

Mencari 'Aura' yang Tersisa dari Karya Grafis Murni

Dari Trienal Seni Grafis Indonesia 2003

Oleh Farah Wardani*

PADA 1936, salah satu pemikir terbesar abad modern, Walter Benjamin, menuliskan esainya berjudul *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*. Esai Benjamin tersebut tidaklah terlalu panjang sebagai sebuah makalah teoretis, namun begitu kaya dengan pemikiran dan analisis akan perubahan sosial budaya yang terjadi pada masyarakat modern, kemunculan dan berkembangnya berbagai media baru dalam seni seiring dengan laju teknologi, dan budaya visual yang semakin intens di pertengahan abad ke-20.

Benjamin berpendapat bahwa dengan modernisasi yang memungkinkan reproduksi citraan, karya seni telah kehilangan 'auranya', nilai yang terbentuk dari keautentikan karya yang tercipta dalam ruang dan waktu yang spesifik, sebagai sebuah karya orisinal, yang biasa terjadi karena keamatan hubungan antara praktik seni rupa dengan ritual, tradisi dan konvensi spiritual dalam masyarakat pra-industrialisasi.

Bagaimanapun, argumen akan hilangnya 'aura' ini bukanlah untuk mengeliminasi nilai atau esensi praktik seni rupa modern, namun lebih untuk menekankan bahwa dengan modernisasi yang ada, terjadilah pergeseran nilai-nilai serta persepsi visual masyarakat dan juga prinsip-prinsip estetika dalam seni rupa. Di sisi lain, hal ini juga mendesentralisasi wacana seni rupa yang sebelumnya sangat elitis. Memahami seni rupa tidaklah lagi harus memakai nilai-nilai lama yang restriktif, namun juga perlu mempertimbangkan keterkaitannya dengan perkembangan sosial-budaya yang berlangsung, terutama dalam hal hubungan antara penggunaan medium dan relevansinya dengan konteks yang ada.

Dalam sejarah perkembangannya, seni grafis merupakan salah satu cabang seni yang menandai bermulanya diskursus seni modern. Namun, bersama dengan fotografi, juga rentan terhadap proses modernisasi itu sendiri. Cikal bakal kehadirannya sudah dimulai di Eropa sejak pertengahan abad ke-12 dan kemudian berkembang sampai pertengahan abad ke-20. Pada perkembangan selanjutnya sampai sekarang, praktik seni grafis terus berada pada

posisi ambigu antara definisinya sebagai *graphic arts* dan *printmaking*, dua terma yang terkadang diterapkan sebagai sinonim namun juga sering kali merancukan.

Praktik *graphic arts* sering kali mencoba untuk bertahan dengan konvensi karya seni realitas dua dimensi, seperti halnya lukisan dan *drawing*, dengan memanfaatkan variasi medium cetak, seperti cukil kayu, etsa, intaglio, dan cetak saring. Medium ini yang sebelumnya lebih sering diaplikasikan untuk keperluan industri penerbitan, kemudian mampu menghasilkan karakteristik kria dan visualnya sendiri.

Seiring dengan perkembangan teknologi cetak, esensi seni grafis pun bergulir, dari sekadar penerapan alat menjadi lebih berfokus pada kekhasannya sebagai bagian dari proses cetak (*print*) itu sendiri, misalnya dengan melakukan *editioning* atau satu serial karya yang dihasilkan dari satu *masterplate*. Dari sini kemudian kata *printmaking* dianggap lebih leluasa terhadap eksplorasi yang lebih luas akan perkembangan medium ini, apalagi dengan hadirnya teknologi cetak digital.

