

bersyair: 'Rumahku dari unggun timbun data.' Andai saya bercerita pada mereka bahwa pada zaman dahulu kala hanya ada 1 stasiun teve yang siarannya cuma 7 jam sehari, barangkali saya disangka mendongeng belaka.

Tentu, seperti halnya penemuan ponsel tidak serta merta membuat orang jadi lebih santun dalam berkomunikasi, kemajuan teknologi informasi tidak serta merta membuat orang jadi lebih tahu akan realita, lebih peka pada keadaan. Efek semua ini masih bisa positif bisa negatif. Silahkan para ahli mendebatkan-nya, di sini saya tak hendak membuat penilaian—saya cuma bertanya-tanya: bagaimanakah bentuk kesenian mereka nantinya? Yang jelas, saya tak akan mencerca mereka bila mereka sudah tidak pernah melukis dengan cat minyak lagi.

Meski saya menolak kaitan historis dengan Nam June Paik, tapi kaitan dengan sejarah film Eropa tidak bisa disangkal. Sebab bagaimanapun, kebanyakan teknik yang dipakai oleh video art sekarang adalah teknik film/sinematografi. Dari segi teknologi, sejarah ini tidak bisa dihindari. Tapi sejarah film Indonesia sendiri tidak banyak memberi arti pada lahirnya video art. Kebebalan sinema Indonesia menumbuhkan semangat perlawanan sineas-sineas idealis, tapi tidak membuat mereka beralih jadi seniman video. Tentu saja, perlawanan yang paling masuk akal atas film yang tolol adalah membuat film yang bermutu. Ketika narasi film Indonesia membodohi orang, membuat sebuah karya yang antinarasi jelas tidak akan mengubah apa-apa. Karena itulah video art tidak banyak dibikin oleh mereka yang basisnya sinema, melainkan oleh mereka yang basisnya seni rupa. Fokus perupa memang pada cerapan visual, bukan narasi.

Kasus *booming* PERTAMINA semestinya membuat seni rupa sadar bahwa tarik ulur dengan ekonomi akan senantiasa terjadi. Bukan dalam pengertian 'selera pasar' yang sempit itu, tapi bahwa seni rupa harus menyadari konteks sosial ekonomi tempatnya

berada. Sudjoko benar: harusnya acara tersebut bisa memunculkan risalah menarik bagaimana seni rupa berhubungan dengan modernitas sebagai 'program yang berjalan', bukan lagi sebagai 'ideal revolusi'.

Kemudian muncul Gerakan Seni Rupa Baru dengan tekanan akan pentingnya perluasan acuan berkesenian. *Pasaraya Dunia Fantasi* merupakan persinggungan riil pertama seni rupa Indonesia dengan teknologi, dengan industri. Beberapa tokoh GSRB nantinya juga merintis genre yang dikenal sebagai *performance art*. Aksi-aksi performance art ini sebagian mereka rekam, dan rekamannya lantas dipertontonkan sebagai 'video art'. Pemahaman seperti ini ngawur tentunya, tapi di titik inilah peran video di dalam seni rupa mulai terasa.

Faktor selebihnya adalah desain grafis. Rata-rata perupa muda dari generasi '70-an punya pekerjaan sampingan yang mengharuskan mereka berurusan dengan komputer. Eksperimen dengan kotak ajaib itu berlanjut untuk menciptakan 'gambar bergerak'. 19) MTV memberikan contoh-contoh kemungkinan kreatif atas 'gambar bergerak' itu. Akhir tahun '90-an, mahasiswa desain grafis—akibat tuntutan industri televisi—kian kerap membuat dan mengujikan karya audio visual. Desain, film, dan musik tidak lagi terpisah-pisah. Roberto Rodriguez sama berpengaruh-nya seperti David Carson. Teknik-teknik film dicomot para perupa, dan kaidah-kaidah rupa kian mempengaruhi film (misalnya tipografi dalam film-film David Fincher). Sebagian perupa yang saya kenal kini dengan satu dan lain cara aktif membikin film, baik dokumenter, iklan, maupun video musik.

III.

Saya sudah membahas faktor-faktor yang mendorong lahirnya video art di Indonesia, dan sekarang sejenak saya ingin mengulas satu faktor penting—namun sering tak terpikirkan—yang mendorong kemajuan teknologi visual itu sendiri. Untuk itu kita harus beralih dari art menuju... syahwat.

Sepanjang sejarah, pornografi merupakan pendorong utama kemajuan teknologi visual. Kita boleh terus memperdebatkan batasan pornografi, kita bisa mendukung atau menentangnya mati-matian, tapi kita harus menerima bahwa pengaruhnya sering kita manfaatkan juga tanpa kita sadari. Siapakah yang mempercepat distribusi video dan sistem VHS?

Pornografi. Siapakah yang mengembangkan teknologi VCD dan DVD? Pornografi. Siapakah yang mengembangkan teve kabel dan teve satelit?

Pornografi. Dan siapakah yang mempercepat riset 3G yang sekarang banyak digembar-gemborkan?

Pornografi.

Tak lama setelah kamera film ditemukan (1890), teknologi baru ini langsung dipakai untuk merekam wanita-wanita dalam pelbagai pose telanjang. Pada peralihan abad, film pertama yang secara eksplisit mempertontonkan persetubuhan mulai dibuat.

Peredarannya terbatas pada lingkaran kecil kolektor kaya yang mampu membeli proyektor 35mm.

