

# Mainan dalam Seni

Oleh Mikke Susanto

Mainan (*toy*) adalah salinan, *copy* dari 'yang sebenarnya'. Umumnya mainan dibuat sebagai bagian dari hidup anak-anak. Dia diciptakan sebagai ujud mikrokosmos dunia manusia dewasa. Sebanding dengan anak-anak yang--di mata publik--tak lain hanyalah manusia yang lebih kecil dan mesti diberi benda-benda yang sebanding dengan ukuran badannya.

Biasanya, mainan dibentuk mini, kecil dan tentu saja untuk bermain-main. Mereka 'bertugas' menjadi jembatan untuk memahami dunia kakak, ibu dan bapak mereka. Mainan menjalani kehidupan yang penuh dengan 'pemaknaan' bagi penggunanya. Maka terciptalah berbagai tipe mainan.

Untuk memahami kebutuhan papan muncullah tipe mainan 'konstruksi' seperti rumah-rumahan atau balok kayu maupun plastik berwarna, jenis ini misalnya *Bayko*, *Konstruk-Tubes*, *Erector Sets*, *Tinkertoys*, and *Meccano*. Mainan sebagai 'alat pemahaman kasih sayang' banyak bertipe boneka (*doll*) atau wayang, sejenis miniatur berbentuk manusia atau binatang. Untuk memahami permainan ilmu/teknologi, ada skrebel, puzzle sampai tamiya dan robot. Untuk memahami dunia bisnis, muncul mainan timbangan dan uang. Untuk memahami 'transportasi', diciptakan mainan pesawat, tank, becak, kereta api, motor dan sebagainya. Mainan dengan kegunaan yang lain sebagai bagian dari 'aktivitas fisik' misalnya bola, kelereng, yoyo, holahop. Mainan sebagai bagian dari pemakaian 'objek temuan', seperti ban bekas untuk lomba lari, lomba panjat pinang, balap karung, kayu untuk pedang dan sebagainya.

Namun benarkah 'tugas' mainan (*toy*) cukup seperti di atas? Ternyata tidak. Mainan terus saja menjalani tugas sampai sang anak menjadi dewasa. Lebih dari itu, mainan akhirnya tidak saja berperan sebagai teman bermain.

## ***Homo Ludens*, Si Pencipta Mainan**

Para seniman dan mainan seperti keping mata uang. Secara psikologis, seniman memang dibekali oleh semangat bermain. Ia dianggap sebagai *homo ludens*, makhluk yang senang bermain. Oleh sebab itu, semangat bermainnya menghasilkan wujud fisik bernama seni. Sampai sekarang muncul asumsi bahwa karya seni adalah ujud dari pola permainan dan waktu luang mereka. Jika ditilik lebih jauh, seni yang kemudian diseriuskan dan diformalkan sebagai bisnis adalah pabrik mainan.

Melihat boneka sebagai bagian dari mainan, sektor sejarah juga memberi bukti yang menarik. Patung *Venus Wilendorf* yang dibuat dalam kehidupan manusia Cro Magnon (15.000-10.000 BC) adalah bukti tertua yang ditemukan sebagai objek mainan. Patung yang hanya berukuran 10 cm, berbentuk wanita berpayudara besar ini menjadi 'mainan' bagi siapapun, untuk menandai kecintaan mereka pada bumi pertiwi. Lebih tepatnya penghormatan atas kesuburan para wanita untuk melahirkan banyak keturunan. Oleh karena itu, *Venus Wilendorf* sampai kini dikenang sebagai perumpamaan atau mitos pertama tentang wanita tercantik di jagad raya ini.

