

 {backbutton} **VIDEO: ALL CORRECT...**

"OK. Video" sebagai judul pameran --dan festival secara keseluruhan-- memang sedikit banyak terinspirasi oleh salah satu album kelompok musik Radiohead berjudul "O.K. Computer" yang dirilis tahun 1997. Secara umum, konsep album tersebut berangkat dari 'pemujaan' terhadap teknologi komputer yang berkembang saat itu, seperti ditunjukkan dengan kata 'O.K.' yang menyiratkan sebuah dukungan dan keyakinan. Meski terpengaruh secara literer, judul "OK. Video" maknanya sangat berbeda, karena tidak hanya dimaksudkan sebagai upaya untuk menunjukkan optimisme terhadap keberadaan video --terutama sebagai medium artistik-- di satu sisi, tapi juga kritisisme terhadap kondisi sosiokultur yang berlangsung di Indonesia di sisi yang lain. Optimisme --karena video, seiring dengan perkembangan teknologi perangkat keras dan lunaknya, sudah semakin terjangkau dan mudah dimanfaatkan oleh para seniman sebagai medium ekspresi artistik yang memiliki kekhasan tersendiri. Kritisisme --karena video, sebagai media, telah menjadi bagian tak terpisahkan dari keseharian masyarakat yang dewasa ini hidup dalam tata dunia informasi baru, di mana berbagai bentuk 'varian' dari video, terutama program-program yang ditayangkan oleh stasiun televisi, telah membentuk stuktur masyarakat pasif yang semakin menghamba pada 'dunia tontonan'.

I.

Pameran "OK. Video" dipresentasikan sebagai upaya untuk melihat sampel penampang perkembangan *video art* sebagai salah satu medium seni rupa yang telah mapan dalam sejarah. Semenjak dekade enam puluhan, setelah dimulainya perintisan medium ini oleh para seniman *avant-gardist* --terutama di Amerika dan Eropa-- *video art* telah melalui berbagai diskusi yang kompleks banyak pergeseran dan perubahan yang kompleks seiring dengan dinamika perkembangan wacana seni rupa dan penemuan-penemuan baru piranti keras dan lunak teknologi audio visual. Salah satu perdebatan yang paling mutakhir, di antaranya, berkenaan dengan perluasan pengertian 'video' menjadi '*moving images*' yang tidak lagi melihat basis material produksi melalui perekaman dengan pita kamera 8 mm atau turunan dari perangkat *portapak*

. Dalam beberapa festival besar dan mapan, seperti World Wide Video Festival --yang *notabene* masih menggunakan terminologi 'video'-- misalnya, pengertian 'video' kini bahkan mencakup karya-karya berbasis perekaman dengan pita seluloid dan karya-karya yang menggunakan teknologi jaringan komputer atau internet. Pengertian 'video' --yang semula secara ketat dibedakan dengan 'film' atau 'sinema' --sekarang ini bertegangan dengan pengertian semua jenis karya yang menggunakan gambar bergerak/media.

Di tengah perdebatan yang kompleks tentang kategorisasi dan perbedaan sifat-sifat seni-seni media baru ini, pameran "OK. Video" mengambil sikap yang jelas dengan mempertimbangkan berbagai kepentingan dan konteks sosial-historis yang melingkupi wacana *video art* di Indonesia. Dibandingkan dengan perkembangan seni lukis dan seni patung, *video art* di Indonesia punya sejarah yang masih sangat muda. Ia baru muncul paling kurang akhir

dasawarsa 80-an dengan segelintir karya-karya video seniman Indonesia yang dipamerkan kepada publik. Di antara segolongan kecil itu, adalah Teguh Ostentrik dan Krisna Murti yang gigih tampil dengan karya-karya video: sebuah terobosan yang cukup berani, terutama mengingat kemunculannya yang 'menyimpang' di tengah gemuruh boom seni lukis yang berlangsung. Bahkan sampai pada perkembangan awal dekade 90-an lokakarya *video art*

yang melibatkan seniman-seniman luar negeri di Indonesia kurang mendapat perhatian. Pameran-pameran seni rupa yang berlangsung juga jarang membahas keberadaan medium video secara konstruktif.

II.

