

Gaya Hidup-Ekspresi "Vice Versa"

OLEH KRISNA MURTI

TIBA-tiba Kota Bandung dalam kurun dua bulan terakhir ini diramaikan proyek media baru. Tercatat kegiatan Robert Lawrence, Amerika Serikat (Workshop Media Baru), Katarzyna Dresser, Polandia (Workshop dan pameran Liquid Picture), dan Junko Suzuki, Jepang (Pameran Foto Digital, Artscope). Mereka berkolaborasi dengan mahasiswa, individu, dan komunitas media baru, semisal DKV (Desain Komunikasi Visual) ITB dan Bandung Centre for New Media Arts.

Ketika perbincangan tentang "penampakan" makhluk media baru belum usai, VIDEOLAB, kelompok seni berbasis teknologi media yang dimotori oleh empat seniman muda, Herra Pahlasari, Andri Mochamad, Prilla Tania, dan Jordan Raspatie, menggelar proyek Beyond Panopticon Art and Global Media Project.

Proyek ini unik, bukan saja menggambarkan fenomena inisiatif kegiatan seni yang kini lebih banyak dimainkan oleh kelompok seniman, tetapi justru diselenggarakan di pusat perbelanjaan elektronik, Mal BEC Bandung. Mal kini bermetamorfosis menjadi pusat kebudayaan. Ini seperti aksi jenaka karena mal itu justru bisa dicapai beberapa langkah saja dari pusat kebudayaan yang pernah dinamis di tahun 90-an.

Proyek media baru ini menyertakan karya video, *video performance*, video instalasi, dan satu-dua foto digital dan seni bunyi dari hampir 50 seniman dalam dan luar negeri. Karya-karya ditata di 20 buah *booth* yang biasanya dilayani sekitar 200-400 monitor untuk promosi perniagaan! Proyek tidak lumrah ini berlangsung sejak 10 April hingga 2 Mei 2004, dikuratori oleh Ucok Th Siregar dan Heru Hikayat dari Pasir Impun. Gayung inovatif Ricky Trifarisa dari Electronic City rupanya bersambut dengan keterbukaan dari para pekerja media dari generasi yang sebetulnya produk dari era teknologi media itu.

Mal dan seni saling mengawasi?

Melalui tangga berjalan ke lantai 3, di mana proyek ini digelar, rupanya tidak cukup waktu kita untuk membayangkan bahwa proyek ini sesungguhnya sebagai "seni" sudah dimulai sejak sebelum pameran ini dibuka resmi. Artinya, termasuk peristiwa ketika tarik ulur dengan pihak yang notabene sehari-hari bergelut dengan perkara untung rugi dan pragmatisme. Itu berlangsung sejak akhir tahun silam, beberapa saat setelah *performance* Prilla Tania di tempat yang sama.

Tidak mudah memang mengenali proyek budaya ini karena, misalnya, susunan monitor tv—boleh jadi—masih relatif tertib dalam adat yang secara ergonomis nyaman untuk ditonton. Keberhasilan menggunakan arena komersial barangkali adalah sisi langka proyek ini.

Akan tetapi, agaknya mengintegrasikan dua kepentingan dalam ruang dan waktu yang sama justru titik terpenting, yang kemudian memungkinkan untuk mempertanyakan kembali klaim mal—dinyatakan dalam kurasi—sebagai pengganti ruang publik (taman kota, perpustakaan), yang mampu mengubah waktu sebagai properti, informasi menjadi komoditas, bahkan menyihir individu-individu sebagai pengguna teknologi media dan menggalakkan konsumerisme baru.

Selanjutnya, mengutip teks kurasi, mal diam-diam melaksanakan pemantauan, mengontrol aktivitas pasivitas seseorang. Di sanalah identitas individu dibelah-belah sedemikian rupa. Dalam situasi ini, agaknya daya sensitivitas seni—dalam bentuk kritik perkembangan teknologi media itu, misalnya, digitalisasi, virtualitas, depersonalisasi, dan alienasi individu hingga redefinisi makna hidup oleh perubahan cepat oleh teknologi—kembali ditantang.

Video Value (Rani Ravenina) memperlihatkan sebuah rekonstruksi hasrat belanja dan nafsu hedonis. Tayangan ini segera bergeser menjadi kritik yang mengubah-ubah arah kepada kolektivitas tertentu lalu kepada diri (*the self*). Terlihat jelas video ini—sebagai media baru—dibebaskan dari narasi sinematik, lalu secara sadar difungsikan sebagai bahasa untuk "menyubversi" pikiran melalui dialog langsung

kepada para pengunjung yang boleh jadi datang ke mal dengan agenda utama membeli TV. Jadi, bukan untuk menonton tayangan klip video promosi yang indah mengelus mata sebagai bagian "entrée" ritual belanja.

