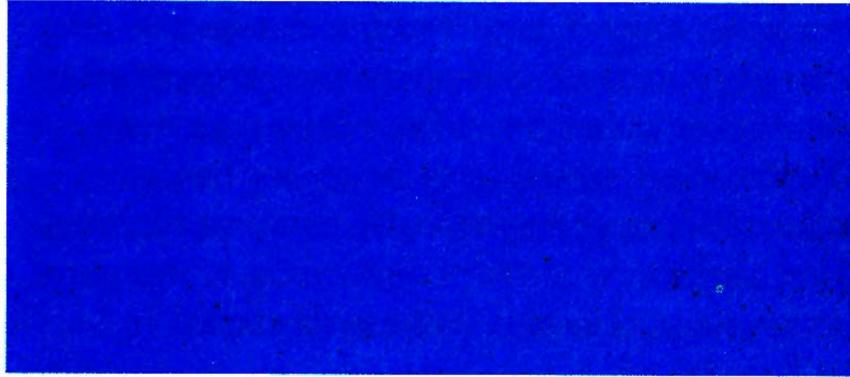


7. Lihat "Age-hibition", Seni Rupa Karya Perupa Muda Usia (Katalog Pameran Edwin's Gallery, 2002).
8. "Kronologi Fiksi Visual Kesahihan Representasi", KARBON, edisi 3/02/ 2002.
9. Katalog BaVF-NAF #1
10. Ishadi SK, "Media Audio Visual di Era Multimedia", harian Kompas, Rabu, 28 Juni 2000.



Video: Not All Correct...

/RONNY AGUSTINUS

Esai ini adalah serpihan catatan tentang fenomena seni video dan new media, budaya serta teknologi visual yang melatarinya, juga tentang OK Video – Jakarta Video Art Festival 2003.

I.

Dua tahun silam, mahaguru *new media art* Lev Manovich menerbitkan buku *The Language of New Media* (MIT Press, 2001). Sampulnya biru dengan gambar gulungan film, bab pertamanya dibuka dengan adegan-adegan *Man With a Movie Camera*, dan buku ditutup dengan bab 'What Is Cinema?' Bagi Lev, film memainkan peran sentral untuk memahami *new media art*. Dengan bercanda ia bahkan berkata buku ini sebenarnya ingin ia beri sub-judul: 'Segala sesuatu yang ingin Anda ketahui tentang *new media* tapi takut menanyakannya pada Dziga Vertov'. Untuk memahami video tak pelak kita harus menengok sejarah film. Bukan cuma karena video merupakan perkembangan teknologis dari film, tapi karena pada film lah obsesi kesenian Barat akan

realitas berpuncak. Ketika kesenian Timur dicirikan oleh sifat dekoratif dan kedatarannya, segala upaya seni rupa Barat—didukung ilmu pengetahuan yang mereka kembangkan—dikerahkan untuk menangkap realitas itu (yang selama sekian kurun waktu diidentikkan dengan 'kepersisan'). Pada zaman Renaissance saja, ilmu bedah Vesalius menggariskan dasar-dasar gambar anatomi manusia, jendela berkisi Alberti membagi-bagi model lukisan dan bidang gambar dalam kotak-kotak yang rata terstruktur, dan Giotto, pelukis besar Italia itu, disebut-sebut sebagai "orang pertama yang mampu menghasilkan bentuk-bentuk tiga dimensi di permukaan datar... Pertama kalinya sejak zaman antik seorang pelukis benar-benar berhasil menaklukkan wujud pejal."¹⁾

Ketika fotografi ditemukan, banyak orang berkata seni lukis mati sudah: kepersisan telah bisa digandakan oleh sebuah alat! Tapi Clive Bell berpendapat lain: "...andai wujud representatif punya nilai, maka nilainya ada sebagai wujudnya, bukan representasinya."²⁾ Bagi Bell, kehadiran fotografi justru memfitrikan seni lukis, membebaskannya dari kepedulian menahun akan deskripsi dan representasi, dan dengan demikian mengarahkan perhatiannya pada masalah 'hakikat'—bukan lagi hakikat benda-benda, tapi hakikat rupa. Dengan "krisis representasi" ini, minat seni lukis akan kepersisan surut, tapi minatnya akan realitas belum. Ia cuma menoleh pada *realitas* lainnya: realitas alam sebagai perubahan sinambung cahaya dan pergerakan (Impresionisme), realitas emosi (Ekspresionisme), realitas mimpi dan bawah-sadar (Surrealisme), dan lain sebagainya.

Sementara itu, karena keterbatasan teknologi, karya-karya awal fotografi belum menunjukkan perbedaan mencolok dengan seni lukis klasik. Objek fotonya masih berupa alam benda, paman-dangan, atau model yang statis. Kekurangpekaan film masa awal, yang butuh waktu sekitar tiga setengah menit untuk

menyerap cahaya jadi citra negatif, belum memungkinkan medium fotografi untuk menangkap gerak dinamis. Baru kemudian, seiring perkembangan teknologinya, fotografi memperoleh wataknya yang sejati di tangan para jurnalis. Dengan menangkap peristiwa-peristiwa besar langsung pada sumbernya—sekaligus kejadian keseharian yang remeh temeh dan *candid* yang tak tertangkap oleh seni lukis—jurnalisme telah mendudukan fotografi di tempatnya yang tersendiri. Realitas telah dijauhkan dari seni lukis dan didekatkan pada fotografi. Apa yang tergambar di kanvas bisa nyata bisa tidak, apa yang tercetak di foto pasti nyata. Penghormatan akan realitas fotografis ini terus dijunjung tinggi oleh para jurnalis.³⁾ Obsesi akan realitas ini dianggap mencapai puncaknya ketika kamera dan proyektor film ditemukan. Pada suatu diskusi di Moskow tahun 1970-an, sutradara Andrei Tarkovsky pernah ditanya apakah ia tidak tertarik untuk membuat film abstrak. Jawabnya: tidak ada film abstrak. Kerja paling mendasar dari sinema adalah membuka jendela kamera dan membiarkan film berputar, merekam apapun yang terjadi di hadapan lensa. Memang, bila kita lihat karya para pionir film, tampaklah bahwa *kehendak untuk merekam jauh lebih besar* daripada *kehendak untuk bertutur*. Sinema pada mulanya adalah kamera, bukan jalan cerita. Kecenderungan terekstrem dari pendirian macam ini bisa kita lihat pada diri dan karya sutradara revolusioner Rusia Dziga Vertov (1896-1954), pe-nulis manifesto dahsyat tentang keserbamungkinan kamera. Serialnya, "*Kino-Pravda*" (Kebenaran Sinema), merekam hidup keseharian di pasar, bar, sekolah, kadang dengan kamera tersembunyi, lalu menyusunnya guna menangkap kebenaran yang lebih dalam dari yang terlihat mata telanjang. Obsesinya akan realitas sejalan dengan ketidakter-tarikannya akan masalah "keindahan" dan "seni". Kamera di tangannya menjadi "mata mekanis". Di tahun 1923 ia menulis:

"Akulah mata. Mata mekanis. Aku, sang mesin, menunjukkan padamu sebuah dunia dengan cara yang cuma aku bisa melihatnya. Kubebaskan diriku untuk sekarang dan selamanya dari imobilitas manusia. Aku bergerak konstan. Kumendekat dan bertolak dari objek-objek. Aku merayap di bawahnya. Aku bergerak di sisi mulut kuda yang sedang menderap. Aku jatuh dan bangkit bersama tubuh-tubuh yang jatuh dan bangkit. Inilah aku, sang mesin, bermanuver dalam gerak khaotis, merekam satu demi satu gerakan dalam kombinasi yang paling pelik."

4)

Mobilitas kamera ini nantinya memuaskan apa yang disebut oleh Walter Benjamin sebagai "hasrat massa zaman sekarang untuk membawa benda-benda menjadi 'lebih dekat' secara ruang dan manusiawi."⁵⁾ Benjamin, kita tahu, adalah pemikir yang secara konsisten berkutat dalam masalah awal modernisme. Esainya yang paling banyak dikutip orang, "Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction" (1936), meninggalkan jejak panjang bagi siapapun yang ingin menelaah perubahan estetika sehubungan mekanisasi kehidupan modern. Orisinalitas gagasan yang diajukannya tetap relevan untuk memahami kaitan seni dan teknologi pada zaman digital sekarang: bagaimana intervensi teknologi mengubah watak representasi, pola-pola komunikasi, dan praktek-praktek artistik. Gagasan utama Benjamin adalah "aura": suatu daya (wibawa) yang memancar dari karya seni, objek historis atau objek alami. Di Abad Pertengahan dulu, kaum tani bersimpuh di tepi jalan ketika prosesi lukisan religius berlangsung. Bagi mereka, itu bukan sekadar lukisan, tapi penubuhan yang hidup dari Keluarga Kudus. Lalu ketika teknologi cetak mulai diciptakan, lukisan-lukisan itu bisa direproduksi, dipajang di tembok-tembok rumah, mistifikasinya surut dan auranya pun pupus.

Kita mungkin menyangka bahwa orang harus dekat dengan sebuah karya seni untuk mengalami auranya, bahwa aura itu pupus karena industri telah merenggangkan kedekatan orang dari karya seni. Padahal, bagi Benjamin justru sebaliknya: kedekatanlah yang memudahkan aura itu, sebab aura adalah 'fenomena khas dari jarak. Bukan cuma dalam karya seni, dalam cara pandang keseharian pun jarak ini penting. "Bila, sambil rebahan di sebuah sore musim panas, Anda layangkan mata pada bentang pegunungan di kaki langit atau pucuk dahan yang menurapkan bayangan pada diri Anda, Anda mengalami aura pegunungan itu, aura dahan itu." Kemajuan teknologi visual membalik semua ini. Bukan cuma karya seni bisa digandakan, tapi juga dahan, pegunungan dan objek apapun bisa 'disusupi'. Juru kamera—yang oleh Benjamin diibaratkan dokter bedah—"menembus jauh ke dalam jaringan [realitas]". Dengan mobilitasnya, kamera bisa berada di mana saja untuk menangkap objek dari jarak dekat. (termasuk di bawah kereta api yang sedang melaju seperti dicontohkan Vertov). Meski tulisan Benjamin terkesan murung, sesungguhnya ia menyambut gembira situasi yang disebutnya sebagai "kesejajaran universal atas benda-benda" ini. Ia menganggap kehadiran teknologi visual membawa demokratisasi dalam proses produksi dan distribusi karya seni.

