

Identitas individu terletak pada apa yang dikonsumsi. Itu salah satu kesimpulan yang bisa dipetik dari pameran David Tarigan.

Dunia Benda Memorabilia

Menghadiri *Memorabilia*, jangan berharap menemukan obyek seni yang umum. Dalam pameran yang digelar Galeri Barak, Bandung, sampai 9 Februari, itu Anda akan menjumpai "roket" setinggi dua meter yang digunakan tokoh komik ciptaan Herge, Tintin, dalam *Petualangan ke Bulan*-nya. Ada grafik abjad yang biasa kita temukan di optik-optik, maneken dengan kostum tim sepak bola Barcelona, mesin permen karet koin, mesin kartu Dragon Ball. Pun karya perupa Inggris Damien Hirst, rak berisi puluhan botol bekas obat suntik, dan rak berisi botol-botol merica.

Penggunaan benda *ready mades* sebagai karya seni telah dikenal lama. Dan, pameran karya David Tarigan itu merupakan ujung dari kecenderungan seni yang di Barat sudah dimulai lebih dari tiga dekade terakhir. Se-

buah pola produksi "baru" dengan penggantian desain dan *kitsch* sebagai seni. Invasi seni populer itu sekaligus membuka kenyataan "komodifikasi" pada seni tinggi: demistifikasi obyek seni tersebut menyebabkan pola produksi dan konsumsi menjadi hal penting dalam memahami seni. Jika pada awalnya serbuan imaji populer dan komoditas merupakan sebuah bentuk mediasi budaya yang selama modernisme dianggap *ephemeral*, kini, ke dalam (terhadap dunia seni) praktek serupa menyisakan kesinisan dan ke luar merupakan representasi dari fenomena budaya masyarakat.

Maka, karya-karya dalam *Memorabilia* tak lagi bisa dilihat sebagai sebuah bentuk subversi terhadap institusi seni. Ia merupakan representasi dari identitas sebuah kultur dalam masyarakat. *Memorabilia*, sebagai

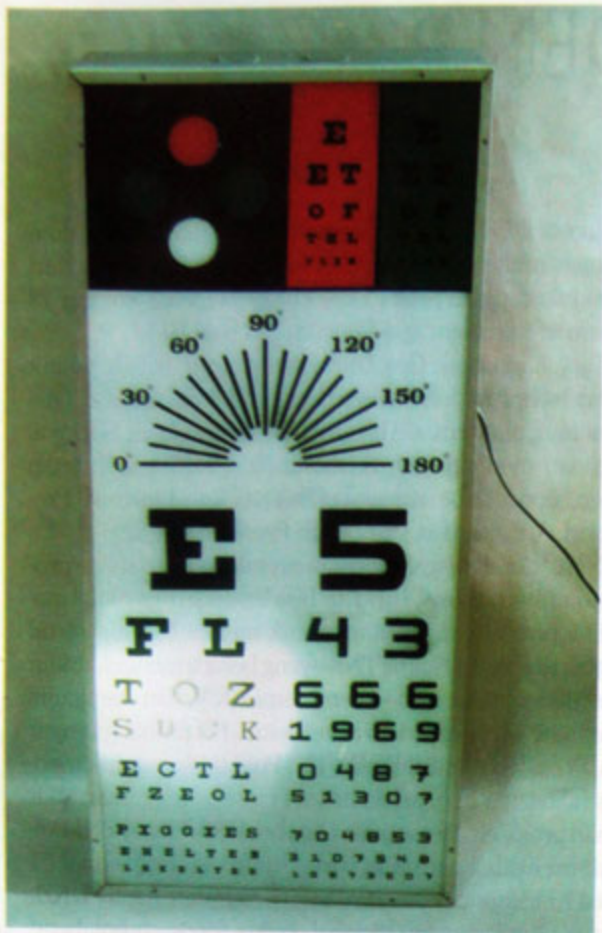
metafor bagi benda-benda yang patut dikingat nilainya, adalah monumen sebuah generasi di kota-kota besar. Ia sebuah pernyataan tentang cara pandang dan perilaku dalam kehidupan mereka.