Instalasi video *Eat Prilla* menyajikan dua realitas makan/makanan, objek fisik dan rekaman. Muncullah boneka monyet makan di tayangan layar kaca, sementara persis di depan layar tersebut makanan sebenarnya, sebuah penajaran yang mempertanyakan gaya hidup makan kini yang berubah sebagai ideologi.

Pemuda Elektrik, sebuah komunitas sastra, foto, dan musik, melalui *My beloved Crab* membuat gosip seputar belanja. Bunyi atau suara dibebaskan dalam beban tradisi musik. Hasilnya, rekaman informasi belanja yang bisa diakses oleh pengunjung mal secara interaktif. Pengunjung diajak bertualang ke dunia data dan acara, panduan praktis, hingga merayakan gaya hidup dengan narasi yang tidak sepenuhnya "nyambung".

Pameran ini tidak saja

"mengawasi" perilaku konsumtif masyarakat modern di ruang fisik, seperti mal, tetapi juga memasuki ruang media yang dipercayai mampu membentuk sikap maupun perilaku apa saja, termasuk konsumsi. Dalam video instalasi *Rainbow on TV*, Andri mencoba melihat dampak tontonan TV pendidikan anak, *Teletubbies*, terhadap pertumbuhan tanaman semacam proyek lanjutan di mana tontonan itu terbukti telah mempengaruhi nalar bocah. Di sini Andri hanya ingin melakukan semacam klarifikasi dari pengalaman masyarakat agraris, dialog tanaman palawija dengan penanamnya (petani), secara empiris ada akibatnya, misalnya, panen menjadi berlimpah atau sebaliknya.

Kesadaran untuk menggeser mal menjadi panggung "remeh-temeh" kehidupan ditunjukkan melalui video instalasi dengan 4 layar monitor *Deliberation Onet* Pujisiswanti. Onet seperti hendak berbagi cerita melalui video dokumenter celoteh rapat RT di tengah percakapan transaksi bisnis atau sahutan interupsi pengumuman dari pihak mal.

Barangkali hanya video Herra yang dirancang sebagai bentuk komunikasi pribadi, akrab, dan kontemplatif. Teks, Siapa kamu?, Siapa saya?, Di mana saya?, dan seterusnya muncul secara berkala dalam irama lambat dan memberi waktu bagi seseorang untuk melihat dirinya. Karya berjudul *Untitled* ini "sama sekali tidak menarik" secara visual. Ini seperti membenarkan bahwa video bukanlah karya seni rupa, tetapi seni video yang menyoal konsepsi identitas yang terumus dalam sistem pikiran serta kemampuannya mendorong partisipasi orang meskipun hanya psikologis. Video ini seperti mengingatkan kita bahwa bahasa video yang meniadakan analisis ternyata bisa dipakai sebagai sarana untuk mempertanyakan fungsi analisis itu sendiri.

"TV Culture", "Media Culture", dan generasinya

Generasi pertama seni video sebagai bagian seni media baru di dasawarsa 60-70-an memang diwarnai perlawanannya terhadap *TV culture* (budaya TV). Melalui kamera portapaknya, Nam June Paik menyadari bahwa setiap orang bisa membuat program (videonya) sendiri sesaat setelah meletakkan sepotong besi bermagnet di layar kaca TV sehingga tayangan Presiden Nixon meliuk-liuk. Dengan heroik dia berujar, TV telah menyerang kehidupan kita. Kini saatnya kita menyerang balik.

Situasi ini dilatarbelakangi merebaknya TV di Amerika Serikat di kurun tahun 60-an—jumlahnya sebanding dengan banyaknya mebel di rumah penduduk—melahirkan masyarakat televisual dengan budaya TV. Yang disebut terakhir tentu saja tidak terbatas konsumerisme, tetapi juga berkaitan dengan sistem komunikasi satu arah dan atas bawah, yang setidaknya melahirkan ketergantungan masyarakat secara konsumsi bahkan politis.

Di Indonesia, hal itu juga terjadi sejak dibangunnya TVRI tahun 1962, yang kemudian menjadi TV tunggal. Tahun 1976, ketika satelit Palapa diluncurkan, secara teknologi, Indonesia memasuki era informasi transnasional yang menyatukan siapa saja yang tinggal di provinsi mana pun untuk memperoleh keseragaman informasi yang terpusat (pemerintah).

