

# Kompetisi Menghayati

## "Kematian"

OLEH FX HARSONO

MARI beramai-ramai menghayati kematian, mari beramai-ramai menerjemahkan kematian dengan sudut pandang pegrafis Kathe Kolwitz. Begitulah kira-kira ajakan penyelenggara Trienal Seni Grafis Indonesia 2003, yang berlangsung dari tanggal 3 hingga 19 Oktober 2003, di Bentara Budaya Jakarta. Karakter Kathe Kolwitz digambarkan sangat dominan dalam tulisan pengantar kompetisi Trienal Seni Grafis Indonesia 2003 (TSGI 2003) dalam tulisan Enin Supriyanto yang berjudul *Kathe Kolwitz, Kematian dan Kita* adalah tema yang menggiring kompetisi ini.

**B**EGITU kuatnya arti kematian dengan sudut pandang pegrafis kesohor Kathe Kolwitz sehingga tidak menyisakan ruang bagi berkembangnya imajinasi, penghayatan, dan eksplorasi estatis terhadap "kematian" dalam arti yang lebih simbolis. Itulah kematian simbolis yang bisa diterjemahkan dalam arti ketidakberdayaan manusia (baca masyarakat) dalam menghadapi raksasa ekonomi kapitalis, kekuasaan yang otoriter, nafsu negara besar untuk menguasai dunia atau kematian

individu dalam menghadapi pesta kekuatan massa mayoritas yang berbasis golongan, ras dan, agama.

Menghayati "kematian" dalam sudut pandang yang sempit memang menyulitkan dalam masyarakat dengan latar belakang kebudayaan yang majemuk. Kematian bagi penganut agama Hindu adalah bagian dari kehidupan yang tak terpisahkan, kematian adalah perpindahan jiwa seseorang pada dunia lain yang merupakan kelanjutan dari kehidupan duniawi yang penuh dosa ini. Bagi masyarakat yang secara eko-

nomis, sosiologis, dan politis tak lagi punya harapan, barangkali kematian adalah keniscayaan yang tak jauh dari keseharian mereka. Tema yang tidak dilandasi oleh konteks sosial dan budaya membuat seniman tidak mampu mengeksplorasi secara maksimal tema tersebut.

Perubahan zaman, derasnya arus budaya urban, komersialisasi dan kehidupan modern telanjur menyodorkan cara hidup yang praktis namun juga kepalsuan-kepalsuan, ini adalah kenyataan yang kita hadapi dan kita kritisi.

Kompleksitas ini menyajikan beragam problematika yang menyebabkan seorang manusia menjadi tidak mudah untuk melompat dari satu permasalahan ke permasalahan lain. Maka, perlu dipikirkan juga apakah sebuah kompetisi seni rupa perlu dibingkai dengan tema yang terlalu kuat atau

tema sekadar bingkai untuk memberikan arahan permasalahan yang masih memberikan ruang kebebasan bagi peserta untuk melakukan eksplorasi estetis.

Ketika saya mencoba membaca karya dalam TSGI 2003 ini, dalam konteks seni rupa yang tidak lagi memilah-milah antara seni grafis dan seni rupa

lainnya, saya mengalami kesulitan. Hal ini dikarenakan medium yang dipergunakan sebagaimana yang dipersyaratkan dalam kompetisi ini adalah medium seni grafis yang konvensional, di mana konvensi-konvensi seni grafis sangat melekat. *Editioning* atau penggandaan adalah ciri utama, catatan dan cara pemberian judul pun sudah ditentukan. Pilihan medium dan teknis yang dipersyaratkan tidak menunjukkan perkembangan teknologi cetak yang punya pengaruh besar terhadap perkembangan seni grafis saat ini.

Cetak digital, fotokopi, dan cetak offset sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari. Setiap hari masyarakat perkotaan membaca koran, yang dicetak dengan teknik cetak offset. Fotokopi telah dipakai sejak lama sebagai alat untuk penggandaan dokumen, foto, dan sebagainya. Demikian juga komputer dengan cetak digitalnya yang setiap hari kita lihat ketika kita melewati jalan-jalan besar di mana iklan-iklan luar ruang atau *out door advertising* dipampang. Dengan demikian, keputusan untuk tetap bertahan dan mempertahankan seni grafis yang konvensional rasanya lepas dari konteks yang berkembang di masyarakat.

Sudah saatnya seni grafis diubah menjadi seni cetak saja

atau seni cetak grafis, di mana teknologi cetak tidak lagi dipisahkan dari seni rupa. Pada kenyataannya sudah banyak seniman yang memanfaatkan teknologi cetak dalam berkarya.

♦♦♦

LEPAS dari kekonvensional-an medium yang dipakai, saya mencoba untuk mengamati karya-karya dalam TSGI 2003 ini. Karya-karya yang dimenangkan dalam kompetisi ini memang patut untuk dimenangkan. Karya Agus Prasetyanto dan karya Agus Yuhanto, dua Agus yang menghadirkan teknik etsa dan *hardboard cut* dengan ukuran yang besar, dengan penggambaran tema yang rumit, memang membutuhkan ketelitian.