Melihat kenyataan tersebut di atas, maka --**pertama**-- kriteria pemilihan karya yang diambil oleh pameran ini memang cenderung 'konvensional' secara teknis, kendati tidak terlalu ketat. Di sini *video art* pertama-tama dilihat sebagai salah satu contoh medium yang paling relevan untuk menggambarkan persilangan antara seni dan teknologi. Dengan berbagai macam karakternya yang khas --seperti: pengolahan warna, penyuntingan, kapasitas perekaman dan jenis kamera-- medium video telah menciptakan sebuah wacana estetik tersendiri, yang tidak mungkin dimiliki oleh medium yang lain.

Tanpa mengecilkan berbagai pengertian mutakhir *video art* yang telah berkembang sedemikian kompleks, pameran "OK. Video" melibatkan karya-karya yang menekankan pada potensi atau karakter video yang mendasar: semacam nostalgia dan penghargaan pada wujud dan karakter yang 'asali' (*origin*) dari medium ini.

Dalam kerangka ini kapasitas dan batasan video selalu dilihat dari: proses perekaman dan pengeditannya yang sederhana, *candid*

, individual, dan dalam beberapa hal, 'minim perencanaan'. Beberapa karakter teknis tersebut memang membedakannya dengan proses produksi karya film atau sinema yang cenderung membutuhkan biaya besar, teknologi piranti keras yang khusus, perencanaan yang matang dan kerja kelompok (*teamwork*).

III.

Kedua, pertimbangan penting lain yang diambil oleh pameran, bahkan festival ini secara menyeluruh, adalah kenyataan bertumbuhnya sebuah 'budaya baru' —yang sering disebut sebagai 'budaya tontonan' di Indonesia. Budaya ini sangat berkaitan dengan keberadaan pertelevisian di Indonesia yang punya sejarah panjang, bahkan nyaris seumur dengan perkembangan di negara-negara yang maju. Harus dicatat bahwa TVRI sudah berdiri sejak tahun 1962 dan kini jumlah televisi swasta telah bertambah pesat dengan menjamurnya stasiun TV swasta dan akses TV kabel. Televisi telah merambah ruang-ruang publik dan personal, dari kamar tidur pribadi, menyusup di antara kerumunan gedung-gedung pencakar langit, stasiun kereta api, di daerah perkotaan sampai area pedesaan yang sangat terpencil. Televisi bahkan cenderung membentuk struktur masyarakat yang 'seolah tanpa kelas' karena di dalamnya semua lebur tanpa batas menjadi tontonan, di mana semua batasan informasi, propaganda, iklan, hiburan, politik, dakwah agama, bahkan sampai apa yang belakangan heboh dengan

sebutan 'pornografi', mengabur.

Mengetengahkan wacana tentang video art dan budaya tontonan di Indonesia hari-hari ini seharusnya menjadi sangat relevan karena pada mulanya kemunculan medium ini merupakan manifestasi dari spirit avant-gardisme yang juga mengekspresikan kritisisme terhadap budaya televisi (*TV culture*). Adalah Nam June Paik, sang nabi *video art*, yang pada tahun 1965 bereksperimen dengan video portable yang pertama, sambil menegemukakan slogan gerilyanya yang terkenal:

vision has been attacking us all our life, now we can attack it back"

"Tele

. Karya-karya Paik pada masa awalnya banyak menggunakan televisi yang komponen-komponennya ia ubah untuk menghasilkan efek-efek visual yang tak terduga. Namun setelah itu ia lebih jauh melihat televisi sebagai tawaran untuk memperbincangkan wacana sosial, budaya dan ekonominya. Sebagai sebuah gagasan, pernyataan-pernyataan Paik tentang perlawanan terhadap budaya televisi menjadi sentral dan selalu relevan dalam praktek dan teori *video art*.

Sejauh pengamatan terhadap apa yang berlangsung dalam konteks lokal di Indonesia, budaya TV --dan budaya tontonan, secara lebih luas-- juga telah menjadi Tuhan massa yang punya kekuatan besar dan berpengaruh. Pada zaman Soeharto, program-program televisi, khususnya diproduksi oleh pemerintah, telah mengambil peran aktif sebagai penjaga status quo melalui agenda kampanye politik dan propaganda tersembunyi yang terus menerus. Dan sekarang, kekuatan televisi telah menjadi representasi kekuasaan kapital semenjak menjadi perangkat paling efektif untuk menyampaikan segala macam bujuk rayu, pesan dan simbol-simbol pemasaran, sebagai perpanjangan tangan dari sistem kapitalisme global. Pameran, atau festival ini secara menyeluruh, hendak mengupayakan antusiasme publik untuk sebisa-bisanya lebih melihat kondisi sosiokultur tersebut secara lebih kritis melalui karya-karya yang tampil.