Seturut perkembangan film dari eksperimentasi seni/teknologi menjadi sebuah industri hiburan, peran kamera pun kian lama kian stagnan, sedangkan narasi kian menonjol.⁶ Penemuan kamera dan pesawat video menghadirkan tantangan pada film bukan dari sudut teknologi dan ekonominya semata, tapi juga cara pandang. Kamera video mulai banyak dipakai oleh jurnalisme televisi untuk meliput berita. Sejak tahun '70-an, terjadi pergeseran signifikan dalam siaran televisi Amerika: porsi berita akhirnya melampaui jatah acara film. Bukan kebetulan bila sejak tahun-tahun itu pulalah industri film Hollywood

banyak memakai efek khusus berteknologi canggih untuk menciptakan ilusi realitas. Obsesi akan realitas kini dikejar dalam dua cara yang bertolak belakang. Hollywood lewat rekayasa filmis, dengan tema yang sebagian besarnya fantasi: ruang angkasa atau zaman purba, alien atau dinosaurus, *Star Wars* atau *Jurassic Park*. Sementara dalam televisi, "hasrat untuk membawa benda-benda 'lebih dekat' secara ruang dan manusiawi" itu dicapai justru tanpa lewat rekayasa. Liputan langsung yang dilakukan para jurnalis teve di medan tempur Irak, Aceh, atau penggrebakan sarang-sarang kriminal, berusaha membawa pemirsa pada realitas yang 'paling murni', dan karenanya: 'paling benar'.⁷) Begitu pula halnya dengan *reality show* yang belakangan marak, atau acara macam "Top Ten Most Dangerous Police Video", serta banyolan-banyolan *candid camera* yang sama sekali tak lucu. Pemakaian kamera tersembunyi seperti dalam video klip musik Fat Boy Slim kini ditiru pula oleh beberapa pemusik kita. Belakangan, dua kemungkinan ini jadi kian baur batas-batasnya. BBC memakai animasi super canggih untuk menghasilkan *Walking With Dinosaurs*: sebuah serial yang sulit dibidang fiksi tapi sulit pula dibidang dokumenter. Sementara *Blair Witch Project* serta pencapaian sinematik kelompok Dogma menjungkir-balik keyakinan Hollywood bahwa sukses film ditentukan oleh kecanggihan efek khususnya. Dalam video art sendiri—meski kurator festival OK Video telah menerapkan batasan tentang karakter asali video (adanya perekaman, pengeditan yang sederhana, *candid*, 'miskin perencanaan')—karya Petra Vargova yang memanfaatkan animasi canggih video game sebenarnya tidak bisa digolongkan demikian. Sementara karya-karya mengagumkan seniman video Argentina, Sebastian Diaz Morales, menampakkan kecenderungan kuat akan kembalinya narasi ke dalam video art—atau dengan kata lain: kaya perencanaan (mungkin karena itulah

jadi tidak lolos kurasi). Di Jerman, gerakan Hybrid Formen juga memberi film dokumenter cakrawala baru dalam memandang realitas.

Tak seorang pun bisa menebak kemungkinan-kemungkinan masa mendatang dari semua pembauran sekat seni rupa, film, video, dan lain-lain ini. Tapi satu hal jelas: “berkolaborasinya seni dan teknologi”—meminjam istilah dalam katalog festival OK Video—bukan lagi wacana teoritis belaka.

II.

Aneh sebenarnya, bila masih ada pihak yang terperangah melihat perkembangan mutakhir seni rupa macam ini, terutama bila mereka berasal dari kalangan seni rupa sendiri. Beberapa di antaranya lantas mengeluarkan komentar yang bukan cuma basi, tapi—maaf—bodoh: ‘Ini bukan seni’, atau bahkan: ‘Apaan video art? Orang-orang Glodok saja lebih jago.’ Saya sendiri tidak sepenuhnya bisa memahami (atau menyukai) karya-karya video seperti yang terangkum dalam Festival. Tapi, membludaknya karya yang masuk ke **ruangrupa** menunjukkan bahwa fenomena ini jelas ada, tidak bisa kita pungkiri. Yang mestinya jadi pertanyaan justru: mengapa kita terkejut melihat pertautan antara seni dan teknologi, seakan-akan hal itu baru berlangsung setahun dua tahun saja? Bukankah keduanya, sepanjang berabad-abad sejarahnya di Eropa, memang berkembang bersama secara dialektis? Bukankah seni konon berasal dari kata “*techne*”, yang juga jadi akar kata “teknologi”? Tapi di sini, apa boleh buat, sebagai dua produk serapan Eropa, keterputusan antara seni modern dengan teknologi modern memang tak terjembatani. Gagasan-gagasan besar Eropa masuk ke Hindia Belanda sebagai **ide tanpa landasan materialnya**, sementara barang-barang teknologi Eropa masuk sebagai **materi tanpa sejarah idenya**. Pada malam Tahun Baru 31 Desember 1926, Hindia Belanda sudah bisa memutar film produksi sendiri, “Loetoeng

Kasaroeng”. Tapi masyarakat Hindia Belanda menerima film tanpa terlebih dulu mengalami perkembangan teknologi optis seperti di Eropa: prisma Newton _ kamera obskura _ kamera lucida _ fotografi _ kinetoskop. Dan kebalikannya nanti, pemiuhan ala post-impresionisme sampai kubisme yang lahir dari guncangan pengalaman visual yang melanda Eropa akibat kemajuan fotografi, sinema, dan industri umumnya, dipakai sebagai gaya/aliran oleh beberapa pionir seni modern kita tanpa secara kultural mengalami guncangan dimaksud. Tahun 1949, Trisno Sumardjo membela kemunculan seni modern serapan ini dengan argumen bahwa di sini tugas kita “...bukan mengadakan Renaissance.”⁸⁾ Saya kira ia benar (atau mencari pembenaran) untuk satu hal: Indonesia memang sudah terlampau terlambat buat mencapai Renaissance-nya, segala pengetahuan sudah ditemukan di dunia ‘sana’. “Maka kita pun di segala lapangan dalam tempo sependek-pendeknya mesti melompati beberapa abad.” “Hopplaa!” seru Chairil Anwar, “Lompatan yang sejauhnyaa...” Dengan kata lain, penyerapan adalah wajar, sebab bagi Trisno dan kawan-kawan, “...hal ini hanya suatu mata rantai dari rangkaian kemajuan kita yang juga hendak menjadi warga dunia.” ‘Warga dunia’, ‘ahli waris sah kebudayaan dunia’—istilah-istilah ini bisa membuat orang lupa bahwa sejarah tidak segampang itu dipindah-dirikan. Gagasan bisa diadopsi, barang bisa dipakai, tapi sejarah yang melatarinya tidak senantiasa serta bersamanya. James Baldwin, penulis terkemuka kulit hitam itu—warna yang merepresentasikan bangsa jajahan—, sudah lama menyadari kepiatuan ini. Dalam “Notes of a Native Son”, yang ditulis dalam kisaran waktu yang hampir sama dengan esai Trisno Sumardjo, ia mencatat tentang para tetangga kulit putihnya di sebuah desa di Swiss yang sedang ia kunjungi: “Yang paling buta huruf pun di antara mereka akan terhubung dengan Dante, Shakespeare, Micheangelo, Aeschylus, Da Vinci,

Rembrandt, dan Racine, suatu hal yang takkan terjadi pada diri saya.” Bagi Baldwin, semuanya itu “bukan warisan saya. Pada saat yang sama, saya tidak punya warisan lain yang mungkin bisa saya gunakan...” 9) Alih-alih mendaulat diri sebagai ‘ahli waris sah kebudayaan dunia’, Baldwin malah menyebut dirinya semacam “*bastard of the West*”, anak jadah peradaban Barat.

Bila para cendekiawan angkatan '45 lebih optimis ketimbang Baldwin, itu semata karena mereka mewakili situasi yang berbeda. Senegro-negronya Baldwin, bagaimanapun ia adalah warga sebuah negara yang sejak tahun 1776 sudah berteriak merdeka, negara yang pernah membela hak kulit hitam lewat perang saudara yang beringas.

Sementara Indonesia dengan susah payah baru saja mencoba berdiri, dan tengah limbung kena dua kali serangan agresi. Argumen ‘menjadi warga dunia’ jadi punya nilai praktis: kita harus membuktikan diri bisa sejajar dengan bangsa lain. Soedjojono mengharuskan kesenian jadi internasionalis, dan senimannya jadi nasionalis. Saya kira tak seorang pun saat itu punya rumusan jelas bagaimana seni bisa turut memerdekakan sebuah bangsa, tapi hampir semua orang yakin bahwa modernisme-lah satu-satunya jalan pemer-dekaan itu. Seni rupa Indonesia (dan bidang apapun lainnya) tidak bisa tidak harus jadi modern karena aspek antikolonialnya. Modernisme Indonesia lahir bukan karena basis materialnya, bukan karena proses dialektik dengan sejarah keilmuan, lingkungan teknologis, dan industri riilnya, tapi oleh sebuah tekad untuk jadi merdeka. Justifikasi politis ini dianggap sah untuk menebus keterputusan budaya Indonesia dengan sejarahnya sendiri, bukan cuma dengan sejarah tradisionalnya, namun juga dengan sejarah Eropa-nya, dari mana ia selalu mencari rujukan.10)

Pada masa pemerintahan Orde Baru di Indonesia, modernisme serapan ini berjalan kian kencang dan kian timpang. Orde Baru didirikan dengan semacam

rasa muak akan konflik susul menyusul semasa Orde Lama. Konflik ini dipercaya terjadi akibat doktrin ‘politik adalah panglima’. Maka Orde Baru pun dirumuskan dengan sebuah proses depolitisasi: ideologi dibuang, program pembangunan fisik ditonjolkan. Untuk menjadi sejajar dengan bangsa lain Indonesia tidak bisa tidak harus menjadi modern, bukan dalam retorik politik, tapi perekonomian nyata. Kita tidak bisa berkata “*go to hell with your aid!*” tapi harus menyambut investasi asing sebanyak-banyaknya. Dan sebagaimana kita baca pada bab 34 *Das Kapital*, investasi asing tidak pernah berjalan iseng sendirian. Di dalamnya bersemayam hasrat perluasan pasar yang telah jenuh di negerinya sendiri. Maka mulai tahun '70-an, barang-barang konsumsi asing dan teknologi luar negeri menyerbu deras ke sebuah negara yang sebagian besar penduduknya belum bisa baca tulis. Modernisme melaju sambil melupakan esensinya yang paling dasar: rasionalitas.

Tanpa rasionalitas, sistem ekonomi-politik kita justru kembali terbelakang. Pertimbangan orang ramai—prasyarat utama demokrasi modern—digantikan dengan keputusan segelintir teknokrat yang mengaku sangat pintar dan rasional. Modernisme mereka gariskan dengan sebuah tenggat: tahun 2000 kita akan ‘tinggal landas’, segalanya harus dipercepat (ingat, tahun 1973 Ali Moertopo pernah menulis buku *Akselerasi Modernisasi*). Tapi tinggal landas menuju apa, dan bisakah orang dipercepat untuk jadi modern, mereka tak pernah menjawabnya. Sejarah yang kemudian menjawabnya. Negeri ini negeri agraris, tapi Habibie menggenjotnya untuk industri dirgantara. Tak sampai lama proyek N250 dan N2130 pun terhenti, pabrik impiannya cuma jadi produsen panci, lantas amburadul membuat ribuan karyawannya jadi pengangguran.

Maka kini, ketika kaum posmodernis mengecam habis modernisme Indonesia, saya kira mereka wajib

menilik ulang apa yang sesungguhnya mereka kritik itu: modernisme, atau modernisme serapan yang serba tanggung dan tak genap? Seberapa jauh sebenarnya Indonesia pernah jadi modern, jadi 'Barat', atau jadi rasional? Bukankah segala kekisruhan perikehidupan kita (politik, pendidikan, olahraga, transportasi, tata kota, sampai terjemahan sastra) lahir dari kurangnya rasionalitas? Ilmuwan macam Mochtar Pabottingi tak henti-hentinya mengingatkan kita akan pentingnya rasionalitas politik. Bukankah irasionalitas ini, dan bukan modernisme, yang justru membuat konsumerisme dan mal-mal meruyak, membuat situs arkeologis diobrak-abrik demi harta karun, membuat santet masuk dalam KUHP?

