

GERBANG PROYEK SATU

## Parodi Pasaraya

*Kelompok "Seni Rupa Baru" bangkit lagi dengan "Pasaraya Dunia Fantasi". Karya situasi. Pasar yang tak menjual, iklannya yang tidak menggoda. Pendidikan konsumsi?*

**K**ELOMPOK Gerakan Seni Rupa Baru terbentuk pada 1975. Sesudah pameran tahun 1975, 1977, dan 1979, tiba-tiba membubarkan diri. Pertengahan Juni ini muncul lagi menggetengahkan "Pasaraya Dunia Fantasi", di Ruang Pameran Utama Taman Ismail Marzuki, 15-30 Juni.

Di depan gedung terpampang gambar seorang perempuan sedang membuka pakaian setinggi sembilan meter. Di situ ada tulisan: "Sabar Dong". Gambar itu salinan raksasa salah satu stiker laris di Jakarta. Serambi dihiasi bendera-bendera kecil bertuliskan "Grand Sale Murah, Mutu Mode", pengumuman "Obrol Besar" (hati-hati, jangan dibaca "obral").

Menghadang pintu masuk, manekin molek memamerkan busana desain perancang Keyko Audrine. Sesudah "etalasi" ini Anda menemukan macam-macam: sampul majalah, mobil penuh stiker, iklan, baju kaus bergambar, komik, kalen-



MOBIL BERTSTIKER DI RUANG PAMER

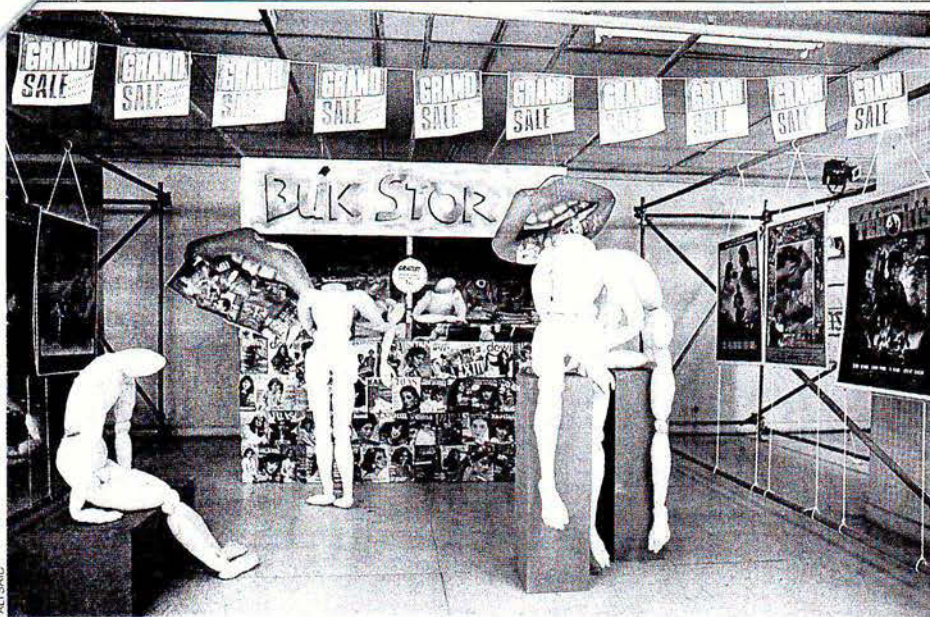
der, kaleng minuman, kios buku dan majalah.

Di satu sudut, sebuah videoskop memproyeksikan ke layar sebuah kolasi bermacam karya rupa. Yang disorot: billboard hingga kaus bergambar dan perhiasan plastik, dalam setting kehidupan kota besar. Untuk melengkapi, ada boneka-boneka dari kain dan kapuk, berperan sebagai pelayan dan pembeli, di sana-sini terkapar entah sebagai apa.

