pengetahuan bahwa teater modern hidup, tumbuh, dan berkembang di wilayah Indonesia.

Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Yogyakarta mendudukan seni teater dalam jagat akademi. Secara nyata proses pembelajaran akademi menemui berbagai masalah, yaitu problem mentransfer pengetahuan dan keterampilan dari dosen kepada mahasiswa dan hal-hal lainnya. Akan tetapi, hal yang penting bagaimana seni teater dipandang sebagai objek yang harus dipahami dan dimengerti secara keilmuan. Dengan demikian, dalam jagat akademi berlaku pemahaman bahwa ilmu adalah kiat mencari tahu tentang sesuatu objek.

Mengingat tujuan yang hendak dicapai Jurusan Teater sebagaimana tersebut di depan, sebagai bidang keilmuan teater seyogianya dikaji secara ilmiah sebab setiap keilmuan selamanya terdiri dari dua domain, yakni domain metodologi dan domain pengetahuan. Kajian ilmiah dilakukan dengan menjalankan kedua macam domain tadi sekaligus. Pengetahuan diperoleh lewat langkah-langkah metodologis dari realitas yang menjadi objek studi bidang keilmuan. Setiap ilmu memiliki pengetahuan yang khas, didapat dengan cara-cara yang tepat, bahwa sebelum

sampai pengetahuan yang menjadi domain suatu ilmu perlu menempuh dulu epistemologinya. Epistemologi menurut Qadir (1989:35) adalah perangkat disiplin berpikir yang mendasari pencarian dan penemuan pengetahuan dengan benar. Kebenaran dalam keilmuan dimaksudkan, bahwasanya suatu pengetahuan diperoleh lewat cara yang tepat, pengetahuan itu benar adanya. Epistemologi dapat dikatakan sebagai pengetahuan yang menyelidiki asal, cara memperoleh, dan kesahihan suatu pengetahuan.

Teater sebagai ekspresi bukan barang baru bagi budaya seni pertunjukan kita. Ia hidup di kancah budaya bangsa Indonesia dengan kekhasannya sendiri. Teater telah menjadi wahana kreasi bagi insan-insan teater seiring dengan perkembangan zamannya. Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA., Ph.D., kami biasa memanggil dengan Pak Prapto, pada aras ini peran beliau penting karena menjadi salah satu dosen yang menjadi *agent of change* dalam mengajarkan ilmu teater di Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Yogyakarta.

Dalam jagat akademi yang namanya ilmu adalah kiat mencari tahu tentang suatu objek. Dalam kiat tentu saja terkandung *metodos* berupa *how to know*, dan metodologi berupa *to know how to know* sehingga dalam metodologi terkandung teori-teori yang menjadi dasar pijakan untuk memandang fenomena yang dihadapinya. Ketika seni teater di Indonesia mulai diajarkan di sekolah-sekolah tingkat menengah dan perguruan tinggi, sanggar-sanggar pun aktif berteater sejalan dengan irama waktu. Akan tetapi, yang muncul dalam jagat akademi berupa problema yang tidak sekadar memindahkan pengetahuan dan keterampilan (*transfer of knowledge and skill*) dari guru/dosen kepada peserta didik atau mahasiswa. Dalam situasi seperti ini bagaimana seni teater dipandang sebagai objek yang harus dipahami dan dimengerti secara keilmuan (Iswantara, 2006:1).

### **Pak Prapto, Ketua Jurusan Teater**

Pada tahun 1985 Jurusan Teater dibuka untuk menerima mahasiswa baru. Waktu itu dengan Program Studi S-1 Dramaturgi berada di bawah Fakultas Kesenian, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Awal mula keberadaan Jurusan Teater masih diampu oleh sekitar lima dosen tetap antara lain: Drs. Suharjo Sk., Dra. Trisno Tri Susilowati, Drs. Chairul Anwar, Drs. Sri Murtiningsih, Dra. Yudiaryani, dan dibantu Sumpeno, B.A. dalam administrasi pendidikan.

Di samping itu, dibantu oleh Tenaga Pengajar Luar Biasa (TPLB) yang berkompeten di bidang teater baik dari para akademisi Universitas Gadjah Mada maupun praktisi teater di Yogyakarta. Adapun Ketua Jurusan Teater adalah Y. Sumandiyo Hadi, SST (1985-1986), Prof. Dr. RM. Soedarsono (1986-1989), Drs.

Suharjoso Sk. (1989-1991), Ben Suharto, S.S.T., M.A. (1991-1993) (*Buku Petunjuk ISI Yogyakarta, 1989-1994:80*).

Perkembangan Jurusan Teater sangat menggembirakan, sewaktu masih di Kampus Karangmalang, mahasiswa yang mendaftar mencapai 100 lebih sementara daya tampung hanya 30. Sewaktu Drs. Suharjoso Sk. menjabat Ketua Jurusan Teater tahun 1989-1991 tepatnya 5 Juni 1989, Jurusan Teater meluluskan satu sarjana Sumpeno, B.A. diwisuda 24 Juli 1989. Kemudian kedua, Nur Iswantara, 20 Januari 1990 lulus diwisuda 10 Februari 1990. Melihat animo calon mahasiswa meningkat, perlu rekrutmen dosen baru sehingga pada tahun 1990 Drs. Nur Sahid diterima sebagai dosen Jurusan Teater. Drs. Sumpeno dari tenaga administrasi yang sudah sarjana diusulkan menjadi staf pengajar tetap pada tahun 1992.

Nur Iswantara yang sudah asistensi dengan Drs. Suharjoso Sk., pada 1 Maret 1991 diterima sebagai Calon Pegawai Negeri Sipil (CPNS) sebagai Tenaga Pengajar pada Fakultas Kesenian ISI Yogyakarta berdasar SK Mendikbud RI, No. 1273/PT.44/KP.00.09/1991 Tanggal 9 Juli 1991. Selanjutnya pada 1 Desember 1992 ditetapkan sebagai Pegawai Negeri Sipil (PNS) dengan SK Kepala Biro Administrasi Umum ISI Yogyakarta No. 1974/PT.44.KP.00.27/1992 Tanggal 24 November 1992.

Tenaga pengajar atau dosen Jurusan Teater pun bertambah sesuai kebutuhan. Tercatat nama-nama staf pengajar yang menjalankan roda pendidikan Jurusan Teater antara lain: Drs. Suharjoso Sk., Dra. Trisno Tri Susilowati, Drs. Untung Tri Budi Antono, Drs. Chairul Anwar, Dra. Sri Murtiningsih, Drs. Sumpeno, Dra. Yudiaryani, Drs. Nur Sahid, Drs. Nur Iswantara, Judojono, Bc.Hk. (*Katalog ISI Yogyakarta, 1992-1993:114*).

Pada 23 Juli 1993 dengan diberlakukannya statuta Institut Seni Indonesia Yogyakarta melalui Keputusan Rektor No.964/PT.44/I/01/12/1993 berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 0469/0/1992 Tanggal 18 November 1992, nama Fakultas Kesenian berubah menjadi Fakultas Seni Pertunjukan. Pada tahun 1993 inilah ISI Yogyakarta melaksanakan pendidikan dengan statuta baru. Seiring dengan hal tersebut jika sebelumnya Jurusan Teater pada awalnya memiliki Program Studi S-1 Dramaturgi maka berganti menjadi Program Studi S-1 Seni Teater.

Ketua Jurusan Drs. Soeprapto Soedjono, MFA., Ph.D. (1993-1996), Sekretaris Jurusan Teater Drs. Nur Iswantara (SK Rektor ISI Yogyakarta No.2304/PT.44/KP.00.74/1993 tanggal 19 Oktober 1993), Ketua Program Studi S-1 Seni Teater Drs. Chairul Anwar dalam melaksanakan pendidikan berjalan dengan baik dan menggembirakan. Kurikulum Program Studi S-1 Seni Teater sejak tahun 1985-1993 sudah mengalami penyempurnaan. Seiring dengan terbitnya Kurikulum Nasional (Kurnas) pada tahun 1994-2003 diberlakukan kurikulum Program Studi S-1 Seni Teater dengan membuka Minat Utama: Pemeranan, Penyutradaraan dan Penataan

Artistik (*Buku Petunjuk ISI Yogyakarta*, 2001:79-81; 2003:64-67). Pelaksanaan Kurnas 1994 disempurnakan oleh Komisi Disiplin Ilmu Seni (KDIS) yang memiliki wewenang merancang kurikulum seni. Adanya himbuan melaksanakan Kurikulum Berbasis Kompetensi menjadikan ISI Yogyakarta termasuk Program Studi S-1 Seni Teater, Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan pun harus melaksanakannya.

Pada kepemimpinan Pak Prpto dinamika proses belajar di Jurusan Teater berlangsung penuh dinamika dan gairah. Kehadiran Pak Prpto menjadikan mahasiswa Jurusan Teater yang kurang disiplin ketika beliau mengajar mengalami kekagetan budaya (*schock culture*). Ketika Jurusan Teater masih belajar mengajar di Kampus Utara ISI Yogyakarta ex. ASTI Karangmalang, setidaknya ada kejadian-kejadian yang menggelitik karena keusilan mahasiswanya. Suatu ketika Pak Prpto siap mengajar Sejarah Teater Barat, dengan pakaian resmi lengkap bersepatu-berdasi, sangat perlente, masuk kelas disambut mahasiswa teater dengan pakaian ala kadarnya. Mahasiswa berkaos dan *cokoran*, tiada alas kaki di kelas. Hal ini menjadikan sebagian mahasiswa yang tidak tahu 'rencana mahasiswa menyikapi disiplin' Pak Prpto pun ikut terbangong-bengong.



Gambar 1 Papan Fakultas Kesenian menjadi Fakultas Kesepian  
(Foto Koleksi: Nur Is)

Ketika Jurusan Teater tinggal sendirian di Kampus Karangmalang, semua Jurusan di bawah Fakultas Kesenian sudah pindah ke Kampus Terpadu ISI Yogyakarta di Jalan Parangtritis Km. 6,5 Sewon, ada kejadian yang sangat unik. Sebagian mahasiswa mengekspresikan kesendiriannya dengan mengkreasi papan petunjuk Fakultas Kesenian menjadi Fakultas Kesepian. Sebuah ekspresi mahasiswa yang puitik sekaligus menggelitik.



Gambar 2 Ninik L. Karim usai kuliah umum Seni Peran di Kampus Utara Karangmalang Yogyakarta (Foto Koleksi: Nur Is)

Selama aktif menjabat Ketua Jurusan Teater, untuk meningkatkan wawasan mahasiswa teater Pak Prapto menghadirkan beberapa dosen tamu. Masih di Kampus Utara Karangmalang, untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan seni peran dihadirkan dosen psikologi Universitas Indonesia yang aktris teater dan film, Ninik L. Karim. Kuliah umum seni peran ini menarik minat mahasiswa teater. Dengan penuh perhatian, ceramah dan praktik peran Ninik L. Karim memukau mahasiswa dan dosen yang hadir waktu itu.



Gambar 3 Ninik L. Karim diundang makan bersama Ardiyanto Pranata di Galery Batik Jalan Magelang Yogyakarta (Foto Koleksi: Nur Is)

Setelah Jurusan Teater pindah ke Kampus Terpadu ISI Yogyakarta di Jalan Parangtritis Km. 6,5 Sewon, pembelajaran berlangsung lebih baik. Fasilitas gedung yang memadai untuk proses belajar dan mengajar menjadikan Jurusan Teater berbenah diri. Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan mempelajari bentuk-bentuk seni pertunjukan yang berkaitan dengan penguasaan metode dasar dan garapan naskah teater.

Tahun 1994 secara resmi penyelenggaraan Program Studi S-1 Seni Teater dilaksanakan. Dengan terbitnya Surat Keputusan Pendirian Program Studi S-1 Seni Teater Nomor:250/DIKTI/Kep./1996, Tanggal 11 Juli 1996, Pejabat Penandatanganan SK: Bambang Suhendro, maka tujuan pendidikannya adalah menghasilkan lulusan yang: (1) mengetahui dan memahami dasar-dasar ilmiah dan pengetahuan seni untuk menunjang keahlian bidang studinya, (2) menguasai pengetahuan dan ketrampilan teater serta mampu menghayati nilai-nilai dasar seni untuk mencapai profesionalisme dalam bidang studinya, dan (3) mampu menerapkan dasar-dasar ilmiah dalam bidang teater serta menuangkan ke dalam karya seni/karya tulis (*Katalog ISI Yogyakarta, 1993-1994:168; 1994-1995:169; Buku Petunjuk ISI Yogyakarta*).

Selama menjadi Ketua Jurusan Teater, Pak Prapto juga merangkap sebagai Pembantu Dekan I Fakultas Seni Media Rekam (FSMR). Atas kecintaannya pada bidang ilmu teater, tugas-tugas pun dapat dijalankan dengan lancar dan selamat. Pak Prapto selain menjabat Ketua Jurusan Teater, juga mengampu mata kuliah Literatur Teater I dan Literatur Teater IIA. Demi menambah pengetahuan dalam bidang penyutradaraan, Pak Prapto mengundang dosen tamu Judy Soebroto ke Kampus Sewon.



Gambar 4 Judy Soebroto sehabis kuliah Penyutradaraan Film  
di Kampus Terpadu Sewon Yogyakarta  
(Foto Koleksi: Nur Is)

Pak Prapto pun membimbing Tugas Akhir (TA) mahasiswa seperti: Anto Agusta Priyantono, skripsi "Nafas Keislaman dalam Orkes Drama Asyubban" (1994), Catur Puja Sulistyawan, skripsi "Tinjauan Strukturalisme Genetik Terhadap Naskah Lakon Perahu Retak Karya Emha Ainun Nadjib" (1995), Sri Widayati, skripsi "Proses Kreatif Dedi Setiadi dalam Pembuatan Sinetron Dongeng Dangdut" (1996), dan Ida Arum Kartikawati, skripsi "Proses Kreatif Pemeranan Rano Karno dalam Sinetron Si Doel Anak Sekolahan I" (1997).

Periode 1993-1996 sebagai Ketua Jurusan Teater, Pak Prapto telah meluluskan beberapa mahasiswa. Pada 4 September 1993 lulus 10 mahasiswa; 3 September 1994 lulus 6 mahasiswa; 11 Maret 1995 lulus 5 mahasiswa; 2 September 1995 lulus 1 mahasiswa; 9 Maret 1996 lulus 2 mahasiswa; dan 7 September 1996 lulus 6 mahasiswa. Jadi, pada periode Ketua Jurusan Teater Pak Prapto setidaknya telah meluluskan sarjana seni teater sejumlah 30 orang. Dengan demikian, Pak Prapto mengelola Jurusan Teater telah dapat menghantar para mahasiswa menjadi sarjana seni teater sesuai tujuan Program Studi S-1 Seni Teater, FSP, ISI Yogyakarta.

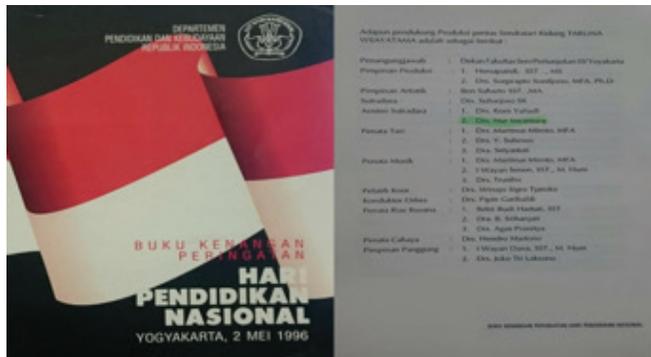
### **Pak Prapto, Pimpinan Produksi**

Pak Prapto sebagai akademisi terus belajar tiada henti, termasuk dalam bidang produksi seni pertunjukan. Pada tahun 1995, Pak Prapto awal memasuki menjadi pengelola produksi. Tahun ini Pak Prapto terlibat dalam penggarapan seni pertunjukan untuk peringatan tingkat nasional Hari Keluarga Nasional (Harganas). Persiapan penggarapan pertunjukan seni untuk Harganas tahun 1995 di Pelataran Monumen Yogya Kembali. Berjudul "Kidung Mas Kumambang", panitia sudah menentukan tema, plot, bahkan sinopsis sehingga waktu itu sangat ketat batas-batasnya. Pertunjukan disutradarai Suharjo dan didukung penuh dosen dan mahasiswa Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Yogyakarta, Peringatan Harganas dihadiri oleh Presiden Soeharto beserta Ibu Negara Tien Soeharto.