Dengan basis yang amat guyah macam itu, kebijakan pembangunan Orde Baru masa awal tertopang, kalau bukan tertolong, oleh boom harga minyak dunia. Pada periode 1974-1980, angka pendapatan dari minyak mengisi kurang lebih separuh kas pemerintah. Tahun 1982 angka ini mencapai 62 persen. Boom minyak ini membawa pengaruh panjang dalam kehidupan sosial ekonomi Indonesia—juga seni rupanya.

Ada satu peristiwa seni rupa masa itu yang saya anggap sama pentingnya dengan Gerakan Seni Rupa Baru, tapi sayang kini sudah tak banyak diingat orang. Tahun 1974, PERTAMINA meminta sejumlah pelukis ternama Indonesia melukis kilang-kilang minyaknya. Inilah peralihan terang-terangan dari 'politik sebagai panglima' menjadi 'ekonomi sebagai panglima' dalam seni rupa Indonesia. Maecenas seni Indonesia bukan barang baru, tapi dulu argumennya adalah revolusi. Pemerintah, lewat Kementerian Urusan Pemuda, memberi para pelukis zaman Revolusi Fisik fasilitas, subsidi, dan peralatan. Kepada tiap pelukis diminta 3 lukisan "*revolusi-typen*", masing-masing dihargai Rp 700,00. Kementerian Urusan Pemuda juga menerbitkan buku cukil lino Baharudin MS dan Mochtar Apin untuk peringatan setahun Proklamasi.

Tahun 1960-an pemerintah berulang kali memesan patung perunggu monumental Edhi Sunarso "Selamat Datang, Pembebasan Irian Barat". Yang terjadi tahun 1974 lain sama sekali. Argumennya kini ekonomi. Yang meminta pun sebuah perusahaan, meski milik negara. Suara-suara sumbang lantas bermunculan, dan semuanya tipikal: seniman mestinya bekerja tanpa didikte. Dalam ceramahnya di TIM, 21 Desember 1974, Sudjoko mengecam suara-suara ini dengan pertimbangan lain. Mirip argumen saya di atas, ia melihat budayawan dan seniman Indonesia sama sekali belum bermental modern, mereka lebih banyak menggambar "langitnya dan ladangnya dan lautnya", dengan melupakan esensi minyak sebagai "satu tema universal, satu drama modern penuh ketegangan dan ketakutan dan sorak kemenangan". "Melihat hasilnya, saya tidak yakin bahwa para pelukisnya benar-benar terguncang oleh topik baru ini. Agaknya ini hanya dianggap sebagai kesempatan untuk melukiskan sesuatu yang tradisional saja, yaitu pemandangan alam. [...] Semodern-modern seniman kita, dia rupanya masih kikuk menghadapi raksasa yang namanya pabrik dan industri itu. Tentang sebab-sebabnya, ini bisa jadi bahan diskusi yang kocak. Buah hati seniman modern kita masih tetap padi-padi menguning dan sang pohon kelapa..."¹¹) Maecenas kesenian ala PERTAMINA bukan cuma ini, mereka juga jadi pengiklan sehalaman penuh di *Budaja Djaja*. Secara umum, *booming* minyaklah yang berperan paling besar dalam melahirkan kelas menengah Indonesia dan segelintir kecil kelas atasnya. Keberadaan "orang kaya baru" inilah yang nantinya menumbuhkan budaya konsumtif dan snobisme. Dan dari sana lahirlah boom seni lukis tahun '80-an. Tanpa *booming* minyak '70-an tidak mungkin ada booming seni lukis '80-an. Dede Eri Supria, yang selalu menggambarkan industrialisasi dan modernisasi kota besar dengan sinisme yang khas dan memukau, pernah menggambarkan

industri minyak justru dengan sangat patriotik bahkan hiperbolik. *Seri Pengeboran Minyak* memontase gambar kilang minyak dengan imaji Diponegoro, Budi Utomo, Proklamasi Kemerdekaan, dan pahlawan revolusi. Tak perlu heran kita bila tahu alasannya. Pamerannya di TIM tahun 1986, tempat ia memajang lukisan tersebut, disponsori oleh PT Meta Epsi Drilling Company.

Beserta derasnya investasi serta barang konsumsi asing, deras pulalah masuknya musik Amerika dan film Hollywood ke Indonesia. Orde Lama runtuh bersama larangannya untuk memainkan musik “ngak-ngik-ngok” kontrarevolusioner. Musik Barat yang pernah dicekal sebelum 1965 kini digiatkan oleh Angkatan Darat sendiri. BKS Kostrad menggelar tur-tur musik ke penjuru Indonesia. Akhir tahun 1966, BKS Kostrad bahkan mendatangkan kelompok terkenal Belanda, The Blue Diamonds, untuk tur bersama artis lokal seperti Titiek Puspa, Bob Tutupoly, Ernie Djohan dsb. Tur-tur ini punya multi fungsi: unjuk gigi Angkatan Darat, merebut simpati rakyat, dan menunjukkan pada investor asing bahwa Indonesia tidak memusuhi budaya Barat. 12]

Hal yang sama berlangsung di dunia film. Sudah sejak lama sebetulnya film impor merajai pasar Indonesia. Tahun 1956, 65 film cerita produksi lokal hanyalah 12,5% dari seluruh film yang beredar. Tahun ‘60-an, bersama gelombang “Inggris kita linggis, Amerika kita setrika” terbentuklah Panitia Aksi Pemboikotan Film Imperialis Amerika Serikat (PAPFIAS). Andai bukan karena arah ideologisnya, saya kira dua poin dari tujuan terbentuknya PAPFIAS bisa diterima oleh semua pekerja film kita, yakni: “terbukanya perspektif baru bagi pembangunan film nasional”, serta “melindungi modal nasional di sektor impor dan produksi dengan memboikot film imperialis AS yang praktis memonopoli bioskop.” Ketika Orde Lama bubar, film impor dari AS kembali membanjir.

Akan tetapi, kemerdekaan berpikir di masa-masa

awal Orde Baru juga meng-hasil-kan terbososan baik yang belum pernah terulang lagi hingga kini. Atas prakarsa Menteri Penerangan BM Diah dan Umar Kayam selaku Dirjen Film Radio dan TV, dibentuklah Dewan Produksi Film Nasional yang didanai dari pungutan wajib sebesar Rp 250.000,00 dari setiap film impor demi kemajuan film nasional (sering disebut ‘dana SK71’). Dewan ini—yang pernah berisi orang-orang macam almarhum Asrul Sani—jelas mengutamakan *quality approach*. Tapi di suatu Orde yang mendudukkan ekonomi sebagai panglima, bisa kita bayangkan bagaimana nasibnya kemudian. Karya terbaik Asrul Sani yang lahir dari DPFN, *Apa yang Kau Cari, Palupi?*, memang berhasil memenangi hadiah Golden Harvest pada Festival Film Asia 1970, tapi dana Rp 33.690.000,00 (sangat mahal, waktu itu) yang habis untuk membuatnya tak pernah kembali impas. DPFN pun dibubarkan pemerintah. Dana SK71 diteruskan, tapi DPFN dianggap gagal menumbuhkan industri film dalam negeri. Artikel *Kompas*, 26 Maret 1973 (“Apa Lagi Sesudah Festival Film?”) menyebut DPFN gagal karena menghasilkan film bermutu tapi tidak laku.

Sejak itu, pendekatan *audience approach* makin santer disuarakan. Dan Asrul Sani sendiri makin gencar mengecamnya. Tahun 1971, Direktur Film Departemen Penerangan, H. Djohardin, berkata: “Kita jangan mengorbankan cita rasa jutaan orang untuk melayani para pseudo-intelektual yang memandang baik film yang tidak laku macam *Apa yang Kau Cari, Palupi?* Bagi saya perfilman nasional kita mengalami kemajuan pesat, artis-artis hidupnya lebih baik, demikian pula karyawannya, ...” 13]

Dengan ini, industri film kita makin dijejali orang-orang industri dan berkurang orang-orang filmnya—kondisi yang dari tahun ke tahun kian memperbebal arus besar perfilman nasional, lantas menimbulkan perlawanannya sendiri.

Orde Baru akhirnya rontok oleh proyek yang digariskannya sendiri. Para pengambil kebijakan

rupanya tak pernah sadar bahwa modernisasi tidak bisa dipercepat, dan garis akhir 'tinggal landas' itu sendiri barangkali tak pernah ada. Ketika orang-orang pusat memaksakan pola pikir 'modern'-nya bahwa "tanah itu sekadar komoditas" untuk menenggelamkan sebuah desa menjadi waduk, dan mengira cukup setimpal mengganti penduduk desa tersebut dengan sepetak tanah lainnya di tempat yang jauh, hal ini jelas melanggar keyakinan 'tradisional' penduduk bahwa "tanah itu keramat": di dalamnya tersimpan sejarah moyang mereka yang tak tergantikan. Ketika dua pola pikir ini tidak terdamaikan, senjatalah yang kerap bicara. Dan modernisasi yang dibangun di pucuk bedil tidak bisa dibilang modernisasi sama sekali. Ketidakpuasan terus menumpuk akibat tumbukan dua pola pikir ini. Ketidakpuasan lainnya muncul dari kalangan investor sendiri. Boom minyak serta per-tumbuhan ekonomi 6 - 7 % membuat negara makin kuat, dan arogan. Sebagian investor mulai mengalihkan modalnya. Tak lama, kesulitan timbul lagi setelah pendapatan dari minyak menurun. Membebek pada *Reaganomics*, kebijakan deregulasi pun diberlakukan tahun 1982. Meski peran negara berkurang, peran Cendana justru kian membesar. Identifikasi "negara adalah aku" ber-geser menjadi "negara adalah aku dan keluargaku". Gurita bisnis anak-anak Cendana merembet ke mana-mana, salah satunya televisi. Dengan niat yang sama sekali tak ada hubungannya dengan kebebasan pers, monopoli puluhan tahun TVRI usai ketika Siti Hardyanti Rukmana (Tutut) mendirikan PT Citra Televisi Pendidikan Indonesia dan Bambang Trihatmodjo lewat Kelompok Bimantara mendirikan Rajawali Citra Televisi dan Surya Citra Televisi. Sampai menjelang akhir tahun ini, Kelompok Bimantara tetap menjadi penguasa terbesar per-television kita. Menurut *Kompas*, 26 September 2003, lewat konversi utang TPI menjadi saham, Bimantara akan menguasai 75 persen saham TPI. Lewat konversi obligasi mandatory,