Di akhir paruh kedua dasawarsa 90-an, terjadi deregulasi pertelevisian yang disusul pemajemukan stasiun. Penekanan komersial stasiun-stasiun TV tersebut kemudian menjadi jejak lainnya bagi masyarakat. TV diakui sebagai teknologi media yang paling mempengaruhi, namun kita tidak boleh melupakan kehadiran media lainnya.

Di paruh kedua tahun 70-an, kita mengenal teknologi video analog, sementara di akhir tahun 90-an video digital. Di awal awal tahun 70-an, komputer sebesar rumah hanya dipunyai institusi, seperti Pertamina, namun di dasawarsa 80-an di banyak rumah sudah memakai *personal computer* (PC) yang praktis dan pribadi dan selanjutnya lebih kecil bentuknya, yaitu berupa laptop, yang bisa ditenteng dan dioperasikan di mana saja.

Telepon bergerak marak di akhir dasawarsa 90-an, dan kini kita tidak saja bisa mengirim teks, tetapi juga *image*. Sementara itu, di saat yang hampir bersamaan, banyak orang bisa berhubungan secara multimedia dengan rekannya di mana pun di dunia melalui jaringan Internet. *Games* yang di tahun 80-an sangat sederhana dan hanya digemari anak-anak, kini telah berubah sedemikian canggih karena bisa dihubungkan dengan Internet dan dimainkan secara kolektif oleh siapa pun.

Pertanyaannya adalah, di mana posisi sosial generasi—katakanlah tahun 80-an dan sesudahnya? Mereka tentu dilahirkan dan dibesarkan oleh—yang disebut Marshall McLuhan—realitas dunia baru yang diciptakan oleh media baru. Artinya, mereka lebih banyak di-

asuh oleh "logika PS" ketimbang senapan pelapah pisang, misalnya. Keakraban terhadap teknologi media itu secara spesifik terlihat pada ketergantungannya untuk tujuan praktis, kesenangan, dan hiburan bahkan menjadi gaya hidup. Pertanyaannya kemudian ialah, mam-pukah mereka memberi jarak atau bahkan menyatakan identitasnya, baik itu berupa peman-tauan atau ekspresi, dalam kurun waktu yang panjang? Agaknya sesuatu yang muskil.

Gaya hidup-ekspresi "Vice Versa"

Proyek media baru ini pada hematnya adalah munculnya kesadaran individu—kemudian menjadi kolektif—generasi yang sebetulnya produk masyarakat teknologi media, lalu membaca media baru melampaui fungsi praktis dan komoditas. Yang perlu juga dicatat ialah keragaman latar belakang pekerja media ini yang tidak terbatas dari wilayah kesenian. Setidaknya media ini memberi jarak yang sama dan tidak hierarkis seperti media konvensional lain.

Mereka sepertinya tidak mempunyai beban ideologi besar dan sejarah yang mapan, bahkan keharusan menciptakan seni. Yang dilakukan adalah menggeser media yang sering dipakainya sebagai *aparatus gaya hidup* ke *pernyataan personal* dengan sikap bermain dan asyik, lalu kembali lagi kepada *khitah*. Begitu seterusnya.

Kalau saja ekspresi itu berwujud fungsi "pengawas" budaya, para pekerja media baru itu sepertinya sadar bahwa mereka adalah atau berada di sistem yang tidak luput untuk diawasi. Barangkali multimedia performance *Bi-osampler* bisa menjadi ilustrasi. Permainan komputer untuk bunyi dan gambar dalam eksperimentasi tanpa bentuk, tanpa awal-akhir, saru antara *dugem* (disko) dan mengekspresikan sesuatu, merupakan jeda kelompok ini yang sehari-hari menggarap video musik untuk TV komersial, khususnya MTV. Di masyarakat, media baru ini tidak ada dikotomi atau stigma bersekutu dengan pasar. Semangatnya adalah membuat sesuatu yang mungkin mirip seni atau barangkali bisa kita sebut seni. Yakinkanlah, mereka yang berpameran di sini ketika menjalani ritual "seni" video atau media baru lainnya senantiasa memakai PC dan di kantong mereka terselip telepon seluler! Gaul dan *siip!*

KRISNA MURTI

*Praktisi Video/Media Baru, Tinggal di Bandung;
Pengajar Kajian Seni Media
Program Pascasarjana ISI, Yogyakarta*