

Printed October 17, 2011

[http://thisis9.multiply.com/journal/item/99/Abdi\\_Setiawan\\_Manusia\\_Indonesia\\_Patung?&show\\_interstitial=1&u=%2Fjournal%2Fitem](http://thisis9.multiply.com/journal/item/99/Abdi_Setiawan_Manusia_Indonesia_Patung?&show_interstitial=1&u=%2Fjournal%2Fitem)



Setiawan, 2007. Oak wood and acrylic paint, 81 x 13 x 50 cm.

Sculpture Project by Abdi Setiawan:

### ***The Flâneur***

Nadi Gallery, Jakarta

September 27th-October 8th 2007

**Abdi “Zet” Setiawan:**

**Potret Manusia Indonesia Berlatar Kota**

*The phantasmagoria of the flâneur:  
to read from faces the profession, the ancestry, the character.*

• Walter Benjamin, *Arcades Project, The Flâneur* (M6,6)

Dalam perkembangan seni patung moderen di Indonesia representasi tubuh hampir bisa dianggap dominan. Tubuh dan wajah manusia hadir dalam karya-karya patung itu kadang berupa abstraksi pemiuhan bentuk tubuh, atau idealisasi terhadap struktur anatomi tubuh—seringkali berlaku sebagai tubuh perempuan yang distilisasi dalam gerak meliuk menari, atau tubuh pria yang berotot liat, misalnya. Kecenderungan ini seperti kelanjutan saja dari salah satu latihan utama dalam pendidikan seni patung di Indonesia yang mewajibkan pengenalan dan pengolahan bentuk tubuh manusia dalam wujud torso—penggalan tubuh dari batas leher hingga pangkal atas paha. Di luar tradisi akademis itu, tentu saja kehadiran tubuh dan sosok manusia dalam beragam stilisasi juga sudah hadir dalam bentuk relief, arca dan patung yang jadi bagian penting bangunan candi-candi di Jawa sudah sejak dari tahun 600SM. Dengan dua hal itu, agak mudah memahami bagaimana kecenderungan representasi tubuh yang mendominasi bentuk karya seni patung di Indonesia hingga hari ini.

Kecenderungan umum itu disertai catatan bahwa perkembangannya dalam hal bahan, metoda, dan lebih penting lagi menyangkut perkara konsep dan gagasan, tidak banyak mengalami pembaruan. Beberapa perkembangan penting dan menarik justru terjadi setelah sejumlah seniman berupaya membebaskan diri dari kungkungan tradisi teknik, bahan, metoda dan pendekatan seni patung

Printed October 17, 2011

[http://thisis9.multiply.com/journal/item/99/Abdi\\_Setiawan\\_Manusia\\_Indonesia\\_Patung?&show\\_interstitial=1&u=%2Fjournal%2Fitem](http://thisis9.multiply.com/journal/item/99/Abdi_Setiawan_Manusia_Indonesia_Patung?&show_interstitial=1&u=%2Fjournal%2Fitem)

konvensional. Dalam perkembangan mutakhir, apa yang kini sering disebut sebagai seni *object art*, misalnya, kita melihat bahwa bentuk dan wacana tubuh tidak lagi dominan. Dalam karya-karya jenis ini persoalan gagasan dan bentuk, serta berbagai kemungkinan konfigurasi bahan dan cara-cara presentasi menjadi lebih penting ketimbang upaya mencari-cari pola abstraksi representasi tubuh.

Secara umum kita bisa melihat bahwa ada kesenjangan antara apa yang berkembang dalam seni lukis kontemporer dan seni patung kontemporer di Indonesia. Seni lukis, setidaknya sejak hampir dua dekade lebih, telah berhasil membebaskan diri dari berbagai gaya dan isme yang steril dan kaku. Berbagai pendekatan dan gaya bisa dicampuraduk sedemikian rupa untuk mengembalikan seni lukis pada kecenderungan representasional, setelah sekian lama kanvas-kanvas itu hanya dipenuhi oleh pendekatan gaya abstrak-ekspresionisme. Realisme, yang konon sudah dianggap sebagai gaya seni lukis yang nyaris bangkrut itu, kini telah mengalami revitalisasi dan perluasan. Kecenderungan ini ternyata bisa membawa gaya melukis realis kembali menjadi bahasa ungkap yang vital dalam seni rupa kontemporer. Karya-karya seniman Kelompok Jendela, misalnya, menunjukkan bagaimana teknik seni lukis realis—untuk tidak sembarangan menyebutnya sebagai Realisme—masih potensial dijadikan alat untuk membaca berbagai persoalan estetika dan sekaligus mencari solusinya secara visual dalam khasanah seni lukis.