Keinginan tampil beda, kedangkalan, asal jadi, dan asal keren (kalau bisa, sekaligus beken) adalah jejak yang tertinggal dalam dunia benda *Memorabilia*. David, alumni Seni Grafis ITB, memperlakukan benda-benda *readymades* tadi dengan "sesukanya": kulkas diisi dengan botol urine teman-temannya, "memajang" dirinya pada *neonbox*, memasukkan pil dan kapsul berwarna-warni ke dalam bebek-bebek mainan, memasukkan berbagai bumbu dapur ke dalam botol merica, atau memasukkan mariyuana ke dalam mesin permen karet.

Bagi David, berkarya seni adalah suatu hal



"SIESTA RECORDS". "Penampakan" menjadi hal paling signifikan.



"CHARLIE DON'T SURF". Tak berbeda dengan budaya populer.

da-tanda menjadi bagian terpenting pencarian identitas dalam masyarakat. Praktek pengidentitasan itu kini dilakukan berdasarkan "pencomotan" terhadap tanda-tanda yang telah tersedia dan terus diproduksi.

Cara kerja atau perlakuan David terhadap benda-benda bukan semata-mata gambaran sikap hidup. Ketika praktek berkesenian diperlakukan demikian, seni berada pada ujung sebuah fenomena praktek berkebudayaan. Sebagai sebuah potensi, David sekaligus memperlihatkan kesadaran terhadap praktek berkebudayaan. Meskipun mungkin kesadaran tersebut adalah juga untuk tetap *cool* di tengah pilihan jalur keprofesian di dalam seni rupa. Benda-benda *Memorabilia* bukan hanya menghadapkan kita pada sebuah fenomena budaya, tapi menyadarkan kita bahwa apa yang selama ini dianggap "milik" budaya populer telah menjadi bagian dari seni. Dan, ternyata, kesenian pun merupakan bagian

dari kecenderungan fenomena budaya yang ada, tak berbeda dengan budaya populer dan

siklus *fashion*.

Di sisi lain, pola produksi tanda yang diciptakan dengan pergantian yang cepat dan proses pendaurulangan harus selalu memanfaatkan potensi *fetish* sebagai sebuah hal yang, mungkin, inheren dalam diri manusia. Produksi benda dan tanda harus memiliki pola siklus dan varian yang beragam karena ia adalah juga alat interaksi sosial di masyarakat. Bila dunia benda dalam *Memorabilia* kita analogikan dengan berbagai kultur di masyarakat, kita pun akan menyimpulkan: sesungguhnya identitas setiap individu terletak pada apa yang dikonsumsi. Kita memiliki kumpulan benda bukanlah karena sebuah bentuk *fetish* belaka, tapi juga karena benda-benda itu menjadi pembawa makna dalam hubungan sosial. Kita semua menciptakan dunia benda sebagai sebuah kebutuhan yang kondisikan oleh pola produksi dan konsumsi yang berkembang biak sedemikian cepat.

Nurdian Ichsan
Staf Pengajar FSRD ITB

yang menyenangkan. Ia kemudian menamai (baca: memberi judul) sebagian besar benda-benda "koleksi"-nya tersebut dengan berbagai teks yang dicomot dari lagu dan film kegemarannya. Praktek berkesenian menjadi bagian dari perilaku sehari-hari, dan karyanya adalah jejak dari sikap dan pola hidup kulturnya.

Sebagai sebuah kultur generasi muda perkotaan, ia adalah turunan dari istilah subkultur di era 1970-an yang merupakan bentuk resistensi dan subversi terhadap budaya dominan. Tapi, seperti juga dalam seni, bentuk subversi dan resistensi telah kehilangan dayanya kala prasyarat represif dan hegemoni sulit ditemui. Heterogenitas dalam masyarakat makin kuat eksistensinya ketika setiap komunitas memiliki kekuatan untuk mengatur dan menentukan dirinya sendiri. Kemunculan berbagai bentuk kolektivitas itu menjadikan "penampakan" sebagai hal paling signifikan dalam budaya kini.

Artinya, benda-benda dalam *Memorabilia* bukan saja berkaitan dengan sebuah identitas. Lebih dari itu, benda-benda tersebut telah mengingatkan kita bahwa pola konsumsi tan-



"OOMPA LOOMPA-LOOMPA". Bagian dari fenomena budaya.