Pada zaman yang lain, dunia spiritual, dunia magis memerlukan media untuk keberlangsungan tujuan mereka. Maka terciptalah boneka sebagai perantara niat baik maupun buruk mereka. Pada kurun waktu 3000-2000 SM, boneka umumnya terbuat dari tanah liat, tulang, maupun patahan kayu, ataupun potongan kain. Bentuknya masih sangat sederhana dan memiliki fungsi ritual. Contohnya di Yunani dan Romawi kuno. Setiap anak perempuan harus memiliki boneka, kemudian membuatnya bajunya, dan wajib menyimpannya sampai menjelang pernikahan. Saat menjelang pernikahan, boneka itu wajib diletakkan di altar Artemis (untuk orang Yunani) ataupun altar Diana (untuk orang Romawi) untuk upacara keagamaan. Di Mesir kuno, boneka digunakan sebagai pengganti kurban manusia. Sedang di Indonesia boneka jailangkung, nini towong adalah boneka populer yang 'hidup' hingga saat ini dan jelas tidak mungkin dan tidak boleh digunakan anak-anak.

Di abad ke-14 (bersamaan dengan hidup Leonardo da Vinci), boneka modern mulai muncul di Eropa. Bentuknya sangat berbeda dengan boneka yang ada sebelumnya. Wajahnya cantik dan halus seperti manusia, serta berdada. Pada zaman ini boneka tidak lagi bersifat ritual, tetapi untuk mode. Untuk itu, boneka menggunakan baju atau gaun dan rambut yang benar-benar mirip dengan mode pada zaman itu. Tak jarang para bangsawan menggunakan boneka untuk memamerkan sekaligus mempopulerkan boneka di negara mereka (maklum pada masa itu majalah mode belum ada). Ini seperti yang dilakukan ratu Perancis, Isabeau dari Bavaria, dihadapan ratu Inggris. Kenyataannya berkat boneka, mode Perancis bisa menjadi lebih populer di luar negeri. Tahun 1636 mulai tercipta boneka yang rambutnya terbuat dari rambut wanita sungguhan. Dari sini dan di kemudian waktu, ide tentang manekin (boneka seukuran manusia) dan harlekin (manusia yang menjadi boneka, badut) muncul.

Di abad ke-17, boneka tidak saja berbentuk wanita anggun, tetapi juga bentuk lain seperti bayi dengan baju tidur atau bocah kecil dengan kostum kelasi. Penampilan boneka tidak lagi sekaku dulu. Bahannya saja tidak lagi memakai kayu atau tanah liat, tetapi dari kulit lembut (*soft leather*) dan lilin supaya kulitnya tampak seperti manusia.

Lalu selain mata yang sudah bisa digerakkan, boneka pun mulai bisa mengeluarkan suara tangis dan berjalan.

Tidak itu saja, berbagai karakter boneka yang lain muncul di pasaran. Yang terkenal adalah "Kewpie" (1913), boneka anak kecil yang berpipi tembam dan berperut besar buatan Rose O'Neill dari Amerika. "Raggedy Ann" (1918), boneka kain buatan Johny Gruelle yang mencerminkan kebaikan, keberanian, dan kejujuran, serta "Bye-Lo Babby" (1922), boneka bayi baru lahir yang bisa memejamkan mata saat tidur buatan Grace Putnam dari Jerman. Aneka ekspresi dan elemen wajah boneka pun semakin lengkap. Ada yang ditambah bulu mata, lesung pipi, mulutnya dibuka sehingga giginya terlihat, kukunya diberi pewarna kuku, sampai yang bisa minum dan mengompol.

Kelebihan boneka tidak hanya dalam ekspresi tetapi juga *style*. Kemunculan Barbie (lahir 9 Maret 1959) yang diciptakan oleh Ruth Handler menciptakan fenomena tersendiri. Boneka remaja tersebut memiliki aksesoris, baju dan perlengkapan yang bermacam-macam, dan rambutnya bisa dicuci, ditata atau disisir sama seperti rambut manusia. Boneka yang diperkenalkan di *American International Toy Fair* (1959) ini diproduksi oleh Mattel dan dibuat dengan ukuran skala kurang lebih 1/6 dari ukuran manusia sesungguhnya.

Ini hanya sebagian kecil contoh bagaimana keisengan, semangat bermain, sifat *homo ludens* menjadi penting dalam kehidupan.