Argentina menjadi pusat produksi film-film *hardcore* masa awal ini. Penemuan kamera dan proyektor 16mm yang jauh lebih murah membuka jalan bagi lahirnya industri film porno skala besar, terutama di Amerika Serikat. Amerika menghasilkan film porno pertamanya tahun 1915, dan terus menjadi produsen film porno terbesar di dunia hingga kini.

Pada hemat saya, bukan watak liberal yang membuat pornografi merebak di Amerika, namun justru watak konservatifnya—konservatisme yang lebih tepat disebut hipokrisi karena penerapan standar gandanya. Tahun '50 dan '60-an, ketika film-film Eropa sudah lazim mempertontonkan ketelanjangan (umpamanya Truffaut dan Pasolini), tak satupun film Hollywood pernah menunjukkan ketelanjangan atau adegan intim lebih dari cium bibir. Ketelanjangan di Eropa diperlakukan sebagai hal lumrah, fungsinya dalam film umumnya sangat alamiah. Di Hollywood, ketelanjangan dieksotisasi, dan dengan demikian diindustrialisasi. Fungsinya dalam film kerap tidak

ada, sehingga misalnya Lembaga Sensor Film kita memotong adegan-adegan seks film Hollywood, narasi atau makna ceritanya sama sekali tidak berubah. Bayangkan bila LSF harus memotong film-film Pedro Almodovar.

Tahun 1999, di Provo, Utah, Larry W. Peterman dituntut atas dakwaan mengedarkan film porno dalam jaringan ritel videonya. Perlu diketahui, Utah County dikenal sebagai negara bagian paling konservatif se-Amerika. Dalam hitungan menit sidang dewan juri langsung memutuskan Larry Peterman bebas dari segala dakwaan. Apa pasal? Pengacara Larry Peterman berhasil membuktikan bahwa penduduk Utah tidak sealim anggapan orang. Pada periode dakwaan Larry saja, penduduk Utah membeli 20 ribu video seks lewat satelit, jumlah yang jauh lebih besar dari kaset video yang diedarkan Larry di tokonya. Dan di hotel Marriott di Provo, pengunjung menyewa 3.000 video seks tiap tahunnya. Sejak tahun 1973, Mahkamah Agung AS memang menetapkan bahwa suatu hal bisa disebut porno dan ilegal berdasarkan "standar masyarakat" tempat kasus berlangsung. Tapi ketika 20 ribu video seks terjual di kota sekecil Provo, lantas di manakah 'standar masyarakat' yang mengaku konservatif itu?

Hal yang sama bisa diucap soal Indonesia. Orang-orang meributkan UU Antipornografi dan Pornoaksi, bahkan kumpul kebo dan oral seks pun masuk dalam rancangan perubahan KUHP, seakan tak sadar bahwa pornografi adalah masalah sosial yang tidak bisa diselesaikan lewat UU (dan bukan wewenang negara untuk mencampuri preferensi seksual warganya). Lagipula, seberapa alimkah mereka yang menghendaki pemberlakuan UU itu, dan berapa derajat moralitas para pejabat yang menyusunnya?

Pornografi kerap bermula dari perlawanan. Marquis de Sade menulis untuk melawan moralitas zamannya, generasi bunga memakai seks bebas untuk menentang perang dan mengancam

masyarakat konsumen, Larry Flint untuk memperjuangkan kebebasan pers dan melawan kesewenang-wenangan negara. Bahkan pornografi didukung sejumlah kalangan feminis sebagai bentuk kebebasan penuh perempuan dalam mengontrol tubuh dan kelaminnya. Tapi bila pornografi telah menjadi bisnis besar, masih bisakah ia disebut perlawanan? Sama seperti ganja, pornografi telah dicabut dari status *underground*-nya dan dijadikan industri. Maka yang wajib dipertanyakan adalah: siapa yang diuntungkan darinya? Kenyataan menjawab: perusahaan besar, juga mafia.

Di mana saja kita tahu bahwa bisnis 'esekek-esekek' selalu melibatkan permafia dan aparat hukum sebagai bekangnya. Bisnis pornografi terlibat paling banyak dalam kasus pencucian uang. Belum lagi adanya dugaan aktris paksaan. Tidak ada data jelas seberapa 'rela' sebenarnya seseorang menjadi bintang porno. Pendapatan aktris porno paling tenar di AS bisa mencapai 8 - 10 ribu dolar setahun dari film, plus 8 - 15 ribu dolar seminggu (!) dari tari telanjang. Demi jumlah yang sedemikian melimpah bisa jadi orang mau melakukan apa saja. Tapi tekanan yang dihadapi aktris porno juga sangat berat. Bintang-bintang macam Shauna Grants, Alex Jordan, dan Savannah memilih mati bunuh diri. Linda Lovelace, pemeran BF klasik *Deep Throat*, menulis dalam memoarnya bahwa ia melakukan adegan itu di bawah todongan pistol manajernya. Bila kita harus melawan pornografi, saya kira yang utama kita harus melawan aspek kriminalnya ini.

Pornografi merendahkan manusia (bukan cuma perempuan) karena asumsi dasarnya bahwa cuma bersetubuh dan bersetubuh sajalah yang ada di benak tiap orang. Tapi perang terhadap pornografi harus mengarah menuju masyarakat yang lebih terbuka terhadap persoalan seks dan perempuan, bukan sebaliknya: jadi makin picik dan munafik.

Di Eropa sendiri, terutama negara-negara Skandinavia, justru keterbukaan masyarakat inilah

yang membuat pornografi hampir tidak memperoleh pasar. Tahun 1969 Denmark menjadi negara pertama di dunia yang menghapuskan UU Kesusilaan. Sejak itu, konsumsi pornografi memang meningkat sejenak, lalu statis, dan terus anjlok hingga kini. Survei yang digelar Institut Hukum Pidana dan Kriminologi Universitas Kopenhagen menemukan bahwa banyak penduduk Kopenhagen menganggap pornografi itu "tidak menarik", "menjijikkan", bahkan "membosankan".

