

## BIENNALE YOGYAKARTA VII 2003

Wahyudin, MAHASISWA PASCASARJANA ANTROPOLOGI UGM DAN PENGGIAT LINGKAR STUDI SENI RUPA YOGYAKARTA

# Dari A Poor Lone Some Fellow Sampai Daging Tumbuh

Tulisan ini merupakan mahalah dari diskusi "Mengkomikkan Seni Rupa dan Menyenerupakan Komik" yang diadakan oleh Forum Diskusi Biennale Yogyakarta VII.

Pada Biennale ini terlihat kuatnya pengaruh komik dalam karya perupa di Yogyakarta. Sejumlah perupa pun membuat komik yang keluar dari pakemnya. Karya ini disebut komik *underground*, komik alternatif, atau komik seni rupa.

Seorang laki-laki berkepala piontos ditemani seorang perempuan yang matanya dipleseter hitam dan dua ekor kucing betina cantik terbelalak menatap adegan-adegan "jorok" dan "tak senonoh" yang dipancarkan lewat *laserdisc* di televisi dari atas sofa yang didudukinya dengan sebelah kaki terangkat, menopang tangan kanannya yang menggenggam sebatang rokok menyala. Adegan-adegan ini tidak hanya membikinnya terbelalak tapi juga merangsang berahinya sehingga tanpa dikomando tangan kirinya telah merogoh buah dada perempuan itu dengan bernafsu.

Adegan-adegan "jorok" itu rupanya menggambarkan laki-laki berkepala piontos itu sendiri yang terkesima menyaksikan interior kafe yang didatanginya dengan tubuh telanjang. Keterkesimaannya itu memulaskan perutnya dan tanpa merasa bersalah ia melepas hajat di atas meja dengan sedapnya.

Kelakuan ini membikin jengkel seorang lelaki pengunjung lain di sebelah mejanya yang sedang asyik menikmati segelas minuman. Tanpa diduga-duga, lelaki yang romannya mirip tokoh komik *Dragon Ball* itu menendang bokong si piontos itu hingga terpental dan kemudian berkata: "Aku Soul Asylum atau Kurt Kobain, dan ketahuilah! Aku paling *ampet* melihat kelakuan jorok tidak senonoh, tapi sama sekali *nggak* artisik! Camkan itu!"

Deskripsi ini adalah verbalisasi dari komik *A Poor Lone Some Fellow* karya Agus Suwage (*Kalam* edisi 7, 1996). Judul komik ini berasal dari penulis, karena sebetulnya komik ini tanpa judul. Agus Suwage sebagai perupa ternyata memiliki minat dan

perhatian yang serius terhadap komik, karena selain menggambar komik ia juga kolektor komik-komik klasik karya komikus-komikus legendaris Indonesia, terutama karya R.A. Kosasih yang pernah dikajinya sebagai skripsi sarjana di Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB pada 1986.

Pada saat dipublikasikannya komik karya Agus itu, kondisi komik Indonesia tengah berada dalam kebangkrutan setelah mencapai zaman keemasan selama 20 tahun sebelumnya. Pada masa itu komik Indonesia tidak hanya mengalami stagnasi, tapi juga kehilangan pamor dan terkucilkan di negerinya sendiri, bahkan hingga kini.

Sebagian orang berpendapat bahwa hal ini merupakan akibat dari serbuan komik asing, Eropa, Amerika, dan Jepang, yang mulai melanda pasar komik di Indonesia pada dasawarsa 1980-an. Menurut jajak pendapat *Kompas* (6 Juli 2002) mengenai "komik yang paling disukai" pembaca komik di Indonesia, "sedikitnya separuh bagian (51 persen) lebih menyukai bacaan bergambar seperti *Shinchan*, *Kungfu Boy*, *Doraemon*, dan beberapa komik Negeri Matahari Terbit ini".

Sebagian yang lain berpendapat bahwa nasib buruk itu sesungguhnya disebabkan oleh isi cerita komik Indonesia yang terlalu didaktis, dengan kandungan lokal yang terlampaui dipaksakan, tak ubahnya khot-

bah bergambar yang penuh petuah dan pesan cerita yang hitam-putih sehingga "menimbulkan rasa risih bagi pembaca dewasa dan membosankan bagi anak-anak" (Noor Choliz, "Tentang Komik: yang Menggemaskan, yang Cerdas" dalam *Kalam* edisi 7, 1996).

Pada masa itu muncul komik seni rupa di Yogyakarta yang bermaksud menebus gelak tawa yang telah digadaikan oleh penerbit-penerbit komersial. Barangkali misi itu, yang pernah saya dengar dari Nano Warsono, muralis yang bergabung dalam

kelompok komik Tehjahe Yogyakarta, terkesan terlalu muluk dan bombastis, tetapi kita harus mengerti maksud mereka. Misi itu bermaksud melakukan "oposisi kreatif" terhadap komik dari penerbit komersial dan sebagai antitesis melawan pandangan masyarakat yang menilai komik sebagai sekadar hiburan ringan di waktu senggang.

Namun, perlu diketahui bahwa "suara" itu sesungguhnya sudah lama berembus menjadi kegelisahan para komikus di Tanah Air lebih dari tiga dasawarsa lampau. Hasmi, pencipta komik *Gundala Putra Petir*, misalnya, pernah merisaukan besarnya campur tangan penerbit dalam proses kreatif banyak komikus pada 1970-an. Kerisauan ini, yang direkam jelas oleh Marcel Bonneff (*Komik Indonesia*, 1998), rupanya menjadi "ingatan sejarah" yang melekat kuat dalam benak para perupa komik itu.

