

20 Desember 1999, Raihul Fadji

Seni Rupa Milenium Baru

BAGAIMANA bentuk seni rupa pada milenium ketiga? Seniman garda depan, sejak 1960-an, memberikan jawaban dengan "melukis" menggunakan kamera video. Tapi, tampaknya, itu pun belum memadai karena setiap medium memiliki keterbatasan sehingga memaksa seniman terus melakukan inovasi terhadap medium serta idiom.

Setelah seni instalasi, muncul pula seni rupa pertunjukan. Menjelang tahun 2000, ada jawaban baru dengan diperkenalkannya seni multimedia, yang merupakan medium gado-gado dengan memanfaatkan inovasi teknologi komunikasi visual dengan inovasi medium dan idiom seni rupa, seni lakon, dan musik. Seni multimedia memberikan kemungkinan eksplorasi yang hampir tak terbatas terhadap medium dan idiom.

Adalah kelompok GEBER Modus Operandi yang mencoba meramalkan bentuk seni pada milenium ketiga dengan menampilkan pertunjukan seni multimedia bertajuk *Mystical Machine Made in Indonesia* di Lembaga Indonesia Prancis, Yogyakarta, 12 Desember lalu. Pertunjukan itu diawali dengan tayangan animasi proses reproduksi kodok yang melahirkan kecebong dan diikuti tayangan *image* kelahiran jabang bayi di ruang bersalin.

Pada layar kedua berbentuk datar, muncul tayangan video yang dikontrol sepenuhnya dengan perangkat komputer berupa seorang pria berdasi berjalan mondar-mandir secara berulang-ulang. Pada salah satu sudut layar itu ada konstruksi yang mencitrakan bentuk terowongan yang bisa bergerak. Tayangan *image* ini diikuti dengan munculnya seorang pria yang hanya mengenakan cawat hitam menghela konstruksi terowongan itu dengan sepuh tenaga, sementara seorang perempuan botak bertubuh ceking yang mengenakan pakaian ketat sibuk melipat pakaian yang terserak di sekitarnya. Tiba-tiba seorang laki-laki yang juga bercawat hitam menyeruak dari arah penonton ke kubangan buku-buku. Seketika ia terlibat dalam adegan repetitif menyusun dan meruntuhkan susunan buku, sembari mempertanyakan kuasa ilmu pengetahuan terhadap manusia. Sementara itu, sang perempuan mengenakan semua pakaian yang sudah dilipatnya sehingga akhirnya tubuhnya menggelembung, sedangkan si penghela terowongan terus dengan otot merentang dan lenguhan sepuh tenaga menghela dan mundur berulang-ulang.

Layar pun secara bergantian memunculkan tayangan bentuk-bentuk virtual dan teks yang terus berjalan, sementara sang lelaki bercawat meneruskan aktivitasnya melakukan berbagai pose sanggama sembari membaca buku berisi takhayul politik Orde Baru: cita-cita kemerdekaan, masyarakat adil makmur, konstitusional, dan delapan jalur pemerataan. Kemudian, sang lelaki terjengkang, sementara sang perempuan melucuti tubuh tambunnya sehingga kembali ke wujud tubuh aslinya yang garing dan jauh dari kesan sensual.

Itulah klimaks pertunjukan multimedia yang digarap dengan sentuhan teknologi yang serba *high-tech* dengan metafora yang mengandung absurditas dan bahkan kegilaan pikiran akibat keracunan budaya industrial.

Narasi besar *Mystical Machine Made in Indonesia* mencerminkan alienasi terhadap kemanusiaan oleh ilmu pengetahuan dan industrialisasi yang sangat mekanistik. Pikiran dan akal budi manusia sudah teracuni dengan rutinitas dan aksi repetitif yang terpola. Akibatnya, manusia tak lebih dari mesin-mesin yang dikontrol akal budinya. Tapi, di tengah otomatisasi akal budi itu, masih muncul sedikit gugatan nurani.

Pertunjukan berdurasi 45 menit ini patut dicatat sebagai peristiwa kesenian yang luar biasa dan layak dipertunjukkan menyongsong milenium baru. Karya ini merupakan karya yang sangat tipikal generasi seniman yang akrab dengan *high-tech* sehingga mereka mampu merancang pertunjukan itu

dalam hitungan detik atau menggunakan idiom yang sangat radikal. Padahal, usia mereka rata-rata masih 25 tahun. Kelompok ini didirikan oleh Pius Sigit Kuncoro, Bintang Hanggoro, dan Wildan Antares—dari Jurusan Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia, Yogyakarta—pada 1998. Sebelumnya, mereka telah beberapa kali mementaskan karya multimedia dan *video performance*. Telah lahir seniman baru untuk masa yang baru.