Perang melawan pornografi yang dijalankan pemerintah AS sendiri terus berlanjut, dan terus sia-sia, sebab selain adanya hipokrisi dan korupsi, industrinya sendiri jadi terlampaui besar untuk dilawan. Keuntungan tahunan industri pornografi di AS mencapai 10 miliar dolar, dan pengaruh timbal baliknya pada industri telekomunikasi kian sulit disangkal. Pornografi sudah bukan industri bawah tanah yang dijalankan secara klandestin.

Perusahaan-perusahaan terbesar dunia kini menggarap pornografi sebagai cabang bisnisnya yang paling menguntungkan.

Bila kita disuruh menyebut bisnis-bisnis seks, barangkali kita akan menyebut Playboy, Penthouse, Hustler, atau Vivid, tapi pernahkah terpikir bahwa General Motors, Time Warner, dan AT&T juga menggarap pornografi bahkan dengan skala yang melebihi bisnis-bisnis seks yang sudah dikenal umum itu? General Motors (GM) kini menjual film seks melebihi Hustler. DirectTV, anak cabang GM, mendapat 200 juta US \$ per tahun dari film seks *pay-per-view* (bayar sekali tonton, semacam bioskop televisi yang dipancarkan lewat satelit). Pendapatan EchoStars Communication dari film seks satelit-perusahaan ini turut dimodali Rupert Murdoch—mengungguli pendapatan Playboy. Sementara AT&T, perusahaan komunikasi terbesar Amerika, kini punya saluran film *hardcore* bernama Hot Network. AT&T juga memiliki perusahaan yang memasok video porno ke hotel-hotel. Sementara di

bidang cetak, menurut *Forbes*, fasilitas percetakan majalah porno milik Milton Luros di Pantai Barat AS hanya terlampaui oleh fasilitas cetak *Los Angeles Times*. Tahun 2001, Vivid Entertainment Group—yang VCD bajakannya paling banyak beredar di Indonesia ketimbang VCD bajakan manapun—mulai menjual sahamnya untuk umum.

Larry Flint, pendiri kekaisaran Hustler pernah berkata, “Dengan teknologi, jin sudah keluar dari botol dan tak seorang pun, termasuk pemerintah, yang sanggup menghentikan arusnya.” Ketika Sony mengedarkan pesawat video untuk pertama kalinya pada tahun 1970, para pionir industri seks pun bersorak. Kini mereka punya cara yang murah dan privat untuk mengedarkan film-film biru.

Sebelumnya saya menyebut sekilas bahwa Betamax mati lantaran kurang *compatible* dengan komputer. Tapi ada faktor lain penyebab punahnya Betamax: industriawan porno se-Amerika sepakat untuk mengadopsi VHS karena kualitas gambarnya lebih tajam. Penemuan LD, VCD, dan DVD didorong oleh para pornografer ini juga, sebab teknologi baru tersebut memungkinkan pelanggan mereka melakukan *skip* untuk menonton adegan favoritnya saja. Teve kabel dan teve satelit *pay-per-view* tidak bakal ada bila pornografer tidak merintisnya lebih dulu dalam bentuk layanan premium di hotel-hotel dan jaringan digital. Penghargaan tahunan Adult Video News Awards—semacam Oscar untuk industri film porno—selalu diselenggarakan bertepatan dengan International Consumer Electronics Show. Musim panas 2002, BBC melakukan terobosan dengan menayangkan siaran langsung Wimbledon secara interaktif. Pemirsa di Inggris bisa melihat 4 pertandingan sekaligus atau mengganti sudut kamera pilihannya sendiri. Meski terlihat baru, sebetulnya para pornografer sudah menyempurnakan teknologi ini satu dekade silam. Teknologi *broadband* (gabungan televisi dengan internet) yang dikembangkan AT&T dan memakan

biaya 30 miliar dolar diperkirakan akan melambungkan pesanan film seks ke rumah-rumah. Seks juga merupakan bidang garapan terluas bagi riset dan pengembangan teknologi 3G (generasi seluler ketiga, atau pengiriman gambar lewat ponsel, yang dikenal sebagai MMS). Bahkan kemampuan berkirim gambar seks ini dipakai oleh perusahaan-perusahaan ponsel sebagai iklan untuk mendongkrak penjualan produknya.

Internet tak usah ditanya. Menurut survei, ketika jaringan internet pertama kali diluncurkan, kata terbanyak yang dimasukkan ke mesin pencari adalah ‘seks’, ‘porno’, dan sebutan kelamin dalam pelbagai bahasa. Anda tinggal mengunjungi warnet mana saja di sore hari, dan melacak *folder* ‘History’ di tiap komputernya. Saya jamin minimal ada 20 situs porno yang dikunjungi orang dari pagi sampai sore itu di satu komputer saja.