Pada puncak acara peringatan Hardiknas 2 Mei 1996 yang dilangsungkan di Yogyakarta, tepatnya di Graha Sabha Pramana Universitas Gajah Mada, diisi berbagai kegiatan dan dihadiri Wakil Presiden Try Sutrisno beserta ibu dan para menteri. Suasana penuh dengan nuansa artistik. Sejak tamu berdatangan, mereka disambut alunan Gamelan Sekaten Jati Pitutur milik ISI Yogyakarta. Kemudian disusul paduan suara pelajar dan mahasiswa Yogyakarta dengan konduktor Bapak Moerdinata. Pada puncak "peringatan" kesenian ditampilkan pertunjukan "Kidung Taruna Wijayatama" yang didukung 400 personel.

Menurut Suharjo Sk., sutradara sekaligus penulis cerita, pada kesempatan itu panitia memberi kebebasan kreativitas. Sangat berbeda dengan penggarapan seni pertunjukan untuk peringatan tingkat nasional lain. Suharjo membandingkan dengan persiapan penggarapan pertunjukan seni untuk Harganas tahun 1995 di Pelataran Monumen Yogya Kembali. Sewaktu menggarap "Kidung Mas Kumambang", panitia sudah menentukan tema, plot, bahkan sinopsis sehingga waktu itu sangat ketat batas-batasnya. Lebih lanjut Suharjo, didampingi asisten sutradara Koes Yuliadi dan Nur Iswantara menjelaskan panitia pusat hanya memberi batasan agar menggambarkan "Zaman perjuangan melawan penjajah dan zaman pembangunan

melawan kebodohan". Dari arahan tersebut disusunlah sinopsis yang inspirasinya sangat unik kehadirannya, dengan menjabarkan logo Wajar 9 tahun itu.



Gambar 5 *Booklet* Hardiknas 2 Mei 1996, pentas "Kidung Taruna Wijayatama", Pak Prapto bersama Pak Hersapandi sebagai pimpinan produksinya.  
(Foto Koleksi: Nur Is)

Secara rinci, logo itu memiliki unsur-unsur berupa obor, timba, buku, dua anak sekolah, dan sayap berhelai lima simbol Pancasila. Simbol-simbol dalam logo tadi diinterpretasi kembali untuk diwujudkan sebagai pertunjukan. Obor dijabarkan sebagai kebangkitan nasional; buku menjadi Sekolah Kartini dan Taman Siswa; timba yang mewujudkan topi baja ditafsirkan peranan pelajar dalam mempertahankan kemerdekaan berupa TRIP; dua anak sekolah merupakan proses belajar mengajar Wajar 9 tahun; dan sayap berhelai lima dikembangkan sebagai kebhinekaan budaya bangsa yang merupakan wahana pendidikan kader-kader bangsa.

Visualisasi pertunjukan seni Hardiknas ibarat sebuah taman asri. Berbagai seni pertunjukan yang dimiliki ISI Yogyakarta dituangkan secara proporsif. Introduksi dengan musik orkestra membuat semua mata tertuju ke panggung, disusul bunyi kotekan irama lesung dan tari dengan gerak tubuh nan sederhana serta properti umbul-umbul berwarna hijau, menggambarkan Nusantara sebuah negeri yang gemah ripah dan damai. Adegan ini dilengkapi dengan suasana penjajahan serta proses pembodohan yang berkepanjangan.

Adegan berikutnya, diawali munculnya tokoh Dr. Wahidin Sudirohusodo bertemu Sutomo, mahasiswa STOVIA. Kedua tokoh ini membawa obor yang menyulut semangat kaum muda, digambarkan para penari menarik gerakan obor setelah disulut oleh Wahidin dan Sutomo. Inilah era berdirinya Boedi Oetomo, 20 Mei 1908 yang dicanangkan sebagai Kebangkitan Nasional I. Sisi lain yang secara ulet, guru sejak zaman penjajahan terus berjuang menegakkan pendidikan dengan

berkendaraan sepeda onthel yang di bagasinya ada sekantung beras berhamburan. Guru dari waktu ke waktu berjuang tanpa henti demi generasi berikutnya. Gerakan tari sarat nuansa patriotis tampak ditata gagah oleh Y. Subowo dan begitu mendukung adegan. Musik yang merupakan paduan orkestra dan musikalitas etnis menambah kobaran semangat, nyala obor.

Adegan ini berimajinasikan nuansa Priangan, ketika Dewi Sartika di Sekolah Istri Jawa Barat sedang menghadapi anak didiknya yang sebagian perempuan. Kemudian disusul dengan munculnya anak-anak laki-laki yang bermain kuda-kudaan dari gedebok yang disusul munculnya Ki Hadjar Dewantara yang mengajar dengan model Taman Siswa. Dari Ki Hadjar inilah, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan mengambil semboyannya: *Ing ngarso sung tuladha, Ing madya mangun karsa*, dan *Tutwuri handayani*. Kemudian 2 Mei pun diabadikan sebagai Hari Pendidikan Nasional. Dalam adegan ini penata tari Setyaastuti membuat koreografi secara cermat, artinya penari yang masih anak-anak dan remaja tetap hadir dengan gaya tari sesuai usia mereka.

Masa perjuangan untuk mempertahankan kemerdekaan pun bergelora di dada para pelajar Indonesia. Semangat menempuh kehidupan yang lebih mandiri memaksa pelajar berjuang angkat senjata melawan penjajah. TRIP, pasukan tentara pelajar dengan strategi menyerang divisualisasikan secara ritmis dengan baris-baris dilanjutkan bertempur dengan menembak secara bergantian (kanon) antara jongkok berdiri tanpa musuh ditampakkan. Adegan TRIP ini menurut N. Riantiaro, sutradara Teater Koma Jakarta sewaktu melihat latihan disebut sebagai adegan cerdas. Artinya pertempuran tanpa musuh, lebih mengutamakan unsur pendidikan dengan menonjolkan peranan pelajarnya.

Kemudian pada masa setelah kemerdekaan masih saja ada anak yang tidak mendapatkan kesempatan belajar dikarenakan orang tua melarang untuk ke sekolah. Akan tetapi, si anak pun tetap berkemauan keras untuk terus belajar sehingga Pak Guru dan Bu Guru mendidik anak untuk terus belajar. Di sela menuntut anak yang harus mendapatkan kesempatan belajar, muncul sekelompok siswa berkelahi karena ulah beberapa gelintir saja. Adegan ini ditata M. Miroto secara hingar bingar dengan deru musik yang midis, lain dengan diiringi orkestra. Adegan ini semakin menajamkan makna pendidikan dalam kehidupan yang syarat konflik. Setidaknya turut sertanya pelajar tuna wicara, pelajar tuna rungu semakin memberikan arti pentingnya Wajar 9 Tahun bagi peningkatan sumber daya manusia Indonesia.

Akhir dari pertunjukan adalah adegan perancangan gerakan Wajib Belajar 9 Tahun. Tarian etnis berbagai daerah berada dalam tatanan yang bhineka di bawah koreografer Hendro Martono menambah semaraknya pertunjukan. Di latar belakang

perlahan layar terbuka, maka logo Wajar 9 Tahun terpanjang di atas konfigurasi beberapa penari. Pertunjukan pun berakhir.

Menikmati pertunjukan yang berdurasi 20 menit dengan bebas slogan, kampanye pendidikan, kritik pendidikan nasional produksi ISI Yogyakarta pantas diberi selamat. Secara visual penataan busana didominasi warna merah atau menyala sehingga diharapkan gebyar tercapai. Pertunjukan ini tampak sudah merupakan karya cipta yang dikristalisasikan dari potensi ISI Yogyakarta. Setidaknya menampilkan potensi Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Yogyakarta yang memiliki enam jurusan: tari, musik, pedalangan, karawitan, etnomusikologi, dan teater. Sisi lain untuk merentang alur cerita dalam kurun waktu yang panjang sejak Kebangkitan Nasional pertama sampai berlakunya Wajar 9 Tahun dalam pertunjukan berdurasi 20 menit tidaklah mudah. "Kidung Taruna Wijayatama" mengkristalisasikan gagasan estetisnya.

Garapan "Kidung Taruna Wijayatama" yang mengacu tema Hardiknas 1996: "Dengan Semangat Hardiknas Kita Tingkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia" oleh Ben Suharto, Dekan Fakultas Seni Pertunjukan, dijabarkan *Taruna* diartikan generasi muda, *wijayatama* berarti keberhasilan yang utama. "Kidung Taruna Wijayatama" pun merefleksikan adanya kebersamaan, solidaritas sebagaimana taman sari yang asri penuh kebhinekaan dalam khazanah budaya etnik. Sebagai ekspresi, paduan antara tradisi dan modern secara proporsional. Inilah sumbangsih dalam mengisi pembangunan. Inilah wujud membangun kesenian nasional lewat event nasional. Memadukan tradisi dan modern dibingkai budaya maha "bhineka tunggal ika".

Sajian "Kidung Taruna Wijayatama" yang musiknya ditata Singgih Sanjaya, Trusto, dan I Wayan Senen dan orkestra dikonduktori Pipin Garibaldi menampilkan hasil kerja yang enak dirasakan. Demikian pula tata rias karakter tokoh oleh Agus Prasetya menunjukkan kerja artistik sungguh-sungguh ditambah tata busana penari Bektu Budi Hastuti dan B. Sriharjanti yang warna-warni semakin semarak. Pertunjukan dengan pimpinan produksi Hersapandi dan Soeprapto Soedjono membuktikan kerja budaya yang penuh serius (Iswantara, 2007:165-170).

Pak Prapto dengan penuh semangat terus mendukung produksi seni pertunjukan. Walaupun sudah tidak menjabat Ketua Jurusan Teater, Pak Prapto tetap bersama-sama dosen dan mahasiswa teater. Melalui Studio 151 Yogyakarta, pada 16 April 1998 bertempat di Auditorium Jurusan Teater FSP ISI Yogyakarta dipentaskan pertunjukan "Negeri Langit" tulisan Chairul Anwar, sutradara Koes Yuliadi, pemain Nur Iswantara, Rukman Rosadi, dll., dan pimpinan produksi Pak Prapto.

Pak Prapto pun selalu aktif mengikuti event nasional dan internasional. Tatkala budayawan Taufik Rahzen, pada 9.9.1999 menggelar hajatan Internasional Mileniart di Pura Tirtagangga Karangasem Bali yang dihadiri seniman budayawan tingkat dunia

mencapai 1.000 orang, Pak Prapto pun bersama seniman budayawan, akademisi ISI Yogyakarta turut berperan serta memeriahkannya.

### **Pak Prapto, Dosen yang Rektor Terus Mengabdikan**

Bersama Pak Prapto di lingkup akademis baik dalam posisi sebagai rekan sejawat, dosen, dan insan dalam pergaulan di masyarakat sungguh berada di lingkaran kehidupan dinamis, disiplin, dan gembira. Betapa tidak, sewaktu Pak Prapto menjabat Ketua Jurusan Teater merangkap Pembantu Dekan I FSMR, Dekan FSMR, dan Rektor ISI Yogyakarta. Fisiologi Pak Prapto yang berbadan besar, tinggi, gagah, *handsome*, menjadikan penampilannya sungguh memikat setiap yang mengenalnya. Sosok pribadi sebagai pimpinan tetap mengetengahkan jiwa 'mengabdikan' dan 'menghargai waktu' penuh disiplin kepada semua rekan sejawatnya. Sewaktu Pak Prapto menjabat Ketua Jurusan Teater, saya mendapat kesempatan banyak belajar baik sebagai Ymt. Sekretaris Jurusan Teater maupun sebagai dosen muda yang sedang tumbuh menuju lebih dewasa. Karakter Pak Prapto yang tegas, disiplin menjadikan rekan sejawat menaruh rasa hormat tiada dipaksakan.

Selepas dari menjabat Sekretaris Jurusan Teater, saya studi lanjut S-2 di UGM Yogyakarta (1998) dengan menempuh mata kuliah 16 bobot 48 SKS. Salah satu mata kuliah Pengkajian Teater II bobot 4 SKS diampu oleh Pak Prapto. Dalam studi ini Pak Prapto sungguh sangat serius mengajar kami. Ketika memaparkan materi "Ibsen dan Karya-Karyanya" dijelaskan biografi singkat Henrik Ibsen (1828-1906). Nenek moyang Ibsen pelaut dan pengusaha. Ayahnya seorang pedagang di bidang perkayuan. Ibsen lahir 1828 di Skien, Norwegia Selatan. Waktu Ibsen umur 8 tahun usaha ayahnya bangkrut lalu pindah ke rumah pedesaan. Keinginan untuk menjadi pelukis dan ilmu kedokteran tidak tercapai karena tidak punya biaya. Umur 15 tahun Ibsen dikirim ayahnya ke Grimstadt bekerja di apotek, tersalurkan kesukaannya dalam ilmu pengobatan/kedokteran. Selama tiga tahun di Grimstadt tiada teman berkomunikasi dan tiada biaya untuk menikmati hiburan. Ibsen haus akan bacaan, yang dipilihnya puisi dan teologi. Ibsen mulai menulis puisi. Keinginannya studi ke perguruan tinggi mendorong Ibsen mempelajari bahasa Latin. Ibsen tertarik pada Cicero dan sangat tertarik pada peran Catiline, seorang agitator dan revolusioner yang pada suatu ketika terbunuh.

Drama pertama Ibsen, sebuah drama sejarah dalam bentuk puisi berjudul "Catiline". Drama "Catiline" *Catiline* diterbitkan oleh teman baiknya, sayang masih belum mendapat perhatian publik sehingga hanya sedikit yang terjual. Setelah enam tahun di pedesaan, Ibsen punya cukup uang dari hasil tabungannya berangkat ke Cristiania/Oslo. Semangat ingin belajar di perguruan tinggi yang menggebu Ibsen

masuk "Student Factory" untuk bimbingan belajar. Di sini Ibsen bertemu Bjornstjerne Bjornson, rival penulis puisi nasional Norwegia. Ibsen gagal masuk perguruan tinggi karena dua mata pelajaran tidak mencukupi nilainya. Naskah drama "Catiline" ditawarkan ke teater Cristiania dan ditolak. Ibsen mengirim "Catiline" ke The Warrior Barrow, diterima dan dipertunjukkan tiga kali pada tahun 1850. Ibsen bekerja di Teater Bergen sebagai pembaca puisi teater dan menjadi manajer panggung. Kedudukan ini menjadikan Ibsen mengawal produksi 150 drama termasuk karya Shakespeare (Inggris) dan Scribe (Perancis) sehingga Ibsen memperoleh pengalaman praktis. Ibsen pun mendapat kesempatan membuat drama asli. Usia 28 tahun, Ibsen bertemu Susannah Thoresen, seorang gadis berkepribadian kuat dan berkeyakinan bebas. Dua tahun kemudian keduanya menikah.

Ibsen semakin giat menulis drama terbaru "The Vikings at Helgeland", ditawarkan ke Teater Cristiania dan ditolak. Hal ini menjadi hinaan barisan penulis Ibsen dan Bjornson beserta pengikutnya. Selama lima tahun menjadi kontroversi publik. Sutradara Teater Cristiania dipaksa meletakkan jabatannya, drama "The Vikings" karya Ibsen menjadi salah satu drama yang dipertunjukkan di bawah manajemen baru. Tahun 1859, istri Ibsen melahirkan Sigurd. Padahal sejak 1957, Ibsen tidak menghasilkan drama satu pun, Ibsen depresi sehingga biaya hidup Sigurd, istri dan dirinya ditanggung sahabatnya Bjornson. Bjornson seorang penulis puisi yang berhasil. Berkat pengabdianya di bidang karya-karya puisi dan kemasyurannya, Bjornson mendapat hadiah tahunan dari pemerintah Norwegia sebesar 400 dollar.

