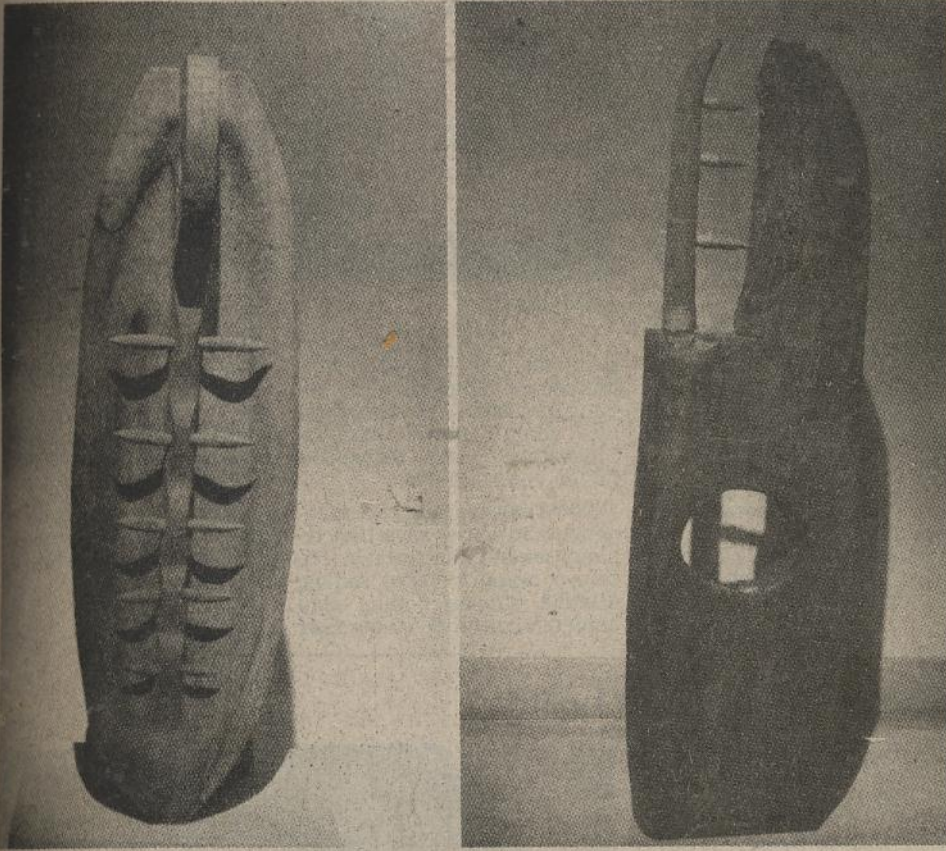


Anusapati Pameran Tunggal Mencari Makna pada Benda Fungsional



ASOSIATIF - Patung yang dihasilkan oleh Anusapati cenderung asosiatif kendati ide awal dari benda fungsional yang sering dipakai. Patungnya yang berjudul "Perempuan tak Setia" menggambarkan fisikalitas vagina sedangkan di sampingnya "Iir-ilir" sebagai alat pembuai.

— M/R/R

Salah satu perbedaan seniman dengan orang awam adalah kemampuan mengabstraksikan benda-benda tertentu. Sehingga benda-benda fungsional bisa kehilangan fungsi semula. Melalui sentuhan kreatif yang mencuat kemudian adalah karya-karya yang bersifat asosiatif.

Setidaknya kesan di atas muncul mengamati karya patung Anusapati - setelah dipamerkan sepanjang Juni, kemudian diperpanjang dari 8 sampai dengan 17 Juli 1993 di C-Line Gallery, Jakarta. Seniman yang kaya dengan ide ini menjelajahi berbagai kemungkinan munculnya karya-karya yang metafisik.

Watak menghargai alam tampak pada bekas-bekas yang tertinggal pada patungnya. Tak ada kesan ia memperindah sosok kayu yang dijadikan materi. Ia biarkan urat-urat kayu tampak nyata atau retak-retak pada bidang kayu gelondongan terbuka apa adanya.

Membiarkan kayu sebagaimana bentuk asal tak lain

upaya seniman melepaskan intuisinya menafsirkan kekayaan interpretasi terhadap keunikan kayu. Sebenarnya pola 'menghormati' keindahan asli kayu itu pernah juga dilakukan Tjokot, yang terkesima pada akar kayu yang kemudian menjelma menjadi patung-patung primitif yang unik sehingga menetasakan tjokotisme.