Anda melihat barang sehari-hari. Hanya sekarang, di ruang pameran, salinan disertai pembesaran atau pengubahan di sana-sini kita saksikan sebagai cara untuk membangkitkan perhatian.

"Pasaraya Dunia Fantasi" tampaknya hendak menarik perhatian kita kepada barang rupa sehari-hari yang biasanya hanya mendapat pandangan selintas. Terutama barang-barang yang langsung melibat angangan atau fantasi penduduk kota: iklan, stiker, sampul majalah, komik, kalender





SUDUT KAKI LIMA PROYEK SATU

dan sebagainya. Barang-barang ini, biasa dilecehkan oleh kalangan seni rupa, kini diangkat sebagai "karya seni rupa" yang sah. Dan itu semua layak mendapat perhatian dan pengamatan sama besar, seperti yang biasa diberikan kepada lukisan atau patung.

Meski terdapat banyak karya tidak satu pun karya dalam pameran ini membawa nama seorang perupa. Kelompok Seni Rupa Baru, seperti kita pelajari dalam katalog, telah bekerja secara kolektif dalam beberapa tim. Misalnya: tim penelitian, tim penentuan gagasan, tim penerapan hasil penelitian, tim pembuatan karya.

Kelompok itu memaksudkan karya yang disajikannya ialah keseluruhan pameran "Pasaraya Dunia Fantasi" itu. Jadi, bukan tiap-tiap barang satu per satu.

"Pasaraya" ialah hasil kerja perancang grafis (Priyanto, Taufan, Oentarto, Rudi Indonesia), pelukis (Harsono, Gendut Riyanto, Harris Purnama, Siti Adiyati, Dadang Christanto), pemautung (Jim Supangkat), fotografer (Fendi Siregar, Wienardi), sineas (Bernice), dan perancang interior (S. Malela).

Berbagai unsur rupa bersama-sama membentuk satu karya — "Pasaraya" itu — yang melingkupi penonton. Penonton berada di dalamnya. Bahkan, mereka ikut sebagai unsurnya.

Kelompok Seni Rupa Baru menamakan karya demikian sebagai "karya situasi". Ini dirumuskan dalam katalog: "sebuah ruang yang mengandung gambaran sebuah situa-

si". Situasi melibat faktor waktu dalam pengertian estetik. Ini disadari oleh para perancang "Pasaraya", dan jelas pula dicantumkan di katalog.

Dalam pameran ini, "waktu" dimasukkan melalui dua unsur. Pertama, unsur audiovisual (video) dan cerita gambar (komik) sebagai sekuen. Kedua, sebagai pecahan atau



SUASANA PASARAYA PROYEK SATU

bagian berupa penataan ruang: lorong tempat penonton lewat. Karya, membukakan diri bagian demi bagian ketika penonton menelusuri "lorong" ini. Waktu di sini dicerap penonton secara sampingan (marginal, subliminal).

Karya situasi bersifat anekaindriaan (plurisensorial). Namun, tekanan "Pasaraya" terlalu besar kepada penglihatan gambar (dwimatra) dan kurang menampilkan benda trimatra yang dapat "ditangani" penonton. Maka, peran serta penonton kurang. Pada-

hal, situasi bersifat terbuka dan partisipatoris.

Unsur bunyi juga kurang digarap dan dikembangkan. Dan mengapa tak dimasukkan unsur bau — unsur yang dalam pengalaman kita sering terেকam dalam kenangan sehubungan dengan tempat?

Unsur lain yang tak tergarap ialah indriaan kulit dan kinestetik yang terlibat dalam pengalaman meraih, memegang, menimbang, dan sebagainya — pengalaman yang khas toko serba ada.

"Pasaraya Dunia Fantasi" adalah sebuah "pasaraya" tempat pengunjung hanya melihat-lihat. Mereka tak dapat memegang dan membeli apa pun. Tetapi ini barangkali dapat dianggap sebagai bagian dari maknanya. Kelompok Seni Rupa Baru membuat sebuah pasaraya yang tak menjual apa-apa, kecuali katalog: sebuah pasaraya olok-olok.