Patung-patung karya Abdi Setiawan yang hadir dalam pameran tunggalnya kali ini menunjukkan kecenderungan yang serupa: menghadirkan kembali tradisi teknik pemahatan patung (kayu) dengan gaya realis, sekaligus menggunakan cara pandang realisme yang baru dalam mendekati tema dan gagasan utama. Saat seni patung—yang mengandalkan keterampilan tangan mengolah dan membentuk bahan secara langsung—secara umum mulai ditinggalkan, digantikan dengan permainan dan pengolahan bahan dan bentuk yang demikian beragam dalam *objects art*, Abdi Setiawan justru kembali pada keterampilan memahat kayu, sambil mengerahkan semua daya imajinasi dan persepsinya untuk memotret sosok manusia Indonesia.

\*\*\*

Karya Abdi Setiawan, sering dipanggil Zet saja, menarik perhatian publik seni rupa Indonesia saat tampil di pameran CP Biennale “*Urban/Culture*” (Museum Bank Indonesia, Jakarta, 2005). Karyanya itu berupa suatu tataan ruang, instalasi—lengkap dengan lampu remang-remang, perangkat meja kursi yang tampak kumuh dan kampungan, suara keras musik dangdut dari CD Player, jambangan berisi bunga plastik, koran, juga bau parfum murah yang menyengat penciuman—dengan kuat dan tepat menghadirkan suasana pojok kota yang selama ini mungkin hanya dibayangkan dan dibicarakan orang dengan sembunyi-sembunyi: tempat pelacuran. Dalam ruang itu ia hadirkan 11 patung kayu dalam ukuran manusia utuh (*life size*): beberapa pria, pelanggan rumah pelacuran, para pelacur dengan dandanan seronok dan seksi, geromo, tukang becak dan lain-lain—dalam berbagai lagak dan gaya. Lebih menarik lagi, ia mendandani semua patung itu dengan pakaian sungguhan. Dengan semua itu Zet menghadirkan rekaan suasana, suatu simulasi ruang tunggu rumah bordil dengan patung-patungnya sebagai pelaku utama.

Karya serupa kemudian ia tampilkan dalam Jogja Biennale VIII, 2005. Karya berjudul “*Transit*” (mix media, *life size*, 2003-5) menghadirkan 4 sosok patung dalam setting sebuah ruang tunggu terminal bus atau stasiun kereta api, lengkap dengan kopor dan bungkusan barang bawaan mereka masing-masing. Tak ada abstraksi dan pemiuhan bentuk yang berlebihan atau persoalan konseptual serba pelik dalam karya-karyanya ini. Zet menampilkan potret satu fragmen kegiatan manusia kota—yang menunggu, datang dan pergi—begitu saja, apa adanya. Dan justru karena itulah, karyanya lantas terasa segar. Pencitraan sosok manusia Indonesia yang realistik dalam karyanya bisa menohok kita dengan satir yang terasa getir, sampai kita jadi senyum nyengir seperti tersentil melihat perilaku kita sendiri.

Dengan mengambil contoh dua karya utamanya itu, sudah terlihat setidaknya tiga kekuatan Zet. Pertama, ia tidak terbebani dengan tradisi Modernisme yang cenderung mendahulukan intelektualisasi gagasan dengan titik berat pada kemampuan menghadirkan abstraksi bentuk. Juga, ia tidak terbebani dengan idealisasi atas tubuh manusia seperti yang banyak terjadi dalam karya seni patung kita saat mulai berupaya menampilkan raut tubuh manusia. Kedua, Zet mengenali dan kemudian memaksimalkan salah satu kelebihanannya sebagai seorang seniman seni rupa: daya rekam visual. Ia dengan cepat dan tepat mampu merekam lagak, gaya, karakter manusia Indonesia dalam suasana kehidupan sehari-hari. Ketiga, Zet tidak terbebani oleh upaya untuk mencari persoalan tematik yang abstrak bagi karya-karyanya. Ia memilih sesuatu yang dekat dan bisa ia kenali sebagai persoalan