Menurut riset yang dilakukan Bob Jacobson, editor *Information Design*, situs-situs porno umumnya sangat inovatif. Desain dan isinya memang ‘bodoh’, tapi teknologi yang dipakainya sangat impresif dan bisa menjadi indikasi ke mana teknologi internet mengarah. *Streaming media* di situs porno berjalan pada 300+ KB, lebih cepat dari situs berita dan film manapun. Layanan konsumennya memberi respon yang sangat tanggap, dan kerahasiaan kartu kreditnya paling terjamin. Ketika perusahaan-perusahaan *dotcom* berguguran—masa yang dikenal sebagai “*dot com crash*”—situs-situs porno tidak mengalami krisis serupa. Saat ini ada sekitar 300.000 situs dewasa dengan keuntungan lebih dari dua miliar dolar—melebihi bisnis internet apapun. Majalah *Forbes* edisi 30 Oktober 2000 pernah mengingatkan: “Orang tak bakal mau beli sampo lewat internet.” Euforia *dotcom* yang terjadi mengecilkan pentingnya pengamatan langsung akan barang yang hendak dibeli, pentingnya sentuhan langsung antara konsumen dengan toko. Barang riil sulit diperdagangkan di ruang maya. Dan inilah yang

terlambat disadari. Bisnis porno bisa berhasil sebab yang diperdagangkan sesungguhnya bukan barang, namun ilusi. Terbukti sudah, situs-situs belanja di Indonesia mengalami *crash* serupa (LippoShop misalnya), sementara situs-situs pornonya melenggang terus hingga sekarang (Nona Manis, Exotic Azza, SentralW, Cerita Seru). Bahkan www.astaga.com yang dibangun dengan modal dan promosi besar bubar tak sampai lama, sementara www.ceritaseru.org yang nirlaba dan selalu berpindah-pindah server bisa bertahan memasuki tahun keenamnya bulan September ini. Tak salah bila perusahaan-perusahaan besar malah meminta nasihat bisnis dari para pengelola situs porno yang berhasil. Danni Ashe, model porno Amerika yang menjual foto-foto bugilnya sendiri di situs miliknya sendiri, kini menjadi konsultan teknologi dan penasehat strategis pada perusahaan-perusahaan AS.

Teknologi berjaln rapat dengan bisnis seks sebab teknologi menyediakan satu hal yang paling prinsip dalam bisnis ini, yakni privasi. Film porno bermula di bioskop khusus dewasa, sangat terbuka. Orang bisa malu kalau ketahuan sanak kerabatnya ia baru keluar dari bioskop porno (ingat bagaimana Travis Bickle dalam film *Taxi Driver* mengajak kencan Betsy ke bioskop porno). Hadirnya video membuat film porno bisa ditonton di rumah tertutup, tapi orang masih perlu pergi ke tempat sewa video atau mememesannya lewat surat. Internet membuat pornografi bisa diakses kapan saja, di mana saja. Tapi komputer masih sulit untuk diusung ke mana-mana, sementara *laptop* masih kelewat mahal. Dengan demikian, adakah yang lebih privat dan lebih mudah selain gambar porno di ponsel dalam saku Anda? 20)

IV.

Teknologi senantiasa punya dua muka. Bagaimana orang memanfaatkannya bisa jadi bertentangan jauh dengan riwayat penciptaannya. Anda mungkin orang

berselera yang memakai DVD untuk menonton *Virgin Spring*-nya Ingmar Bergman, tapi asal tahu saja bahwa film macam *Virgin Slut*-nya Vivid lah yang mendorong penciptaan DVD. Mungkin Anda seorang aktivis antimiliter yang berkampanye lewat internet, tapi tahukah Anda bahwa internet bermula sebagai fasilitas ciptaan militer yang bernama ARPANET? Para aktivis antiglobalisasi pun menggunakan segala piranti komunikasi canggih yang dihasilkan oleh 'musuhnya' (perusahaan-perusahaan multinasional kampiun globalisasi) untuk menyebarkan aktivismenya.

Bagaimana dengan video? Seberapa sadar ia akan situasinya sendiri, bagaimana ia menyikapi dirinya sendiri? Festival OK Video mengklaim bahwa pameran ini tidak hanya bertujuan untuk merayakan optimisme terhadap keberadaan video, namun juga kritisisme terhadap perannya yang tak terpisahkan dalam masyarakat yang kian menghamba pada budaya tontonan.

Budaya tontonan bersinggungan erat dengan pornografi dalam satu hal: ia memberi ilusi akan keintiman. Sambil tidak bergeming selama berjam-jam di depan kotak kaca, kita melongok ke kehidupan paling pribadi orang-orang lain. *Voyeur* bukan lagi istilah yang semata berhubungan dengan preferensi seksual, namun telah menjadi norma sosial. Acara gosip membeberkan seluk beluk problema rumah tangga selebritis, *reality show* menunjukkan perilaku orang-orang awam dengan polosnya. Kita tahu nama anak-anak seorang seleb tapi tak kenal nama anak-anak tetangga sendiri. Budaya tontonan tidak bisa berjalan tanpa kehidupan sosial yang teralienasi, tanpa ruang publik yang remuk redam.

Pada gilirannya alienasi ini butuh pelampiasan.

Budaya tontonan bukan cuma bermakna 'budaya menonton', tapi juga 'budaya ditonton'. Riu rendah anak muda memadati acara pemilihan VJ. Sebagian besar menyebut tujuannya 'biar terkenal'. 'Jadi kaya' mungkin punya fungsi praktis, tapi 'jadi terkenal', apa

fungsinya? Lagi-lagi sebuah ilusi. Ketika wajah seseorang dipancarkan lewat satelit ke ribuan pesawat teve, ia merasa jadi dikenal, dan karenanya mengenal, ribuan orang pemirsanya itu. Teknologi informasi juga menyebabkan terjadinya penyeragaman bahasa lebih dari yang sudah-sudah. Bukan bahasa digital yang tadi sempat saya sebutkan, namun bahasa sehari-hari. Televisi membuat anak muda di Jawa Timur berbahasa 'lu' dan 'gua' seperti anak muda Jakarta. 21) Komputer membuat kita dengan enteng mengucapkan *file, byte, browsing, chatting* dan lain sebagainya, seakan-akan itu bahasa Indonesia. Hanya di negara-negara yang nasionalisme bahasanya kuatlah (seperti Perancis atau Spanyol) mereka mengalihkan istilah-istilah tersebut ke bahasa mereka sendiri. Bahasa yang tidak turut dalam percaturan global informasi (artinya, tidak didapati di internet) kemungkinan besar akan punah dalam waktu singkat. Sekarang ini saja, 10 bahasa punah setiap tahunnya. 22)