Selintas, Anda memang seperti berhadapan dengan iklan benar-benar. Karena kemiripannya dengan iklan yang ada di mana-mana: Lux, Camay, Mortein, dan lain-lain. Tetapi setelah Anda mendekati, segera yang tampak adalah kelainan. Kini Anda membaca: "Blux meralat kulitku begitu lembut..." Dan ada potret seorang wanita, amat mirip bintang film Marissa Haque, sedang makan sabun. Atau: "Sentuhan Somay lembut memperkosa".

Lalu, apa kata Anda tentang iklan obat penyemprot dengan tulisan "Morphin membunuh semua tetangga"?

Dalam pameran ini Anda juga melihat merk dagang yang diubah dengan kata Indonesia atau daerah, disamarkan dalam ejaan yang aneh, hingga mirip merk asing: perhiasan Cartini Rewels, kasur Duniapillon, atau arloji Assale nDesso (berasal dari desa). Senjata industri (iklan, merk dagang) dibengkokkan sampai konyol dan tak berfungsi.

Anda bahkan dapat meraba makna yang lebih galak dan keras pada boneka yang terkapar di bawah susunan kaleng minuman. Juga beberapa boneka yang bergelimpangan "tertimpa" iklan. Dan satu-satunya kassa

dalam "Pasaraya" ini bertuliskan: "KASSA-R".

Cara kerja "obyektif", yang disebutkan dalam katalog sebagai salah satu prinsip dalam perencanaan "Pasaraya", agaknya tak seluruhnya cermat. Memang tidak mudah menerapkan cara kerja "desain" dalam mempersiapkan pameran ini.

Hal ini tampak misalnya, dalam penyinaran. Pada malam pembukaan, "Pasaraya" berada dalam penyinaran yang remang-remang, seperti dalam klub malam, dengan

lampu sorot menerangi kelompok-kelompok barang — penyinaran dramatik yang memecah kesatuan elemen rupa "Pasaraya" yang justru dimaksudkan membangun suasana. Baru keesokan harinya, lampu sorot digabungkan dengan penyinaran umum.

Ketidakpastian dalam penyinaran ini menunjukkan: penerangan tak dirancang dengan baik. Inilah bagian "teknologi cang-

guh" yang sering merepotkan pameran di TIM, sekiranya hendak keluar dari kebiasaan. Catatan kecil lainnya: potensi langit-langit nyaris tak disentuh.

"Pasaraya Dunia Fantasi" telah menyegarkan TIM. Ia memberi tontonan lain dari yang biasa diberikan oleh pameran seni rupa. Para pengunjung awam terlihat menikmati, walau bagi kalangan seni rupa karya itu kontroversial. Sanento Yuliman

## Dari Pluralisme Estetik ke Estetika Pluralis

*Seni, satu atau banyak? Estetika universalis yang otoriter. Apa isi pesan seni rupa sehari-hari? Macam-macam masyarakat. Macam-macam kebudayaan. Macam-macam seni. Ini dia diskusinya.*

**K**EANEKAAN alias keragaman. Sekeliling inilah pembicaraan para panelis dalam Diskusi Panel Sehari "Seni Rupa Baru dan Kebudayaan Indonesia Modern". Acara ini diselenggarakan harian *Kompas*, 8 Juni lalu, di Bentara Budaya, sehubungan dengan pameran "Pasaraya Dunia Fantasi" (lihat *Parodi...*). Perbincangan tentang kebudayaan itu bertolak dari rencana pameran tersebut.