Baru pada tahun 1862 Ibsen menulis drama "Love's Comedy", sebuah satire antiromantis. Kemudian Ibsen menulis "The Pretenders", sebuah drama mengagungkan Pahlawan Norse pada masa silam. Saat dipertunjukkan, "The Pretenders" mendapat sambutan hangat publik dan kritikus. Nasib baik jatuh pada Ibsen, pemerintah Norwegia memberinya hadiah beasiswa ke luar negeri agar studi kepada tokoh-tokoh budayawan Eropa lainnya. Ibsen pun berkunjung ke Roma, Itali untuk menikmati kebebasan dengan memberikan pandangan tentang hasil seni yang maha indah (*marterpieces*). Di kota kecil perbukitan Itali bersama keluarga tinggal sementara. Ibsen penuh ilham membuah karya drama kolosal "Brand", berkisah pengaruh perang Prusia-Denmark (Prusso-Danish War). Perhatian Ibsen dari estetika menjadi etika.

Sesudah drama "Brand", Ibsen menghasilkan "Peer Gynt". Drama ini penuh fantasi sebagai antitesis atas "Brand". "Peer Gynt" penuh sindiran tak langsung (*symbolic allusions*) dan penuh puisi lirik. Pada tahun 1867, Raja memberi bintang kehormatan kepada Ibsen karena keberhasilan ini. Ibsen mencapai puncak kemasyhurannya di seluruh dunia (*international fame*). Empat tahun di Itali, Ibsen pindah demi pekerjaan

ke Dresden kemudian Munich. Setiap dua tahun Ibsen memproduksi karya drama baru dengan gaya-gaya muatan kritik sosial yang matang. Penghargaan bertumpuk-tumpuk bersama dengan kemakmurannya. Ibsen meninggal tahun 1906, di atas batu nisannya terukir palu sebagai simbol menggali tambang. *"Break me the way, you heavy hammer, To the deepest bottom of my heart"*, atau "Bukakan jalan bagiku, wahai palu, sampai dasar hatiku yang paling dalam". Puisi ini merupakan sebuah pernyataan singkat intensitas visi pribadi Ibsen dan seni dramanya.

Pada kesempatan akhir kuliah mahasiswa diminta memahami karyanya Ibsen untuk memenuhi tugas dengan menganalisis drama: *"A Doll's House"* (1879), *"Ghosts"* (1881), *"An Enemy of The People"* (1882), *"The Wild Duck"* (1884), dan *"Hedda Gabler"* (1890). Dari studi Ibsen dan karya-karyanya, didapatkan pemahaman bahwa sampai pada abad ke-19, teater tetap merupakan alat hiburan. Kesadaran-kesadaran ke dalam manusia hanyalah faktor-faktor kebetulan saja di dalam seni dramatis itu. Ibsen menyumbangkan sesuatu yang baru dan penting sekali dalam drama yang mengubah perkembangan teater dunia. Ibsen memberikan ilmu, panggung menjadi sebuah mimbar, sedang pembuat drama (*dramatist*) yang mengajak penonton menaksir nilai-nilai sosial itu menjadi tokoh (tuan=minister) suatu tanggung jawab sosial yang baru.

Kemudian materi "Konsep Teater Bertolt Brecht" diungkap beberapa karya produksi Brecht seperti *"Edward II"* (1924), *"A Man's a Man"* (1926), *"Measures Taken"* (1930), *"The Three Penny Opera"* (1930), *"The Mother Courage and Her Children"* (1941), *"The Days of the Commune"* (1956). Dengan paparan materi karya-karya teater Brecht, dapat dipahami tampilannya yang penuh detail. Set atau dekorasi mempertunjukkan ketidakhirauannya terhadap kenyataan yang sesungguhnya. Ketidakpeduliannya dengan akurasi sejarah, dengan menciptakan karya-karya sejarah sebagai parabel peristiwa masa kini. Bagi Brecht, sebuah cerita adalah suatu mekanisme di mana sebuah momentum dapat dicapai. Mengikuti apa yang diyakini Brecht bahwa 'kebenaran adalah nyata'. Pikiran dan karya tulis teori Brecht terdapat dalam *The Little Organon for the Theatre* (1948), *Theatre Work* (1952) sehingga terkenal teori dan konsep Teater Epic Brecht. Ketenaran Brecht mencapai seluruh Eropa bahkan USA. Brecht mendapatkan "The Stalin Peace Prize" (25 Mei 1955) dan memuncak ketenarannya pada "Paris International Theatre Festival" (1955). Brecht meninggal pada 14 Agustus 1956 karena penyakit paru-paru di Berlin Timur.

Ketika Pak Prapto menjabat rektor, saya pernah dihubungi beliau malam hari sekitar pukul 22.00 WIB melalui telepon. Inti percakapannya saya diminta meminjamkan dan mengantar *proceeding FGD* ke beliau tentang Industri Kreatif yang pernah kami ikuti di Kementerian Perdagangan Jakarta malam itu juga. Pak

Prpto pukul 22.00 WIB masih di Ruang Rektor ISI Yogyakarta menunggu kedatangan saya. Jarak tempat tinggal saya cukup jauh, Jalan Wates Km. 10 ke Jalan Parangtritis Km. 6,5. Dengan diantar Pak Eko, sopir setia sedan Ford tua saya, kami meluncur ke kampus. Sekitar pukul 22.45 WIB kami sampai di kampus. Di ruang itu Pak Prpto didampingi Pak Siswadi (Pembantu Rektor II) dan Mas Johan Salim (Direktur Pascasarjana ISI Yogyakarta). Saya pun diterima dengan ceria. Berkas saya serahkan dan berbincanglah. Pak Prpto dengan santai menyampaikan terima kasih atas berkas *proceeding FGD* Industri Kreatif itu. Dengan acuan tersebut ISI Yogyakarta akan mengadakan Seminar Nasional Tripel Helix dengan menghadirkan Menteri Perdagangan Mari Elka Pangestu. Sungguh Pak Prpto kerja 'mengabdikan' untuk ISI Yogyakarta tiada kenal waktu.

Pak Prpto menjabat Rektor ISI Yogyakarta tetap sebagai insan yang dalam pergaulan di masyarakat sungguh berada pada lingkaran kehidupan dinamis. Di penuhnya tugas sebagai rektor tetap membagi waktu buat masyarakat lingkungannya. Pada Senin, 30 April 2017, di Aula Badan Informasi Daerah Provinsi DIY, Jalan Brigjen Katamso Yogyakarta Pak Prpto menjadi narasumber Sarasehan Pemberdayaan Media Tradisional. Kemudian pada 31 Mei 2008, Pak Prpto sebagai narasumber membawakan makalah berjudul "Suatu Keniscayaan Budaya: Media Pertunjukan Rakyat Sebagai Perikat Persatuan dan Kesatuan Bangsa" dalam Seminar Media Tradisional, di Hotel Cakra Kembang Yogyakarta (*Jurnal Kebudayaan Selarong*, Volume X/Tahun V/2008, Dewan Kebudayaan Bantul, 2008:24).

### **Dalam Dekapan Lembut Dewi Saraswati**

*Bismillahirohmannirrohim, dengan menyebut asma-Mu,  
Allah Akbar, Allah Akbar, Allah Akbar, kami masuki misteri kasih-Mu,  
Ya Allah, Tuhan Yang Maha Esa, jernihkanlah hati pikiran kami,  
Berada di lengkung langit abu-abu, kami ingin pemimpin bernilai  
Entah mengapa itu semua membayang begitu kuat dan mendesak?*

*Ketiadaan kepribadian, ketetapan hati membutuhkan pikir, hati dan jiwa.  
Kami sering alpa, tertipu kepongahan ilmu pengetahuan, seni, teknologi  
Kami sering terlibat berdiskusi, menggembara ke rimba pikiran-Nya,  
Bahkan mencari makna warna-warni di antara daun, terik matahari dan imaji  
Ternyata dalam tafakur kami temukan cinta dan kebenaran itu!*

*Semenjak ikrar bersatu di bawah panji Saraswati, Engkau kirim kilatan cahaya-Mu,  
Empat lambang cinta: segulung lontar sumber ilmu, sebuah mandolin pusat inspirasi-*

*aktivitas, selingkar tasbih ketidakterbatasan ilmu tuk dipelajari, dan helai-helai bunga teratai yang berarti suci nan luhur, smoga Dewi Saraswati membawa ke masa depan pasti.*

*Dewi Saraswati berkendaraan Angsa memiliki makna kebijaksanaan, maka: Tegakkan kepalanya menengadiah dan menengok ke kanan demi kebenaran dan kebajikan sehingga terpatri sifat berani karena benar. Kepakan sayap Angsa mengembang kuat seperti Garuda Pancasila, jadi dasar ideologi berkreasi seni budaya dengan harmonis penuh nilai-nilai pendidikan dan kemanusiaan.*

*Tiga helai bunga teratai laksa mahkota, tridarma perguruan tinggi: Pendidikan, Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat. Institut Seni Indonesia Yogyakarta (1984-2019) bukan lagi usia kanak namun usia dewasa, matang nan berprestasi. Sujud kami merambahi bumi, menghempaskan duaafa intelektualita, ruh, dan jiwa.*

*Ketika masa purna tugas tiba siapa pun berterima kasih penuh cinta sayang mesra Sebagaimana kini Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA., Ph.D. telah sampai jua Semoga Sang Penguasa karuniai rahmat sehat panjang umur bahagia dan sejahtera Ya Allah, Tuhan Yang Maha Esa, bukakan pintu maaf dan rezeki-Mu kepada kami semua*

*Jadikan pengabdian ini sebagai darma bhakti untuk sesama dan ibadah kepada-Mu. Amin!*

### **Khatimah**

Menapaki ruang waktu di berbagai peristiwa bersama Pak Prapto, hidup menjadi semakin penuh dinamika. Pak Prapto sangat mendorong generasi muda untuk tampil maju. Sebagaimana ketika Pak Prapto sebagai sosok pribadi, dosen, dan pejabat, tiada pernah lupa mengajak dan mengingatkan pentingnya studi dengan penuh disiplin dan serius untuk mencapai prestasi, baik dalam bidang akademik maupun dalam keseniman dan kehidupan.

Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA., Ph.D., sudah merengkuh ilmu teater dalam dekapan lembut Dewi Saraswati. Terima kasih Pak Prapto telah mengenalmu dengan sebatas mampuku. Hanya sebuah tulisan pendek untuk menghantar purnatugas di ISI Yogyakarta tercinta.

Surobayan, 18.1.2019

## Kepustakaan

- Edward Shils. 1993. *Etika Akademis*. Penerjemah A. Agus Nugroho. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Iswantara, Nur. 2006. "Teater sebagai Objek Studi Ilmiah". Makalah disajikan dalam Pelatihan Jurnalistik dan Teater Program Hibah SP4 Jurusan Sastra Indonesia Fakultas Sastra Universitas Hasanuddin, Makassar, Sulawesi Selatan, 6-7 Desember.
- \_\_\_\_\_. 2007. *Menciptakan Tradisi Teater Indonesia*. Tangerang: CS Book.
- \_\_\_\_\_. 2015. *Suharjoso Sk: Sosok dan Kiprah, Ulang-Alik antara Teater Modern dan Akar Tradisi*. Yogyakarta: Framepublishing.
- Keputusan Mendiknas RI Nomor 232/U/2000 Tanggal 20 Desember 2000 tentang Profil Kompetensi Sarjana Seni, Komisi Disiplin Ilmu Seni DPT-Ditjen Dikti Depdiknas.
- Kurikulum Nasional dan Course Content S-1 Seni Teater, Konsorsium Seni Ditjen Dikti Depdikbud. 1994.
- Malna, Afrizal. 1999. "Tubuh dan Kata: Teater Kontemporer Indonesia Sebuah Indonesia Kecil" dalam *Ekologi Teater Indonesia Seri Penelitian Pemetaan Ekologi Teater Indonesia* (Ed. Taufik Rahzen). Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Qadir, C.A. 1989. *Filsafat dan Ilmu Pengetahuan dalam Islam*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Sumardjo, Jakob. 1992. *Perkembangan Teater Modern dan Sastra Drama Indonesia*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Tim Penyusun. 1989-1994, 1992-1993, 1993-1994, 1994-1995, 1995-1996, 2001, 2003, 2004-2005, 2005-2006, 2006-2007. *Katalog/Buku Petunjuk ISI Yogyakarta*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

## Soeprapto Soedjono yang Saya Kenal....

**Stephanus Setiawan**

Program Studi Fotografi, FSMR ISI Yogyakarta

Pada awal tahun 1994, oleh sahabat saya, Bapak Surisman Marah, saya diajak bergabung untuk mengajar di FSMR, ISI Yogyakarta yang saat itu baru menerima mahasiswa tahun pertama (1994/1995). Pada semester II, saya diberi tugas mengajar mata kuliah Komposisi Foto.

Bertempat di ruang bagian dalam Gedung Rektorat itulah kuliah diadakan setiap Selasa. Saya kali pertama mengenal salah satu sosok tujuh pendekar yang ditempatkan menjadi struktural di FSMR, yaitu Bapak Soeprapto Soedjono, yang saat itu menjabat sebagai Pembantu Dekan I.

Walau mengenal nama beliau, saya hampir tidak pernah berjumpa dengan beliau saat mengajar. Baru beberapa saat kemudian saya berjumpa dengan beliau "Pria Trendy". Mungkin kalau ISI Yogyakarta mengadakan pemilihan pria berbusana terbaik, beliau akan memenangkannya. Setiap hari tidak pernah lepas dari memakai kemeja panjang dan berdasi. Walau pada saat itu pun para dosen yang mengajar diwajibkan memakai dasi.

Sepatu hitam mengkilat menyertai jejak langkah beliau, kaca mata Rayban menambah ketampanannya. Siapa wanita yang tidak tertarik melihat kerapian dalam berbusananya. Sudah 26 tahun berlalu, beliau tetap berpenampilan serupa, tidak berubah.

Tetap *stylish* dalam berbusana.

Sangat hormat kepada semua orang.

Tokoh yang sangat disegani.

Bahkan oleh beberapa orang ditakuti.

Dan dalam beberapa hal tertutup, tidak ada yang berani membicarakannya.

KEHIDUPAN YANG PENUH MISTERI.....

## Terima Kasih Soeprpto...

**Julian Stevenson**  
Canberra Institute of Technology, Australia

In 2014 my colleague Brian and I brought a group of students from the Canberra Institute of Technology to Yogyakarta to experience the art and culture of the region.

We had a basic understanding of some of the Indonesian social and cultural norms but rather naively thought we could arrive uninvited at the ISI Department of Photography to introduce ourselves, perhaps even to have a tour of the department.

Days earlier we had met an ISI student who gave us the name of a teacher at ISI so we rang him and asked to visit. The ISI teacher generously agreed to meet us and so we arrived later that day. We were taken to an office and asked to wait for 'The Professor'.

It was immediately apparent to us that 'The Professor' must be an important man and that perhaps our uninvited visit was inappropriate. The Professor arrived and immediately put us at ease with his kind, gentle and friendly manner. It was also clear that he was held in very high regard by his students and staff alike. Professor Soedjono took us on a tour of the various departments and everywhere we went he was met with great respect.

It was apparent then and has become clear now four years and four visits later that 'The Prof' will be sadly missed by all those who had the pleasure of being his student or colleague.

Thanks in large part to Professor Soedjono, CIT and ISI now have a Professional and Educational Memorandum of Understanding and we look forward to further developing that relationship. More importantly though we have established a number of valuable friendships between staff members of each institute.