Bagaimana video art mengkritisi semua ini? Nam June Paik (akhirnya saya harus mengutip dia juga) memang pernah mencanangkan: "Televisi sudah menyerang kita sepanjang hayat, kini kita bisa menyeranginya balik." Tapi dengan apa Paik hendak menyerang, hal itu tak pernah jelas. Karyanya memang menghadirkan kejutan, tapi efeknya terlampau minim. Industri televisi jelas jauh lebih besar kemampuannya untuk mempengaruhi massa ketimbang Paik. Paik, bagi saya, justru lebih berhasil dalam risalah-risalahnya tentang televisi (untuk diketahui, dialah yang pertama kali menciptakan istilah "*electronic superhighway*" dalam esainya tahun 1973 *Education in the Paperless Society*). Hal yang menarik lagi dari Paik, ia—seperti halnya Walter Benjamin dan Bertolt Brecht—adalah pelarian rezim diktator fasis militer. Akibat pengalaman politiknya, ketiganya punya cara pandang yang khas terhadap seni dan komunikasi. Dan ketiganya, dengan caranya masing-masing, memberi pengaruh penting pada

kehadiran *new media art*. Brecht memang lebih dikenal sebagai dramawan, tapi ia pernah menulis risalah tentang radio yang besar dampaknya bagi *new media art* (sebagian sandiwara Brecht diadaptasi dari sandiwara radio, terutama karya Anna Seghers). Benjamin merayakan demokratisasi karya seni yang dihadirkan oleh teknologi, Brecht menyadari bahwa fasisme menyelinap dalam komunikasi siar satu-arah, dan ia mempertanyakan kepentingan siapa yang dilayani oleh kemajuan radio sebagai sistem yang unilateral dan pasif. Sementara karya-karya video art awal Paik menelaah apa yang disebutnya sebagai "potensi komunikasi dua arah".

Apakah seniman video Indonesia mengemban tugas serupa? Setelah semua pengalaman politik dan kulturalnya, apakah mereka juga berniat menjadikan komunikasi lebih manusiawi? Mestinya ya, sebab OK Video mengklaim bahwa "banyak seniman menggunakan video untuk berkomunikasi dengan lebih intens dengan publik". Tapi dengan apa komunikasi lebih intens itu dilakukan tak ada penjelasan. Dan saya juga tidak melihat buktinya, terutama karena format O.K. Video – Jakarta Video Art Festival 2003 sendiri yang masih berkesan "pameran".

Klaim bahwa karya video art butuh ruang mengisyaratkan bahwa seni ini adalah seni rupa yang harus 'dipamerkan', bukan 'ditayangkan'. Padahal kita tahu bahwa ruang ini (museum, galeri) sepanjang sejarah seni rupa punya problemnya sendiri yang tidak sedikit. Ketika Benjamin menyambut datangnya teknologi yang sanggup mereproduksi karya seni, ia tak menjawab apa yang terjadi dengan karya seni orisinal itu sendiri bila reproduksinya telah menyebar luas. Bagi Goenawan Mohamad, dalam karya seni orisinal itu terdapat suatu nilai tak tergantikan yang disebutnya sebagai "harta oligarkik" 23). "Harta" ini—dengan ditunjang riset dan kritik seni yang mumpuni—nantinya diberi harga oleh pasar. Goenawan memandang baik peranan pasar dalam

hal ini, tapi John Berger berpendapat lain. Bagi Berger, pasar membuat proses mistifikasi yang telah runtuh oleh kehadiran teknologi jadi berlangsung lagi. Makna karya seni tidak lagi terletak pada apa yang disampaikannya melainkan pada apakah ia. Artinya, karya seni ditetapkan sebagai objek yang nilainya tergantung pada kelangkaannya. Kelangkaan ini membuat karya seni orisinal diperlakukan sebagai reliq suci. "Religiositas palsu yang kini menyelubungi karya seni orisinal, dan yang ujung-ujungnya bergantung pada nilai pasarnya, telah menjadi pengganti apa yang dulu hilang dari lukisan ketika kamera membuat mereka bisa direproduksi. Fungsinya kini nostalgik. Inilah klaim kosong penghabisan untuk meneruskan nilai-nilai budaya oligarkik yang tidak demokratis."24) Pendapat Berger tentang 'karya-seni-sebagai-reliq-suci' ini ditunjang oleh survei yang digelar oleh sosiolog Perancis Pierre Bordieu. Bordieu menanyai para pekerja kasar: "dari seluruh tempat yang tertera di sini, museum paling mengingatkan Anda akan apa?" Hasilnya: persentase terbanyak menjawab Gereja (66%). Sembilan persen Gereja dan perpustakaan, empat persen Gereja dan aula kuliah.25) Artinya: sesuatu yang kudus, serius. Tahun '60-an, ketika banyak cendekiawan kiri mengkritik keberadaan museum dan galeri sebagai pranata borjuis, Berger sebenarnya tidak mempersoalkan museum dan galeri itu *an sich*. Ia berusaha memurnikan pandangan kita terhadap karya seni dari pengaruh prestise yang muncul akibat nilai uangnya, bukan maknanya. Berger dijuluki "pembebas gambar" oleh Peter Fuller dari berkala *Arts Review*. Esai-esainya –yang bermula sebagai acara teve BBC lantas dibukukan pada tahun 1972—berdampak penting bagi lahirnya kajian budaya yang sedang marak belakangan. Di Indonesia, dengan modernismenya yang berjalan timpang ini, saya berpendapat kita masih sangat membutuhkan museum publik, galeri seni, sistem kuratorial, dan kritik yang sungguh berjalan. Justru pranata-pranata inilah yang bisa melindungi dunia