Mula-mula perkumpulan Gerakan Seni Rupa Baru memaparkan rencananya. Dikemukakan, Pasaraya Dunia Fantasi mempunyai tiga sisi. "Pasaraya" mengambil bahannya dari hasil-hasil kebudayaan yang menyertai kehidupan sehari-hari orang banyak di kota. Khususnya "yang mengandung simbol-simbol rupa urban". Ini sisi pertama.

Sisi kedua: proyek itu dilakukan secara berencana. Tahapan dan pembagian tugas: kolektif (kerja tim), dan lain-lain — cara kerja yang, dalam lingkup seni rupa, lazim di bidang desain. Lalu, yang mereka buat bukan lukisan, bukan patung, bukan grafis, melainkan sebuah "karya situasi" (baca resensi). Ini merupakan sisi ketiga.

Dalam konteks seni rupa kita, ketiga sisi itu melibat antielitisme, semangat eksplorasi, dan kehendak diakuinya keaneakan — keragaman seni rupa alias pluralisme estetik. Dan Kelompok itu menunjuk: dalam diskusi kesenian, seminar kebudayaan, bahkan pendidikan, yang menjadi perkara ialah, seni cangguh — yang dibuat sekelompok kecil orang dengan semangat spesialis — produk hanya satu-satunya, amat mahal, dan terlalu pelik untuk orang kebanyakan. Dalam seni rupa, macamnya terbatas: lukisan, patung, dan grafis.

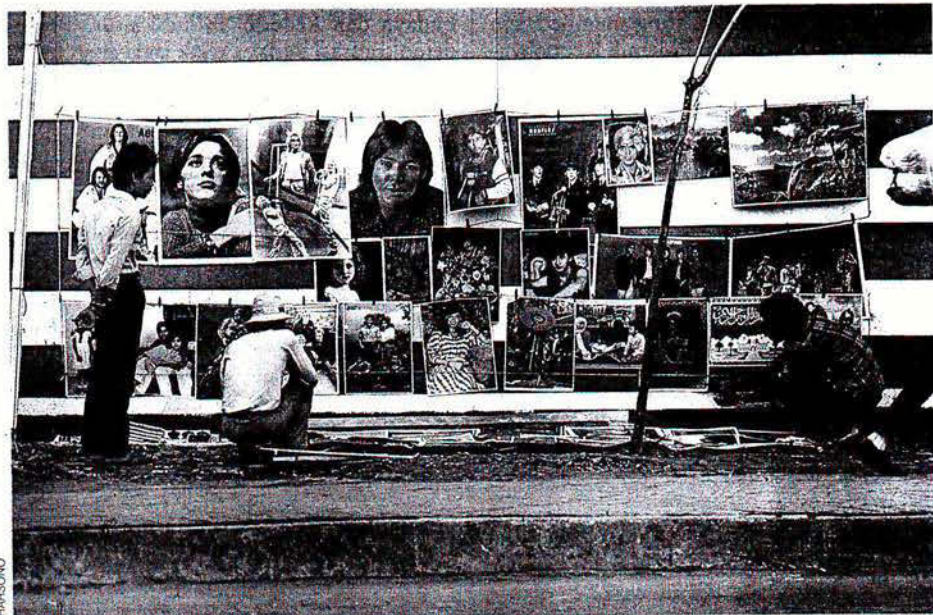
Di luar seni cangguh, berbagai gejala seni sering kali dianggap "separuh seni", atau malah "bukan seni" sama sekali. Inilah karya rupa di lingkungan sehari-hari orang banyak dan orang kebanyakan, baik berwujud hasil desain yang diproduksi dalam jumlah besar-besaran maupun hasil kerja tangan di kalangan rakyat jelata.