'Prof' I wish you all the very best for your retirement and remind you that you have an open invitation to visit the Canberra Institute of Technology.

Kind regards,

Julian Stevenson

Photography Department Canberra Institute of Technology

## Prof. Prapto yang Menginspirasi...

M. Umar Hadi

Program Studi Desain Komunikasi Visual, FSR ISI Yogyakarta

Membuka rekaman kecil tahun 1978 saat saya menjadi mahasiswa STSRI 'ASRI' Yogyakarta, Jurusan Seni Reklame (sekarang Desain Komunikasi Visual), muncul bayangan sosok mahasiswa dengan penanda yang mudah dikenali oleh masyarakat. Rambut gondrong, postur tubuh agak kurus, bercelana jeans, sandal jepit ditambah dengan gaya hidup yang cenderung 'bebas'. Begitulah kira-kira sosok mahasiswa ASRI saat itu. Namun bayangan seperti itu seakan mendapat 'perlawanan' saat ada momen yang sempat saya ingat, yaitu ketika dalam suatu upacara bendera (saya lupa peringatan apa) di situ ada acara pemberian penghargaan dari pimpinan ASRI kepada mahasiswa sebagai mahasiswa terbaik/teladan. Mahasiswa tersebut bernama **Soeprapto Soedjono** dari Jurusan Seni Reklame. Saat mahasiswa tersebut tampil ke tengah lapangan untuk menerima penghargaan, saya sempat heran. Penampilannya begitu rapi, dendi, dengan postur tubuh tinggi berkulit putih bersih, rambut lurus namun tidak terlalu panjang. Sangat jauh beda dengan bayangan mahasiswa ASRI pada umumnya. Dari sinilah saya merasa menemukan penampilan yang terkesan lebih 'terpelajar' sebagaimana mahasiswa umum, bukan dengan penanda seniman seperti yang selama ini dikenali publik. Soeprapto Soedjono dengan penampilannya tersebut seakan 'melawan' gambaran tentang sosok seniman saat itu. Justru mahasiswa ASRI yang berprestasi ternyata tidak harus bergaya 'nyeniman'.

Rekaman berikutnya, Prof. Soeprapto Soedjono menorehkan catatan, seakan menjawab apa yang pernah diperjuangkan oleh alm. Bapak Abas Alibasyah, mantan Ketua STSRI "ASRI" tahun 70-an, bahwa dosen ASRI didorong supaya memiliki gelar akademik setinggi mungkin agar memiliki 'power' di bidang pendidikan tinggi seni. Pada saat itu banyak dosen ASRI yang mempunyai reputasi sebagai seniman tingkat nasional bahkan lebih, namun di kancah forum-forum resmi sering kurang diperhitungkan dibandingkan dengan dosen dari perguruan tinggi seni yang lain, gara-gara dosen ASRI tidak bergelar atau kalah tinggi gelar akademiknya. Idealnya, seorang dosen seni rupa selain piawai dalam berkarya seni juga memiliki gelar akademik yang tinggi agar dapat menduduki posisi penting di kementerian.

Prof. Prapto telah berhasil memperlihatkan sebuah contoh 'paket lengkap' (penampilan, karier, hingga gelar akademik) sebagai dosen ideal, sejak zaman ASRI hingga menjadi ISI Yogyakarta. Tidak saja berhasil meraih gelar berurutan dimulai

dari B.A., Drs., MFA., Ph.D. (dua gelar terakhir dari Amerika) hingga Profesor, namun juga dalam hal jabatan dari Ketua Jurusan, PD 1, Dekan, hingga Rektor. Dalam catatan sejarah ISI Yogyakarta, Prof. Prapto adalah **rektor pertama** ISI Yogyakarta yang merupakan 'orang asli' dari ASRI, bukan seperti rektor sebelumnya yang didatangkan dari luar, Prof. But Muhtar dari ITB, Prof. Soedarsono dari UGM, dan Prof. Bandem dari Bali.

Terima kasih Prof. Prapto, telah menginspirasi kami....

Yogyakarta, Januari 2019

M. Umar Hadi.

## **Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA., Ph.D. di Mata Saya**

**Prayanto Widyo Harsanto**  
Program Pascasarjana ISI Yogyakarta

Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA., Ph.D. merupakan sosok yang sudah tidak asing bagi saya. Nama beliau mulai saya dengar pada saat saya mulai kuliah di STSRI-ASRI tahun 1983. Pada saat itu, ketika saya menjadi mahasiswa baru di Jurusan Desain, teman-teman seangkatan saya sudah banyak yang memperbincangkan nama beliau karena penampilannya yang katanya *perlente/dandy*, memiliki wawasan luas di bidang desain, dan selalu mengikuti perkembangan desain yang menjadi tren saat itu. Intinya beliau adalah salah satu sosok dosen favorit/idola bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV). Meskipun ikut mengagumi sosok yang sangat diidolakan ini, teman-teman seangkatan kami belum memiliki kesempatan untuk bertatap muka dan bisa melihat langsung penampilannya, serta tidak mendapatkan pengetahuan melalui pertemuan secara langsung dari perkuliahannya, karena pada saat itu beliau sedang belajar ke luar negeri untuk menempuh jenjang S-2 dan S-3. Hingga kami lulus menjadi sarjana pada tahun 1989 pun belum pernah sekali pun bertemu dan bertatap muka dengan sosok dosen idola yang bernama Soeprapto Soedjono.

Setelah selesai studi tahun 1989 saya langsung bekerja di sebuah perusahaan penerbitan dan percetakan untuk beberapa tahun. Selanjutnya pekerjaan saya mengalami pergeseran yang semula sebagai praktisi menjadi akademisi (dosen). Pada tahun 1999 saya diterima sebagai dosen di ISI Yogyakarta, tepatnya diterima sebagai dosen pengajar di Program Studi DKV. Program studi tersebut merupakan almamater atau tempat saya dulu belajar, demikian pula almamater Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA., Ph.D. Saya pun kembali teringat dengan nama Soeprapto Soedjono, sosok idola yang belum pernah sekali pun saya melihatnya. Namun sayang, pada saat itu pun saya belum pernah sekali pun berkesempatan bertemu secara langsung, apalagi mengobrol dengan beliau, meskipun pada saat itu katanya beliau sudah berhasil menyelesaikan studinya di Amerika dan telah kembali di Indonesia. Menurut cerita dari teman sesama dosen, setelah pulang dari Amerika tahun 1993 beliau sempat kembali ke Program Studi DKV namun hanya sebentar. Selanjutnya beliau rupanya lebih dibutuhkan tenaga dan pikirannya di jurusan lain, yaitu di Fakultas Seni Pertunjukan (FSP) sebagai Ketua Jurusan Teater, bahkan merangkap jabatan sebagai pembantu Dekan I di Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), hingga bisa mengantarkan beliau menjadi Dekan FSMR selanjutnya.

Hingga beberapa tahun berlalu, belum pernah sekali pun saya dipertemukan dengan sosok Prof. Soeprapto Soedjono, MFA., Ph.D. di Program Studi DKV. Baru berkesempatan bertatap muka dan kadang-kadang bertemu sekilas/sekadar *say hello* saja ketika beliau di FSMR. Untuk pertemuan yang lebih dekat dan intens ketika saya diberi kepercayaan untuk menjalankan tugas sebagai Sekretaris Jurusan Desain dan beliau menduduki jabatan sebagai Rektor ISI Yogyakarta pada tahun 2006. Bermula dari sini pula saya mulai tahu dan mengenal lebih dekat bagaimana pribadi dan kepemimpinan beliau. Dengan lebih sering bertemu dengan beliau, baik secara formal maupun nonformal, saya pun mulai mengerti dan memahami mengapa beliau dulu menjadi ikon dan diidolakan di kalangan mahasiswa DKV khususnya. Di samping memiliki postur tubuh yang baik (wajah ganteng, kulit bersih, dan tinggi badan ideal), secara penampilan memang juga menarik. Bila dilihat dari cara berpakaian, beliau selalu memerhatikan kerapian, serasi, rambut disisir rapi dan klimis, disertai dasi dan bersepatu pantofel. Selain hal tersebut, gelar akademik Doktor (Ph.D.) yang disandang menunjukkan tingkat intelektualitas seseorang dan berikutnya gelar Profesor lebih menyempurnakan sebagai seorang akademisi. Di mata saya Soeprapto Soedjono dalam hubungan sosial, beliau tidak pernah memilih-milih teman, siapa pun diperlakukan dengan baik, dan tidak segan menghampiri siapa pun yang beliau kenal. Kalau boleh saya katakan beliau memiliki sifat yang humanis, *humble*, sederhana, dan rendah hati.

Sebagai pejabat struktural tertinggi di ISI Yogyakarta, salah satu gebrakan besar yang beliau lakukan dan tercatat dengan baik dalam ingatan saya adalah kebijakannya untuk melakukan "cuci gudang mahasiswa abadi". Istilah cuci gudang mahasiswa berkaitan dengan bersih-bersih mahasiswa yang sudah melebihi batas waktu perkuliahan, namun masih tercatat sebagai mahasiswa. Oleh Soeprapto Soedjono keberadaan mereka tidak bisa diabaikan dari perhatian. Beliau dengan berbagai pertimbangan dan keberaniannya mengambil kebijakan untuk melakukan "cuci gudang mahasiswa". Kebijakan beliau dilaksanakan tidak hanya dilandasi oleh aturan akademis, tetapi juga risiko-risiko yang dihadapi. Kebijakan yang dianggap sebagai orang tidak populer ini akhirnya bisa berjalan dengan baik. Di samping diberlakukan untuk mahasiswa, "cuci gudang" juga diberlakukan untuk staf pengajar yang dianggap tidak tertib dan disiplin. Dosen yang tercatat sebagai staf pengajar namun tidak menjalankan kewajibannya sebagai dosen, baik dari sisi kehadiran maupun pengajaran, selama kurun waktu tertentu diberi teguran bahkan sanksi. Kebijakan ini berdampak positif, baik bagi dosen maupun mahasiswa, serta bagi *civitas academica* ISI Yogyakarta.

Relasi saya dengan beliau menjadi dekat setelah saya menyelesaikan studi S-2 dan berencana melanjutkan ke jenjang S-3. Dukungan dan dorongan beliau merupakan *support* tersendiri bagi saya, mengingat banyak faktor yang harus saya lalui dan selesaikan untuk bisa melanjutkan studi S-3. Setelah saya tercatat menjadi salah satu mahasiswa S-3 di Program Pascasarjana ISI Yogyakarta, relasi saya dengan beliau menjadi semakin dekat dan komunikasi menjadi lebih intensif karena beliau berkenan menjadi promotor saya. Relasi yang terjalin bukan hanya relasi dosen dengan mahasiswanya, tetapi juga lebih merupakan relasi seperti seorang ayah dengan anaknya. Beliau sebagai promotor tidak sekadar membimbing dan mengarahkan, tetapi juga menjadi teman diskusi yang menyenangkan, serta bertukar pikiran tentang apa saja, baik tentang pekerjaan maupun tentang kehidupan sosial kemasyarakatan.

Di mata saya soeprapto Soedjono merupakan tuan rumah yang baik bagi siapa pun yang menghadap dan masuk di ruangnya. Pengalaman yang menarik dan tidak saya lupakan adalah setiap saya bertamu untuk keperluan apa pun (kuliah, konsultasi) di ruang kantornya sering ditawarkan/dijamu dengan minuman botol dari kulkas dan kadang dengan makanan kecil kalau kebetulan ada. Demikian pula beliau tidak pernah lupa selalu menanyakan kabar keluarga dan di akhir perjumpaan tidak pernah ketinggalan menitip salam untuk istri dan anak-anak.

Ada satu hal yang menarik, unik, dan tidak lepas dari perhatian saya, yaitu ketika beliau menerima honor apa pun. Seringkali beliau membuka amplop honor tersebut di hadapan staf, kemudian tidak lupa mengambil sebagian honorinya dan dibagikan/diberikannya. Kebetulan saya pun pernah kebagian "jatah" tersebut (senilai Rp20.000,00 hingga saat ini uang tersebut masih saya simpan untuk dijadikan *jimat= siji yang harus dirumat/kenang-kenangan hahaha...*). Pada saat beliau menerima amplop honor dan tanpa basi-basi beliau langsung membuka amplop tersebut, kemudian mengeluarkan beberapa lembar uang yang diambil dari honorinya dan memberikannya kepada beberapa staf termasuk kepada saya sambil berkata, "Nggo kowe." Pada awalnya saya sungkan, tetapi karena cara mengulurkannya persis seperti seorang ayah sedang memberikan uang jajan kepada anaknya, saya pun kemudian menerimanya dengan penuh suka cita (persis seorang anak yang diberi uang jajan ayahnya). Bukan nilainya yang utama, namun bentuk ungkapan kasih seorang ayah yang tulus kepada anaknyalah yang membuat saya tidak dapat menolaknya. Bagi saya, yang berkesan bukan nilai uangnya, tetapi semangatnya yang suka berbagi itulah yang patut dicontoh.

Di mata saya Soprapto Soedjono adalah pribadi yang menarik, ramah, dan hangat sehingga siapa pun tidak sungkan dan tidak takut untuk menghadapnya, bahkan merasa nyaman bersamanya meski dalam situasi formal.

## **“No Body is Perfect, Just Look at Their Positive Side ” ...**

**Nana Je Justina**  
Kelas Pagi Yogyakarta

*“No body is perfect, just look at their positive side ” ...* bahwa tidak ada manusia yang sempurna, namun demikian cukup dengan satu kemampuan terkelola baik, plus *good attitude* terukur, maka semua manusia bisa menjadi sangat berguna untuk sesama dan komunitasnya bahkan tanpa disadarinya sendiri.

Itu kesan yang saya tangkap dari pesan tersirat Prof. Prapto kepada saya. Saya pribadi mengenal Prof. Prapto mungkin belum terlalu lama. Sekitar 8 - 9 tahun lalu, sekitar Mei 2010, saat itu salah satu sahabat saya yang kala itu Ketua Jurusan Fotografi, ISI Yogyakarta, Mas Fajar Apriyanto, mengenalkan beliau kepada saya, iya... terbalik memang dan kok ya Prof. Prapto yang saat itu Rektor ISI Yogyakarta *nurut*, malah yang datang bertemu saya di Kelas Pagi Yogyakarta ☺, *such an honor* dikunjungi, dan berdiskusi dengan guru senior yang *lembah manah*, dan hal seperti itu tercatat sangat baik di kepala saya.

Saya juga ingat saat Prof. Prapto memberikan materi di Kelas Gratis Reguler Fotografi di komunitas kami, Prof. Prapto sebagai mentor *lenggah* di kursi dan semua siswa duduk di lantai, yang meskipun lantainya cukup bersih, tetapi tentu tetap saja sangat berbeda suasana dengan saat beliau mengajar di ISI Yogyakarta. Kelas selesai, lancar. Lalu besok malamnya sekitar pukul 21.00 saat saya duduk kerja di depan laptop, di Kelas Pagi Yogyakarta, *jhegaghikk...* **“Sapa kae ana bapak-bapak angkut-angkut klasa bengi ngene?”** ... Ternyata Prof. Prapto angkat sendiri berlembar-lembar tikar besar panjang dari mobil ke *space* kami... **“Ini besok kalau jadwal kelas lagi bisa pakai ini ... kalau kurang bilang”** dan lagi-lagi semua pengalaman itu tercatat sangat baik di kepala saya ... *such a role model* yang keren.

Sejak saat itu saya belajar sangat banyak dari beliau, *andap asor*, santai, *easy going*, egaliter, *tidak keminter sama sekali*, *ngayomi*, banyak mendengarkan, dan yang paling saya rasakan ... mungkin tanpa Prof. Prapto sadari, beliau memberikan *spirit* dan *huge positive energy* terhadap perkembangan dan *sustainability* komunitas fotografi (dan seni) yang saya dan Anton Ismael dirikan sejak tahun 2009, Kelas Pagi Yogyakarta (KPY).

