

Benda-benda yang Selalu Luput

◆ Pameran Seni Handiwirman

PERJALANAN seniman sering sulit diduga oleh awam. Tidak mudah untuk membayangkan seseorang yang membuat lukisan coret-moret ala Basquiat, atau melumuri kanvas dengan lelehan warna tak beraturan dengan kesan kusam, kemudian muncul dengan seri lukisan yang bercitra realistik di dalam presisi tinggi, rapi, dan necis. Dua jenis karya yang terdahulu hadir dengan kuat, demikian juga yang belakangan. Lebih menarik lagi bahwa hal itu berlangsung di dalam rentang waktu yang relatif pendek, sekitar 10 tahun, sementara usia senimannya belum genap 30 tahun.

Handiwirman Saputra mengalaminya. Karya-karya terbarunya, semua ia buat pada tahun 2004 ini, ia tampilkan di dalam pameran seni yang bertajuk "Apa-apanya Dong" di Nadi Gallery tanggal 16-30 September 2004. Isi pamerannya bukan hanya lukisan, tetapi juga benda yang dipajang di atas papan, serta berbagai "obyek" — benda seni tiga trimatra yang bukan patung. Keragaman media itu sejalan dengan keanekaan topik. Di kanvas-kanvasnya, ia menyajikan sejumlah sofa, perangkat mesin pendingin udara, dan sejumlah benda yang tidak gampang diterka padanannya dengan benda di dalam kehidupan sehari-hari. Sajian obyeknya juga berbagai jenis, sejak berwujud mirip bola sampai permainan lampu neon.

Memasuki ruang pamerannya, pengunjung gampang tertarik pada sebuah bidang bersinar putih di dinding yang menghadap pintu masuk. Itulah *Bidang dan Bayangan*. Di sana ia memasang tujuh batang lampu neon ber-susun mendatar secara teratur pada sebuah bidang yang bercat rata hijau-kebiruan sangat muda. Sinar putih lampu neon menembusi rambut palsu yang seperti gumpalan serabut-serabut hitam yang tak beraturan dan sebagian terjuntai sampai bagian paling bawah.

Handiwirman tidak meninggalkan tanda apa pun yang bisa dilacak di luar paduan benda-benda tersebut. Nyala lampu dan rambut palsu: apa yang bisa kita peroleh? Seolah ia tidak ingin mengirimkan sesuatu pesan, dan membiarkan benda-benda itu berbicara hanya dengan cara hadir secara khusus seperti itu. Cakrawala terbentang luas dan penonton boleh menetapkan di titik mana fikirannya hinggap, namun toh daya tarik benda hasil rekayasa ini terlalu kuat untuk diabaikan seperti layaknya lampu dan rambut yang secara terpisah punya makna masing-masing.

Daya tarik serupa datang dari lukisan berisi sesuatu yang tidak dengan mudah kita tautkan dengan benda sehari-hari. Sebutlah itu jajaran tiga buah lukisan obyek. Dengan latar serupa, warna muda yang cerah, ia menggambarkan sebuah kantong plastik lengkap dengan lipatan yang terkesan realistik. Di bagian atas tampak dua buah stepler untuk mengancingkannya. Kantong transparan itu menampakkan isi di dalamnya yang mirip gumpalan busa yang diikat dengan tali-tali melintang, dan tertempel segumpal rambut. *Object no 3: Mental Series* ini tidak mengizinkan kita merangkai-rangkai cerita, mi-

salnya tentang sebuah kantong yang berisi potongan sampah organik plus potongan rambut entah siapa dan dibuang entah ke mana.

Pertanyaan gampang muncul pula melihat sebetuk bulatan tak sempurna yang di bagian atas memunculkan bentuk mirip kepala dan paruh burung. Burungkah ini? (*Object no 2: Mental Series*). Atau onggokan besar yang tepi-tepinya berserabut (*Object no 1: Mental Series*) yang tak ubahnya *cemoro*, sebuah istilah di dalam bahasa Jawa untuk menyebut rambut tambahan bakal membuat sanggul. Ataukah ini sejenis sarang makhluk bersayap seperti tawon?