Arief Budiman melihat, kelompok Gerakan Seni Rupa Baru menggugat hegemoni estetika anutan kelompok tertentu di lapisan atas masyarakat kita. Estetika ini bersifat universalis (Arief memakai sebutan "estetika universal"). Anggapan dasarnya ialah, ada

estetik berhubungan dengan pengalaman bersama manusia dalam satu kelompok masyarakat. Kelompok ini bisa bangsa, suku bangsa, kelompok agama, kelas sosial, kelompok desa, kota, dan sebagainya. Pengalaman estetik kelompok yang satu bisa beda dengan pengalaman estetik kelompok lainnya. Maka, tak hanya ada satu nilai estetik, tapi banyak.

Nilai, yang toh sama dalam sejumlah kelompok, oleh Arief disebut "nilai global". Ini sama sekali bukan nilai universal yang transendental, mengatasi ruang dan waktu, berada di luar proses sejarah. Pengglobalan terjadi justru dalam proses sejarah: persamaan masalah yang dialami kelompok-kelompok sosial dan komunikasi antar-kelompok. Komunikasi bisa "alamiah" (Arief hendak mengatakan komunikasi antara sesama). Bisa pula dalam hubungan dominasi, misalnya, melalui penguasaan teknologi komunikasi.

Soetjipto Wirosardjono mengamati seni rupa sehari-hari: yang dinikmati, dibuat, dan digumuli masyarakat luas. Sering produk seni rupa ini diciptakan oleh lapisan (strata) masyarakat yang berbeda tingkat budaya dan wawasannya, dengan masyarakat konsumen yang menikmatinya. Bahkan terdapat



SENI RUPA DI KAKI LIMA

sebuah struktur, atau inti. Atau, nilai pada karya seni yang memiliki kekuatan untuk merangsang manusia yang menghadapinya — mengalami sensasi estetik. Ini berlaku seragam. Di mana pun, dan kapan pun.

Tapi kalau ada orang yang ketika menghadapi karya seni tak mengalami sensasi estetik, yang salah adalah orang itu. Tingkat kepekaannya belum memadai, dan ia harus di-"upgrade". Ditatar.

Dalam mata Arief, kesejajaran antara dasar pikiran kelompok Gerakan Seni Rupa Baru dan estetika yang dianjurkannya, yaitu "estetika kontekstual". Estetika kontekstual, katanya, melihat bahwa pengalaman

produk-produk yang dinikmati oleh orang-orang dalam lapisan-lapisan yang berlainan.

Soetjipto memperlihatkan betapa seni rupa sehari-hari itu bukannya tanpa isi dan pesona. Ia menyidik ada lima tema. Pertama, tema keinginan manusia untuk menemui Tuhannya. Misalnya dalam kaligrafi, berbagai ungkapan Kristus di salib, bermacam kartu ucapan selamat, dan aneka ragam hiasan dinding.

Kedua, tema keasyikan berkaca diri serta upaya memantulkan jatidiri. Yaitu potret diri atau keluarga; wayang tokoh idaman: Bima, Semar, Gatutkaca, dan lain-lain; gambar penyanyi, bintang film, pembalap, dan

lain-lain. Ketiga, tema memuat-matut dinamika dan konflik kemasyarakatan serta menuangkan pemecahannya.

Tema keempat, kekaguman pada keindahan alam dan kandungan kebijaksanaan jagat raya. Contohnya, lukisan pemandangan, gambar binatang, suasana kota, dan lukisan hutan. Dan yang kelima: tema rekaman dinamik temuan teknologi dan temuan baru, dan pantulannya pada daya cipta, gagasan, keberdayaan maupun ketidakberdayaan manusia dalam menghadapinya. Kita menemukan poster mobil balap, kapal terbang, pabrik, komputer, dan lain-lain. Atau, gambar para wanita mengenakan masker oksigen karena polusi, mobil yang diremas, dan sebagainya.

Ada yang mencolok, yang membedakan diskusi panel ini dengan Polemik Kebudayaan tahun 30-an. Polemik Kebudayaan memperbincangkan satuan besar bangsa, bahkan satuan amat besar Barat dan Timur, sedangkan para panelis dalam diskusi ini berbicara tentang satuan kecil kelompok sosial, lapisan sosial, subkebudayaan, dan sebagainya.

