

Tubuh dan Dunia yang S

OLEH WICAKSONO ADI

Adalah hal yang sudah lazim jika orang mengatakan bahwa menyaksikan seni saat ini adalah menyaksikan kisah perihwal individu yang bersusah payah merebut dirinya sendiri. Yakni individu yang telah jadi korban dari kekuatan besar yang nyaris tak teridentifikasi, tetapi implikasinya dapat dirasakan secara nyata. Individu yang menjadi medan sengketa dari berbagai kekuatan impersonal yang seolah berpusar di ceruk-ceruk gelap dan nyaris tak ada titik balik.

Daya-daya impersonal itu pun hadir di hadapan individu sebagai serpihan atau fragmen-fragmen yang bertumpuk atau berserakan ke sana kemari sehingga nyaris tak teridentifikasi sehingga kian mustahil menyusun subyek dalam bentuk yang utuh dan final pula. Plus sisa ilusi kuno: modernitas yang semula diyakini sebagai proyek penemuan manusia sebagai subyek yang utuh dan otonom, tetapi kemudian justru menghancurkan dasar-dasar terbentuknya subyek itu sendiri. Maka sang subyek pun berdiri goyah (ogal-agil) di atas dunia fragmentatif yang penuh paradoks dan antagonisme yang nyaris tak terselesaikan.

Dan karena mustahil merangkum situasi semacam itu dalam representasi tunggal, seni cenderung memasuki puseran dimensi-dimensi yang bertolak belakang atau saling sejajar di garis tegangan antara yang utuh dan terpecah pada momen dan sekuen tertentu

dengan pola yang kadang tak dapat ditentukan. Dalam seni tari dan teater, kita melihat panggung sebagai medan untuk mewujudkan sejenis ungkapan tak beraturan dari daya-daya yang memungkinkan indera dan tubuh mampu mengenali kehadirannya dalam konteks ruang dan waktu tertentu. Gerak menjadi sejenis pantulan segala yang tak terurai, tetapi memiliki wujud yang dapat dicerap tubuh dalam konteks tertentu tersebut.

Salah satu perhelatan tari yang kontinuu menampilkan karya para koreografer kontemporer Indonesia dan luar negeri adalah Indonesian Dance Festival (IDF). Dalam IDF ke-9 tahun 2008 lalu, sekali lagi kita mendapati karya-karya yang menggambarkan implikasi subyek yang goyah tersebut, terutama pada karya-karya koreografer dari luar Indonesia seperti Megumi Kamimura, Yukio Suzuki, Natsuko Tezuka (Jepang), Rachael Lincoln dan Leslie Seiter (AS), dan kelompok MK (Italia).

Di situ kita menyaksikan runyamnya hubungan antarindividu, individu dengan dunia yang terfragmentasi dan individu dengan dirinya sendiri. Tubuh telanjur terkapling-kapling oleh kota, kerja, mesin, dan benda-benda serta tertimbun oleh realitas buatan dan seduksi budaya konsumer. Itulah dunia kita hari ini. Dunia yang sudah jadi meski dalam proses men-jadi itu dari *sono*-nya sudah salah. Di situ banyak



Peserta lokakarya Indonesia Dance Festival (IDF) berlak Jakarta, Oktober 2009.

konsekuensi yang fatal. Segalanya telanjur runyam dan berantakan. Itulah dunia yang salah kedaden.

Tetapi rupanya sang individu tak juga menyerah oleh gempuran dunia semacam itu. Ia tetap bersikeras menemukan keutuhan dirinya meski hanya sekejap. Maka muncul koreografi yang berisi peristiwa atau potongan peristiwa yang berpusar menuju suatu ke-

satuan terbelah atau terbelah. Segalanya telanjur runyam dan berantakan. Itulah dunia yang salah kedaden. Tetapi rupanya sang individu tak juga menyerah oleh gempuran dunia semacam itu. Ia tetap bersikeras menemukan keutuhan dirinya meski hanya sekejap. Maka muncul koreografi yang berisi peristiwa atau potongan peristiwa yang berpusar menuju suatu ke-

tiga sahabatnya yang saling mengisi satu sama lain. Mereka adalah Miranda Hobbes, Charlotte York, dan Samantha Jones.

Cerita fiksi di layar kaca tentang persahabatan empat perempuan Amerika ini semakin dikenal ketika diangkat dalam versi layar lebar bertajuk *Sex and The City: The Movie* pada tahun 2008, dan rencananya, *Sex and The City 2* yang di Indonesia bakal dirilis pada 2 Juni 2010.

Darren Star, sang pencipta tokoh dan cerita tersebut mengambil *setting* di Kota New York, Amerika Serikat. Gaya hidup, obrolan, hingga diskusi tentang isu-isu sosial menjadi hal yang kental dalam setiap episode. Dan karena kepiawaian orang-orang di belakang layar dalam mengemas film tersebut, kisah mereka mampu menginspirasi orang lain, mulai dalam hal busana, gaya persahabatannya, hingga pemanfaatan gadget-gadget mutakhir.

Maka wajar jika pada 26 Mei 2010, Warner Bros. Pictures menggandeng Hewlett-Packard (HP) untuk mendukung gaya hidup dari karakter-karakter *Sex and The City 2*. Dukungan dari HP memperkuat semangat dan gaya hidup yang digambarkan empat sekawan dari *The Big Apple* yang lekat dengan nuansa

layar lebar yang telah membuat S fenomenal. Banyak di seluruh dunia rasa sangat dekat Samantha, Charlotte York, Miranda. Bahkan seperti mengenali man dekat dan tokoh-tokoh fiksi.

Mengomentari Lasti Abidin, The Marketing Manager Perkasa Esthetika wakilkan Warner Bros mengatakan, fenomena menjadi konfirmasi hidup dan segala penyelesaiannya yang kan dalam *Sex and The City* lah membawa insidensi audiensnya yang antero dunia, ternesia.

"Inspirasi yang meliputi gaya busana, nakan keempat teknologi berbalut nawan yang dipilih hingga minuman mereka bersosialis *brand* terkemuka Hewlett-Packard untuk menegaskan dup inspirasional warkan Carrie dan nya dalam *Sex and The City* Terpiluhnya HP dari komitmen *brand*

Artikel : Seni (Dance)

Penulis : Wicaksono Adi

Title : Tubuh dan Dunia yang Salah Kedaden

Media : Kompas, 30 Mei 2010, Hal. 20