kesenian kita dari patokan-patokan yang semata ditentukan oleh modal. Tapi soal video art, saya berpendapat lain. Tidakkah memajang karya video art dalam galeri atau museum mengingkari esensi video art itu sendiri, dengan hasratnya akan komunikasi massal dan pemanfaatan televisi sebagai medium distribusi-nya? Dan yang terpenting, peletakkannya dalam museum atau galeri itu sendiri bisa mendistorsi makna. Video pembantaian Tiananmen yang ditayangkan di televisi adalah laporan jurnalistik. Tapi bila video itu disetel dalam sebuah museum dengan embel-embel video art, maknanya bisa berubah sama sekali. Video jurnalistik memendekkan jarak manusia dengan realitas, sedangkan posisinya sebagai 'karya-seni-yang-adalah-reliq-suci' merenggangkan kembali jarak itu.

Ada satu pemikiran Nam June Paik yang menurut saya paling penting. Dalam karyanya *Collage* (1974), Paik memasang reproduksi iklan televisi di majalah *Life* tahun 1944 yang bertuliskan "Berapa lama lagi sebelum semua rumah tangga Amerika punya pesawat televisinya sendiri-sendiri?" Di bawah teks itu Paik menambahkan "Berapa lama lagi sebelum semua seniman Amerika punya saluran televisinya sendiri-sendiri?" Paik sebenarnya sadar bahwa instalasi video yang diperbuatnya itu tidak memadai. Untuk berhasil mencapai misinya menyerang televisi, seniman video harus "masuk" televisi.

Saya teringat tokoh komedian televisi Andy Kaufman yang diperankan Jim Carrey dalam film *Man On The Moon*. Ia menuntut agar dalam acara televisinya ada gangguan garis-garis vertikal (gambar goyang) selama 10 detik. Tujuannya agar pemirsa bangkit dari sofa untuk menggebrak pesawat tevenya atau membetulkan antena. Tentu saja bosnya mencak-mencak mendengar tuntutan ini, tapi Kaufman menganggapnya lucu. Profesinya yang pelawak memang membuatnya tampil di televisi buat ditertawakan, tapi ia juga tahu betul cara memanfaatkan televisi untuk menertawakan balik penontonnya.

Masuk ke televisi dan mengganggu penonton: saya kira inilah cita-cita ideal seniman video. Budaya tontonan harus dikritisi, kalau perlu disabotase, bukan sekadar dirayakan. *Cultural Studies* tidak bisa terus menerus sekadar bersorak melihat saling sengkarutnya budaya massa, ia punya tugas mengkritik dan mengubah.²⁶ Di tengah harapan penonton agar Andy Kaufman melawak, ia malah membacakan satu novel utuh F. Scott Fitzgerald sampai semua penontonnya tertidur. Saya bayangkan betapa dahsyatnya bila di sela-sela acara gosip selebritis tiba-tiba tertayang *Gosip Pakar* dari Anggun Priambodo, atau di tengah acara musik tertayang *I'm A Boyband* dari Benny Nemerofsky. Tentu saja ideal ini hampir terlampau muluk, karena masuk ke industri televisi berarti terlibat dalam jaringan dana yang tidak sedikit. Tapi, "punya saluran televisi" tentu tidak berarti seharafiah itu—pasti ada cara-cara lain untuk menyebarluaskan karya video art selain pameran di galeri: Menjual dalam bentuk VCD misalnya (lalu membajaknya sendiri), atau barangkali dengan meng-*hacking* gelombang televisi.²⁷ Atau jangan-jangan ideal kesenian para seniman video kita ternyata tidak sejalan dengan kapabilitas komunikasi massal mediumnya. Jangan-jangan mereka memang sudah puas ditonton sekian ratus orang saja yang mendatangi Festival? Jangan-jangan pula, klaim OK Video ternyata keliru beribu keliru: video art tidak pernah lahir untuk berkomunikasi dengan lebih intens dengan publik, video art tidak pernah lahir untuk mengkritisi budaya tontonan—ia sekadar fenomena lain belaka dari budaya tontonan itu sendiri, yang membuat masyarakat tak punya pilihan lain kecuali melahapnya. Tapi saya percaya sungguh, dengan atau tanpa video art, pilihan itu masih kita punya.