Bimantara juga akan mewakili 75 persen saham Global TV. Sementara pada Metro TV besar sahamnya 25 persen. Munculnya stasiun televisi swasta membuat industri iklan, video musik, dan sinetron berkembang pesat. Rumah produksi menjamur, dan potensi kamera video baru mulai dimanfaatkan sesungguhnya. Ketika teknologi video masuk ke Indonesia awal '80-an, ia semata dianggap barang konsumsi lainnya, seperti kulkas, AC, dan parfum, belum sebagai alat kreatif atau alat produksi. Yang hadir di pasaran umumnya pesawatnya, bukan kameranya. Video dianggap sebagai suatu cara untuk menikmati film di rumah dengan biaya lebih murah dan waktu lebih panjang. Tahun '90-an, peran kamera video mulai terasa dampak sosial politiknya. Pembantaian Santa Cruz (dikenal sebagai 'Insiden' Dili) jadi kian heboh setelah rekaman videonya disiarkan televisi luar negeri. Ulasan majalah *Jakarta-Jakarta* edisi November 1991 tentang video ini membuat tiga orang redaktornya (Seno Gumira Ajidarma, Waskito Trisnadi, dan Usep Hermawan) 'direorganisasi'. Lima tahun kemudian, peristiwa 27 Juli 1996 menggoyahkan sendi-sendi Orde Baru bukan karena peristiwanya semata, tapi juga oleh rekaman videonya yang beredar secara gelap. Konon kabarnya, Angkatan Darat juga memanfaatkan video ini guna mencari simpati. Mereka mendatangi pesantren-pesantren untuk memutarinya sambil mengingatkan akan munculnya kembali bahaya komunisme. Yang terjadi malah sebaliknya, simpati mengalir pada PRD (Partai Rakyat demokratik) yang dikambinghitam-kan pemerintah. Contoh-contoh lain bagaimana teknologi informasi telah turut serta menumbangkan Orde Baru sudah banyak diulas, saya tak perlu mengulanginya lagi di sini. Akhir tahun '90-an, video jadi semakin penting akibat krisis ekonomi. Harga seluloid tak terjangkau. Teknologi video menjadi alternatif satu-satunya para

sineas, terutama setelah perkembangannya memungkinkan video disorotkan ke layar lebar. Selain video, teknologi yang berperan amat penting pada tahun '90-an jelas adalah komputer. Saya tak tahu kapan persisnya komputer masuk ke Indonesia, dan untuk industri apa, tapi tahun 1972 sampai 1975 Universitas Indonesia sudah merintis pendirian Pusat Ilmu Komputer (Pusilkom).

Tahun 1986 Pusilkom UI mulai membuka Program Studi Ilmu Komputer untuk jenjang S1, dan tahun 1988 untuk jenjang S2. Di tahun-tahun itulah, antara 1987-1988, sebagai seorang anak di tahun terakhir sekolah dasarnya, saya mengenal komputer untuk pertama kalinya. Sembilan tahun kemudian, di Jakarta, saya memegang komputer lagi. Sembari kuliah saya bekerja paruh waktu di sebuah LSM yang mengharuskan saya mengenal komputer. Sudah banyak hal berubah kurang dari satu dekade.

Komputer kini jadi peralatan rutin di kantor-kantor umum, setidaknya untuk mengetik. Penguasaan MS Word, Excel, dan sejenisnya menjadi syarat seorang sekretaris. Sementara di ruang editing rumah produksi, tata letak surat kabar dan majalah, serta biro desain, komputer jadi peralatan wajib. Kerja desainer grafis makin banyak dicari dan diminati, meski komputer belum diperkenalkan di ruang kuliah. Dari segi peralatannya sendiri, tampilan di layar jauh lebih 'realis' dibanding dulu. Citraannya tidak lagi 'kotak-kotak datar' tapi sudah sejernih foto. Windows 95 beredar dengan segala ke-*fancy*-annya. Komputer bisa dipakai untuk memindai gambar, main game, mendengarkan musik, dan menonton VCD (klip video Weezer dan Eddie Brickell jadi sampel resmi manakala kita meng-install Windows 95). Ke-*fancy*-an, beserta kemudahan, kemurahan, dan pelanggaran hak ciptalah yang membuat Windows lebih 'merakyat' ketimbang Macintosh. Ketika itu saya pun mulai turut memanfaatkan komputer untuk membuat karya rupa. 14)

Tahun '90-an, komputer memang baru dipergunakan

sebagai alat dan belum sebagai medium. Orang menggunakannya sebagai perpanjangan kuas, cat, dan alat-alat lukis lainnya, lalu mencetak hasilnya di selembar kertas, lalu kertas itulah yang nantinya dipamerkan (baca: dianggap karya seni). Orang masih berkata, "ukuran karya komputer saya 15 x 20 cm", dan belum "ukuran karya komputer saya 1024 x 768 pixels." Perkembangan yang lebih menarik justru terjadi di bidang musik. Di bawah pengaruh Prodigy, Atari Teenage Riot, dan Everything But The Girl, beberapa orang kawan mulai mencoba-coba musik elektronik. Komputer diusung ke panggung bukan sebagai asesoris, tapi medium.

Begitu pemakaian komputer meluas secara kuantitas, secara kualitas pun peranannya jadi kian penting. Di luar segala aspek sosial ekonominya, bagi saya kepentingan komputer cuma ada satu, dan itu vital sekali: komputer membuat seluruh data kultural yang pernah ada terkodekan dalam satu bahasa yang seragam, yakni bahasa digital. Misalnya media dan perpustakaan on-line, buku elektronik, ensiklopedi dalam bentuk CD-ROM, peralihan televisi dari analog ke digital, serta pengalihan film-film seluloid ke VCD atau DVD. Media yang dulu sangat berbeda jauh dalam teknik pembacaannya kini terkodekan seluruhnya dalam bahasa bilangan biner dan bisa dibaca dengan satu alat saja: komputer. Video art dalam bentuknya yang ada sekarang tak mungkin terjadi tanpa penyeragaman bahasa ini.15)

Uraian di atas memang agak berpanjang-panjang, tapi bukan tanpa sebab: saya ingin menelusuri—dengan cukup tuntas—latar belakang kemunculan video art di Indonesia serta generasi yang membuatnya. Sebab bagi saya adalah absurd dan mengada-ada bila orang selalu menghubungkan perkembangan video art Indonesia dari, katakanlah, Nam June Paik. Ketika Paik berkarya untuk "menyerang balik televisi", Indonesia baru punya satu stasiun teve yang mengudara kurang dari 7 jam sehari.16) Jauh lebih logis dan membumi untuk

mengatakan kemunculan video art di Indonesia didorong oleh perangkat lunak macam Adobe Photoshop atau Premiere serta film *Trainspotting*. Jejak Paik cuma bisa kita lihat pada dua perintis awal video art di Indonesia, yakni Teguh Ostentrik dan Krisna Murti. Paik banyak memanfaatkan efek gigantis instalasi videonya di samping apa yang terpampang pada layar televisinya sendiri. Generasi-generasi terkemudian jarang yang memanfaatkan instalasi seperti ini. Sebagaimana terlihat di Festival OK Video, karya-karya mereka cuma ditampilkan di satu layar dan tidak lagi bertumpuk-tumpuk, repetitif, atau 'instalatif' seperti karya Paik, Ostentrik, atau Krisna Murti. Mereka lebih banyak mengeksplorasi apa yang hendak diucapkannya di *dalam layar*. Jim Supangkat bahkan pernah menyimpulkan bahwa "...seni [video] ini membutuhkan ruang", sehingga Grace Santoso, wartawati *Media Indonesia* yang mewawancarainya sehubungan video art, menulis tegas bahwa "Tanpa adanya instalasi atau pendukung ruang lain, tampilan video belum bisa dikatakan sebagai seni video."¹⁷ Atas alasan yang akan saya jelaskan nanti, saya cenderung menolak pendapat tersebut. Tanpa mengurangi rasa hormat pada apa yang telah dirintis Teguh Ostentrik dan Krisna Murti, saya berpendapat esensi video art baru berhasil dicapai oleh generasi setelah mereka.

Apa yang saya maksud sebagai generasi agak berbeda pengertiannya dengan angkatan yang selalu berkonotasi politis. Generasi ini saya lihat berdasarkan budaya visual yang melingkupinya. Ya, tidak semua anak muda yang menjadi mahasiswa di tahun 1998 berbagi pandangan politik yang sama, tapi secara umum mereka berbagi pengalaman visual yang sama. Rata-rata mereka yang membuat karya video art lahir di tahun '70-an. Mereka besar di tengah arus modernisasi. Mereka mengalami televisi, film Hollywood, dan musik Barat sebagai realitas keseharian, dan karenanya: alamiah. Mereka dewasa

di tengah pesatnya teknologi informasi serta represi resmi Orde Baru. Makin kuat represinya, makin gencar pula generasi ini memanfaatkan teknologi informasi guna mencari pengetahuan di luar "yang baik dan benar." Saya ragu bisakah Nam June Paik mengilhami mereka, bila nama itu cuma mereka kenal di buku-buku. Tapi mereka akrab dengan segala macam program komputer dan MTV dan Quentin Tarantino. Semasa Orde Baru, mentakzimi MTV belum jadi tindak konsumtif, sebab di dalamnya terdapat pemberontakan, kekurangajaran, dan kemerdekaan berpikir. Dari pengamatan saya langsung, ketiga hal inilah (kecanggihan komputer, keserbanekaan video musik, serta film non-mainstream) yang lebih mempengaruhi generasi ini untuk mencoba membuat karya seni videonya. Memang, ini bisa terdengar sebagai chauvinisme generasi, tapi merupakan sebuah kenyataan bahwa mereka yang masih membeda-bedakan seni dengan teknologi dan mengecam video art sebagai "ini bukan seni!" berasal dari generasi sepuh: mereka yang melihat hal-hal berlangsung di luar dirinya dan tidak bisa mengikutinya lagi; mereka yang—menurut seorang teman—"bacaan sejarah seni rupanya baru sampai post-impresionisme."¹⁸ Tahun 1983 Asrul Sani terbungong-bungong melihat studio simulasi komputer yang dikunjunginya di Amerika. Kini, saya pribadi masih sering tertegun-tergun ketika sedang menjelajah internet atau melihat teman-teman saya membuat animasi flash. Bahkan bagi generasi kelahiran '70-an, apa yang bisa diperbuat komputer masih terasa ajaib. Tapi bagaimana gerangan dengan mereka yang lahir di medio '90-an? Mereka tumbuh dengan 10 saluran teve sekaligus plus teve kabel plus VCD plus DVD plus kamera digital plus *web cam* dan *streaming media*. Sejak SD mereka sudah berkomputer, berinternet, dan berponsel. Segala yang kita anggap keajaiban teknologi bagi mereka nanti adalah realitas yang *taken for granted*. Merekalah generasi yang bisa

barangkali dia bisa membuat programnya sendiri” 4) Kepedulian untuk melesat keluar dari “makna institusional” TV yang komersial, ideologis dan persuasif seperti itulah yang memunculkan penekanan pada faktor penonton dan publik pada karya-karya Krisna selanjutnya. Pada karya video “Sepak Bola di Mata Sapi” (1998) yang merelai siaran sepakbola dunia (1998) misalnya ia menggotong keluar peralatan dan tayangan videonya menuju ke arah ruang publik, yakni jalan-jalan di sekitar lapangan alun-alun Kraton di Yogyakarta dengan menggunakan dua gerobak sapi berjalan beriringan. Para penonton karyanya adalah para pengguna jalan: pengendara sepeda, kendaraan bermotor, pejalan kaki dan pengunjung warung lesehan. Krisna tidak membatasi dimensi piktorial di dalam karya videonya, elemen itu selalu berhubungan secara aktif dengan obyek-obyek yang lain sehingga membentuk suatu *site* instalatif, ruang-ruang yang menampung dan melibatkan kehadiran para penonton karyanya. Karya video instalasinya yang sangat menarik adalah “Belajar Antre pada Semut” (1996). Karya ini mengandung parodi dan memelesetkan makna dari “*status quo*” menjadi “*status queue*”. Obyek-obyek berupa patung-patung singa yang diinspirasi dari modifikasi petulangan (sarkopagus untuk upacara kremasi keluarga raja di Bali) berbaris di depan monitor televisi. Singa-singa itu dibuat dengan menggunakan bahan-bahan lokal alami seperti kayu, bambu serta akar pohonan. Asosiasi terhadap singa adalah para tiran, para pemimpin serta masyarakat mana pun yang harus belajar antre. Namun bertentangan dengan sikap dan ajuran normatif bagi kebanyakan orang, para tiran telah cenderung menolak dan menindas apa yang dijanjarkannya sendiri: monitor-monitor kecil tetap berpendar berada di bawah injakan kaki-kaki singa. Kecenderungan interaktif yang mempertimbangkan ruang otonom bagi penonton sangat jelas pada karyanya yang lain, “Boo- it- your SELF” (2000). Karya

ini mengundang penonton untuk memainkan alat musik tradisional angklung untuk secara absurd menciptakan resonansi balik atau tanggapan langsung terhadap sebuah rekaman sesaat dari kehidupan dan suara-suara serangga tonggeret yang direkamnya di sebuah desa di pinggir barat kota Yogyakarta.