Layaknya kawan baik, sahabat, guru yang sibuk, dan juga seperti ayah bagi saya, ... bagi kami, beliau memang tidak selalu berada di sekitar kami, tetapi beliau selalu ada setiap kami membutuhkan saran, pertimbangan, dan masukan, memberi

*support* nyata kepada kami, *sharing* pengalaman mengelola masalah-dan-risiko *subtly, so much invaluable input and support...* banyak sekali masukan dan *support* tak ternilai yang beliau berikan kepada saya dan KPY sejak awal berdiri hingga saat ini. Lagi-lagi, mungkin tanpa beliau sadari *positive energy* beliau menjadikan komunitas kami berkembang hingga saat ini menjadi *creative space* dan *ecosystem* yang saat ini tidak hanya menaungi fotografi, tetapi semua bidang kreativitas, pendidikan dan seni fotografi, videografi, multimedia, hingga sanggar seni dan tari (Sanggar Seni Kinanti Sekar), yang pionernya juga mahasiswa-mahasiswa beliau, ada Mas Bagas Arga, Mbak Kinanti Sekar, Mas Wahono Simbah, dan kawan-kawan. Sanggar Seni dengan bermacam genre Kelas Tari, Kelas Nembang Jawa, dan Kelas Baca Tulis Aksara Jawa... hingga KPY terus berkembang lagi memiliki *inhouse homestay* yang kami kelola untuk *funding* kegiatan kami, hingga kami mengadakan semacam *free co-working space* dengan *free high speed wifi*, yang cukup difavoritkan oleh para aktivis dan praktisi kreatif dan seni juga kawan-kawan mahasiswa terutama Mahasiswa Jogdja Kidul.

... "*beliau-tahu bahwa saya-tahu-beliau-tahu*" ... menurut saya kira-kira demikian cara beliau mengawasi kami.

*Suwun sanget*, Prof. Soeprapto Soedjono yang selalu ada untuk kami, sudah *kersa* menjadi ayah dan Dewan Penasihat Kelas Pagi Yogyakarta - *KPY Creative Space and Ecosystem*. Selamat purnatugas dari ISI Yogyakarta. Tetap terus berkarya untuk sesama pastinya *njih*, Prof. ☺ syiiiiipp ☺

Salam hormat.



## BIOGRAFI PENULIS





**Adya Arsita, S.S., M.A.** lahir pada 2 Mei 1978 di Yogyakarta. Ia merupakan lulusan dari Sastra Inggris, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta (S-1) dan Kajian Budaya, Sekolah Pascasarjana, UGM Yogyakarta (S-2). Mengajar di FSMR, ISI Yogyakarta sejak 2005. Pengalaman menulis buku *English for Arts Students* dan beberapa kali mengadakan penelitian, antara lain "Fungsi Dokumenter dalam Fotografi: Studi Kasus di Novel Grafis *The Photographer*"; "Fungsi Dokumenter dalam Fotografi: Studi Kasus di Novel Grafis *The Photograph*"; dan "*Cyberculture dan Instagram: Kajian Komunitas Fotografi Virtual*". Pameran fotografi yang pernah diikuti adalah Jalan Menuju Media Kreatif #7 dan JMMK#10.



**Dr. Andrian Dektisa Hagijanto, S.Sn., M.Si.** tertarik pada fenomena sosial dan kajian posmodern. Di kota Yogyakarta, banyak bertemu dengan para pemikir dan pemerhati seni dan budaya. Selain itu, berkesempatan menjadi salah satu mahasiswa yang bangga pernah mengenyam perkuliahan S-1 di Program Studi Deskomvis dan Program Doktorat Pengkajian SeniRupa Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Di tempat itulah ia mengenal dan mendapat bimbingan penelitian disertasi dari Prof. Soeprapto Soedjono, MFA, Ph.D. Beberapa tulisan tentang fenomena poskolonialitas di tanah air yang menciptakan apa yang dimaknai sebagai ekspresi parodi visual ditulisnya sepanjang tahun 2017-2018 sebagai *book chapter*, jurnal, dan konferensi. Penggemar aktivitas *reenactment* dan fotografi ini sejak tahun 1999 menjadi pengajar pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Petra Surabaya.



**Dr. Bing Bedjo Tanudjadja, M. Si.** lahir di Surabaya, 12 Desember 1964. Sejak tahun 2001 bergabung sebagai dosen tetap di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Petra Surabaya. Tahun 1990 menyelesaikan studi S-1 di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tahun 2008 menyelesaikan studi S-2 di Universitas Airlangga (Studi Media dan Komunikasi, FISIP Unair). Tahun 2011 Sandwich LIKE Program, Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University, Bangkok, Thailand. Tahun 2013 menyelesaikan S-3 Kajian Seni di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tahun 2012 menjadi pemakalah di Fine Art International Conference, Bangkok, Thailand.



**Dr. Citra Aryandari, M.A.** lahir di Yogyakarta, 25 Juli 1979. Pendidikan formal yang telah diselesaikan: Jurusan Etnomusikologi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (lulus 2003); Master dalam Program Studi Psikologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta (lulus 2009); dan Doktor dalam Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa Universitas Gadjah Mada Yogyakarta (lulus 2012). Selain itu, ia juga sempat mengenyam pendidikan di Aberdeen University UK, School of Divinity, History, and Philosophy (2010), serta Ilmu Religi dan Budaya (nonreguler), Universitas Sanata Dharma Yogyakarta (2011). Sejak 2006 mengajar di Jurusan Etnomusikologi, FSP, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, serta dosen tamu di Department Musicology Universiteit van Amsterdam sejak 2014 hingga kini. Di samping bekerja sebagai dosen tetap, ia juga pendiri Citra Jejak Bangsa Foundation dan Direktur Citra Research Centre. Adapun minat penelitian dalam bidang etnomusikologi, *popular music studies*, *performance studies*, *cultural studies*, dan antropologi visual. Beberapa karyanya yang berupa tulisan, film, foto dapat diakses di [www.citraaryandari.com](http://www.citraaryandari.com)



**Dr. Deny Tri Ardianto, M.A.** sejak tahun 2002 bekerja sebagai staf pengajar Universitas Sebelas Maret (UNS), menyelesaikan studi S-1 di Program Studi Desain Komunikasi Visual, FSRD, UNS. Pada tahun 2006 mengambil studi Master of Art di bidang Film/Video Eksperimental, HBK Braunschweig, Jerman, dan tahun 2008 melanjutkan studi Doktor Penciptaan Seni di ISI Yogyakarta. Sejak 2015 aktif mengajar di luar negeri, antara lain di Universiti Sains Malaysia, Universiti Malaysia Kelantan, HBK Braunschweig-Jerman, Asia Africa Institute-University of Hamburg-Jerman, dan Poh Chang Academy of Art-RMUTR Bangkok-Thailand. Selain mengajar, juga aktif membuat film khususnya film tari dan telah dipresentasikan dalam berbagai event internasional, antara lain: European Media Art Festival (EMAF) Osnabrueck-Jerman, Braunschweig International Film Festival-Jerman, VW Bank International Exhibition-Jerman, 13<sup>th</sup> dan 14<sup>th</sup> International Visual Arts Workshop and Exhibition in Thailand 2018 dan 2019, Anadoma Film Festival-Jerman, Bandung 2nd International Art Festival, Bandung International Digital Art Festival (BIDAF) 2017, Jakarta International Film Festival, Indonesian Dance Festival, Ryerson University Toronto-Kanada, Sichuan Fine Arts Institute Chongqing-China, dan sebagainya.



**Prof. Dr. Drs. Djohan, M.Si** adalah guru besar psikologi musik. Selain mengampu di Pascasarjana ISI Yogyakarta, juga memberi kuliah di Pascasarjana UGM, UNY, dan UKSW serta saat ini mendapat tugas tambahan sebagai Direktur Pascasarjana ISI Yogyakarta. Masih melakukan Tridharma Perguruan Tinggi, termasuk penelitian dengan minat pada bidang psikoneuro musikologi bekerja sama dengan laboratorium neurosains di Thailand.



**Dr. Edial Rusli, SE., M.Sn.** lahir di Yogyakarta, 3 Februari 2067. Pendidikan formal yang telah diselesaikan sebagai Sarjana Ekonomi Jurusan Ekonomi Manajemen Perusahaan di Universitas Islam Indonesia Yogyakarta (lulus 1990); Program Master Seni pada Program Penciptaan Seni Fotografi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (lulus tahun 2006); dan Program Doktor pada Program Penciptaan Seni Fotografi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (lulus tahun 2018). Sebelum menjadi staf pengajar tetap di FSMR ISI Yogyakarta, pernah menjadi pengajar di UCY Yogyakarta. Pengalaman bidang penelitian: "Tinjauan Fotografi Salon Foto Indonesia dalam Konteks Pengembangan Seni Budaya Nasional" dan "Old print Sebagai Alternatif Penyajian Karya Fotografi dalam Mendukung Ekonomi Kreatif di Indonesia". Pengalaman penulisan buku: *Old Print: Karya Fotografi Menuju Ekonomi Kreatif* bersama Dr. Iwandi dan *Pejuang: Pengisi Pembangunan Negeri*. Pengalaman penulisan artikel ilmiah dan pengalaman berpameran/workshop/pembicara fotografi tingkat nasional dan internasional.



**F.X. Widyatmoko, M. Sn.** dilahirkan di Semarang, 10 Juli 1975. Akrab disapa dengan panggilan Koskow. Pendidikan S-1 dan S-2 DKV di FSRD, ITB. Sejak 2005 mengajar di Program Studi DKV, FSR, ISI Yogyakarta. Sebelumnya pernah mengajar di Sekolah Tinggi Desain Indonesia (STDI) Bandung, Despro (DKV) Institut Teknologi Sepuluh November Surabaya, dan Modern School of Design (MSD) Yogyakarta. Buku yang diterbitkan antara lain *Merupa Buku* (LKIS, 2009) dan buku terakhir yang sudah terbit adalah *Bercocok Tanam - Nirmana, Tipografi, Desain* (Penerbit Gelombang, 2018). Buku fiksi yang diterbitkan adalah *Sudut-Sudut Hati* (Sastrasewu, 2017). Tinggal di Yogyakarta, menekuni perbukuan, berkesenian dalam ruang seni *tindes art & friends*, dan sejak 2016 kembali bermusik (saat ini bermusik bersama kelompok musik MAMAHIMA). E-mail: koskowbuku@gmail.com.



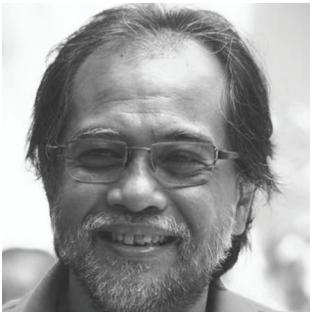
**Heri Dono** lahir 12 Juni 1960. Ia adalah salah seorang dari generasi seniman Indonesia yang memulai kariernya pada 1980-an. Sejak awal kariernya, ia telah banyak melakukan pameran dan menerima undangan *workshop* dari berbagai negara. Sebagian besar karyanya terinspirasi dari eksperimennya tentang wayang Jawa. Pertunjukan wayang terdiri dari sekian banyak elemen artistik dan nonartistik: seni visual, nyanyian, musik, cerita, kritik sosial, humor, dan mengetengahkan mitos dalam filosofi kehidupan. Pengalaman berpameran Dono antara lain, pernah diundang ke Venice Biennial (2003). Penghargaan untuknya antara lain adalah Dutch Prince Claus Award for Culture and Development (1998), The UNESCO Prize (2000), dan Anugerah Adhikarya Rupa (Penghargaan untuk Seni Visual) dari pemerintah Indonesia (2014). Ia telah berpartisipasi di lebih dari 300 pameran dan 35 Biennale internasional termasuk Kochi-Muziris Biennale (2018), Bangkok Art Biennale (2018), The 50th Venice Biennale in the Arsenal's Zone of Urgency (2003), Guangzhou Triennial (2011); Gwangju Biennale (2006 and 1995); Sharjah Biennial (2005); Taipei Biennial (2004); Venice Biennale (2003); Asia Pacific Triennial (2002 and 1993); Yokohama Triennial (2001); Havana Biennial (2000); Shanghai Biennale (2000); Sydney Biennale (1996); dan São Paulo Biennial (2004 dan 1996).



**I Gede Arya Sucitra, S.Sn., M.A.** lahir di Denpasar, 8 Juli 1980. Menyelesaikan studi S-1 Sarjana Seni, Seni Lukis dengan predikat *cumlaude* pada tahun 2005 di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Studi S-2 (*Master of Art*) Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa, Sekolah Pascasarjana UGM 2010-2012, lulus dengan predikat *cumlaude*. Semenjak 2006 menjadi dosen S-1 di Jurusan Seni Murni, FSR, ISI Yogyakarta. Dari 2012 hingga sekarang menjabat sebagai Kepala UPT Galeri Seni R.J. Katamsi ISI Yogyakarta. Selain sebagai dosen, aktif sebagai pelukis dengan mengikuti pameran seni rupa baik berskala nasional maupun internasional. Aktif menjadi kurator seni rupa dan penulis esai dalam kegiatan pameran seni rupa. Aktif diundang sebagai juri lomba lukis skala lokal dan nasional. Telah menerbitkan beberapa buku berkaitan dengan pengajaran seni rupa dan buku seni. Menulis berbagai artikel seni yang termuat dalam jurnal seni di perguruan tinggi seni di Indonesia dan tertarik melakukan penelitian seni yang berkaitan dengan bidang seni rupa. Dapat disapa di surel [boykbali@gmail.com](mailto:boykbali@gmail.com).



**I Made Bayu Pramana, M.Sn.** lahir di Denpasar, 2 Oktober 1984. Bayu memulai karier sebagai fotografer pada tahun 2003, sembari mengikuti kuliah di Program Studi Fotografi, ISI Denpasar. Semasa kuliah hingga sekarang Bayu banyak memenangkan berbagai lomba foto baik tingkat lokal, nasional, maupun internasional dan aktif berpameran karya fotografi di beberapa negara. Selain aktif menjadi kontributor foto pada beberapa majalah travel nasional, di Denpasar Bayu mendirikan Studio Lingkar Media Kreatif yang bergerak di layanan jasa fotografi profesional. Selepas sarjana, Bayu menyelesaikan jenjang Magister Seni pada Program Pascasarjana ISI Yogyakarta dengan konsentrasi Penciptaan Fotografi pada 2010. Untuk mengasah kemampuan menulis dan mengkaji karya fotografi, Bayu melanjutkan kembali pendidikan Magister Seni dalam konsentrasi Pengkajian Seni dengan minat Fotografi pada Program Pascasarjana ISI Denpasar dan menyelesaikannya tahun 2017. Saat ini Bayu bekerja sebagai seorang fotografer profesional, penulis, dan pengajar aktif pada almamaternya, yakni Program Studi Fotografi, ISI Denpasar yang sudah dilakoni sejak tahun 2008. Selain itu, Bayu aktif sebagai pembicara seminar/*workshop* fotografi, penulis, berpartisipasi aktif sebagai Penguji Kompetensi Asosiasi Profesi Fotografi Indonesia (APFI) dan Asesor Kompetensi pada Badan Nasional Sertifikasi Profesi (BNSP) Indonesia. Bayu sekarang tercatat sedang mengikuti pendidikan jenjang S-3 pada Program Doktor Seni, Program Pascasarjana ISI Denpasar.