Itu sebabnya, ada semacam konsensus di kalangan komikus seni rupa di Yogyakarta untuk menolak bekerja sama dengan penerbit komersial. Mereka lebih memilih jalur independen dalam memproduksi dan mendistribusikan komik mereka. Caranya adalah mencetaknya dengan menggunakan teknik foto-

kopi atau *offset* hitam putih sebagai sarana produksi dan bergelirnya dari tangan ke tangan dan *event ke event* pameran untuk mendistribusikannya.

Pilihan mereka ini rupanya sangat dipengaruhi oleh perkembangan komik bawah tanah di Barat, terutama di Amerika pada 1960-an dan 1970-an. Mereka, misalnya, sangat terkesan dengan apa yang dilakukan Robert Crumb yang rela menahan panas dan dingin bersama Dana, istri pertamanya yang pada waktu itu tengah hamil besar, saat menjajakan komik *ZAP* dari sebuah kereta bayi di emperan toko-toko di Haight and Ashbury Street.

Melebihi itu, menurut Ari Dianto dari Apotik Komik, jalur ini dipilih agar mereka bisa mencipta komik sesuai dengan kemauan dan cita rasa estetika mereka sendiri. Di sinilah, saya ki-



**Mental Upgrading karya Bambang "Toko" Witjaksono, Handiwirman Saputra, dan Wildan Antares.**

ra, mereka menunjukkan perbedaannya dengan Robert Crumb. Sementara Crumb dengan segala karisma dan kekuatan revolutionernya tetap berorientasi ke pasar komersial, mereka malah enggan bermimpi komik mereka dipajang di toko buku komersial. Mengapa? Karena mereka sesungguhnya tak pernah berkeinginan untuk menjadi komikus. Menggambar komik, bagi mereka, lebih merupakan "panggilan" (*spirit* untuk berseni rupa) ketimbang "karier".

Kebebasan berekspresi yang mereka miliki tampaknya memberikan mereka peluang sebesar-besarnya untuk memanfaatkan medium lain di luar kertas. Jangan heran jika menyaksikan komik-komik yang "tidak lucu" (tidak wajar, tidak senonoh) yang digambar di atas tripleks, tembok, dan bahkan di pispot, sebagaimana yang pernah dikerjakan kelompok Core Comic pada 1995 dan Apotik Komik sejak 1997 sampai sekarang.

Syahdan, menurut Bambang Tri Rahardian, komikus dari kelompok Tehjahe yang kini bekerja di majalah komik *Aku dan Sesuatu* Malaysia, inspirasi kebe-

basan itu datang dari Art Spiegelman dengan *RAW*-nya dan Robert Crumb dengan *ZAP*-nya. Dari Spiegelman, mereka beroleh *spirit* seni (cetak) grafis atau mengubah gambar menjadi cetakan dengan teknik xerox atau fotokopi. Dari Crumb, mereka memperoleh pengetahuan tentang mengalihubah gambar ke dalam bentuk cukilan kayu.

Tapi, beberapa kelompok dan komikus seni rupa tetap memanfaatkan kertas. Salah satunya komik *Daging Tumbuh* yang dieditori Eko Nugroho sejak 1997. Sampai saat ini *Daging Tumbuh*, yang terbit setiap enam bulan sekali, telah meluncurkan 7 volume buku komik yang mengkompilasi karya-karya komikus dan perupa dari berbagai daerah di Tanah Air. Ini adalah sebuah kerja kreatif yang akan membuat kita geleng-geleng kepala mengingat dari proses pengumpulan, mencetak dengan fotokopi, sampai dengan memasarkannya, Eko bekerja sendiri. Sebab itu, tidaklah berlebihan kalau Rain Rasidi, dalam esai pengiring untuk edisi 4 komik itu (Januari 2002), menyebut kerja Eko sebagai sebuah *kerjaan* yang pe-

nuh kegairahan, kenakalan, dan keisengan yang memarak-porandakan hukum dagang.

"Bagi saya keisengan adalah semacam rahmat dari Tuhan atas kemerdekaan berkemik yang telah diberikan-Nya kepada saya," kata Eko kepada saya tahun lalu. "Selama Tuhan kita memberi kekuatan, kreativitas, dan kemauan, kenapa tidak! Ya, kenapa tidak bermain-main di dunia ini toh Tuhan menciptakan dunia ini dengan asyik-asyik aja, *enjoy-enjoy aja*, kenapa justru kita yang selalu pasang muka batu! Capek! Lelah! Hidup bukan untuk berkelahi. Bertarunglah dengan senjata kreativitasmu, buatlah dunia ini menjadi kotak seperti panel-panel komik! Jangan bulat seperti sekarang ini. Tuhan Maha Komikal kok!"

Jawaban tersebut, yang mungkin akan menjengkelkan kaum *agelaste*—meminjam istilah Milan Kundera—atau orang-orang yang tak memiliki *sense of humor* di negeri ini, makin memperjelas apa yang disebut Samuel Indratma di atas sebagai "menggambar komik lebih sebagai panggilan daripada karier". ●