Ronny Agustinus
September - Oktober 2003

1. Frederick Hartt, *Art: A History of Painting, Sculpture, Architecture* (edisi keempat: Prentice Hall, 1992)
2. Clive Bell, "The Aesthetic Hypothesis", dikutip dari *Art in Theory 1900-1990: An Anthology of Changing Ideas*, ed: Charles Harrison dan Paul Wood (Blackwell: 1993)
3. Etos jurnalisme jadi kian penting justru di zaman digital ini, ketika foto bisa direkayasa dengan begitu mudah. Ingat kasus Brian Walski dari *LA Times* dalam Perang Irak belum lama ini.
4. Dziga Vertov, *Kino-Eye* (University of California Press, terbitan ulang 1995)
5. Seluruh kutipan Walter Benjamin berasal dari "Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction", *Illuminations*, ed: Hannah Arendt (London: Fontana, 1982)
6. Maksud saya, eksplorasi kamera para pionir film (*close-up* David Griffith umpamanya) dengan cepat kehilangan daya kejutnya dan dianggap sebagai teknik semata. Jarang ada sutradara generasi sesudah generasi Vertov yang menjadikan kamera sebagai spesialisasi. Mikhail Kalatozov suatu perkecualian. Apa yang dibuatnya dalam *Yo Soy Cuba* (1964) bagi saya belum tertandingi oleh film manapun hingga kini. Eksplorasi kamera juga masih terus dilakukan oleh film-film flora dan fauna. Contoh kontemporer terbaiknya adalah *Toyota World of Wildlife* yang ditayangkan stasiun TV Indonesia TPI.
7. Stasiun teve Amerika banyak memanfaatkan rekaman kamera amatir untuk memberi ragam sudut ambilan dalam suatu peristiwa besar, misalnya 11 September 2001. SCTV mulai sering memanfaatkan hal serupa, contohnya saat bom Bali, rekaman *candid* suasana Sari Club sekian bulan sebelum ledakan, serta rekaman acara penyiksaan di STPDN.
8. Trisno Sumardjo, "Senilukis dan Senisastera Indonesia Sebagai Pendjiwaan Manusia", *Mimbar Indonesia* no. 39, 24 September 1949.
9. James Baldwin, "Autobiographical Notes" dan "Notes of A Native Son", dalam *Collected Essays*, ed: Toni Morrison (Library of America: 1998)

10. Sebab itulah kesenian kita, seakan tanpa pilihan lain, terus menerus direfleksikan pada tataran politisnya. Pembagian angkatan sastra yang dilakukan HB Jassin misalnya, juga sangat dipengaruhi tahun-tahun pergolakan politik.
11. Sudjoko, "Kita Juga Punya 'Romantic Agony'", dalam *Budaja Djaja* no. 81, Februari 1975.
12. Lihat A. Tjahjo Sasongko dan Nug Katjasungkana, "Pasang Surut Musik Rock di Indonesia", *Prisma*, no. 10 Tahun XX, Oktober 1991.
13. Mingguan Tempo, 27 November 1971.
14. Pameran grafis pertama saya di CCF, Salemba, berisi beberapa karya cetak komputer yang sayang sekali hasilnya tak jauh beda dengan litografi. Artinya: potensi komputer sesungguhnya belum dieksplorasi.
15. Betamax umpamanya, mati karena penyeragaman. Sistem video ini di Indonesia pada tahun '80-an lebih populer ketimbang VHS. Tapi karena VHS-lah yang lebih umum dipakai untuk berhubungan dengan komputer, Betamax pun punah dengan sendirinya.
16. Ketika Nam June Paik mulai bereksperimen dengan video, TVRI baru berumur 3 tahun. Angka 7 jam berasal dari rata-rata jam tayang TVRI di tahun '80-an (antara 4 sore sampai 11 malam). Bahkan se usai kemunculan RCTI tahun 1991, budaya teve kita sama sekali tidak bisa diperbandingkan dengan budaya teve Amerika.
17. Grace Santoso, "Seni Video: 'Bermain' dengan Kreativitas, Bermula dari Nam Jun Paik", *Media Indonesia*, 22 November 1997
18. Dan sepertinya harus ditambahkan pula: generasi sepuh khas Indonesia. Saya belum pernah menjumpai seniman, kurator, atau sejarawan seni asing (dari benua manapun dan usia berapapun) yang meributkan benar hal ini. Sikap yang diambil para seniman Indonesia saya rasa masih terus dibayangi keyakinan usang bahwa seniman adalah makhluk 'atas' yang tak perlu berurusan dengan hal-hal rendah (kriya, mesin, teknologi). Cercaan para seniman jenis ini pada video art sama persis dengan cercaan para seniman 'modern' kita pada hasil seni tradisi dan kerajinan.
19. Kurasi OK Video mengharuskan adanya perekaman.

- Karena itu kita tidak bisa melihat potensi pemanfaatan komputer yang lebih luas selain editing (serta sedikit animasi). Karya-karya Yunawantyo, misalnya, banyak menggunakan bentuk-bentuk biomorf dan wujud-wujud geometris tiga dimensi (semacam gabungan autocad arsitektur dengan biologi molekul), sebuah kemungkinan yang hanya bisa terjadi setelah sistem vektor ditemukan dalam komputer.
20. Rujukan yang untuk bagian tulisan ini:
 - a. Tentang sejarah bisnis pornografi di Amerika dan kaitannya dengan kriminal: Eric Schlosser, *Reefer Madness* (Allen Lane The Penguin Press, 2003).
 - b. Tentang industri pornografi: Timothy Egan, "Erotica, Inc.", *New York Times*, 23 Oktober 2000; Frank Rich, "Naked Capitalists", *New York Times*, 20 Mei 2001; Dan Ackman, "How Big Is Porn?", *www.forbes.com*, 25 Mei 2001.
 - c. Tentang kaitan pornografi dengan teknologi: Dan Horn, "Video Technology Brought Porn Home", *Cincinnati Enquirer*, 2 Mei 1999; Bob Jacobson, "The Devil His Due", *A List Apart.com*, 1 Juni 2001; John Arlidge, "The Dirty Secret That Drives New Technology: It's Porn", *The Observer*, 3 Maret 2002.
 - d. Tentang Adult Video News Award: Willem R.deGroot dan Matt Rundlet, "Neither Adult Nor Entertainment", *Premiere*, September 1998.
 - e. Tentang film porno awal abad 20: Eric Schaefer, *Bold! Daring! Shocking! True!: A History of Exploitation Films, 1915-1959* (Duke University Press, 1999).
 - f. Tentang Larry Flynt: lihat film karya Milos Forman *The Peole vs. Larry Flynt*, juga Stacie Stukin, "Is Net Porn Ruining Your Sex Life?", *Salon.com*, 27 April 2000.
 21. Akhir-akhir ini muncul istilah baru "jaim" (jaga image), sebuah istilah yang sangat terpengaruh budaya tontonan.
 22. Tentang kepunahan dan usaha penyelamatan bahasa, lihat *Index on Censorship*, April 2000.
 23. Goenawan Mohamad, "Tentang Seni dan Pasar", newsletter Dari *Galeri Lontar* no 1, Mei 1996.
 24. John Berger, *Ways of Seeing* (BBC dan Penguin Books, 1972)
 25. Pierre Bordieu dan Alain Darbel, *L'Amour de l'Art*, dikutip dari John Berger, *ibid.*