Krisna bermain-mainkan judul yang merujuk kepada tema dan isi simbolis dalam karyanya, “*boo -it ...*” dapat juga diartikan sebagai “*do-it...*” dan lebih jauh lagi asosiasi itu dapat dikembangkan bermacam-macam oleh penonton sendiri, misalnya menjadi “*du-it*” yang berarti uang. Dengan tidak cuma meresepsi apa yang dapat dilihat dan pesan yang terkirim melalui karya seni, maka penonton dapat mengambil jarak terhadap dirinya sendiri dengan cara melibatkan diri di dalam permainan itu seperti tersaran oleh tajuk karyanya. Penonton masuk dan bertransformasi menjadi pelaku atau subyek yang ditonton. Krisna mengatakan, karyanya mengacu kepada proses “pengosongan” atau “demistifikasi” dari “ke-AKU-an” (*the I-ness*) dan ke-KAMU”-an (*the “YOU” ness*), justru kalau setiap pelaku terlibat secara individual dalam proses interaktif terhadap suatu hal yang sama. Individualisme dapat dikritik, tetapi suatu penyamarataan individu dalam suatu budaya massa televisi tentunya bukanlah suatu demistifikasi. Katakanlah karya video interaktif akan mengajak para penonton menjadi “kosong agar (kembali) menjadi penuh”, sebaliknya budaya tunggal satu arah dari televisi akan cenderung menjadikan penonton “kosong namun terlihat seluruhnya penuh”. Suatu kecenderungan tematik intersubjektifitas muncul sangat benderang dalam karya ini.

Seluruh bahasa permainan dalam karya “Boo-it-YOUR SELF” bertumpu pada suatu pertunjukan visual yang telah “dibaca” dengan alat-alat musik dan pada gilirannya “menciptakan” resonansi bunyi yang tidak berasal dari logika visual itu sendiri. Dapatkah

itu disebut sebagai suatu upaya "*de-collage*"? Pada strategi *de-collage* unsur-unsur yang lebih "real" atau "dialog-dialog nyata" berusaha menerobos suatu tatanan atau kombinasi (yang sudah ada) untuk menciptakan logika atau elemen-elemen yang berbeda.

Jika kolase adalah upaya untuk menggabungkan sejumlah elemen artistik berbeda untuk menciptakan suatu kombinasi yang baru, maka *de-collage* akan menciptakan makna melalui suatu upaya "menghapuskan semua tata cara teks maupun informasi dengan teknik yang mengungkap elemen-elemen berbeda dengan cara merenggutkan permukaannya untuk memunculkan paduan-paduan baru". Konsep *de-collage* Vostell adalah menciptakan semacam peristiwa (*happening*) yang berlangsung secara besar-besaran, menyangkut keterlibatan dengan ruang publik sebagai lingkungan sosialnya. Pada "TV De-Collage" (1961) pameran instalasi videonya di tembok sebuah toko serba ada di Paris, Vostell mengubah citra siaran televisi yang ada, menganggunya secara acak dan menghapus citranya secara berubah-ubah. "De-collage" adalah istilah yang telah digunakan oleh salah seorang perintis seni rupa video, Wolf Vostell untuk publikasinya (pada pertengahan '50-an) serta karya videonya.

Contoh yang dapat ditunjuk pada karya Nam June Paik adalah suatu "televisi yang bisa dikontrol oleh pemirsa", ketika ia meletakkan segumpal magnet tapal kuda di atas kotak televisinya untuk memelintir tayangan citra yang ada. Dalam konteks ini, kita telah menyinggung karya Krisna Murti yang membawa gerobak sapi untuk merelai siaran sepak bola dunia dan mengundang penonton untuk menyerbu memasuki arena permainan, menciptakan peristiwa untuk meraih makna individual melalui alat yang berada di tangan mereka masing-masing.

Dalam konteks seni rupa video, hal ini dapat diartikan sebagai sebuah "kritik terhadap ideologi sebagai medium, berusaha meruntuhkan asumsi-asumsi

politis diskursus sosial serta definisi-definisi komoditi dari budaya seni tinggi". 5)

Dalam Festival Seni Video 2003 "OK", di Jakarta Krisna menampilkan karyanya, "Beach Time" (2003), yang menggambarkan sejumlah perempuan dalam baju jilbab asyik berenang di laut. Citra paradoksal atau citra dua dunia yang masing-masing terkesan memiliki konstruksi sosial berbeda ditampilkan melalui tema "ruang pribadi- ruang publik". Mengapa pantai atau laut tampak tidak cocok bagi kaum perempuan berjilbab? Apakah ini sebuah kenyataan atau sebuah rekaan melalui suatu medium? Karya Krisna menciptakan gangguan terhadap persepsi "kebenaran". Apakah kawasan pantai tetap dianggap bersifat publik jika terekam dan kita tonton kembali melalui suatu alat pribadi yang bernama video? Apakah yang tengah kita tonton: laut atau suatu kenang-kenangan yang privat akan laut?

Melalui serangkaian karya-karya videonya seperti dibicarakan ringkas di atas, Krisna Murti adalah seorang seniman video yang berhasil memaknai karya-karyanya secara kontekstual sekaligus melakukan penjelajahan medium karyanya secara konseptual. Medium video di tangan seniman ini menjadi bermakna dan mendorong lahirnya wacana baru dalam perkembangan seni rupa dan kritik terhadap budaya masyarakat konsumen yang tengah berlangsung.

Seperti kecenderungan para seniman video pada umumnya yang memberikan kontribusi penting melalui tulisan-tulisan mereka sendiri, maka buku "Video Publik" (1999) yang antara lain memuat wawancara-wawancara dengan senimannya sendiri merupakan sebuah provokasi yang penting dari Krisna Murti perihal penjelajahan medium barunya, yang mulai pada awal '90-an.

Pada waktu yang berjarak tidak terlalu jauh, seniman dari generasi yang lebih dini ketimbang Heri Dono dan Krisna Murti mulai menggunakan alat perekam video jinjing untuk karya video tematiknya yang

langka, yakni FX Harsono. Ia membuat karya seni video yang sangat naratif dan sekaligus simbolik untuk menyuarakan isu-isu gender dalam karyanya, "Kata Perempuan Itu" (1993-1994), dalam pameran tunggalnya "Suara" (1994) di Gedung Pameran Seni Rupa Depdikbud (kini Galeri Nasional Indonesia). Seorang perempuan membaca di bawah cahaya temaram lampu. Adegan berikutnya, seorang laki-laki datang merampas sumber penerangan itu; lampu pun terjatuh dan api serta-merta mulai membakar sang perempuan itu.

Harsono seakan melakukan suatu tawar-menawar antara proses-proses seninya dan hasil akhirnya untuk memberikan *insight* bermakna kepada para penonton mana bagian yang paling menggugah dalam karyanya yang terkait dengan isu-isu kekerasan dan politik yang menjadi wacana umum dalam masyarakat di Indonesia semenjak 1998. Atau: seperti halnya realitas, apakah yang satu (suatu produk sosial) dapat dilepaskan dari yang lain (proses sosial), tanpa kehilangan distorsi untuk memahami bagian-bagiannya yang terpenting? Medium-medium seperti video kiranya dianggap dapat menciptakan semacam jalan keluar dari ketaksaan seniman. Seniman ini merekam proses-proses penghancuran dan pembakaran torso-torso kayunya dalam sebuah lapangan di Yogyakarta dan menampilkannya kembali di ruang pameran di Galeri Cemeti pada 1998. Dokumentasi melalui video tampak menjadi kecenderungan karya Harsono untuk menggugah pikiran para penonton dan memiliki sifat untuk mencairkan suatu gagasan perihal wacana berpameran di suatu galeri yang lazim dipenuhi oleh obyek-obyek jadi tanpa pemaknaan berarti terhadap prosesnya.

Namun tema-tema sosial politik bisa diterjemahkan secara lebih halus tanpa mereproduksi kekerasan itu kembali untuk para penonton seperti pada karya Tintin Wulia yang saya saksikan dalam Festival Video

"OK", "*Violence Against Fruits*" (2000). Peristiwa kekerasan dan perkosaan terhadap warga keturunan dan perempuan Cina, khususnya di Jakarta pada Mei 1998 ditampilkan melalui gagasan sederhana menguliti buah yang eksotik.

Seniman lain yang mengembangkan ide-ide kontemporer dalam karyanya dengan memanfaatkan video adalah Mella Jaarsma. Video digunakan untuk menghasilkan citra-citra hakiki yang sudah muncul dalam karya instalasinya, seperti dalam karyanya, "*Under Cover*" (2002) yang saya saksikan di Galeri Lontar, Jakarta (2002). Hasil akhir dari citra yang direkam oleh video tidaklah berupa sebuah tontonan atau tumpukan imaji di layar kaca, melainkan cukup dengan bermain-main melalui citra tunggal bayangan kodok dan sebuah pisang yang sudah dikuliti dan siap digoreng tanpa minyak. Mella Jaarsma bahkan menggunakan obyek-obyek kongkrit berupa wajan penggorengan yang dapat bermakna ganda sekaligus: sebagai layar monitor di mana seniman dapat seenaknya mengubah-ubah posisinya seperti seorang ibu yang menggoreng pisang dan sekaligus sebagai obyek-obyek karya instalasi atau sebuah pertunjukan memasak. Ide-ide berkenaan dengan medium video cenderung menjadi seni instalasi video dan video pertunjukan pada sebagian seniman-seniman kontemporer di Indonesia.

Made Wianta telah bekerjasama dengan penyair Afrizal Malna untuk membuat sebuah versi video yang prosais dari ritual pertunjukannya, aksi melukis dengan darah hewan di rumah jagal di Denpasar, Bali. Ini adalah pandangan kultural perihal sisi gelap realitas yang mengandung udara teror melalui peristiwa tragedi bom Bali (Oktober 2002). Karya instalasi dan video untuk mengembalikan keseimbangan alam niskala atau tak benda berjudul "*Dream Land*" (2003) telah dibawanya ke Paviliun Indonesia di Bienal Venezia ke-50, Juni 2003.