### **Ilusi & Fetish pada Mainan**

Tidak ada kebetulan di dunia ini. Setiap pertemuan (dengan siapa dan apa) sering melahirkan kesan. Keberadaan dunia mainan bagi siapapun juga nyaris melahirkan fantasi dan potensi berpikir tersendiri. Dunia mainan (toys) nyatanya telah membuka peluang dan sejumlah tabir hidup manusia. Berbagai peluang yang saya maksudkan adalah terciptanya kesempatan untuk memanfaatkan keberadaan sesuatu, dalam hal ini mainan. Sejumlah peluang tersebut yang paling mencengangkan adalah munculnya tradisi mengoleksi mainan. Dunia koleksi mainan rupanya tidak saja dilakukan dan dikuasai oleh anak-anak, tetapi juga orang dewasa, tidak saja perempuan namun juga sejumlah pria turut melakukannya. Perasaan yang sangat cinta ini menyebabkan sejumlah terobosan yang menarik. Selain melahirkan semangat berkumpul bagi para kolektor sehingga memunculkan sejarah festival dan pameran mainan (*toy fair*) dimana-mana, juga melahirkan konsepsi pemikiran lain, yaitu dunia *fetish* yang dilematik: kadang menyenangkan, kadang membingungkan.

Fenomena fetishisme mengandung pengertian khusus. Fetishisme mengandung makna artifisialitas, dalam pengertian bahwa ia adalah tiruan, buatan atau dibuat-buat, bukan yang natural, nyata atau sebenarnya. Dalam arti luas, fetishisme berarti sebagai sifat-sifat supernatural, kekuatan magis, atau berdaya pesona tertentu yang

dimiliki oleh organ atau objek-objek tertentu meskipun semuanya bersifat fiktif belaka.

Ada tiga konteks penggunaan istilah fetishisme. Pertama, *fetishisme antropologi*, yaitu setiap objek yang dihuni oleh kekuatan tertentu (patung, jimat, rajah) yang disembah sebagai sesuatu yang bersifat magis. Kedua, *fetishisme seksual*, seperti diterangkan Freud untuk menggambarkan fenomena penggunaan objek-objek atau bagian tubuh tertentu (pakaian dalam, rambut, satu tangan, *sex toys*) untuk menghasilkan kepuasan seks. Ketiga, *fetishisme komoditi*, seperti diterangkan Marx, untuk melukiskan sifat produksi komoditi dalam sistem kapitalisme, dimana komoditi tidak semata dianggap benda guna, tetapi sebagai objek yang mengandung kekuatan daya pesona tertentu yang memberi status tertentu bagi pemakainya.

Ketiga konteks perlu dijabarkan, karena boneka/ mainan secara umum jelas memiliki ketiga kekuatan fetishisme sekaligus. Oleh sebab itu, mainan akhirnya tidak saja secara fisik digunakan untuk anak-anak. Sangat mungkin bahwa dari perasaan fetishisme semacam ini turut mempengaruhi pola dan kebijakan seseorang untuk mempengaruhi masyarakatnya. Ilusi-ilusi tentang pemberdayaan perasaan fetishisme bukan tidak mungkin juga berpengaruh bagi dunia yang lebih luas, seperti politik, strategi ekonomi, tata kehidupan dan sebagainya.

Karena fetishisme ini pulalah mengapa setiap orang akhirnya tidak dapat lepas dari boneka/ mainan, termasuk bahwa setiap perupa pasti memiliki cerita di balik dunia boneka yang memiliki sejarah yang panjang tersebut. Dari konteks fetishisme ini, kita dapat membaca secara langsung maupun tidak langsung apa yang diberikan oleh perupa dalam setiap karyanya.

### **Menjual Nilai, Bukan Kanvas**

Lalu apa yang bisa kita lihat ketika beberapa perupa merespons tema "Boy's R Toy's " yang ditawarkan oleh penyelenggara pameran ini?

Ide awal yang digulirkan oleh pihak panitia kali ini lebih ingin mempertanyakan posisi laki-laki *dengan* atau *sebagai* mainan. Pameran ini diikuti oleh sejumlah perupa, baik pria maupun wanita. Mereka diharapkan merespons keberadaan gender 'laki-laki' berkait dengan hobi dan fantasi mereka tentang 'mainan'. Sehingga dari sana terjadi berbagai pola permainan dan pemandangan baru yang dapat dinikmati para penonton.