Pertanyaan tidak kunjung surut, bahkan juga kalau kita berhadapan dengan gambar benda-benda yang kita kenali, sebutlah itu misalnya sofa. Handiwirman membuat enam buah lukisan dengan isi utama sofa berikut sebuah bantalan. Ia melukiskannya dengan rinci, dan praktis realistik.

Apa masalah penting yang dikandung sebuah sofa? Handiwirman melukisnya dengan pendekatan realistik, dengan rapi, lengkap dengan sudut jatuh sinar dan bayangan, dan mampu menonjolkan watak bahannya. Kesan yang muncul lebih pada suasana sepi, dingin, kaku, lewat potret perabot atau atmosfer yang mestinya merupakan "habitat" manusia, namun kosong tanpa penghuni. Sebuah dunia manusia namun tanpa kehadiran manusia itu sendiri, seperti baju tergeletak yang meninggalkan jejak tubuh pemakainya.

Apakah ia tengah menyodorkan sebuah kenyataan sehari-hari yang sesungguhnya merupakan potret kekuatan semesta, namun tak pernah kita sadari? Apakah ia tengah berpesan tentang energi serba maha: wajah "Dia" pada mereka yang paling menderita, pada mereka yang paling teraniaya, pada mereka yang paling tersingkirkan?

Demikian, karya-karyanya memang menyisakan sejumlah pertanyaan, seperti diungkit oleh kurator pameran Agung Hujatnikajennong. Serial sofa ini, misalnya, mewakili gambaran karya-karya Handiwirman yang setiap kali mengelak dari kepastian akan makna yang diusungnya. Bak belut, makna benda-benda itu selalu luput dari tangkapan.

Pada serial sofa ini, kejanggalan muncul dari sebuah benda, seperti onggokan daging, tumpahan kueh, atau bantalan yang jauh lebih kecil, yang terletak di sofa atau di lantai. Sebuah di antaranya, *Pose no 6: Sofa*, menyembulkan humor. Bantalan manusia berwarna jambon ini menyisakan ruang sempit yang menampakkan sandaran sofa di belakangnya yang mirip rentetan gigi. Benda entah apa tadi yang tersampir di bantalan memberi kesan lidah, sedangkan aksan berupa garis putih menandakan lengkung bantalan yang mirip bentuk bibir. Itulah humor yang tiba-tiba muncul di dalam suasana antah-berantah.

Dengan keterampilan kriya yang setara, ia juga membuat lukisan berisi alat pendingin udara yang lampak meyakinkan. Dua lukisan (*Pose no 2: AC* dan *Pose no 3: AC*) menampilkan perangkat AC itu di bagian atas. Pada