Menikmati karya-karya Anusapati terasa sekali ia mendekati penikmat kepada benda-benda tradisional yang (pernah) hidup di Indonesia. Ada patung yang mirip kentungan, congklak, perahu dan telor. Benda-benda yang secara fisik mudah dikenali itu telah mengalami distorsi sentuhan estetik.

Congklak (dakon) yang sering digunakan anak-anak untuk bermain mengisi waktu senggang telah berubah - kemudian diberi judul *Tribute to Bosnia Herzegovina*. Yang tertangkap dari patung ini adalah tanda bintang, lubang kunci, salib dan bintang. Keempat bentuk

simbolis ini terpahat di dalam congklak, tapi ada juga yang terletak di depan congklak.

Permainan tradisional yang disukai anak-anak itu telah berubah makna menjadi sesuatu yang universal - seluruh dunia melayangkan pandangan ke sana. Aspek game yang ada pada congklak itu juga coba dikaitkan dengan Bosnia yang kini diamuk perang.

Karya-karyanya yang lain, *Perempuan tak Setia*, *Time is Running*, *Iir-ilir*, *Solitude I*, *Upacara Telah Usai*, *Joerney III*, *Single Object* dan *Rumahku I*. Meskipun secara fisikalitas karyanya masih tampak, tapi jelas lewat penerjemahan yang lain dari fungsi benda itu semula.

Rumahku

Kita tidak tahu mana yang lebih dulu memancing (dan menggerakkan) si seniman dalam berkarya. Ide yang kemudian melekat menjelajahi benda-benda di luar dirinya atau benda-benda di luar dirinya

yang memancing inspirasi?

Menikmati karya-karya Anusapati, yang dilahirkan di Surakarta 29 September 1957, kita seolah berhadapan dengan seniman yang memiliki perbendaharaan ide unik, yang selalu mengundang asosiasi. Jika pematung lain mencoba tampil dengan berbagai peralatan canggih supaya karyanya tampak indah di mata, tak demikian halnya dengan Anusapati.

Ia cenderung membiarkan wujud asli benda fungsional masih tetap tampak. Bahkan bekas cukilan kayu, serat-serat kayu dan kulit kayu ia biarkan alami. Seolah ini upayanya tidak ingin mengintervensi alam dengan penggunaan seperangkat teknologi canggih.

Karya-karya yang dihasilkan Anusapati yang sempat memperdalam pengetahuannya di *School of Art and Design*, Pratt Institut, Brooklyn, New York, Amerika tahun 1990, bukan merupakan representasi dari suatu objek. Karyanya adalah objek itu sendiri.

Pengabstraksian bentuk awal benda fungsional menjadikan karyanya bernilai asosiatif dan simbolis. Mistis dan mengandung misteri. Ini adalah proses dialektis yang telah dilakukannya terhadap unsur-unsur alam, yang akhirnya bisa dikembalikan kepada Yang Maha Pencipta, bernilai spiritual.

Salah satu karya Anusapati yang berjudul *Rumahku*, menarik untuk disimak. Ini mengingatkan orang kepada rumah yang tampak aneh - sebuah rumah yang tidak membumi. Untuk mencapai rumah yang berpintu tunggal itu harus melewati empat tangga. Ini menimbulkan asosiasi, betapa karya tersebut memberikan asosiasi terhadap orang yang 'berumah di atas angin'.

Pilihan bentuk karya Anusapati sangat sederhana. Suatu benda yang diakrabi orang banyak. Tapi, begitu benda fungsional itu mengalami pengabstraksian, maka dimensinya yang paling akrab berubah menjadi simbolis. Untuk memahaminya diperlukan seperangkat interpretasi.

Tak banyak pematung yang memilih perbendaharaan ide seperti Anusapati. Karya-karyanya yang 'sederhana' itu kurang menarik untuk dipajang karena tanpa cat dan pelitur. Karya-karya Anusapati dengan corak yang personal mempertegas kehadirannya sebagai seniman yang berjalan sendiri di depan.

"Kami memperpanjang waktu pameran Anusapati, karena karyanya sangat spesifik. Sangat disayangkan jika karya yang begitu menarik akhirnya tersimpan di gudang," kata Restu Imansari, pengelola C-Line Gallery kepada *Mutiara*.

— M/R/R