**Dr. Drs. Indro Moerdisuroso, M.Sn.** lahir di Purbalingga 24 Mei 1963. Studi: Pendidikan Seni Rupa S-1 di IKIP Jakarta, S-2 dan S-3 Pengkajian Seni Rupa di Pascasarjana ISI Yogyakarta. Disertasinya berjudul "Estetika dan Budaya Visual Wayang Kulit Batara Kala Gaya Yogyakarta". Sejak 1987 bekerja sebagai dosen seni rupa di Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta. Artikel ilmiah yang telah diterbitkan antara lain: "Bentuk dan Makna Representasi Visual Wayang Kulit Batara Kala", "S. Sudjojono, Penggerak Seni Rupa Modern Indonesia"; dan "*Social Semiotics and Visual Grammar, A Contemporary Approach to Visual Text Research*". Surel: [indro@unj.ac.id](mailto:indro@unj.ac.id); [indromp@gmail.com](mailto:indromp@gmail.com).



**Prof. Dr. I Wayan Dana, S.S.T., M.Hum.** lahir di Desa Sibanggede Badung, Bali, 1956. Setelah lulus KOKAR-Bali tahun 1975 kemudian melanjutkan studi di Akademi Seni Tari Indonesia (ASTI) Yogyakarta lulus Sarjana Muda tahun 1979. Memperoleh kesempatan untuk merampungkan keserjanaan seni tari (SST) hingga lulus tahun 1982. Pada tahun 1979, ketika meraih Sarjana Muda diangkat di almamaternya sebagai tenaga pengajar hingga saat ini berada di Jurusan Seni Tari, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Yogyakarta. Mengajar beberapa mata kuliah, antara lain: Sejarah Tari; Sejarah Seni; Pengantar Kebudayaan; Pengkajian Tari; Praktik Tari Bali, dan Produksi Tari. Pada tahun 1990 mendapat kesempatan mengikuti kuliah S-2 Program Studi Sejarah (Seni) di UGM dan rampung tahun 1993. Pada tahun 2009 menyelesaikan studi S-3 di Program Kajian Budaya UNUD. Aktivasinya selain menjadi tenaga pengajar tetap di Jurusan Seni Tari, ia juga dipercaya pernah menjabat sebagai Sekretaris Jurusan Tari (1987-1990); Ketua Jurusan Tari (1993-1996); Pembantu Dekan II FSP (1996-2002); Pembantu Rektor II Bidang Administrasi Umum dan Keuangan ISI Yogyakarta (2002-2005); sebagai Pengelola Program S-3 PPS ISI Yogyakarta (2009-2011), Dekan Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Yogyakarta (2011-2015), dan sejak 12 Maret 2015 dipercaya sebagai Pembantu Rektor I Bidang Akademik ISI Yogyakarta. Di samping itu, ia juga tekun melaksanakan tugas-tugas atau Tridharma Perguruan Tinggi lainnya, yakni penelitian, berkarya seni, dan pengabdian kepada masyarakat. Beberapa hasil penelitiannya yang sempat terpublikasi antara lain: *Wayang Orang Pembauran Paradigma Seni, Sosial dan Budaya*, tahun 1999; *Topeng Sidhakarya Sebuah Kajian Historis*, tahun 2002; *Suran: Antara Kuasa Tradisi dan Ekspresi Seni*, tahun 2005; *Tari Leko Sibanggede Yang Erotis dan Etis*, tahun 2009; *Sumerta: Power dan Spiritual*, tahun 2010; *Tari: Seni Pertunjukan Sakral dan Hiburan*, tahun 2011; *Parangtritis Multi Obyek Wisata*, tahun 2012; *Keraton Ratu Boko: Budaya dan Ekologi*, tahun 2013; *Keraton Pura Pakualaman Yogyakarta: Budaya dan Ekologi*, tahun 2014; *Budaya dan Identitas: Memaknai Tradisi dan Perubahan*, tahun 2015; dan *Potret Sanggar-Sanggar Seni sebagai Pusat Pengembangan Kesenian Belitung*, tahun 2016. Hingga saat ini secara rutin menulis artikel seni dan budaya serta mengadakan penelitian lapangan di beberapa daerah antara lain di Bali, Lombok (NTB), Banyuwangi dan Madura (Jawa Timur), Magelang (Jawa Tengah), Gunung Kidul, Sleman, dan Kulon Progo (DIY), Indramayu (Jawa Barat), Lampung, Belitung, dan Batam (Sumatra), Dayak (Kalimantan Barat dan Timur), serta Makasar (Sulawesi Selatan).



**Dr. Irwandi** mulai mengenal fotografi tahun 1997 saat mengenyam pendidikan di Modern School of Design Yogyakarta. Tahun 1998 dia melanjutkan studi fotografinya di Jurusan Fotografi, ISI Yogyakarta, dan meraih gelar Sarjana Seni tahun 2003. Tiga bulan setelah lulus, mengabdikan diri di almaternya sebagai staf pengajar Jurusan Fotografi. Tahun 2008, dia meraih gelar Magister Seni di bidang pengkajian fotografi dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta dengan tesis "Foto Potret Karya Kassian Cephas: Kajian Estetis, Makna, dan Fungsi Sosialnya". Hasil penelitiannya pada tahun 2009 diterbitkan dalam bentuk buku yang berjudul *Old Print: Karya Fotografi Menuju Ekonomi Kreatif*. Tahun 2012, menerbitkan buku fotografi berjudul *Membaca Fotografi Potret: Teori, Wacana, dan Praktik*. Pendidikan terakhirnya dia tempuh di Fakultas Multidisiplin, Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa, Sekolah Pascasarjana UGM Yogyakarta, dengan disertasi "Retorika Fotografis Remaja Putri dan Praktik Studio Potret di Yogyakarta". Prestasi yang pernah diraih antara lain: Juara Harapan di Lomba Foto FKY tahun 1997, Medali Perunggu di Salon Foto Indonesia (SFI) 1999, Penghargaan Kategori cetak monokrom di SFI 2000, berbagai nominasi, dan lain sebagainya.



**Julian Stevenson, B.A** telah berpengalaman sebagai dosen dan praktisi selama 39 tahun di beragam bidang seni visual dan fotografi komersial. Di Canberra Institute of Technology ia bertanggung jawab sebagai koordinator untuk mengembangkan program fotografi dan ia sering memandu studi lapangan baik di tingkat nasional maupun internasional. Ia juga telah mengembangkan kerja sama profesional dengan industri terkait dan PBB dan telah berpengalaman tinggi dalam berpameran dan bidang kuratorial. Riwayat pendidikannya adalah B.A. Visual Art (Photography) Tasmanian School of Art; B.A. (Adult Education) Canberra College of Advanced Education. Pengalaman kerjanya adalah sebagai dosen fotografi (1980 - 1982) di Jurusan Pendidikan di Tasmania; sebagai fotografer (1979-1984) di Hobart/Sydney; sebagai Ketua Jurusan Fotografi AIVE (pengganti) di Academy of Industrial Design Eindhoven, Belanda; sebagai dosen fotografi (1992) untuk pelajar internasional di Amsterdam, Belanda; tahun 1985 - 1993 sebagai dosen fotografi ACT Institute of TAFE, Canberra; tahun 1994 - 2018 sebagai Koordinator Program Fotografi dan pengajar berkualifikasi ahli di Canberra Institute of Technology, Canberra (Photo Credit: Stephen Corey).



**Prof. Dr. Kasidi Hadiprayitno, M.Hum** adalah guru besar pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Yogyakarta. Selain berutinitas sebagai dosen, ia juga dalang profesional gaya Yogyakarta. Pernah mendalang di Austria, India, Thailand, Malaysia, Inggris, dan Amerika Serikat. Juga menulis beberapa buku tentang wayang. Ada sekitar 10 buku dan pernah mendapat bintang jasa kesetiaan dari Presiden RI masing-masing dari SBY dan yang 30 tahun oleh Jokowi. Sekarang tinggal di Jalan Parangtritis Km. 14,5 Yogyakarta.



**Dr. Koes Yuliadi, M.Hum.** lahir di Cilacap sebagai anak Pegawai Djawatan Kereta Api, tetapi menghabiskan masa kecil hingga remaja di Solo. Di kota inilah hampir selalu diajak neneknya untuk menonton Wayang Orang Sriwedari, Srimulat di Taman Balekambang. Ia juga mulai mengenal komik dan novel-novel remaja. Namun bentuk kesenian yang sangat memberikan keterkejutan adalah teater, televisi, dan film. Karena itulah ia melanjutkan kuliah ke Yogyakarta dengan cita-cita menjadi penulis skenario. Saat kuliah di ISI Yogyakarta dan melanjutkan ke UGM, produktif menulis skenario untuk TV Play dan beberapa film. Pernah mendapatkan penghargaan sebagai penulis skenario terbaik dari Dewan Kesenian Jakarta (2000). Kini lebih banyak melakukan riset dengan tanpa meninggalkan pendekatan dokumenter. Ia memilih mengajar di Jurusan Teater, FSP, ISI Yogyakarta dengan mata kuliah Penulisan Skenario dan Film Drama.



**Dr. Kris Budiman, M.Hum.** adalah penulis dan dosen di Program Studi Kajian Budaya dan Media, Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada Yogyakarta; sementara di Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta mampu mata kuliah Seni dan Retorika. Sebagai seorang penulis dia telah menerbitkan cukup banyak buku. Beberapa bukunya yang terakhir adalah *Ajang Perseteruan Manusia: Sebuah Kajian Semiotik atas Opera Jawa Garin Nugroho* (2016), *Dari Dee ke Leo Kristi* (2017), *Bentang Tubuh, Batu, dan Hasrat: Sejumlah Esai Seni Rupa* (2018), dan novel *Tanah Putih* (2019, segera terbit).



**Kusriani, S.Sos., M.Sn.** lahir di Klaten pada 31 Juli 1978. Menempuh pendidikan S-1 di Program Studi Ilmu Komunikasi, UNS Surakarta. Kemudian melanjutkan ke S-2 dengan minat studi Pengkajian Fotografi di Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni Pascasarjana ISI Yogyakarta dengan tesis berjudul "Memaknai Identitas Indonesia: Kajian Foto Karya Frans Soemarto Mendur". Bergabung dengan Jurusan Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta pada 2005. Pengalaman kerja yang pernah dijalani sebelumnya adalah sebagai staf Redaksi *Harian Radar Jogja* pada 2003-2008. Selain itu, menjadi anggota Redaksi *Jurnal Rekam*, FSMR, ISI Yogyakarta pada 2005-sekarang. Tulisan ilmiah yang pernah dibuat antara lain berjudul "Potret Diri Digital dalam Seni dan Budaya Visual", "Selfie sebagai Perangkat Citra Diri Masyarakat Urban", serta "Fotografi Jalanan: Membingkai Kota dalam Cerita", dipublikasikan dalam *Journal of Urban Society's Arts (JUSA)*, ISI Yogyakarta. Artikel lain berjudul "Foto-Foto Karya Kassian Chépas dalam Dialektika Sosial" dimuat dalam *Jurnal Rekam*, FSMR, ISI Yogyakarta.



**Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn.** lahir di Yogyakarta, 7 Oktober 1976. Ia adalah dosen seni patung di Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta dan pemilik Sokya Art Culture and Techology. Tahun 2005 menyelesaikan studi di Minat Utama Patung, Program Studi Seni Murni, FSR, ISI Yogyakarta. Tahun 2012 menyelesaikan studi Pengkajian Seni Rupa di Pascasarjana ISI Yogyakarta. Penelitian yang pernah dilakukan antara lain "Eksplorasi dan Penggabungan Mesin pada Seni Patung" (2017) dan "Laba-Laba Sebagai Ide Dasar Pembuatan Seni Patung" (2018). Pengalaman kerja dalam beberapa tahun terakhir antara lain: Trainer of Sculpting for Business Design Centre, Muntilan, Magelang, Jawa Tengah, 2008; Staf pengajar Cyber Media Collage, BLPT Yogyakarta, 2007-2009; staf pengajar kelas musim dingin di Seoul Institutes of The Arts, Korea Selatan, 2016-2018; dan berperan serta dalam Tim Artistik pembangunan Patung Habibie di Bandara Jalaludin Gorontalo serta Tim Perancangan dan Pembuatan Relief Gunung Karts Bojonegoro.



**M. Kholid Arif Rozaq, S.Hut., M.M.** lahir di Surakarta, 21 Mei 1976. Pendidikan sarjana diambil di Departemen Manajemen Hutan, Institut Pertanian Bogor. Pada tahun 2003 ia melanjutkan pendidikan di Magister Manajemen (Kelas Internasional), Universitas Gadjah Mada dan lulus pada tahun 2006. Diterima sebagai staf pengajar di Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tahun 2006 dan ditugaskan di Jurusan Fotografi, FSMR. Selain mengajar di Jurusan Fotografi, ia juga mengajar di Program Pascasarjana ISI Yogyakarta. Sekarang sedang menyelesaikan disertasi di Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Sebelas Maret, Surakarta. Beberapa penelitian dan jurnal: (1) "Implikasi Berlian Strategis dalam Studio Foto: Gambaran Umum tentang Pendekatan Manajemen Strategi" (*Jurnal Rekam*), (2) "Identifikasi Kualitatif Tingkat Kompetensi Bisnis Fotografi dan Tindakan Alternatif untuk Menghadapinya" (*Jurnal Rekam*); (3) "Faktor Penentu Niat Adopsi *E-Commerce* dan Orientasi Strategis sebagai Variabel Moderat dalam Bisnis Keluarga" (*Kemajuan dalam Penelitian Bisnis Global*, Vol. 13, No. 1, 2016); (4) "Kaitan antara Orientasi Wirausaha, Orientasi Pasar terhadap Pertunjukan UMKM" (*Global Business & Finance Review*, 2016, 12; 21 (2): 100-108. Scopus index)



**Drs. M. Sholahuddin, S. Sn., M.T.** lahir di Tanjung Karang, 19 Oktober 1970. Lulus S-1 Program Studi Desain Interior, FSR, ISI Yogyakarta (1998) dan S-2 Jurusan Teknik Arsitektur, UGM (2006). Sebagai desainer interior di PT Paramaloka Consultant Jakarta (2007). Saat ini menjadi dosen tetap di Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, FSR, ISI Yogyakarta (1999), mengampu mata kuliah Sejarah Desain I&II, Desain Mebel I&III, Desain Interior Komersial III, dan Desain Asesoris Interior. Pernah menjabat sebagai Ketua Program Studi Desain Interior, periode 2008-2012; Ketua Jurusan Desain, periode 2012-2016; dan saat ini menjalankan tugas sebagai Pembantu Dekan II FSR, periode 2016-2020. Aktif melakukan penelitian, menulis, menjadi desainer interior profesional, dosen tamu di UGM, dan Sekretaris (Ketua periode mendatang) HDII (Himpunan Desainer Interior Indonesia) Cabang Yogyakarta. IG: adin M. Sholahuddin, e-mail: adin\_interior@yahoo.co.id



**Dr. Mikke Susanto** saat ini menjadi staf pengajar Program Studi Tata Kelola Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Kuliah di ISI Yogyakarta (S-1) dan Sekolah Pascasarjana UGM (S-2 & S-3). Aktif menulis kritik seni di media masa dan beberapa jurnal nasional dan internasional. Bekerja pula sebagai kurator seni rupa, lebih dari 130 pameran seni rupa telah dikerjakan, baik di dalam maupun di luar negeri. Sejak 2009 diperbantukan sebagai konsultan kuratorial Museum Istana Presiden Republik Indonesia. Sering pula diminta sebagai narasumber perihal museum dan perencanaan pameran. Pada 2010-2012 sebagai narasumber Penilaian Koleksi Lukisan & Benda-benda Seni Istana Presiden Republik Indonesia di Istana Bogor, oleh Kementerian Keuangan & Kementerian Sekretariat Negara RI. Selain itu, pernah pula memberi Kuliah Umum Seni Rupa Indonesia di National Gallery Singapura dan Stedelijk Museum Amsterdam. Sejak Agustus 2017, menjadi salah satu anggota tim akuisisi koleksi benda seni di National Gallery Singapore. Sejumlah buku seni dan sejarah telah dihasilkan di antaranya *Sukarno's Favorite Painters* (2018); *Kelola Seni* (2018); *JEIHAN: Antara Nyata dan Maya* (2017); *17/71: Goresan Juang Kemerdekaan - Koleksi Benda Seni Istana Kepresidenan Republik Indonesia* (2016); *TINO SIDIN: Guru Gambar & Pribadi Multidimensi* (2014); *BUNG KARN0: Kolektor & Patron Seni Rupa Indonesia* (2014); *MAESTRO Seni Rupa Modern Indonesia* (2013); *AMBARRUKMO: from Royal Garden, Royal Palace Residence, to World Class Hotel* (2012); dan lain-lain. +++



**Natalia Hasti Lumenta, M.Sn.** lahir di Yogyakarta, 11 Desember 1974. Lulusan S-1 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Pernah bekerja di PT Duta Kreasi Advertising Jakarta, PT Agatha Visi Pratama Yogyakarta, dan CV Point Komunikasi Prima Yogyakarta. Mengabdikan sebagai pengajar di Akademi Seni Rupa dan Desain MSD Yogyakarta sejak tahun 2000. Meraih predikat *cumlaude* pada studi S-2 Penciptaan Seni, Desain Komunikasi Visual, ISI Yogyakarta dengan karya penciptaan "Typeface Garuda Batik". Salah satu karya tulisnya terbit melalui buku *Aksara-Aksara Nusantara* dan lebih sering mendesain karya dengan tema edukasi. Pengabdian di bidang olahraga dan budaya dijalani sejak tahun 2014 sebagai pelestari jemparringan sekaligus atlet panahan tradisional kota Yogyakarta, hingga meraih berbagai medali serta trofi di tingkat Propinsi DIY dan Jateng.