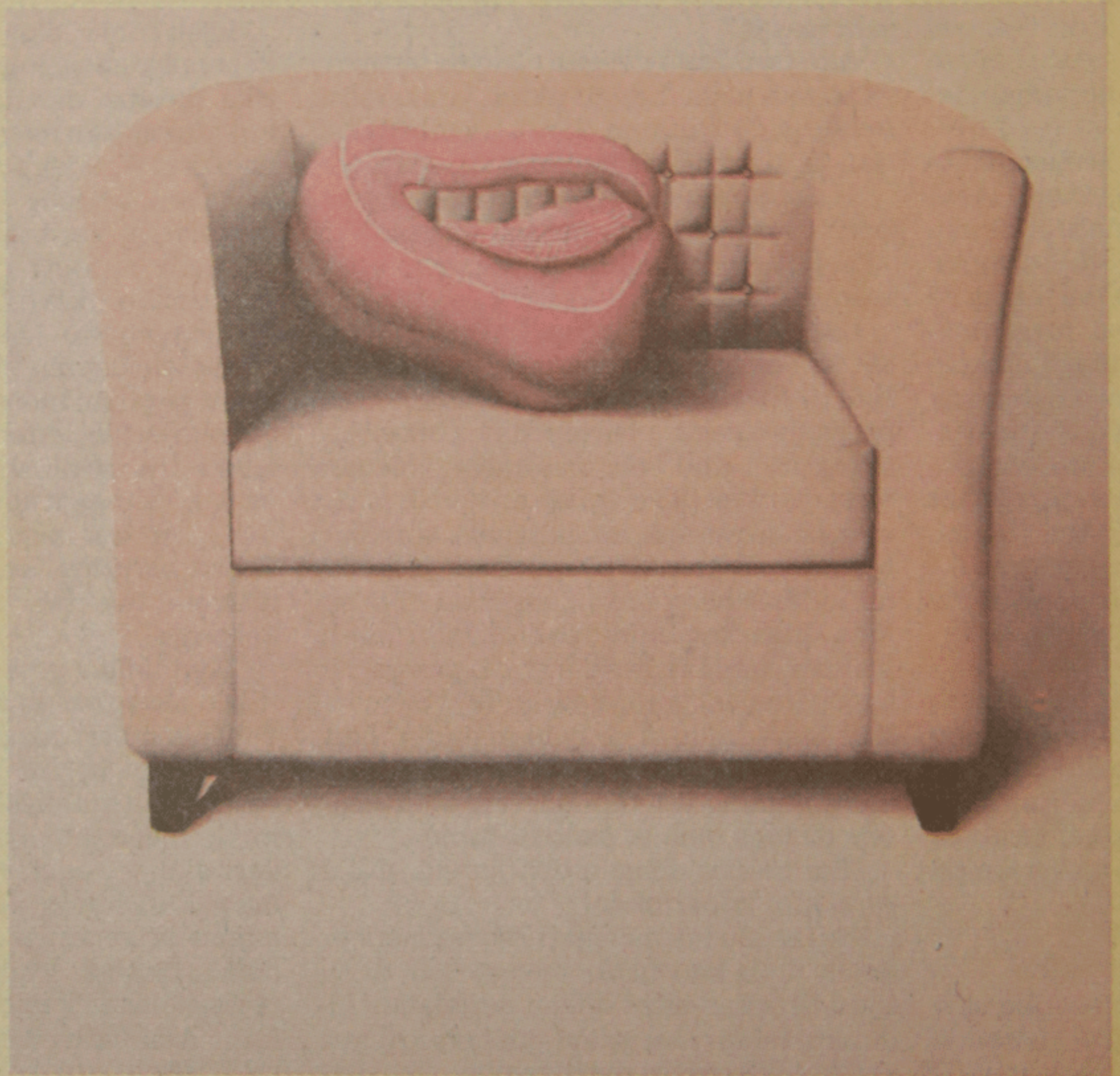
bagian bawah, ia taruh benda-benda yang termasuk "entah apa" tersebut di muka, mirip gumpalan kapas, atau lilin mainan yang dibentuk tanpa mengacu pada bentuk apa pun.

Sebuah lainnya (*Pose no 1: AC*) berisi dua panel yang disusun di atas dan di bawah, masing-masing dengan satu buah AC, dan pada bagian bawah terbaring tengkurap sesosok manusia-bantalan tanpa kepala. Ini juga memberi sentuhan humor yang terasa ganjil: boneka yang terlelap oleh semburan hawa dingin AC, tak mau kalah dari juragannya.

Namun, seperti telah tertulis di muka, karya-karya Handiwirman begitu licin untuk dipegang maknanya. Tampaknya lebih aman membiarkan karya-karya itu hadir serentak tanpa ditekuk atau dilipat oleh pemaknaan yang spekulatif. Maka, terimalah bentuk yang lucu seperti bulatan dengan dua lubang mirip colokan listrik (*Potongan Benda Kosong: Dalam Tampak Luar*), atau kue pukis di mangkuk benjol (*Potongan Benda Kosong: Luar Tampak Dalam*).

Demikian juga dengan rangkaian tiga kanvas bulat berdiameter 121 sentimeter yang ditemplei bentuk ikan-ikanan mungil dari kapas. Judulnya agak sembarangan: *Hmm...*, *Nyam-nyam*, dan *Hik*.

Tak perlu ditafsirkan macam-macam, biarkan semua hadir begitu saja. (EFIX)



KATALOGUS PAMERAN

Karya: Handiwirman

Judul: Pose no 6: Sofa (2004)

Media: Akrilik di Kanvas

Ukuran: 140 x 140 cm