Tentu juga harus menyebut nama Arahmaiani untuk

beberapa karya videonya setelah pergumulanya dengan medium tubuhnya sendiri dalam beberapa karya pertunjukan sejak awal '90-an. Kemunculan karya video Rahmaiani bertumpu pada proyek-proyek pertunjukannya di mana video digunakan sebagai alat dokumentasi yang dapat merepresentasikan aktualitas peristiwa yang terjadi kala pementasan dengan medium tubuhnya sendiri dimainkan (*"Dayang Sumbi Menolak Status Quo"* (1999), dan *"Hell Come to Paradise"* (1999). Suatu bentuk kekonyolan atau parodi-parodi budaya antara kekinian yang tak sepenuhnya dapat melepaskan diri dari citra masa lalu ditampilkan melalui kolase-kolase citra yang kaku pada karyanya *"The Past Has Not Passed"* (2002) pada Festival video "OK". Atau suatu kecenderungan untuk menjadikan karyanya lebih bernilai musikal untuk menyatakan suatu penghayatan pribadi yang eksistensial seperti pada karyanya *"Human Love"* (2003), pada CP Open Bial di Jakarta (2003).

Dalam tataran personal ini, sebuah kecenderungan masokis terhadap diri yang mengejutkan ditunjukkan oleh karya *"What"* (2001) Reza Afizina. Dalam karya videonya sepanjang 10' 42" ini Reza Afizina telah melakukan pengadilan terhadap tubuhnya sendiri dengan cara menampari seluruh mukanya sendiri sehingga biru lebam sebelum tak sadarkan diri di sebuah ruangan di "Ruangrupa" di Jakarta.

Bersandarkan sebuah pembacaan terhadap kutipan ayat yang ditafsirkannya kembali, Reza Afizina membuat karyanya, "Bertobatlah dan berilah dirimu dibaptis dan Allah akan mengampuni dosamu" (Lukas, 3.3) 6). Kecenderungan masokis yang sama ditunjukkan dengan cara melukai lengan-lengannya sendiri hingga berdarah-darah untuk memunculkan tulisan-tulisan "Victoria the Victorian" (2002) dalam karya videonya yang lain, "Victoria the Victorian" (2002) dalam pameran "Age-hibition" di Edwin's Gallery, Jakarta (2002). 7)

Galeri-galeri seni rupa kontemporer seperti Cemeti

Art House di Yogyakarta berulang kali menyelenggarakan pameran-pameran yang melibatkan beberapa seniman muda yang tertarik dengan medium video di Indonesia. Seniman-seniman Nerfita Primadewi dan Hanura Hosea menggunakan medium-medium ini untuk memberikan identitas baru bagi pameran-pameran tunggal mereka.

Hanura Hosea—seniman muda lulusan Fakultas Geografi, Universitas Gajah Mada, Yogyakarta yang tidak pernah mengenyam pendidikan formal seni rupa, kini memilih tinggal di Koln, Jerman—telah menggunakan medium ini sebagai representasi sebuah bentuk interaksi yang sangat menarik. Hanura menggunakan teknik video animasi untuk karyanya, yakni sesudah melampaui sebuah tahap proyek perjalanan boneka ciptaannya yang bergerak dari rumah menuju ke arah studio seniman. "The Long Way to May Studio" (2002). Dalam perjalanan itu foto-foto dibuat sebagai rekaman bentuk interaktif antara kehadiran boneka bermata empat di sepanjang jalan dengan sembarang orang yang lewat yang tertarik dengan wujud, ukuran dan kehadiran boneka itu yang terasa ganjil di ruang publik yang ditempuh setiap hari oleh sang seniman. Tak ada momen biasa yang dapat terlewatkan begitu saja dalam kaca mata seniman yang sadar terhadap medium yang berbasis waktu nyata. Deretan peristiwa seakan telah berjajar tanpa hirarki seperti di dalam kehidupan. Oleh karena "kemiripan" atau persentuhannya yang langsung dan nyata dengan unsur-unsur kehidupan, maka rangkaian hidup seluruhnya adalah seni itu sendiri bagi seniman video. Video tampaknya tidak ingin menentang seni dan kehidupan: merayakannya sepenuhnya. Di Yogyakarta pula muncul seniman-seniman muda yang dengan keterbatasan dukungan alat serta kemampuan dana yang tersedia, terus mencoba menjadikan medium seperti video sebagai representasi yang sangat aktual seperti misalnya

tampak pada karya Jompet dan Venzha. Jompet (Agustinus Kus Widananto) telah menggunakan medium ini untuk melakukan praktik interaktif di ruang-ruang publik dengan masyarakat di sekitar, sebagai medium untuk menarik perhatian terhadap narasi melalui gambar, medium visualisasi bagi dongeng-dongeng yang diciptakan untuk kelompok-kelompok masyarakat yang dianggap tersisih dari kekayaan bacaan, tulisan dan bahasa visual yang sanggup diciptakan oleh alat-alat terkini. Upaya semacam ini mengarah kepada pemberdayaan masyarakat melalui apa yang bisa dilakukan oleh seniman.

Venzha (Vincentius Christiawan) menciptakan sendiri perangkat-perangkat elektronik yang dibutuhkan untuk melahirkan berbagai kemungkinan seni bunyi bersifat analog maupun video pertunjukan untuk karya-karyanya. Bersama dengan Jompet keduanya membentuk sebuah kelompok "Garden of the Blind" di Yogyakarta yang melakukan bermacam pementasan gado-gado yang bersifat musikal, teatral maupun seni rupa pertunjukan. Dan belakangan seniman muda Eko Nugroho juga mulai tertarik menggunakan teknik animasi yang dikembangkan dari gambar-gambar yang dihasilkan melalui karya-karya dua dimensinya yang bergaya kartunal untuk melukiskan hipokrisi maupun ironi pada lapisan-lapisan kehidupan masyarakat yang banyak ditemui. Karyanya, misalnya adalah "Bercerobong" (2002) pada Festival Video "OK" yang menggambarkan arus perubahan-perubahan oportunistik orang-orang di masa reformasi yang serba tidak jelas, atau "Sirkus dalam Kaleng" (2003) yang menggambarkan secara melompat-lompat kelahiran anak durhaka yang mempunyai bermacam sifat dan bentuk yang lucu, ganas dan serba membingungkan.

Di Jakarta, perupa multi media seperti Teguh Ostenrik beberapa kali menunjukkan karya seni rupa videonya dalam sejumlah pameran tunggalnya dan sanggup bekerja sama dengan seorang pemusik

yang paling kontemporer dengan memanfaatkan idiom-idiom visualnya yang tidak bersifat linier. Namun suatu perkembangan signifikan tampaknya dapat ditandai pada tahun 2000 di Jakarta, yakni meningkatnya jumlah peminat dan pembicaraan perihal seni rupa video di kalangan seniman muda. Di Jakarta sejumlah seniman muda dengan berbagai latar belakang—tidak selalu seni rupa—membentuk "ruangrupa" yang menunjukkan minat yang sangat besar kepada bentuk dan kecenderungan seni yang hidup di kota-kota besar yang meliputi hubungan erat antara seni dan perkembangan teknologi digital, multimedia, seni animasi, musik video, film pendek, iklan komersial dan sebagainya. Pada awal 2002, Karbon sebuah jurnal seni rupa yang dikelola oleh komunitas ruangrupa di Jakarta menerbitkan edisi 3/02 2002 dengan topik perihal seni rupa video. Isinya utamanya berupa percakapan perihal karya-karya para seniman video mulai dari Krisna Murti sampai dari generasi seniman yang lebih muda seperti misalnya Aditya Satria, Adrianto Sinaga, Ari Satria Darma, Mahesa Almeida, Nerfita Primadewi, Yunawantyo. Mereka ini disebut-sebut sebagai perupa multimedia, video digitalis dan atau seniman digital sekaligus *Disc Jockey*. Dalam wawancara itu tampaklah pemahaman beragam yang kian tumbuh terhadap medium baru ini. Bekerja sama dengan Lembaga Indonesia Prancis, Kelompok "ruangrupa" memperkaya kasanah peristiwa dalam seni rupa video dengan "Videotrafic" yang menampilkan karya video dari 15 seniman yang tinggal di Prancis (2003).

Kita tahu bagaimana medium video telah dipahami oleh Krisna Murti sebagai cara lebih dalam untuk mengerti kenyataan—tepatnya multiplisitas dari kenyataan—, medium video sebagai "tiruan sistem berpikir kita". Bagi Aditya Satria, justru "bentuk intuitif dari karya video" adalah yang diinginkannya. Yakni "...membebaskan orang buat merasakan bentuk perubahan itu sendiri tanpa harus ada bentuk

kesadaran yang baku bahwa segala sesuatu harus bisa diceriterakan kembali": sebuah 'pembebasan dalam memanipulasi bentuk digital'. Seni rupa video juga dapat digunakan untuk melakukan kritik terhadap ideologi televisi, yakni "slogan-slogan tempelan pada tabung-tabung bekas televisi,... gambarannya akan pembentukan-pembentukan dan pemaknaan-pemaknaan oleh kekuasaan" (Nerfita Primadewi). 8)

Pada 2002, Galeri Lontar di Jakarta menyelenggarakan suatu pameran yang menampilkan seluruhnya karya-karya seni rupa video dari para seniman muda Finlandia. Pameran ini menunjukkan sebuah ketertarikan yang khusus baik oleh komunitas seniman di Indonesia sendiri serta dukungan galeri alternatif dengan kecenderungan menguatnya arus media baru ini di luar, dengan memanfaatkan hubungan-hubungan yang ada yang telah terjalin antara seniman di dalam negeri dan seniman di luar. Di dalam peristiwa ini, Galeri Lontar dan komunitas Jejaring - didirikan antara lain oleh seniman Krisna Murti- telah menunjukkan pentingnya hubungan-hubungan semacam itu. Seniman Victoria Cattoni (Australia) yang lama tinggal di Bali membuat sebuah pameran video instalasi dengan tema "Kebaya" di Galeri Lontar (2003); menunjukkan luasnya model pendekatan antropologi budaya dapat dilakukan terhadap suatu realitas kompleks yang menarik perhatian seniman melalui medium ini.