**Nana Je Justina** merupakan salah satu penggagas dan pendiri Kelas Pagi Yogyakarta bersama Anton Ismael. Ia pernah menjadi Oil and Gas Commercial Underwater Photographer & Offshore Safety. Saat ini menjadi pemilik Dhinakara Production yang bergerak di bidang fotografi, videografi, desain, dan pengelolaan acara.



**Dr. Drs. Nur Iswantara, M.Hum.** biasa dipanggil Nur Is, sejak tahun 1991 sebagai dosen Program Studi S-1 Seni Teater, Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Yogyakarta. Pernah menjabat sebagai Sekretaris Jurusan Teater, FSP, ISI Yogyakarta (1993-1996); Ketua Jurusan Teater, FSP, ISI Yogyakarta (2004-2008). Mulai tahun 2014 ber-became di Program Studi S-1 Sendratasik dan kini sebagai Ketua Jurusan/Ketua Program Studi (2019-2022). Latar pendidikan, studi lanjut S-3 Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa, Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada Yogyakarta, lulus 2016. Program S-2 Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa, Jurusan Ilmu-ilmu Humaniora, Fakultas Ilmu Budaya, Program Pascasarjana Universitas Gadjah Mada Yogyakarta, lulus 2001. Program S-1 Dramaturgi, Jurusan Teater, FSP, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, lulus 1990. Program D-3 Akademi Seni Drama dan Film Indonesia (ASDRAFI) Yogyakarta, lulus 1986. Buku yang sudah terbit antara lain: *Metode Pembelajaran Pantomim Indonesia* (2018), *Kreativitas* (2017), *Kritik Seni Seni Kritik* (2016), *Drama Teori & Praktik Seni Peran* (2016), *Suharjoso Sk: Sosok dan Kiprah, Ulang-alik antara Teater Modern dan Akar Tradisi* (2015), *Seni Drama Teori & Praktik Peran Bagi Remaja* (2015), *Seni Pertunjukan Sastra* (2015), *Menciptakan Tradisi Teater Indonesia* (Cetakan ke-2, 2015); *Masyitoh Ibu Suri* (2011) Kumpulan Drama Islam; *Sang Penguasa Sebuah Penciptaan Seni Naskah Drama dan Dua Drama Lainnya* (2010); *Subyोजना* (2009) Novel; *Teater Muslim, Nafas Teater Islami Indonesia* (2008); *Menciptakan Tradisi Teater Indonesia* (Cetakan 1, 2007); *Wajah Pantomim Indonesia Dari Sena Didi Mime Hingga Gabungan Aktor Pantomim Yogyakarta* (2007); *Sri Murtono Teater Tak Pernah Usai Sebuah Biografi* (2004). Alamat surel nuriswantara46@gmail.com.



**Pamungkas Wahyu Setiyanto, M.Sn.** adalah pengajar Program Studi Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta. Pendidikan terakhir yang diselesaikan ialah Magister Seni Penciptaan Fotografi dari Program Pascasarjana ISI Yogyakarta. Pengalaman kerja yang pernah dijalani antara lain fotografer SKH *Jawa Pos Radar Jogja* tahun 2000-2008; kontributor foto *Tai Chi Magazine*; Pengelola *Unique Magazine*; dan Ketua *Pewartar Foto Indonesia Yogyakarta* 2000-2008. Pameran yang pernah diikuti antara lain Pameran Foto PFI Yogyakarta dan *Bentara Yogyakarta "Nusa Bahari"*, *Bentara Budaya Yogyakarta* tahun 2015; Pameran Foto "Imaji #2: Alternative Photographyc Proseses", *Galeri Foto Antara Jakarta* tahun 2016; dan Pameran Foto Festival Lima Gunung "Pala Kependhem", *Sawangan Gunung Merbabu* tahun 2016. Hingga saat ini aktif menjadi narasumber untuk seminar dan *workshop* fotografi.



**Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn.** lahir di Blora, 11 Februari 1963. Sebagai staf pengajar pada Program Studi *Disain Komunikasi Visual*, Jurusan *Desain*, Fakultas *Seni Rupa*, ISI Yogyakarta dan Program Pascasarjana ISI Yogyakarta. Aktif menulis untuk diterbitkan menjadi buku dan menulis di beberapa jurnal luar dan dalam negeri. Selain itu, juga berkarya visual dan berpameran di beberapa kota di Indonesia. Di bidang fotografi telah mendapatkan 56 penghargaan baik tingkat nasional maupun internasional.



**Dr. Rina Martiara, M. Hum.** lahir di Tanjung Karang, Lampung pada 6 Maret 1966. Bersekolah di SD *Teladan Tanjung Karang*, SMPN 2 *Tanjung Karang*, dan SMAN 2 *Tanjung Karang*. Pada tahun 1984 melanjutkan kuliah di Jurusan *Tari*, Fakultas *Seni Pertunjukan*, Institut *Seni Indonesia Yogyakarta*. Meraih gelar *Magister Humaniora* pada Universitas *Gadjah Mada Yogyakarta* tahun 2000, dan menyelesaikan program *Doktor* pada tahun 2009 di Program Studi *Ilmu-Ilmu Sosial*, Universitas *Airlangga Surabaya*. Sejak tahun 1990 sampai saat ini menjadi staf pengajar di Jurusan *Tari*, Fakultas *Seni Pertunjukan*, Institut *Seni Indonesia Yogyakarta* dengan mata kuliah yang diampu: *Sosiologi Tari*, *Repertoar Tari Sumatera*, *Analisis Struktural*, dan *Proposal Tugas Akhir*.



**Dr. Ririt Yuniar** lahir 25 Juni dan telah menyelesaikan pendidikan Doktor tahun 2011 di UGM. Setelah itu, mengikuti PPRA 48 LEMHANNAS RI pada tahun 2012. Isteri dari Perwira Akmil 87 ini memilih karier sebagai pendidik. Selain menjadi dosen di Pascasarjana UGM, sekarang menjadi dosen tetap di Universitas Pancasila. Beberapa pengalaman kerja dilalui sebagai narasumber, tim pakar di beberapa institusi seperti Lemhannas, Wantannas, dan Kementerian Pertahanan, dan di TNI baik teknis maupun kajian kebijakan. Pernah menjabat sebagai direktur utama perusahaan yang bergerak di bidang pendidikan untuk membuat program animasi kurikulum pendidikan dasar. Ia juga pernah menjabat sebagai direktur *branding* salah satu universitas swasta di Jakarta. Tidak hanya dunia pendidikan yang digelutinya, keahlian dalam bidang *art and design* serta fotografi memberinya pengalaman tambahan pada *curriculum vitae*-nya antara lain beberapa *company profile* di beberapa daerah, *annual report* salah satu bank ternama, universitas ternama, dan beberapa perusahaan yang dipimpinnya. Karya tulisnya yang terkait dengan fotografi yang telah mendapat sertifikat HAKI dari Kemenkumham dengan judul "Harmony in Diversity A Portray of Ethnicity in West Kalimantan".



**Drs. H. Risman Marah, M.Sn.** adalah Dekan pertama Fakultas Seni Media Rekam ISI Yogyakarta (1994-2003). Lahir di Bukittinggi, 3 Mei 1951. Jenjang pendidikan akademisnya dimulai sejak ia menamatkan studi S-1 di STSRI "ASRI" Yogyakarta Jurusan Seni Lukis (Sarjana Muda tahun 1974 dan Sarjana Penuh 1980; meraih gelar Magister Seni dari Program Pascasarjana ISI Yogyakarta tahun 2008. Dedikasinya di bidang seni dan fotografi menghantarkannya untuk memperoleh Lifetime Achievement Award dari Sakato Art Community pada tahun 2017 dan Anugrah Fotografi Bandung di Bidang Pendidikan tahun 2015. Ia menduduki *ranking* ke-3 dalam buku "23 Maestro Fotografi Indonesia" versi Roy Genggam (2015); dan menjadi Penguji Eksternal di kampus UiTM Shah Alam Malaysia. Kini Risman masih aktif mengajar dan membimbing; menjadi Juri Tetap di ajang Canon Photo Marathon Indonesia (CPMI); menjadi dewan pengawas di Asosiasi Profesi Fotografi Indonesia; dan dewan pengarah di Lembaga sertifikasi Profesi Fotografi Indonesia. FB: Risman Marah, IG: @risman3551



**Dr. Sal Murgiyanto, M.A.** mengawali kariernya sebagai penari dan penata tari sebelum beralih profesi sebagai guru, peneliti, sarjana, dan kritikus. Gelar B.A. ia peroleh dari ASTI (Akademi Seni Tari Indonesia) Yogyakarta; M.A. (tari) dari University of Colorado dan Ph.D. (kajian pertunjukan) dari New York University. Tahun 1978 sebagai anggota Komite Tari Dewan Kesenian Jakarta Sal menumbuhkan Festival Penata Tari Muda dan bersama para pengajar tari Institut Kesenian Jakarta mendirikan Indonesian Dance Festival (IDF) tahun 1992. Pada 1993-2011, Sal mengajar tari di Graduate Program Taipei National University of the Arts. Kini sebagai emeritus ia mengajar di Program Pascasarjana Seni Pertunjukan dan Seni Rupa Universitas Gajah Mada, Pascasarjana ISI Yogyakarta, dan ISI Surakarta. Tahun 2014, Sal mendirikan Komunitas Seni SENREPITA di Yogya dan ditunjuk sebagai *co-curator* seni pertunjukan bagi partisipasi Indonesia di Festival Europalia 2017 di Brussels, Belgia. Sal Murgiyanto menerima Satyalancana Kebudayaan (2013) dari Presiden Republik Indonesia sebagai penari, akademisi, dan kritikus seni.



**Dr. Sangayu Ketut Laksemi Nilotama, M.Ds.** lahir di Serang, 8 Juni 1966. Menyelesaikan S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Trisakti. Menyelesaikan Program Magister Desain dan Program Doktor di Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung. Pekerjaan: dosen tetap pada Program Studi Desain Interior dan Ketua Program Studi Magister Desain Produk. Pernah menjabat sebagai Sekretaris Bidang Kemahasiswaan, Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Alumni, dan Ketua Pusat Studi Reka Rancang dan Visual FSRD Universitas Trisakti. Anggota Himpunan Desainer Interior Indonesia, The Development CAFÉ sebagai Head of Department - Sustainable Design and Architecture (Indonesia Governing Board). Anggota Asosiasi Dosen Indonesia. Pengalaman lain sebagai peneliti, pemakalah, dan instruktur dalam *workshop*.



**Prof. Shin Nakagawa** adalah pegiat *soundscape* dan musik di Asia Tenggara dan Eropa, yang meraih gelar Doktor dari Universitas Seni di Osaka pada tahun 2001. Penghargaan yang telah diraihnya antara lain: Cultural Prize dari Kyoto, Kyoto Music Prize, Suntory Prize, Koizumi Music Prize, dan City Planning. Buku-buku yang telah ditulisnya antara lain: *Heiankyō Oto no Uchu (The Sounding Cosmos of the Heiankyō Capital)*, tahun 1992, yang juga diterbitkan di Jerman pada tahun 2000; *Musik dan Kosmos, Sebuah Pengantar Etnomusikologi, Yayasan Obor, Indonesia* (2000); *Topos of Sound Art* (2007); dan *Power of Arts* (2013). Ia menerbitkan novel pertamanya berjudul *Sawa Sawa* (2003). Ia menjadi perwakilan kelompok gamelan Jawa di Osaka yang diberi nama 'Marga Sari', sehingga ia sering bepergian ke luar negeri. Selain itu, ia juga menjadi pemain perkusi untuk Chamber Orchestra di Kyoto. Saat ini ia aktif bergerak dalam bidang sosial dan komunitas berbasis manajemen seni yang berkolaborasi dengan sektor NPO, yaitu pemerintah dan warga di Osaka, Kyoto, Nara, Iwate, Bangkok, dan Yogyakarta. Ia menjadi Profesor Kehormatan untuk Urban Research Plaza di Osaka City University.



**Stephanus Setiawan, E. FIAP.** lahir di Yogyakarta, 31 Maret 1952. Mengenal fotografi sejak umur 11 tahun, memakai kamera plastik. Belajar foto secara otodidak, baru setahun kemudian belajar foto kepada Bapak Wono Tioso, seorang sahabat ayahnya yang berprofesi sebagai wartawan foto harian *Kedaulatan Rakyat* di Yogyakarta. Kamera serius pertama yang dimiliki adalah jenis kamera *pocket* Canon QL 17. Fotografi terus ditekuni hingga saat ini. Pengalaman kerja: mulai mengajar mata kuliah fotografi di FSMR, ISI Yogyakarta sejak tahun 1994. Pernah mengajar mata kuliah fotografi di D-3 Komunikasi UGM; Akademi Komunikasi Indonesia Yogyakarta (AKINDO), *Modern School of Design Yogyakarta*, dsb. Mengikuti lomba foto tingkat daerah, regional, nasional, serta internasional sejak tahun 1980-1999. Menjadi juri nasional dan internasional, menjadi pembicara seminar, *workshop*, dan sarasehan dalam berbagai kesempatan. Pemegang gelar fotografi nasional dan internasional. Secara rutin mengikuti pameran foto daerah, nasional, dan internasional serta pameran bersama akademisi FSMR ISI Yogyakarta. Alamat surel [s.setiawan\\_@yahoo.com](mailto:s.setiawan@yahoo.com).