Printed October 17, 2011

[http://thisis9.multiply.com/journal/item/99/Abdi\\_Setiawan\\_Manusia\\_Indonesia\\_Patung?&show\\_interstitial=1&u=%2Fjournal%2Fitem](http://thisis9.multiply.com/journal/item/99/Abdi_Setiawan_Manusia_Indonesia_Patung?&show_interstitial=1&u=%2Fjournal%2Fitem)

manusia sehari-hari. Ia memilih kota, manusia dalam kehidupan kota, dengan pertimbangan bahwa soal ini perlu dan ingin ia kenali, ia pahami, dengan menghadirkannya kembali dalam serangkaian karyanya.

Dengan caranya sendiri, dengan kepekaan seorang seniman, Zet ternyata mampu mengenali salah satu persoalan paling penting yang dihadapi dunia saat ini: urbanisasi. Urbanisasi hari ini adalah juga globalisasi. Kota-kota besar dunia saling berhubungan erat dalam jaringan ekonomi-politik. Banyak kota di negara-negara berkembang dengan cepat menjadi megapolitan berpenghuni lebih dari belasan juta penduduk atas dorongan kepentingan jaringan kerjasama ekonomi-politik global. Kebijakan dan praktik pembangunannya kemudian seringkali tidak relevan dengan kebutuhan penduduk kota itu sendiri. Banyak kota dipacu untuk berkembang dan membesar dengan pesat sampai-sampai meninggalkan dan melupakan warganya sendiri. Soal serupa, dengan skala yang berbeda, juga sedang dan akan kita alami di berbagai kota besar di Jawa.

Kehidupan dan kebudayaan masa kini adalah kehidupan dan kebudayaan urban—dengan berbagai kompleksitas persoalannya: ledakan jumlah penduduk dan kurangnya lahan untuk tinggal, transportasi dan konsumsi energi yang eksekif, polusi dan kerusakan lingkungan hidup, kejahatan dan kemiskinan, dan lain-lain. Gerak laju modernitas dan soal-soal kemanusiaan yang muncul mengiringinya menjadi serba jelas di dalam kehidupan kota. Inilah soal yang mendorong Walter Benjamin untuk menyusuri kota Paris, menyusun pemikirannya tentang berbagai hal seputar “ibukota abad ke sembilan belas” itu, yang kemudian terhimpun dalam adikaryanya “The Arcades Project”. Pokok perhatian Benjamin, kehidupan kota, nyatanya masih sungguh-sungguh relevan dengan kondisi kita sekarang. Saat ini saja, sudah lebih dari separuh penduduk dunia bermukim di wilayah perkotaan, dan akan terus meningkat jumlahnya. *Homo sapiens* masa kini—seperti diulas dalam satu laporan *The Economist*—lebih tepat disebut sebagai *Homo urbanus*.

Sebenarnya, gagasan Zet untuk menempuh pendekatan berkarya dan pilihan tematik itu sudah ia tetapkan saat ia menempuh ujian akhir di ISI Jogjakarta, di tahun 2003. Dalam karya untuk Tugas Akhir-nya, ia memilih suasana kehidupan pelacur dan menampilkannya melalui simulasi suasana fisik dan atmosfer ruang tunggu rumah bordil. Ia membuat karyanya ini berdasarkan riset langsung ke sejumlah tempat pelacuran di Jogjakarta. Ia mengenali suasana tempat-tempat itu, dan kemudian berkenalan dengan orang-orang yang hidup di lingkungan itu untuk bisa memahami berbagai pandangan dan persoalan kehidupan mereka. Karya ini kemudian ia modifikasi dan ditampilkan dalam CB Biennale 2005. Penggambaran sosok tokoh dengan karakter yang jelas dan realistik, serta kemudian merepresentasikan kembali—atau tepatnya, menghadirkan simulasi—suasana tempat dan kehidupan tokoh-tokoh itu, adalah ciri pendekatan artistik karya-karya Zet selama ini.

