

dua unit. Yang satu menampilkan berbagai *close up* wajah beberapa anak, ada yang tersenyum, nyengir, menangis, tertawa kecil, dan menyeringai. Semua berlatar-belakang gambaran-gambaran retorik mengenai negeri yang makmur bermasyarakat ramah-tamah, tapi bercampur-baur dengan imaji-imaji dari produk-produk industrial terkenal. Ini untuk mengedepankan berbagai keadaan kontradiktif, salah satunya realita kaya-miskin.

Unit yang satunya lagi merepetisi tayangan dari beberapa lambang partai politik tertentu dalam kobaran api yang sesungguhnya, atau yang menyemangati aksi massa. Materinya diambil dari dokumentasi sejumlah gerakan mahasiswa akhir dekade 1990-an. Namun representasi videonya tidak dikemas dalam narasi yang run-

lain. Namun dalam percuturan seni kontemporer internasional seni video telah menjadi salah satu cabang seni yang secara signifikan mengubah perwajahan dan substansi forum-forum seni kontemporer dalam scope global.

Popi (l. 1974), alumnus Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta, adalah salah satu dari sejumlah kecil individu yang serius menggarap dan memimpin seni video jadi seni publik. Derajat keterpelajaran visual (*visual literacy*) masyarakat dewasa ini memang kian meningkat, sejalan dengan maraknya informasi visual melalui televisi, VCD, DVD, dan Internet. Seni video telah lama dipakai dalam banyak tampilan MTV. Dalam tataran sub-budaya di Indonesia, kini meningkat pula jumlah individu dan LSM yang membuat film-film pendek atau kar-

ikawan yang sejak dini seakan-akan terkondisi dalam horor dan teror. Pertanyaannya kemudian, meminjam kata-kata Popi yang ikut dalam berbagai kegiatan demonstrasi mahasiswa tahun 1998-1999, "Apakah kita tega menularkan kekerasan kepada anak-anak?"



DARI aspek materi, karya seni video Popi sarat dengan gugatan sosial dan imbauan moral. Kritis, ide yang mendasari karyanya dalam mempertanyakan praktik berbahasa sehari-hari kita yang terus saja memproduksi kesalahkaprahan.

Yang jadi masalah, kandungan moral dan keprihatinan sosial Popi itu belum tertampilkan secara optimal. Dalam berkenaan ide cemerlang saja tidaklah cukup, ia harus dimaterialisasi dan direpresentasi secara

linier, politis, protes, sekular, ekonomis bertukar-tukaran tempat, atau jalan bersamaan dengan apa-apa yang suci, religius, serta mulia.

Kalau masuk lebih dalam lagi ke persoalannya, kiranya ada satu pertanyaan untuk memproduksi seni video, yaitu: "Mengapa linieritas atau narasi dalam menuangkan gagasan menjadi begitu rentan untuk dicampakkan?" Seolah yang linier atau naratif itu lebih rendah mutunya. Atau, dalam dunia seni rupa kontemporer, pertanyaannya "Mengapa begitu cepat orang meminggirkan bahasa representasional?"

Selanjutnya yang penulis ingin tanyakan lagi adalah mengapa ia mengabaikan 'keterpelajaran visual' audiens yang tentu saja sudah sangat akrab dengan bahasa-bahasa visual yang linier dan naratif lantaran kebiasaan menonton tayangan televisi konvensional.

Keberhasilan proyek komunikasi apa saja, termasuk pameran seni video, tidak lepas dari strategi bagaimana menyentuh dan mengikutsertakan audiens untuk terlibat dalam gagasan yang dibangun dengan suatu representasi. Pengabaian atas aspek linieritas atau narasi dalam merepresentasi sesuatu seyogianya tidak bersifat ideologis. Dalam keadaan tertentu narasi bisa mutlak diperlukan, misalnya ketika ide yang mau disampaikan kepada audiens yang kebanyakan awam, rumit.

Walau begitu, kredit layak dikucurkan ke Popi, sebab walau karya videonya belum mencapai tataran terbaiknya, tetapi Popi lah yang pertama kali mengartikulasi isu disartikulasi secara berani.

◆ **M Dwi Marianto**, pengamat seni, bekerja untuk Lembaga Penelitian Institut Seni Indonesia Yogyakarta.