IV.

Ketiga, mengingat bahwa terminologi 'video art' sangat dibebani pemahaman tentang sejarah seni rupa (*Art History*, sebagai sebuah disiplin yang otonom dan memiliki konsensusnya sendiri) maka pameran ini sangat mempertimbangkan kepentingan untuk menjadi bagian dari wacana seni rupa yang berkembang belakangan. Dari sudut pandang ini, harus dicatat bahwa karya-karya Paik yang berpengaruh bukannya saja telah mengubah pandangan tentang video, tapi lebih jauh, memicu perbincangan tentang bagaimana video telah mengubah pula pandangan-pandangan tentang seni rupa. Beberapa seniman 'paska-Paik' semacam Vito Acconci, Gary Hill dan Marina Abramovic memanfaatkan video sebagai perluasan dari medium ekspresi dan gagasan artistik mereka. Beberapa seniman tertarik untuk menggabungkan aspek gambar bergerak dan suara yang dihasilkan oleh video dengan berbagai bahasa ungkap yang lain, sehingga varian dari medium ini pun lahir: video installation, video sculpture, video performance, single *channel presentation* dan lain-lain.

Namun demikian, sampai dasawarsa tujuh puluhan karya-karya video art belum terlalu bisa diterima dalam lingkaran seni rupa, termasuk di galeri-galeri atau museum besar. Beberapa seniman ketika mencoba menciptakan model presentasinya sendiri dengan menyelenggarakan

festival-festival video. Baru setelah dekade delapanpuluhan, khususnya ketika modernisme sebagai sebuah ideologi estetik diyakini mengalami kebangkrutan, *video art* ditegaskan sebagai salah satu medium atau kecenderungan seni rupa (selain fotografi, instalasi dan *performance art*

) yang paling mewakili semangat-masa yang sering disebut 'post-modern'. Karakter-karakternya yang khusus sebagai sebuah medium --eklektik dan banal-- dilihat memiliki posisi bertentangan dengan wacana modernisme, yang memang secara signifikan terwakili oleh seni lukis.

Sementara dilihat dari sisi yang lain, persentuhan seni rupa paska bangkrutnya modernisme dengan permasalahan-permasalahan sosiokultural masyarakat global di akhir abad duapuluh satu juga menjadi alasan kenapa karya-karya video dianggap penting dalam wacana seni rupa. Pesatnya proses globalisasi melalui media elektronik banyak memicu seniman untuk bekerja dengan video sebagai medium yang merepresentasikan zamannya. Sebuah kecenderungan tipikal, kalau tidak disebut 'baru', muncul. Karya-karya video kini banyak menggandeng permasalahan budaya dalam masyarakat yang terjadi setelah transformasi besar-besaran yang dibawa oleh kemodernan. Konflik-konflik, isu dan pertanyaan-pertanyaan mengenai identitas seksual, sosial, etnik, budaya di tengah era globalisasi, problem-problem masyarakat tersisih dan hegemoni politik-kekuasaan global, problem lingkungan sebagai akibat dari industrialisasi dan urbanisasi yang berlangsung tanpa jeda adalah sebagian tema-tema utama yang relevan.

Karena keberadaannya yang semakin familiar dan populer dalam kehidupan keseharian masyarakat, banyak seniman menggunakan video untuk berkomunikasi dengan lebih intens dengan publik. Meskipun dengan pencapaian teknik dan konsep yang sedemikian kompleks dan sangat beragam dewasa ini, video tetap dilihat sebagai medium yang punya sifat mendasar dan tidak dimiliki oleh medium yang lain, yakni kemampuannya untuk melakukan penetrasi yang kuat dan intens kepada kesadaran publiknya. Dalam pengertiannya yang paling konseptual, basis video bukanlah pita rekam, perangkat keras ataupun proyeksi gambar, melainkan konsep waktu (durasi) dan kesadaran pemirsa untuk 'mengalami'nya dalam pikiran, di mana semua gambaran bergerak dan berinteraksi. Dengan menggandeng isu-isu kebudayaan kontemporer, karya-karya video bisa dilihat sebagai sebuah bentuk intervensi seni terhadap kehidupan nyata masa kini dengan memanfaatkan elemen terbesar kehidupan itu sendiri.

June 2003

Agung Hujatnikajennong

(Agung Hujatnikajennong adalah kritikus dan dosen seni rupa, tinggal dan bekerja di Bandung)
{backbutton}