Rata-rata objek boneka yang ditransformasi dalam karya mereka adalah sejenis boneka (*doll*) anak atau binatang. Pada karya Andre Tanama berjudul *A Pity Pig* (2008) misalnya, dengan mengungkap visualisasi seorang anak yang bertubuh boneka sedang mengangkat seekor babi. Karya ini menyiratkan pesan bahwa boneka dalam karya ini dimenfetasikan sebagai makhluk yang lemah sekaligus juga

menjadi pelindung (saya mengimajinasikan bahwa anak si pembawa babi itu adalah Andre sendiri) bagi makhluk lain.

Atau Arie Dyanto yang melukis figur cowok Barbie, *Ken* (2008). Pada karya ini, dada Ken terbuka. Di dalam tubuhnya terlihat mesin yang sedang dioperasikan (lihat tampilan kunci mesin penggerak). Dalam karya ini terlihat bahwa Arie sedang memerankan dirinya sebagai seseorang yang senang dengan aktivitas yang cenderung menjadi mitos lelaki: teknologi. Karya ini sama sekali tidak memperlihatkan kesenangan Arie terhadap boneka yang sangat populer saat ini. Karya ini lebih jujur berbicara perihal otak-atik program, daripada perihal konsep pertama mengenai asal usul lahirnya Barbie: pelajaran tentang kasih sayang. Sah bahwa Arie lebih ingin mengerti proses pembuatan daripada pada fungsi akhir sebuah boneka. Dasar, laki-laki!

Berbeda dengan Lia Mareza pada karya *The Player of Love* (2008). Pemikirannya yang terkait dengan tema ini disikapinya sebagai bagian dari kritiknya terhadap laki-laki. Mungkin karena ia perempuan. Digambarkannya bahwa laki-laki adalah sosok yang senang dan fetish terhadap hobinya. Sehingga kadang lupa dengan sekitarnya. Dalam lukisan ini Lia menggunakan 2 penanda yang sangat terkait: mawar dan sepak bola. Mawar adalah penanda cinta dan sepak bola adalah penanda bahwa laki-laki senang dengan permainan.

Karya yang menarik juga diketengahkan oleh perupa kelahiran Bandung 1982, Rennie Emonk pada *My Favoriet Game* (2008). Karya ini menggambarkan seorang perempuan yang sedang berlompatan diantara patung penis berwarna putih biru yang cerah. Dengan secara berani, ia mengungkapkan fetish dunia perempuan terhadap seks tanpa mengumbarnya secara verbal. Konteks opininya untuk 'mempermainkan' laki-laki sangat kuat tertancap dalam karya ini. Sepertinya, ia membalik permainan. Dalam karya ini, laki-laki tidak sebagai subjek, tetapi sebagai objek penanda ke-perempuan-an. Rennie tanpa sadar sedang mengumbar keberanian menerjemahkan term 'Toy-boy': lelaki 'mainan' perempuan.

Demikianlah, sejumlah dari sekian ribu pengalaman estetik dan perasaan *fetish* yang dipamerkan oleh sejumlah perupa. Singkatnya pameran ini mencoba meresepsi kembali mainan yang semula adalah karya seniman, diolah kembali oleh seniman lainnya.

Semoga tulisan dan pameran ini memberi tambahan informasi serta menjadi sebuah wadah untuk memahami serangkaian fenomena yang tengah berlangsung saat ini. Setidaknya dari pameran ini kita dapat memperoleh sudut pandang berbeda kala melihat boneka dan keberadaan laki-laki. Saat ini, "Laki-laki & Boneka" memang tengah menjadi wacana yang seksi dan penuh polemik. Karena terlihat menantang (karena keseksiaanya), maka diperlukannya kelenturan seorang seniman/ perupa dalam melihat setiap kasus dan tema. Ia harus memiliki berbagai keterbukaan pemikiran, keberanian berbeda

dalam beropini, serta mampu menerjemahkan secara estetik dan mendalam. Sehingga nilai sebuah karya jauh lebih berharga daripada sekadar menjual kanvas. ✖

*Penulis adalah Staf Pengajar FSR ISI Yogyakarta.*