Terjun langsung mengenali suasana tempat dan karakter manusia-manusia di sudut-sudut kota, seperti telah saya sampaikan dengan beberapa contoh di atas, adalah proses yang hampir selalu ditempuhnya sebelum membuat karya. Setahun yang lalu, saat saya membicarakan rencana pameran tunggalnya di Galeri Nadi kali ini, saya menanyakan apa yang akan ia persiapkan. Zet menjelaskan bahwa kali ini ia akan berkeliling kota Jogja, dan melihat suasana kota dan orang-orang yang sibuk lalu-lalang di berbagai sudut kota. Begitu saja.

Saya lantas teringat pada sosok *flâneur*, si penyusur jalan-jalan kota yang jadi sosok penting dalam buku kumpulan catatan dan sketsa pemikiran Walter Benjamin dalam “The Arcades Project” tadi.

Seorang *flâneur*, si pengembara dalam kota, pada dasarnya terlibat dalam proses dialektik: berdiri di luar sebagai pengamat, berjarak; tapi dalam kenyataan itu ia juga bagian dari apa yang ia amati. Dengan kata lain, ia tidak sepenuhnya berjarak dari kenyataan yang dihadapinya. Ia justru ada didalamnya, ia mengalaminya. Sosok *flâneur* adalah refleksi dari kehidupan kota itu sendiri. Pengamat sekaligus peserta. Dengan posisi itu, bagi Walter Benjamin, seorang *flâneur* adalah sosok yang sungguh-sungguh perseptif, menyerap segala yang terjadi dan berseliweran di jalan-jalan kota: cuaca, tampak bangunan dan arsitektur, fisiognomi wajah-wajah orang yang tidak ia kenal, lampu, taman, jendela pajang toko-toko, penjaja makanan, kesibukan transportasi, dan lain sebagainya. Semua itu terjadi dalam satu tindakan dan adegan: menyusuri jalan-jalan kota. Tentu saja, tidak semua itu diserap dengan kedalaman pemikiran yang reflektif. Ada banyak yang terserap begitu saja secara sepintas lalu. Maka, seorang *flâneur* boleh jadi pada umumnya adalah *dilletante*—tak punya cukup kesempatan untuk memahami sesuatu secara mendalam. Tapi, tidak bisa disangkal, ia menyerap dan mengalami

Printed October 17, 2011

[http://thisis9.multiply.com/journal/item/99/Abdi\\_Setiawan\\_Manusia\\_Indonesia\\_Patung?&show\\_interstitial=1&u=%2Fjournal%2Fitem](http://thisis9.multiply.com/journal/item/99/Abdi_Setiawan_Manusia_Indonesia_Patung?&show_interstitial=1&u=%2Fjournal%2Fitem)

banyak hal secara serentak, sebanyak ayunan langkah kerumunan orang yang menyusuri pedestrian kota. Dan dengan cara itu ia pada akhirnya bergerak seirama dengan segala hal yang membuat nadi kota terus berdenyut. Ia ikut hanyut dalam kehidupan kota itu.

Dengan posisi seorang *flâneur* saja, bagaimana Zet bisa memahami pengalaman emosional yang telah ikut membentuk karakter tokoh-tokoh yang ingin ia tampilkan dalam sosok patungnya? Dalam proses pembuatan dan penyelesaian karyanya Zet perlu berupaya untuk bisa melampaui pengalaman dan pengamatan seorang *flâneur*. Ia perlu menambahkan tafsir dan penilaian pribadinya ke dalam berbagai data rekaman fisiognomis atas tokoh-tokohnya. Ia, seperti dalam pengalaman proses pembuatan karya Tugas Akhir-nya, mengenali para tokoh itu, bercakap-cakap dengan mereka, untuk mencoba memahami berbagai seluk-beluk kehidupan mereka. Dengan cara itu, rekaman fisiognomis yang ia lakukan tidak berhenti pada soal ketepatan merekam secara visual—tapi mencoba masuk sampai pada pemahaman simpati atau bahkan empati terhadap pengalaman hidup seseorang. Dengan kata lain, pada titik akhir, saat eksekusi dalam proses berkaryanya, Zet berhenti menempatkan diri hanya sebagai seorang *flâneur*. Ia kembali pada hasrat dan kepentingan kemanusiaannya untuk bersikap kritis memahami apa yang terjadi di sekitarnya. Dan, pada akhirnya, ia harus menyelesaikan tantangan besarnya sebagai seorang seniman: menemukan dan menentukan berbagai aspek formal dalam karya-karyanya agar mampu menampung segala gagasan dan pemikirannya itu. Sampai di sini, Zet adalah seorang seniman yang berhasil menyusupkan empati emosional dalam karya-karya patungnya. Kita melihat sosok-sosok itu, segera mengenalinya dan terpancing untuk memahami pengalaman hidup mereka.