26. Pada zaman pascamodern ini kata "tugas" dan "mengubah" kerap terdengar sebagai nostalgia sayup-sayup dari masa lampau Marxisme. Di zaman ini filsafat dan ilmu pengetahuan seakan tak punya tugas untuk bertindak. Edward Said pernah mengecam intelektual-intelektual pascamodern ini sebagai "pemalas."

27. Sebuah surat pembaca *Kompas* pernah mengeluhkan siaran TVRI di daerahnya selalu kemasukan film porno bila malam tiba. Pihak TVRI menjawab bahwa siaran itu pasti bocoran dari VCD salah seorang tetangganya. Menurut pihak TVRI, ada beberapa jenis VCD yang gelombangnya bisa bercampur dengan gelombang teve. Saya tak tahu detail teknis bagaimana hal ini bisa terjadi. Tapi yang jelas ini kemungkinan menarik untuk mengganggu penonton.

OK. VIDEO - JAKARTA VIDEO FESTIVAL 2003

Artistic Comitee

Ade Darmawan
Agung Hujatnikajennong
Farah Wardani
Hafiz

Director

Indra Ameng
Ade Darmawan

O.K Video Exhibition

Agung Hujatnikajennong

Workshop Programme

Indra Ameng
Hafiz, Reza Afisina
m. syauqi

Discussion & Artist Talk

Gustaff H. Iskandar
Agung Hujatnikajennong

Video Music Screening

Farah Wardani

Production

Indra Ameng
Anggun Priambodo
Oscar Firdaus
Mushowir
Moshe Andi
Fanny Rediastuti
Henry Foundation
POP Media

Communication

Azizah Fauziah

Graphic

Henry Foundation

Documentation & Research

Hafiz
Gustaff H. Iskandar (Bandung Center for New Media Arts)
Rongrong

Administration

Yoggie
Danniella Fitria
Lola Kandina

Venue

Galeri Nasional Indonesia
ruangrupa

Jl. Medan Merdeka Timur 14, Jakarta Pusat
Jl. Tebet Barat Dalam IX A no. B1
Komplek Kejaksaan, Jakarta 12810 INDONESIA
T/F: +62 - 21 - 8300211
Email: ruangrupa@cbn.net.id / info@ruangrupa.org
www.ruangrupa.org

ruangrupa dan OK. Video - Jakarta Video Art Festival 2003 would like to thank:

Prince Claus Fund for Culture and Development - Netherlands, Els van der Plas, Gallery Nasional, Ibu Watie Moerany, Bpk. Pustanto, HIVOS, YSIK, Greg Streak (PULSE), Hendro Wiyanto, Katsuyuki Hattori and Kentaro Taki (Videoart Centre Tokyo), Oliver Zwink, Ronny Agustinus, Montevideo, International Media Art Award, Stephanie Moisdon Trembley, Seluruh peserta workshop, FSRD IKJ, UPH, Trisakti, Timur Angin, Yoggie.

OK. VIDEO - JAKARTA VIDEO FESTIVAL 2003

7th UP TO 20th July 2003

Editor

Agung Hujatnikajennong
Ade Darmawan
Farah Wardani

Contributor

Ade Darmawan, artist, founder and director of ruangrupa, Indonesia
Agung Hujatnikajennong, art critics, curator, ok.video 2003, Indonesia
Greg Streak, artist, curator, PULSE, South Africa
Hendro Wiyanto, art critics, curator, Indonesia
Katsuyuki Hattori, artist, Member of Videoart Centre Tokyo, Japan
Kentaro Taki, artist, Member of Videoart Centre Tokyo, Japan
Oliver Zwink, artist, Germany
Ronny Agustinus, art critics, writer, Founder of ruangrupa, Indonesia

Translations

Farah Wardani
Agung Hujatnikajennong

Graphic Design

ADT

Images

Ade Darmawan
Indra Ameng
Timur Angin
Yoggie

Printer

Charlie Frankline
Lilia Nursita - GH 274

Publisher

ruangrupa

This publication made possible by the support of:



C

Fonds

Prince Claus Fund for
Culture and Development

Hoge Nieuwstraat 30
2514 EL Den Haag
The Netherlands

tel # 31.70.427.4303
fax # 31.70.427.4277
info@princeclausfund.nl
www.princeclausfund.nl

The Prince Claus Fund stimulates and supports activities in the field of culture and development by granting awards, funding and producing publications and by financing and promoting networks and innovative cultural activities. Support is given both to persons and to organisations in African, Asian, Latin American and Caribbean countries.