Parsudi Suparlan, misalnya. Ia menunjuk ada tiga macam kebudayaan dalam masyarakat Indonesia. Pertama, kebudayaan nasional, yang berfungsi dan operasional kegunaannya dalam suasana-suasana nasional dan dalam struktur-struktur dan pranata-pranata yang membentuk sistem nasional (meliputi seluruh bangsa). Lalu, ada kebudayaan suku-suku bangsa, yang operasional dalam suasana dan arena-arena interaksi suku bangsa.

Dan yang ketiga, kebudayaan umum, lokal, yang operasional dalam berbagai segi kehidupan di tempat-tempat umum setempat.

Parsudi mengajukan pandangan antropologi yang melihat betapa bentuk-bentuk seni berkaitan dengan konfigurasi-konfigurasi sosial yang dipolakan secara kebudayaan. Dalam setiap masyarakat ada cara-cara tertentu yang khusus dalam merumuskan dan memolakan. Cara-cara ini mencerminkan, menggarisbawahi, dan menstrukturkan cara-cara dalam aneka ragam aspek kehidupan. Lalu, bagaimana Parsudi melihat kema-



PERSIAPAN PROYEK SATU

jumpukan kesenian?

Kuntowijoyo, sesudah menggambarkan selintas sejarah kebudayaan kita sejak abad lalu, mengemukakan lihatannya: pluralisme budaya dan kedudukan subkultur. Proses demokratisasi budaya sejak awal abad ke-20 mematahkan monopoli kelas-kelas sosial

budaya yang memberi makna baru pada kelompok pendukung kebudayaan. Dan yang amat penting: "Antara subkultur satu dan lainnya akan tumbuh kesadaran bersama tentang 'estetika intersubkultur' yang memungkinkan sebuah subkultur mampu menghargai subkultur lainnya, dalam masyarakat plural, demokratis, dan terbuka."

Andai kata kesadaran yang disebutkan Kuntowijoyo itu bisa bermenung dan merumuskan renungannya dengan kata-kata, niscaya kita akan memperoleh estetika yang mampu menerima keanekaan seni dan keragaman tata acuan praktek seni. Estetika yang pluralis.

Estetika itu harus menjawab pertanyaan-pertanyaan Subagio Sastrowardoyo. Antara lain: Mengapa ludruk dan Sri Mulat dapat diterima dan menjadi hiburan segar bagi publik yang berasal dari kelas menengah yang paling tinggi sampai kepada kelas sosial yang paling bawah dalam masyarakat Jawa? Mengapa

wayang yang mengisahkan dewa dan raja bisa menjadi konsumsi dan produksi budaya kelas bangsawan, kelas menengah, dan kelas *wong cilik*? Bagaimana menerangkan kasus di mana karya-karya seni ditolak atau menjadi kontroversial di dalam kelas sosialnya sendiri?

Diskusi tidak amat mulus, pergi ke segala arah. Sampai ke lukisan paranormal, ajaran Pak De dan Pak Lik-nya Rendra. Dan sebagainya. Tak heran kalau moderator, Umar Kayam, pusing kepalanya.

S.Y.



BURSA STIKER DI KAKI LIMA

tertentu akan simbol-simbol, dan membayarkan hierarki budaya: kebudayaan keraton, yang halus dan luhur, dan kebudayaan rakyat yang dianggap kasar dan rendah.

Hilangnya hierarki itu menyuburkan tumbuhnya bentuk-bentuk budaya baru, dan masing-masing melayani publik tertentu. Sementara itu, masyarakat berubah dan berbagi. Pembagian masyarakat secara kelas, agama, daerah, suku, kelamin, umur, pekerjaan, menantang daya cipta budaya. Budaya lalu menjadi lebih bervariasi berdasarkan pengelompokan itu, dan sering pula