**Dr. Sumbo Tinarbuko, M.Sn.** ([www.sumbotinarbuko.com](http://www.sumbotinarbuko.com)) Alumnus Program Magister Desain ITB Bandung dan Program Doktor Ilmu Humaniora, FIB, UGM Yogyakarta ini sehari-harinya menjadi dosen tetap pada Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Program Pascasarjana ISI Yogyakarta. Ia juga dikenal sebagai kolumnis bidang komunikasi publik dan budaya visual di berbagai media massa cetak serta media *dotcom*. Di antaranya: harian *Kompas*, harian *Kedaulatan Rakyat* (KR) Yogyakarta, *Harian Jogja* (*Harjo*) Yogyakarta, Koran *Tribun* Jateng Semarang, *Beritagar.id* Jakarta, *Alinea.ID* Jakarta, koran *Investor Daily Jakarta*. Di lingkungan teman-temannya, Sumbo Tinarbuko identik sebagai inisiator resesik sampah visual iklan komersial dan iklan politik. Bersama Komunitas Resesik Sampah Visual, ia menjalankan aksi damai resesik sampah visual iklan komersial dan iklan politik sejak 2012 hingga sekarang. Selain sebagai kolumnis, Sumbo Tinarbuko telah menerbitkan sembilan buku: (1) *Mendengarkan Dinding Fesbuker*, Penerbit Multicom Galangpress Grup, Yogyakarta, Juli 2009; (2) *Iklan Politik dalam Realitas Media*, Penerbit Jalasutra, Yogyakarta, Maret 2009; (3) *Mata Hati Iklan Indonesia: Esai Sosial Budaya Iklan Indonesia*, Dini Publisher, Agustus 2010; (4) *Semiotika Komunikasi Visual*, Penerbit Jalasutra Yogyakarta, Maret 2008; (5) *Semiotika Komunikasi Visual*, Penerbit Jalasutra Yogyakarta (Edisi Revisi), November 2009; (6) *Yogyakarta Melawan dengan Simbol*, Penerbit Ombak Yogyakarta, 2012; (7) *DEKAVE, Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global*, Penerbit Caps Yogyakarta, September 2015; (8) *Membaca Tanda dan Makna Desain Komunikasi Visual*, Penerbit BP ISI Yogyakarta, September 2017; dan (9) *Perancangan dan Pengkajian Desain Komunikasi Visual*, Penerbit BP ISI Yogyakarta, Februari 2019.



**Susanto Umboro, M.Sn.** lahir di Bantul, 20 Desember 1980. Pendidikan S-1 Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam dan S-2 Penciptaan Seni Fotografi Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Pernah bekerja sebagai fotografer di Calista Digital Photo Studio Yogyakarta dan tahun 2012 sebagai Tenaga Pengajar Harian Lepas di Program Studi Televisi dan Film, FIB, Universitas Jember dan Tenaga Pengajar Luar Biasa (TPLB) di Program Studi Fotograf, FSMR, ISI Yogyakarta dari tahun 2014 sampai sekarang. Aktif berpameran dari tahun 2000 baik kelompok maupun tunggal seperti Pameran Angkatan 2000 Penetrasi; Pameran bersama 'kelompok 50'; Pameran Bersama Angkatan 2010 Pasca-ISI PHOTO EXHIBITION "NEWS"; Pameran dan Penayangan Seni Media Rekam, Jalan Menuju Kreatif; Pameran Tunggal 'Tata Rias Fantasi dalam Fotografi Portrait'; dan Pameran Tunggal "Refleksi Kaca dalam Fotografi Ekspresi" di Galeri Tembi Rumah Budaya, Yogyakarta.



**Dr. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum.** dilahirkan di Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta, pada 10 Januari 1962 (karena kesalahan administrasi, tertulis di seluruh dokumen resmi, 29 April 1962). Menyelesaikan pendidikan seni rupa di Sekolah Seni Rupa Indonesia/Sekolah Menengah Seni Rupa (SSRI/SMSR) Yogyakarta; Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI Yogyakarta (S-1); Program Pascasarjana Universitas Gadjah Mada Yogyakarta (S-2), dan Program Studi Kajian Budaya dan Media, Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada Yogyakarta (S-3). Mengajar di Fakultas Seni Rupa dan Pascasarjana ISI Yogyakarta. Menjadi Ketua Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni Program Pascasarjana ISI Yogyakarta. Menjadi kurator di Galeri Nasional Indonesia dan Galeri R.J. Katamsi ISI Yogyakarta. Menguratori berbagai pameran seni rupa di dalam dan di luar negeri. Menulis kritik seni dan berbagai persoalan seni rupa di berbagai koran, majalah, dan jurnal.



**Prof. Dr. Hj. Yudiaryani, M.A.** Pendidikan: S-1 (Dra) Sarjana Sastra Perancis UGM; S-2 (M.A.) Theatre and Film Studies, University of New South Wales (UNSW), Sydney, Australia; dan S-3 (Dr.) Seni Pertunjukan dan Ilmu Budaya Universitas Gadjah Mada. Guru Besar Teater di ISI Yogyakarta. Jabatan/ Golongan: Guru Besar/IVd. Pekerjaan: staf Pengajar Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Yogyakarta; staf pengajar Program Penciptaan dan Pengkajian Pascasarjana ISI Yogyakarta; membimbing tesis S-2 dan disertasi doktor pada Program Pascasarjana ISI Yogyakarta, Sekolah Pascasarjana UGM, dan ISI Surakarta. Alumnus Lembaga Ketahanan Nasional (LEMHANNAS) RI PPRA XLIX 2013. Penilai Buku Ajar Seni Teater untuk Siswa SMP dan SMA, BSNP, Kemdikbud, Jakarta. Penyusun "Peta Konsep" Pendidikan Bidang Studi Seni Teater, Pusat Perbukuan, Badan Standard Nasional Pendidikan, Kemdikbud. Sebagai Pimpinan dan Sutradara Artistik Lembaga Teater Perempuan (LTP) Yogyakarta. Menyutradarai pertunjukan teater di beberapa kota di Indonesia dan di mancanegara. Juri dalam festival teater; Pimpinan Produksi Hibah Seni Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Yogyakarta ke beberapa negara sahabat; serta instruktur dan narasumber dalam program *workshop* dan seminar seni teater yang diselenggarakan oleh Taman Budaya. Alamat: Jalan Abimanyu B 20 Krikilan, Sariharjo, Ngaglik, Sleman. Jalan Kaliurang Km 8,5 Yogyakarta. Tlp.: 087839194949. Surel: yudi\_ninik@yahoo.co.id.



**Drs. H.M. Umar Hadi, M.S.** lahir di Yogyakarta, 1958. Tercatat sebagai mahasiswa jurusan Seni Reklame, STSRI 'ASRI" Yogyakarta tahun 1978. Setelah lulus S-1, pada tahun 1984, meniti karier sebagai pengajar di jurusan yang sama. Menyelesaikan studi S-2 di ITB kemudian berturut-turut mendapat amanah dari kampus menjadi Ketua Program Studi DKV, Ketua Jurusan Desain, hingga PD 1 FSR, ISI Yogyakarta. Memperoleh pengalaman profesional sebagai desainer grafis melalui kegiatan merancang logo, buku, poster, ILM, dll. Menulis, meskipun tidak terlalu sering untuk jurnal, buku, dan katalogus pameran desain. Sejak kecil ingin menjadi orang yang bermanfaat bagi orang lain, dan ternyata itu bukanlah hal yang mudah.



**Zulisah Maryani, M.A.** lahir di Sleman, 19 Juli 1978. Menempuh pendidikan S-1 di Jurusan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Budaya, UGM (1997-2002) dengan spesialisasi linguistik. Menjadi editor di Penerbit Gama Media Yogyakarta (2002-2004) dan hingga sekarang menjadi editor lepas. Menjadi staf pengajar di Jurusan Fotografi, FSMR, ISI Yogyakarta (2005-sekarang). Menjadi dosen tamu di UTY, STTKD Yogyakarta, dan UJB Yogyakarta. Diberi amanat menjadi Sekretaris Jurusan Fotografi (2007- 2009) dan Sekretaris UPT Galeri Seni ISI Yogyakarta (2013-2017). Gelar *Master of Arts* (M.A.) diperoleh pada tahun 2011 dengan predikat *cumlaude* di S-2 Linguistik, Program Pascasarjana Fakultas Ilmu Budaya, UGM. Saat ini menempuh pendidikan S-3 Linguistik, Program Studi Ilmu-Ilmu Humaniora, Program Pascasarjana FIB, UGM. Aktif melakukan penelitian dari 2009 sampai dengan 2017 melalui LPT ISI Yogyakarta dan pengabdian kepada masyarakat melalui P3 Wilsen LPM ISI Yogyakarta. Menulis artikel ilmiah: (1) "Register Fotografi sebagai Variasi Bahasa" (Vol. 02 No. 1 Februari 2007, *Jurnal Rekam*, FSMR, ISI Yogyakarta), (2) "Relasi antara Fotografi dan Bahasa: Foto dan Klise sebagai Kias Bahasa" (Vol. 03 No. 1 Maret, 2008, *Jurnal Rekam*, FSMR, ISI Yogyakarta), (3) "Slogan Televisi: Sebuah Kajian Kebahasaan" (Vol. 06 No. 1 April, 2011, *Jurnal Rekam*, FSMR, ISI Yogyakarta), (4) "Penggunaan Kata dan Frase 'Tidak Baku' dalam Bidang Fotografi (Vol.08 No. 1 Desember 2012, *Jurnal Rekam*, FSMR, ISI Yogyakarta), dan (5) "Ingatan Anak tentang Dongeng Si Kancil Mencari Timun (Suatu Tinjauan Psikolinguistik) (Vol. 8/ No. 2, September 2012, *PUITIKA: Jurnal Humaniora*, Jurusan Sastra Daerah, FIB, Unand). Menulis buku *Bahasa Indonesia untuk Menulis Karya Ilmiah Bidang Seni* (2014) dan *Padanan Kata Asing-Indonesia dalam Bidang Seni* (2016).



Soeprapto Soedjono (SS) lahir 28 Februari 1949 di Kraksaan, Jawa Timur, adalah Guru Besar senior di bidang Sejarah Fotografi dan Sejarah Seni dan Rektor ISI Yogyakarta periode ke-4 (2006-2010). SS merupakan alumni Jurusan Reklame STSRI "ASRI" Yogyakarta; Visual Communication Design Department di School of the Arts Institute of Chicago, Amerika Serikat; Comparative Arts Department College of Fine Arts of Ohio Univesity, Athens, Ohio, Amerika Serikat. Mengajar fotografi di strata sarjana, magister dan doctoral di Program Pascasarjana ISI Yogyakarta serta di Universitas Trisakti, Jakarta. Pernah diundang ke Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI) di Malaysia sebagai 'Pensyarah Tamu' sekaligus sebagai 'Penyelia Pasca Siswazah' di bidang seni rupa. Disamping mengajar, SS juga aktif berpameran di Indonesia dan mancanegara; menjadi Dewan Kehormatan Masyarakat Fotografi Indonesia; dan menjabat sebagai Ketua Asosiasi Dosen Seni Media Rekam Indonesia (ADSMRI).

"FSMR telah mendapatkan penguatan dan citra yang baik atas dedikasi dan prestasi-prestasi beliau. Semoga semua amalan tugas yang telah dijalankan mendapatkan rida dan balasan sebaik-baiknya dari Tuhan Yang Maha Esa, Allah SWT. Demikian juga disampaikan permohonan maaf yang sebesar-besarnya, apabila dalam melaksanakan tugas dan dalam berhubungan atau berkomunikasi selama ini, kami semua, *civitas academica* ISI Yogyakarta banyak melakukan hal-hal yang tidak berkenan. Semoga dalam memasuki masa purnabakti, Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA., Ph.D. selalu dikaruniai kesehatan, kekuatan, dan tetap produktif dalam berkarya".

**Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.**  
(Rektor ISI Yogyakarta)

"Saya bangga mempunyai teman (Soe)Prapto Soedjono karena teman kuliah saya ini telah sukses menapaki jenjang pendidikannya dari mulai SD, SMP, SMA, STSRI "ASRI" Yogyakarta, S-2 di Scholl of the Arts Institute of Chicago USA, sampai S-3 di Ohio University USA. Bagaimana tidak? (Soe)Prapto Soedjono hingga saat ini ialah profesor pertama di bidang fotografi dan satu-satunya di Indonesia. Saya tahu betul bagaimana suka duka, jatuh bangun perjuangannya untuk meraih prestasi sampai ke sana. Inilah yang sering saya ceritakan kepada adik-adik generasi muda agar mereka termotivasi untuk meniru perjuangan (Soe)Prapto Soedjono".

**Drs. H. Risman Marah, M.Sn.**  
(Program Studi Fotografi, FSMR ISI Yogyakarta)

"Thanks in large part to Professor Soedjono, CIT and ISI now have a Professional and Educational Memorandum of Understanding and we look forward to further developing that relationship. More importantly though we have established a number of valuable friendships between staff members of each institute. Prof I wish you all the very best for your retirement and remind you that you have an open invitation to visit the Canberra Institute of Technology".

**Julian Stevenson**  
(Photography Department Canberra Institute of Technology)

"Prof. Prapto telah berhasil memperlihatkan sebuah contoh 'paket lengkap' (penampilan, karier, hingga gelar akademik) sebagai dosen ideal, sejak zaman ASRI hingga menjadi ISI Yogyakarta. Tidak saja berhasil meraih gelar berurutan dimulai dari B.A., Drs., MFA., Ph.D. (dua gelar terakhir dari Amerika) hingga Profesor, namun juga dalam hal jabatan dari Ketua Jurusan, PD 1, Dekan, hingga Rektor. Dalam catatan sejarah ISI Yogyakarta, Prof. Prapto adalah **rektor pertama** ISI Yogyakarta yang merupakan 'orang asli' dari ASRI, bukan seperti rektor sebelumnya yang didatangkan dari luar, Prof. But Muhtar dari ITB, Prof. Soedarsono dari UGM, dan Prof. Bandem dari Bali. Terima kasih Prof. Prapto, telah menginspirasi kami".

**Drs. H. M. Umar Hadi, M.S.**  
(Program Studi Desain Komunikasi Visual, FSR ISI Yogyakarta)

"Menapaki ruang waktu di berbagai peristiwa bersama Pak Prapto, hidup menjadi semakin penuh dinamika. Pak Prapto sangat mendorong generasi muda untuk tampil maju. Sebagaimana ketika Pak Prapto sebagai sosok pribadi, dosen, dan pejabat, tiada pernah lupa mengajak dan mengingatkan pentingnya studi dengan penuh disiplin dan serius untuk mencapai prestasi, baik dalam bidang akademik maupun dalam kesenimananan dan kehidupan.

Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA., Ph.D., sudah merengkuh ilmu teater dalam dekapan lembut Dewi Saraswati".

**Dr. Drs. Nur Iswantara, M.Hum**  
(Program Studi Sendratasik, FSP ISI Yogyakarta)



BP ISI  
Yogyakarta

Bersama Menyigi dan Meneroka  
Fotografi, Media, dan Seni

Bunga Rampai Purnabakti  
Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA., Ph.D.

Bunga Rampai Purnabakti  
Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA., Ph.D.

Bersama Menyigi dan Meneroka  
Fotografi, Media, dan Seni

Editor: Dr. Irwandi, M.Sn.



Badan Penerbit ISI Yogyakarta

Penerbitan buku bunga rampai purnabakti **Bersama Menyigi dan Meneroka Fotografi, Media, dan Seni** ini merupakan wujud representasi perjalanan karier akademis Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, MFA., Ph.D. (SS) di ISI Yogyakarta selama kurun waktu hampir 40 tahun. Dalam kurun waktu tersebut, SS telah melalui perjalanan karier di dunia pendidikan yang melintasi berbagai ranah seni, di antaranya pengalaman menimba studi di bidang perbandingan seni; menjadi pengajar di embrio Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta; menjadi Ketua Jurusan Teater Fakultas Pertunjukan, ISI Yogyakarta; mengajar di Jurusan Fotografi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR) ISI Yogyakarta; turut menjadi bagian awal pendirian dan menjadi Dekan FSMR, ISI Yogyakarta; serta menjadi Rektor ISI Yogyakarta (2006-2010). Selain itu, SS juga memiliki pengalaman mengajar di luar negeri dalam bidang perbandingan seni, serta pengalaman-pengalaman lainnya. Khusus di bidang fotografi, kontribusi besar SS yang hingga saat ini terus berkembang ialah terbangunnya tradisi fotografi akademis dan pengkajian fotografi di tataran sarjana hingga doctoral. Melalui pemikiran-pemikiran yang SS tuangkan dalam buku dan artikel jurnal, akademisi fotografi mendapatkan banyak pengetahuan dan dapat melakukan berbagai pengembangan diri di bidang fotografi, juga di bidang seni media rekam pada umumnya.