Memandang sosok-sosok patung karya Zet adalah pengalaman memandang wajah di sekitar kita dan wajah kita sendiri, apa adanya, dengan segala kependiran atau kelucuannya, dengan segala keluguan dan kegetiran hidupnya. Kalau Anda cukup akrab dengan komik dan kenal tokoh *Mat Som* ciptaan Lat dari Malaysia, saya kira Anda akan setuju bahwa Zet berhasil menampilkan wajah dan sosok manusia Indonesia sebaik Lat menghadirkan wajah dan sosok manusia Melayu Malaysia dalam komiknya.

Tambahan lagi, daya rekam Zet yang sungguh-sungguh perseptif itulah yang sebenarnya membawa kita sampai pada suasana semacam itu. Dengan bekal daya rekamnya itu Zet memperhitungkan rinci unsur-unsur yang harus ia tampilkan kembali dalam sosok patungnya. Batang-batang kayu jati yang ia pahat dengan cara kasar hingga menghadirkan permukaan tak rata, warna-warna akrilik yang dipaksakan membur di permukaan kayu hingga bercampur jadi kusam, rinci perlengkapan dan penampilan pakaian, hingga gestur tubuh (bertolak pinggang, bersedekap, menggenggam ponsel), mimik wajah, pandangan atau lirikan mata masing-masing tokoh—semuanya itu memberi tambahan pada kekayaan citra fisiognomis dalam karya-karyanya. Karena itu pula, saat memandang sosok-sosok patung ini, kita mengenali sosok manusia Indonesia yang kita temui di jalan-jalan kota yang serba berdebu: si pedagang asongan di jalanan yang penuh sesak orang dan kendaraan lalu lalang, si pelacur di sudut kota yang muram seperti bayangan masa depannya, si preman yang berlagak galak dan macho di pojok pasar bermodal badan gempal bergambar rajah. Saat kita mencoba mereka-reka siapakah sebenarnya si ini dan si itu, kita mulai mengira-ngira pengalaman dan cara hidup mereka: sosok yang satu tampak pengap dan penat menghindari sergapan polisi dan polusi, yang lainnya sibuk berdandan dengan semprotan parfum atau berkeringat di tempat mesum, sosok lain tampak berlagak santai melongo atau serba waspada sambil menyeringai melihat peluang peruntungan. Dengan kelebihan itu, bisa kita pahami bahwa dalam pamerannya kini Zet tidak merasa perlu membangun sosok-sosok patungnya dalam ukuran manusia utuh—*life size*. Ia telah sampai pada tuntutan untuk mendahului kekayaan citra fisiognomis ketimbang ketepatan anatomis saja.

Tambahan lagi, Zet juga memperhitungkan soal presentasi karya-karyanya. Seperti yang telah sering ia lakukan, menyusun dan menempatkan karya patungnya dalam setting suasana tertentu, maka dalam pameran kali ini ia mengelompokkan sejumlah patung sebagai upaya untuk lebih menghidupkan lagi karakter masing-masing tokoh yang ia tampilkan. Tokoh-tokoh itu jadi hadir dalam suasana di jalan-jalan kota saat beberapa orang, dengan beragam cara, sedang berinteraksi. Alhasil, melalui patung-patungnya dalam ruang pameran kali ini, Zet mengajak kita untuk menyusuri jalan-jalan di kota, layaknya seorang *flâneur*.

\*\*\*

Printed October 17, 2011

[http://thisis9.multiply.com/journal/item/99/Abdi\\_Setiawan\\_Manusia\\_Indonesia\\_Patung?&show\\_interstitial=1&u=%2Fjournal%2Fitem](http://thisis9.multiply.com/journal/item/99/Abdi_Setiawan_Manusia_Indonesia_Patung?&show_interstitial=1&u=%2Fjournal%2Fitem)