Salah satu contoh karya *printmaking* yang sangat kontekstual dalam hal hubungan penggunaan medium dengan konsep atau pesan yang ditawarkan tentu saja serial karya *silkscreen* Andy Warhol di akhir dekade 60-an, yang menghadirkan citra berbagai tokoh, selebriti, benda, dan peristiwa dalam satu rangkaian multiplikasi dengan warna-warna *acid*. Rangkaian karya Warhol ini menjadi begitu kuat karena juga merupakan kritik sosial terhadap budaya massa. Dengan secara jeli menggunakan medium yang lahir dari budaya tersebut, menunjukkan betapa budaya populer mereduksi atau bahkan memusnahkan aura dari



■ Kematian dan Kita, Membiarkan Lewat yang Lewat (2003)
Karya Rotua Magdalena

sebuah objek dengan riuhnya reproduksi citra oleh

media massa, refleksi akan memudarnya spirit dari masyarakat modern itu sendiri.

Berangkat dari pemikiran di atas, keterkaitan seni grafis dengan proses modernisasi bisa dibilang menggarisbawahi potensi eksplorasi yang dimiliki medium ini. Sayangnya, eksplorasi semacam itu justru yang tidak ditemui dalam Trienal Seni Grafis Indonesia 2003 (TSGI 2003) yang diadakan di Bentara Budaya Jakarta, 3-19 Oktober 2003, yang menampilkan 46 karya dari 35 seniman grafis Indonesia berbagai generasi.

Memang sulit untuk berharap terlalu banyak dari penyelenggaraan pertama dari pameran kompetitif yang diharapkan akan bisa berjalan setiap tiga tahun sekali ini. Dari awal saja, acuan kuratorial yang diajukan sudah membatasi pemakaian teknik dan medium dengan hanya apa yang dianggap termasuk dalam seni grafis 'konvensional' (alias 'non-digital') selayaknya grafis murni yang diterapkan di akademi-akademi seni rupa kita, dalam naungan tema yang ditentukan yaitu penderitaan manusia seperti kematian, kesakitan, represi, dan kekalahan.

Hal tersebut sebenarnya sah-sah saja karena pameran ini juga tampaknya tidak mencoba untuk menantang kredito tertentu. Namun, bila pada akhirnya trienal ini tetap membawa misi untuk memperkuat posisi seni grafis dalam dunia seni rupa Indonesia, seperti yang tersirat dalam katalog, platform yang ditetapkan menjadi rapuh. Mungkin hal ini tak akan terlalu mengganggu bila diterapkan dalam pameran biasa, namun dalam sebuah trienal kompetitif yang lebih diharapkan untuk merekam momentum seni

rupa secara reguler, ini tentu tak sesuai dengan ekspektasi yang ada.

Pengantar kuratorial Enin Supriyanto dalam katalog TSGI 2003 sendiri pun lebih banyak berkisar mengenai tema penderitaan yang ditetapkan, dengan menghadirkan contoh maestro seni grafis dari Jerman yang besar pada penghujung abad ke-19, Kathe Kollwitz, tanpa berbicara lebih banyak tentang signifikansi praktik seni grafis akan hubungannya dengan tema tersebut dalam pameran ini, yang tentu saja memiliki konteks berbeda dengan konteks yang ada pada era Kollwitz.

Pembatasan teknis serta ketakjelasan konteks juga menjadi lebih mengganggu ketika melihat dari sejumlah karya para peserta, baik yang masuk dalam empat besar maupun tidak. Tak ada yang menunjukkan kesadaran akan medium atau mencoba melakukan eksplorasi lebih dalam akan medium yang dipakai, dan lebih menyikapi tema seperti narasi yang perlu divisualisasikan. Meskipun hampir semua karya menampilkan *skill* para peserta yang di atas rata-rata, namun tetap tak menunjukkan bagaimana medium ini dapat menjadi sarana ekspresi yang kontekstual dari tema yang kelam tersebut.

Satu karya merupakan pengecualian, yaitu karya Rotua Magdalena, *Kematian dan Kita, Membiarkan Lewat yang Lewat* (2003), berupa tujuh lapis cetak saring di atas plastik film yang bisa dilihat dari dua sisi. Karya ini bisa dibilang menjadi karya yang paling menarik sekaligus kontroversial karena menimbulkan perdebatan akan sah tidaknya kehadiran karya ini, karena diasumsikan memakai proses teknis yang berbeda dengan karya-karya lain.

*) *Pemerhati seni rupa*