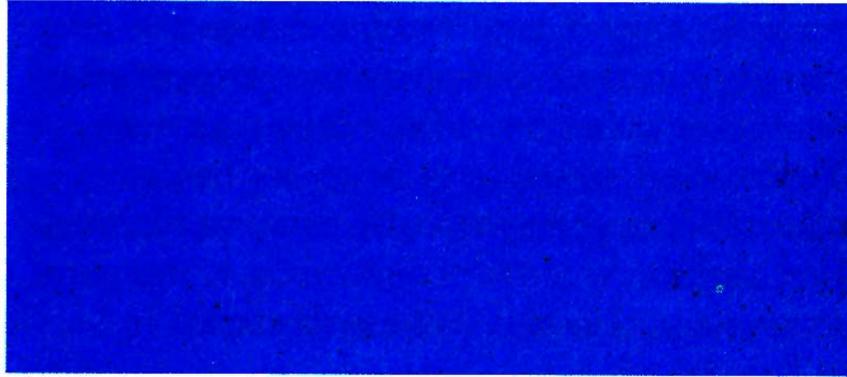
Kelompok atau komunitas Jejaring kemudian memfasilitasi sebuah acara yang melibatkan puluhan seniman dari dalam dan luar negeri dalam sebuah forum untuk seni rupa video, film dan media baru yang diberi nama BaVF-NAF #1 (The Bandung Video, Film, and New Media Art Forum), di Bandung pada Agustus 2002. Festival ini dikatakan sebagai sebuah upaya untuk "memasuki pergaulan di luar kelokalan yang mengekang dengan terus belajar memahami dan menambah vokabulari bahasa gaul yang berlaku

di tataran internasional". BaVF-NAF tak pelak membuka sebuah jalan yang lebih lebar dan terang bagi karya-karya yang menggunakan medium baru oleh seniman-seniman muda khususnya. Bafv-NAF tampaknya "bukan saja ingin membuka fenomena estetika tetapi lebih jauh membuka latar belakang sosio-kultural" 9). dari kecenderungan maraknya medium baru ini dalam masyarakat yang kian dicirikan dan disatukan oleh konvergensi antara industri komputer, industri komunikasi (jaringan telepon, kabel, satelit) serta isinya yang berupa industri hiburan, penerbitan dan penyedia informasi yang bergerak ke arah era multimedia. Konvergensi ini disebut sebagai NIM (*Network Interactive Multimedia*). 10) Di Bandung pulalah muncul institusi-institusi yang didirikan oleh seniman-seniman muda untuk memberikan perhatian pada praktek serta tampaknya minat lebih dalam pada bidang kajian bagi media baru, seperti "The Bandung Centre for New Media Arts" (2001) dan "Asbestos New Media Art Studies" (2001).

Hendro Wiyanto

1. Krisna Murti, "Video Publik", Agung Hujatnikajennong, ed., Yogyakarta-Penerbit Kanisius, Mei 1999
2. Dikutip dari Ruedi Hofmann, "Apakah Iklan di Televisi Membawa Dampak Negatif? Paper Pertemuan WACC-Indonesia, Pontianak, 12-14 Mei 1991
3. John G. Hanhardt, "De-collage/Collage: Notes Toward a Reexamination of the Origins of Video Art", dalam "Illuminating Video, An Essential Guide to Video Art, Doug Hall and Sally Jo Fifer, eds., Aperture/ BAVC, 1990.
4. Jim Supangkat, "Seni Rupa Video Krisna Murti", dalam "Video Publik", Agung Hujatnikajennong, ed., op.cit.
5. John G. Hanhardt, "De-collage/Collage: Notes Toward a Reexamination of the Origins of Video Art, op.cit
6. Lihat: "Gerilya Melawan TV", majalah mingguan TEMPO, 20 Juli 2003

7. Lihat "Age-hibition", Seni Rupa Karya Perupa Muda Usia (Katalog Pameran Edwin's Gallery, 2002).
8. "Kronologi Fiksi Visual Kesahihan Representasi", KARBON, edisi 3/02/ 2002.
9. Katalog BaVF-NAF #1
10. Ishadi SK, "Media Audio Visual di Era Multimedia", harian Kompas, Rabu, 28 Juni 2000.



Video: Not All Correct...

/RONNY AGUSTINUS

Esai ini adalah serpihan catatan tentang fenomena seni video dan new media, budaya serta teknologi visual yang melatarinya, juga tentang OK Video – Jakarta Video Art Festival 2003.

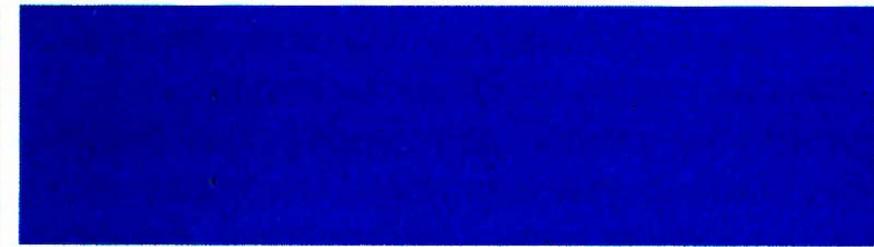
I.

Dua tahun silam, mahaguru *new media art* Lev Manovich menerbitkan buku *The Language of New Media* (MIT Press, 2001). Sampulnya biru dengan gambar gulungan film, bab pertamanya dibuka dengan adegan-adegan *Man With a Movie Camera*, dan buku ditutup dengan bab 'What Is Cinema?' Bagi Lev, film memainkan peran sentral untuk memahami *new media art*. Dengan bercanda ia bahkan berkata buku ini sebenarnya ingin ia beri sub-judul: 'Segala sesuatu yang ingin Anda ketahui tentang *new media* tapi takut menanyakannya pada Dziga Vertov'. Untuk memahami video tak pelak kita harus menengok sejarah film. Bukan cuma karena video merupakan perkembangan teknologis dari film, tapi karena pada film lah obsesi kesenian Barat akan

realitas berpuncak. Ketika kesenian Timur dicirikan oleh sifat dekoratif dan kedatarannya, segala upaya seni rupa Barat—didukung ilmu pengetahuan yang mereka kembangkan—dikerahkan untuk menangkap realitas itu (yang selama sekian kurun waktu diidentikkan dengan 'kepersisan'). Pada zaman Renaissance saja, ilmu bedah Vesalius menggariskan dasar-dasar gambar anatomi manusia, jendela berkisi Alberti membagi-bagi model lukisan dan bidang gambar dalam kotak-kotak yang rata terstruktur, dan Giotto, pelukis besar Italia itu, disebut-sebut sebagai "orang pertama yang mampu menghasilkan bentuk-bentuk tiga dimensi di permukaan datar... Pertama kalinya sejak zaman antik seorang pelukis benar-benar berhasil menaklukkan wujud pejal."¹⁾

Ketika fotografi ditemukan, banyak orang berkata seni lukis mati sudah: kepersisan telah bisa digandakan oleh sebuah alat! Tapi Clive Bell berpendapat lain: "...andai wujud representatif punya nilai, maka nilainya ada sebagai wujudnya, bukan representasinya."²⁾ Bagi Bell, kehadiran fotografi justru memfitrikan seni lukis, membebaskannya dari kepedulian menahun akan deskripsi dan representasi, dan dengan demikian mengarahkan perhatiannya pada masalah 'hakikat'—bukan lagi hakikat benda-benda, tapi hakikat rupa. Dengan "krisis representasi" ini, minat seni lukis akan kepersisan surut, tapi minatnya akan realitas belum. Ia cuma menoleh pada *realitas* lainnya: realitas alam sebagai perubahan sinambung cahaya dan pergerakan (Impresionisme), realitas emosi (Ekspresionisme), realitas mimpi dan bawah-sadar (Surrealisme), dan lain sebagainya.

Sementara itu, karena keterbatasan teknologi, karya-karya awal fotografi belum menunjukkan perbedaan mencolok dengan seni lukis klasik. Objek fotonya masih berupa alam benda, paman-dangan, atau model yang statis. Kekurangpekaan film masa awal, yang butuh waktu sekitar tiga setengah menit untuk



Menyusuri Buih-Buih Kecil atau Menunggang Gelombang:

Para Perupa Indonesia Berselancar dalam Medium Video

/HENDRO WIYANTO

"...dalam otak manusia telah ada kecambah-kecambah video". (Krisna Murti)

Para perupa kontemporer yang muncul pada awal dekade 90-an di Indonesia dan beroleh kesempatan dini tampil pada forum-forum seni rupa di lingkup internasional - sebutlah sebagai "dekade internasional" - mulai memanfaatkan perangkat video untuk melahirkan suatu elemen atau sistem visual-naratif yang penting di dalam karya mereka. Heri Dono, misalnya adalah seniman muda yang memanfaatkan perangkat visual audio melalui jasa perekaman video yang banyak bertebaran di kota Yogyakarta untuk menciptakan efek-efek silhuet seperti halnya wayang pada karya seni rupa instalasinya, *"Hoping to Hear from You Soon"* (1992). Karya ini antara lain pernah dipamerkan pada *1st Asia Pacific Triennale*, Brisbane, Australia (1993). Karya instalasi ini berbentuk sebuah warung tenda, ditandai oleh dua buah kain layar berukuran masing-masing 112 x 63 cm yang digantungkan dari langit-langit ruangan pameran. *Site* warung di ruang pameran ini tentunya diinspirasi oleh kehadiran dan konstruksi temporer warung kaki lima yang

dapat berpindah-pindah di sepanjang trotoar atau kaki lima yang menjamur pada kehidupan malam hari di kota-kota di Indonesia. Pada kain tenda itu digambarkan dan dituliskan secara mencolok dan nakal iklan-iklan mengenai menu makanan khas yang disajikan: sapi asli, burung dara goreng, otak kera sampai kura-kura ninja. Bayangan silhuet orang-orang yang seakan tengah asyik berbincang di dalam warung, dipantulkan melalui video proyektor pada layar tenda. Sementara itu, suasana seakan-akan di dalam warung tenda juga diciptakan oleh bunyi-bunyi percakapan yang direkam melalui sarana pita video.

Silhuet manusia pada warung tenda Heri Dono ingin menunjukkan citra komunal orang Indonesia umumnya yang merasa nyaman berkumpul di warung-warung dengan semangat bergunjing yang kian meningkat pada kekhusukan suasana di malam hari. Tertarik untuk mengoperasikan teknik bayangan seperti di dalam pertunjukan wayang kulit yang dikaguminya, Heri Dono tak jarang menggunakan sejenis layar artifisial - atau merekayasa suatu layar- untuk menciptakan bermacam efek serta pantulan citra pada karyanya. Kali ini virtualitas semacam itu dapat dengan mudah diciptakan melalui perekaman perangkat video pribadi.

Tetapi karya seni rupa Heri Dono yang memanfaatkan sepenuhnya medium ini - yakni melakukan perekaman citra atau gambar melalui pita video, menggunakan bahan-bahan dari cuplikan dokumentasi peristiwa sejarah, menduplikasikannya serentak pada sejumlah monitor televisi - muncul beberapa tahun kemudian pada karya "Interogasi" (1998). Pada karya ini - sebuah karya instalasi video yang pernah dipamerkan di Jakarta (Erasmus Huis, 1999) dan Yogyakarta (Cemeti Art House, 2001)- ia menciptakan kolase potongan-potongan rekaman peristiwa historis demonstrasi mahasiswa yang sarat kekerasan menjelang jatuhnya rejim Orde Baru pada

Mei 1998 dan berbagai citra parodi dalam lukisannya. Sebuah senapan tiruan yang dibuat dari bahan serat kaca masing-masing dihadapkan secara frontal, "menghadang" dari jarak sangat dekat ke arah monitor televisi-televisi yang berpendar itu. Jika citra-citra tertayang dalam televisi adalah simbol yang berupaya merenggutkan dan memproduksi maknanya sendiri, menjadi bebas - representasi suara individu maupun kolektif- tampaknya simbol kehidupan semacam itu akan berkonfrontasi secara fisik dengan alat-alat kekuasaan yang selama ini sukses menopang kelangsungan suatu rejim. Tetapi, kursi kanak-kanak yang berjajar di depan televisi-televisi itu? Realitaskah yang tengah kita tafsirkan atau suatu fiksi verbal *ala* seniman?

