

Indofood Art Awards 2002

# Sebuah Lomba dengan "Perangkap" Tema

Agus Dermawan T

INI cerita yang muncul dari ruang juri Indofood Art Awards 2002 atau IAA, yang karya finalis dan pemenangnya sedang dipamerkan di Museum Nasional (Museum Gajah) Jakarta sampai 24 November 2002. Fuad Hassan, salah seorang juri, terkejut ketika melihat tak kurang 30 persen dari karya-karya yang datang ternyata (masih) memakai bahasa realisme. Padahal, ia pernah berpikir bahwa realisme "sekarat" akibat "pengarahan" lomba-lomba seni rupa di luar IAA selama beberapa tahun ini.

**P**ROFESOR psikologi itu juga menyatakan kesuka-citaannya atas realitas, bahwa dari ribuan karya yang masuk, ternyata tak lebih dari 5 persen saja yang mempresentasikan kemarahan, darah, dan airmata. Padahal, lukisan-lukisan yang ia sebut "seni mutilasi" itu, yang sejak awal dicurigai kemurnian ekspresinya, sempat ramai diusahakan mendominasi sebuah ruang pameran, dan diangkat sebagai tren dengan selubung gorden seni rupa kontemporer.

Juri Prof AD Pirous, Agung Rai, dan Drs Edi Sunaryo MgS menangkap hal lain dari seluruh materi yang muncul di ruang penilaian IAA. Lomba ini dianggap mengajak para seniman untuk balik mempercayai estetisme sebagai hulu dan muara seni. Dan sebagian besar karya yang masuk, apalagi yang akhirnya terkategori sebagai finalis, sedikit banyak dianggapnya mampu mengolah secara simultan apa yang disebut "3 H", atau *head*, *heart*, dan *hand*. Yakni menerbitkan ide atau gagasan, mendenyutkan sifat liric atau perasaan, dan mengolah potensi tangan dengan mengangkat tinggitinggi keterampilan.

Di sisi lain, semua juri terganggu dengan keragaman gaya, akar budaya, kecenderungan, teknik, medium dan visi yang muncul. Heterogenitas yang ada ini membahagiakan lantaran ia mengindikasikan semakin

hidupnya kebebasan berekspresi. Dan sekaligus menghardarkan bukti bahwa studio para pelukis Indonesia selama ini ternyata tetap bekerja dengan keyakinan seninya sendiri-sendiri. Namun, segera muncul persoalan pelik: bagaimana memilih yang terbaik dari seribu macam ekspresi dan corak tersebut; bagaimana bisa menetapkan gado-gado lebih nikmat dari rawon atau kare ayam?

Panitia IAA telah membuat semacam koridor yang "menuntun" pelukis untuk menuju fokus tematik. Koridor itu berupa kalimat yang berbunyi "realitas sebagai ilham, warisan budaya sebagai acuan".

Dengan koridor itulah kemudian karya-karya yang beragam-ragam tersebut baru bisa dipertandingkan. Dan memang, lomba yang tanpa koridor apa-apa akan kacau kriterianya dan kalang kabut penilaiannya. Lalu, lukisan yang paling dapat mengangkat dan menerjemahkan kalimat acuan itu lewat visualisasi bermutu, spesifik dan kreatif, memperoleh peluang untuk menjadi juara.

Menggembirakan pula, sebagian peserta menganggap kalimat itu bukan sebuah koridor mengungkung, yang menjadikan seniman bagai pakai kaca-mata kuda. Mereka membaca teks justru sekadar sebagai pengarah dengan ikatan yang begitu longgar. Karena, bukankah setiap ilham sesung-

gunya berangkat dari realitas? Dan ihwal "warisan budaya sebagai acuan" ditangkap hanya sebagai imbauan: bahwa sebagai pelukis Indonesia mereka semestinya menciptakan karya-karya yang Indonesiawi.

Dan "warisan budaya" tidak harus berupa warisan benda, fisik, yang secara klise dianggap bisa ditangkap dalam bentuk-bentuk visual klasik, tradisional atau etnik warisan Nusantara. Namun, lebih dari itu berupa warisan "takbenda", yang berupa karakter, sikap, sifat, filsafat, kebiasaan, *unggah-ungguh*, dan sebagainya.

NAMUN demikian, tak berarti koridor itu tidak memerangkap para peserta untuk mati kutu. Persis seperti yang diungkap oleh Putu Fajar Arcana (baca: *Mengoleksi Keragaman Seni Rupa Nasional, Kompas*, 9 November 2002), sejumlah karya dianggap "tidak mampu" melakukan transformasi gagasan seperti yang dikehendaki tema kompetisi. Maka, sebuah risiko yang sudah siap diterima oleh panitia dan dewan juri pelan-pelan muncul di hadapan mata.

Tetapi, untungnya "ketidakmampuan" itu sesungguhnya tidak hadir pada karya-karya (terutama) yang memenangi perlombaan ini. Tiga pemenang utama, *Cannon Balls* (Soegiarso Widodo), *Lorong Kebebasan* (Sapto Sugiyo Utomo), dan *Inexistence Living Soul* (Arin Dwihartanto), seperti telah diurai oleh Putu, sukses menerjemahkan keinginan penyelenggara. Sementara pemenang kedua, meski mungkin tidak seprima tiga yang pertama, toh menghadirkan kualitasnya sebagai "artium liberalium magister" yang sanggup menyandingkan konsep (tematik) dengan bahasa ungkapan yang beberapa di antaranya sangat metaforis.

Lihatlah lukisan *Komoditi Eksploitasi* (karya Suraji), yang menggambarkan ribuan orang Indonesia hanyut dalam arus "lava dingin", untuk kemudian