Menarik untuk diamati adalah teknik *hardboard cut* dari Sri Maryanto, pemenang ke-3. Teknik pewarnaan cukilan di atas *hardboard* yang dipakai oleh Maryanto adalah teknik yang dikembangkan oleh Yamyuli Dwi Iman, yang kemudian menjadi tren di Yogyakarta dan menjadi ciri khas *hardboard cut* gaya Yogya. Teknik pewarnaan ini kaya warna dan bertumpuk-tumpuk dengan ketebalan cat yang menimbulkan tekstur. Maryanto memakai teknik ini dalam karyanya yang berjudul *Mati Tersenyum*. Menggambarkan ke-



**Pemenang III:** Sri Maryanto  
**Judul:** Mati Tersenyum  
**Tahun:** 2003  
**Media:** Cukil Hardboard  
**Ukuran:** 45 x 60 cm

matian seorang *punk* yang selalu *happy* dan tak peduli dengan hal-hal yang duniawi sehingga pada saat mati pun dia tertawa.

Karya lain yang menarik adalah karya Syahrizal Pahlevi, yang berjudul *Sinead*. *Sinead* adalah nama depan dari penyanyi perempuan yang berkepala plontos, Sinead O'Connor. Menggunakan lima buah panel karya dengan teknik cukilan kayu, figur *Sinead* berlatar belakang merah, karya ini menarik justru karena tidak menunjukkan kejelasan hubungannya dengan kematian. Karya ini sangat bersahaja, setiap panel terbagi dua bidang, figur *Sinead* dalam lima adegan ditampilkan dengan gaya cukilan yang ekspresif menempati bidang sebelah kanan dan teks di samping kiri yang mencolok. Komposisi dan teknik cukilan yang bersahaja serta penguasaan bentuk dan komposisi pada lima panel ini menjadikan karya ini menjadi tidak biasa.

Sementara itu, karya Marida Nasution, pegrafis perempuan dari Institut Kesenian Jakarta (IKJ), penuh dengan pewarnaan yang cerah meski tema yang ditampilkan kali ini agak di luar kebiasaan karya-karya Marida yang kontemplatif dan subtil.

Jago-jago pegrafis dari Yogyakarta, Bandung, dan Jakarta tidak tampak. Sempat beredar kabar dari seorang pegrafis muda dari Bandung bahwa para pegrafis muda dari Institut Teknologi Bandung (ITB) merasa-

kan beban yang berat dari tema kompetisi ini sehingga banyak yang mengurungkan niatnya untuk mengikuti kompetisi ini. Sampai seberapa jauh kebenaran dari berita burung ini perlu di cek ulang. Namun, suara-suara yang beredar di luar pameran ini bisa juga dijadikan bahan pertimbangan.

Karya lain yang menurut saya cukup kontroversial untuk ditampilkan dalam pameran ini adalah karya Rotua Magdalena yang berjudul *Kematian dan Kita, Membiarkan Lewat yang Lewat*. Sebuah karya gabungan antara cetak saring atau sablon atau *screen print* di atas film positif (semacam plastik bening yang transparan). Lembaran film positif disusun beberapa lapis sehingga image pada lapis-lapis film bertumpuk-tumpuk.

Bertolak dari batasan teknik yang menjadi persyaratan kompetisi ini, seharusnya karya Magda yang dibuat dengan teknik cetak saring di atas film positif dari mesin printer film tidak bisa diterima. Teknik pembuatan film positif tercetak image dengan raster atau *dot screen* yang sangat halus hanya bisa dihasilkan oleh teknologi digital. Adapun dalam persyaratan kompetisi teknik dengan cetak digital tidak diperkenankan. Begitu pula dengan cara mempresentasikan karya yang mengisyaratkan bahwa *editioning* atau penggandaan cetak tidak dimungkinkan dalam karya ini. Sementara itu, *edi-*



### Pemenang Penghargaan Khusus Juri:

Arief Eko Saputro

**Judul:** Hanya Sebuah Episode

**Tahun:** 2003

**Media:** Hardboard Cut (karya serial)

**Ukuran:** 20 x 25 cm x 5 + 40 x 25 cm

*tioning* adalah ciri utama yang melekat pada teknik cetak yang menjadi persyaratan kompetisi ini.



APA PUN kekurangan dari perhelatan yang dijadwalkan tiga tahun sekali, yang disebut Trienal Seni Grafis Indonesia 2003, adalah suatu hal yang positif bagi perkembangan seni grafis dan seni cetak grafis. Secara konsisten Bentara Budaya Jakarta sejak tahun 2000 telah menyelenggarakan pameran seni grafis.

Pameran pertama yang cukup besar dan mencoba memetakan perkembangan seni grafis di Indonesia, yaitu *Setengah Abad*

*Seni Grafis Indonesia* yang diselenggarakan pada Oktober 2000. Kemudian disusul dengan *Pameran Seni Grafis-Eksplorasi Medium, Eksplorasi Gagasan* pada Juni 2002.

Hal ini menunjukkan komitmen Bentara Budaya Jakarta untuk mendukung perkembangan seni grafis di Indonesia tak diragukan. Upaya untuk mengkritisi ini tentunya masih dalam rangka menunjang komitmen yang telah dibuktikan, agar perhelatan yang akan datang bisa lebih punya konteks dengan kondisi budaya dan perkembangan teknologi saat ini.

(FX HARSONO,  
 perupa)