Kecenderungan naratif dalam karya video instalasi Heri Dono sangatlah ditekankan seperti tampak pada karya "Interogasi". Kolase-kolase citra ditumpuk, namun sejenis alur tetap mengalir menuju pesan akhir yang dapat ditunggu: akan terucapkan nanti pada saat klimaksnya. Seperti halnya kita dibawa ke suatu panggung tontonan pertunjukan wayang kulit di malam hari, tanpa suatu pesan verbal berbau moral yang memang telah ditunggu-tunggu, kekayaan visual atau citra apa pun akan terasa hambar dan tak punya alasan untuk mengada. Dalam konteks semacam ini medium video kiranya dapat menempatkan diri paling baik sebagai sejenis kontinum literer dari medium konvensional seperti lukisan yang mengandalkan sistem visual-naratif sebagai alat untuk menyampaikan pesan-pesan moral sang seniman.

Mengeksplorasikan "medium baru" seperti video oleh para seniman kontemporer -yang hidup di luar "pusat-pusat" perkembangan- di awal dasawarsa '90-an dengan cepat dapat mengesankan bahwa para seniman telah ikut terjun dan menyuruk dari suatu papan lompat yang tepat ke dalam arus kecenderungan yang berpusar yang bernama seni

rupa video. Atau sebaliknya: patut dicurigai sebagai penunggang yang cerdas yang berselancar pada pucuk buih-buihnya.

Tidaklah heran, pada suatu presentasi untuk mensosialisasikan gagasan dan kurasi "Interpelasi" —CP Open Bienal (September-Oktober 2003 di Galeri Nasional Indonesia, Jakarta), bienal internasional yang pertama di Indonesia—salah seorang kurator bienal perlu menegaskan bahwa bienal dari negara-negara pinggiran bukanlah suatu upaya untuk menyesuaikan diri dengan tren-tren seni rupa kontemporer yang pada masa kini amat digemari oleh para seniman di berbagai forum seni rupa internasional, seperti tampak pada penggunaan medium video oleh para seniman. Demikianlah, barangkali menyesuaikan diri begitu saja dengan suatu tren-bahasa atau tren-medium pastilah tak cukup menyimpan komplikasi sifat-sifat "politis" untuk menohok suatu pusat perhatian (atau perhatian dari "pusat"); sebaliknya suatu mode internasional seperti bienal yang telah menjadi tradisi yang menyusup ke seluruh jagat tentu akan tampak dihadapi secara lebih dilematis sebagai suatu wacana yang "penting"; karena itu cukup muskil pula untuk ditampik.

Betapapun perlu dicatat, kecenderungan penggunaan medium video memang tampak menguat dalam sepuluh tahun terakhir ini di kalangan sejumlah seniman kontemporer di Indonesia. Namun apakah seni rupa video di Indonesia telah muncul dan berkembang semata mengikuti suatu tren berselancar yang dihela oleh suatu gelombang besar yang menghempas dari seberang, ataukah berhasil memperoleh pemaknaan dari landasan sosial historisnya sendiri, kiranya masih perlu menyusuri berbagai arus kecil seni rupa video dalam beberapa tahun terakhir ini di kalangan para seniman itu.

Yang tak kurang menarik adalah, dalam satu dekade terakhir ini tatkala seni rupa video tampak kian

menjadi medium andalan yang bergengsi mengembangkan layar kontemporer, nyaris tak dapat dilacak jejak-jejak ulasan yang berarti mengenai praktek seni rupa ini di Indonesia. Penjelasan dari apa yang terjadi di tempat-tempat lain perihal "sejarah" kemunculan seni rupa video tampaknya berlaku juga di sini: argumentasi dan pernyataan-pernyataan konseptual dari para seniman video sendiri masih dianggap merupakan kontribusi terbesar dan paling berharga untuk menempatkan pluralitas seni rupa ini di antara bermacam praktek seni dan wacana sosial yang ikut membentuknya. Praktek-praktek para seniman yang menggunakan medium ini akan ditelusuri secara ringkas di bawah ini—menciptakan sekadar alur melompat-lompat—untuk menyambut penyelenggaraan festival seni rupa video "OK Video" yang pertama oleh ruangrupa (Galeri Nasional Indonesia, Jakarta, Juli, 2003).

Seniman Indonesia yang paling dini sekaligus tampak paling aktif menjelajahi medium seni rupa video sesungguhnya bukanlah Heri Dono. 'Ke-kontemporer-an', kita tahu lebih luas ketimbang perkara identifikasi terhadap suatu medium. Namun penjelajahan terhadap suatu medium (baru) secara signifikan oleh seniman lazimnya akan melahirkan tanda-tanda bagi perkembangan suatu wacana seni rupa yang bersinggungan dengan realitas yang terus berubah yang dimaknai oleh seniman itu.

Krisna Murti adalah seniman video yang melalui berbagai kemungkinan idiom-idiom bahasa dan konsepsi visualnya berupaya meyakinkan kita dengan argumentasi-argumentasinya "di dalam filosofi medium" itu sendiri yang terus digelutinya. Pada 1993, Krisna Murti membenamkan cangkang-cangkang televisinya ke dalam timbunan sekam-sekam padi di dalam ruang pameran pada karya awal videonya, "12 Jam dalam Kehidupan Penari Agung Rai". Di balik strategi presentasi karyanya yang tampak mengejutkan sekaligus paradoksal

semacam itu, terdapat suatu tujuan mendasar yang berhubungan dengan obyek karyanya dan subyek yang ingin ditampilkannya. Yakni, "meredefinisi fungsi dan membongkar konteks monitor TV", sedemikian rupa sehingga "seakan-akan sosok Agung Rai muncul dari dalam perut bumi" 1) Upaya Krisna semacam itu dapat dikatakan menunjukkan suatu kesadaran yang mendalam akan kehadiran ontologis maupun tempat epistemologis kotak-kotak televisi itu sendiri: ataukah sebagai suatu obyek atau aikon ideologis yang telah sanggup menyihir kehidupan semua orang, atau sebagai kerangka virtual yang telah menciptakan realitas maupun sumber-sumber kesahihan pengetahuannya sendiri. Agung Rai (meninggal dunia pada 1996) adalah sosok penari tradisi terkemuka di Bali yang telah menarik perhatian Krisna Murti. Di dalam karyanya Krisna Murti menampilkan juga ratusan foto yang dibuat pada saat wawancara dengan sang penari dan pada waktu berikutnya secara mengejutkan mengundang sang koreografer kondang itu hadir di depan para penonton untuk melakukan pertunjukan tari di atas panggung. Pada saat itu, mungkin saja terasa bahwa rekaman video Agung Rai adalah sepotong masa silam, sekaligus menegaskan kembali makna penting tradisi yang telah berpilin dengan jalan kehidupan dan karyanya. Namun hal itu adalah sepenggal waktu yang akan selalu dilampaui oleh kekinian penari yang telah membawa tubuhnya sendiri ke hadapan para penonton dalam waktu "real". Tapi baiklah diingat, kemungkinan rekaman video itulah "realitas" hidup yang lebih kekal yang akan melampaui setiap ingatan penonton. Meskipun seakan-akan kita tetap dapat memilah-milahnya, dalam karya Krisna potongan-potongan itu—masa lalu, kekinian dan masa depan yang tengah berlangsung di depan mata—satu sama lain bertemu serta setiap kali berbaur. Tidakkah kita sekarang teringat akan diktum seni posmoderen sebagai "seni potongan-potongan"? Potongan-

potongan semacam itu mungkin dapat dikatakan sebagai "kecambah-kecambah video" yang ada di setiap kepala kita seperti yang dikatakan oleh senimannya. Dalam bahasa Krisna Murti sendiri, potongan-potongan itu muncul dalam lapisan-lapisan representasi karyanya: sekuen foto-foto yang membeku tapi sekaligus juga mengalir, rekaman gambar bergerak yang memindahkan ruang dan waktu "real" serta sosok hidup aktual yang menari di depan penonton yang seakan sedang meluncur ke arah masa depan, namun pada saat yang sama segera menjadi ingatan-ingatan (ke dan menjadi) masa lalu.

Benturan di antara elemen-elemen indegenous dalam karyanya seperti ditunjukkan oleh sekam-sekam padi itu dengan suatu citra "real time" yang didukung oleh peralatan teknologi muncul nyata dalam karyanya. "Benturan realitas" semacam itu mula-mula dirasakan oleh Krisna Murti menjadi isi dari karya-karya videonya.

Kesadaran yang mengalasi penggunaan medium video atau kini semakin leluasa disebut sebagai citra bergerak (*moving images*) dalam karya Krisna Murti adalah keprihatinan, kritik dan kepedulian Krisna terhadap kecenderungan penyelenggaraan komunikasi satu arah dalam kanal "budaya TV" yang menempatkan penonton sebagai obyek-obyek sasaran yang cenderung pasif dan bodoh. Ia mempersoalkan resepsi oleh penonton berhadapan dengan kultur TV yang sangat ditentukan budaya dan ideologi yang terselubung melalui saluran ini.

Pada tahun 1962 Televisi Republik Indonesia (TVRI) berdiri. Selama masa tertentu, terjadilah perubahan dalam politik siaran terhadap satu-satunya saluran resmi televisi yang diijinkan di Indonesia. Lebih kurang selama 10 tahun lamanya karena kebijakan ini, televisi di Indonesia telah mengudara tanpa diijinkan untuk menyiarkan iklan-iklan niaga. Suatu kajian yang telah dilakukan oleh Kementrian Penerangan -berhubungan dengan peluncuran

satelit komunikasi Palapa yang pertama- telah memberikan latar belakang kebijakan sensor terhadap iklan. Dampak siaran iklan komersial disimpulkan nyaris seluruhnya negatif, khususnya pada perikehidupan masyarakat di lapisan bawah atau di tingkat pedesaan, diikuti oleh kesenjangan yang semakin tajam antara kehidupan masyarakat kota dan desa sehingga melahirkan antara lain rasa frustrasi orang yang hidup di desa disusul oleh meningkatnya aliran urbanisasi ke kota-kota. 2)

Namun selama masa 1990-1995 lima stasiun televisi swasta telah dibangun di Indonesia dan bebas mengudara dengan mengantongi ijin untuk menyiarkan iklan-iklan niaga. Jika politik sensor terhadap siaran niaga hanya terbatas pada satu siaran resmi pemerintah dan tidak pada semua stasiun televisi yang ada, apakah makna sesungguhnya hal ini bagi publik? Ataukah masyarakat sudah dianggap berkembang semakin pintar?

Seperti para seniman video yang menggenggam perangkat video jinjing secara independen ketika alat ini mulai diciptakan pada pertengahan '60-an - khususnya di negara-negara Barat- untuk menciptakan "produksi alternatif", kritik Krisna Murti yang utama terhadap budaya TV dapat disebut sebagai upaya untuk "melucuti televisi dari makna-makna institusionalnya dan mengeksposnya sebagai kekuatan pilihan bersama yang sangat kuat dalam masyarakat kapitalis". 3) Kecenderungan itu akan tampak jelas pada karya-karyanya kemudian. Seperti dengan gambang ditulis oleh Jim Supangkat perihal kecenderungan utama dalam karya seni rupa video Krisna Murti, "...bukanlah isi karya yang membuat Krisna kelak mengembangkan instalasinya dalam seni rupa video. Sesungguhnya, program TV lokallah yang diperlihatkan oleh monitor-monitor yang ada - yang membosankan dia dan dengan demikian dia akhirnya berfikir untuk