

Generasi Video

Perkotaan

Krisna Murti

KAWASAN Bandung selatan, wilayah yang sejak masa kolonial dianggap "pinggiran seni" Kota Bandung, Minggu, 13 Februari 2005, tiba-tiba berubah wajah. Sekawanan warga laskar muda Organisasi Tanpa Bentuk dari Yogyakarta menyambangi sejawatnya Video Lab yang bermarkas di IF, komunitas muda yang sekaligus sebagai ruang pameran *merchandise* alternatif distributor outlet. Mereka menayangkan empat kompilasi "Video Battle": puluhan karya dari Jakarta, Bandung, Malang, dan Yogyakarta.

DIPANDU oleh Wimo Ambalabayang, perhelatan ini terasa *nyantai*, dari mereka yang datang bertindik di hidung hingga gadis berjilbab. Dengan peralatan proyektor LCD pinjaman dari masjid tetangga sebelah dan pemutar VCD buatan China, kita segera akan menyaksikan gagasan dan dinamika kehidupan kontemporer yang *genuine*.

Itulah potret fenomena kaum muda perkotaan di Indonesia yang marak beberapa tahun terakhir ini: mengungkapkan dirinya secara personal, menggunakan medium yang paling akrab—komputer dan video—dan bersosialisasi dalam sebuah komunitas seni yang serba mandiri.

Ekspresi kaum muda dengan menggunakan teknologi media (video) kini kian marak. Padahal, pada kurun waktu ketika diadakan festival seni media internasional pertama di Bandung (bavf-NAF # 1, 2002) denyut nadinya masih sulit terlacak.

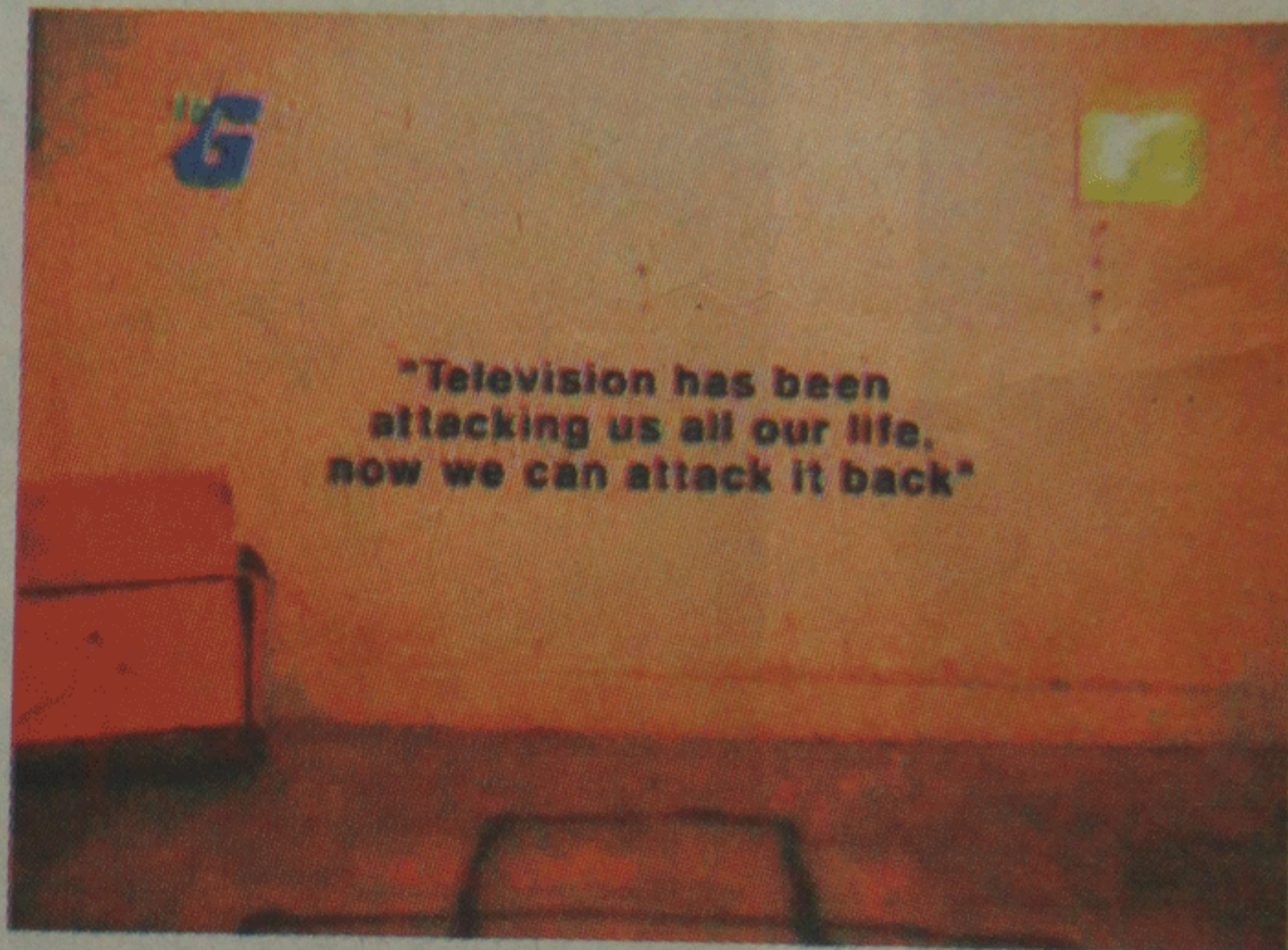
Belakangan, muncul komunitas video semisal Organisasi Tanpa Bentuk (Yogyakarta), VideoBabe, Bandung Centre for New Media Arts/Common Room, Wayang Cyber dan Bio Sampler/Cerahati (Bandung), Ruang Rupa (Jakarta), dan Minikino (Bali). Ketika diadakan proyek seni media "Beyond Panopticon-Video Lab" di Mal Elektronik BEC, Bandung, tahun 2003 saja tercatat tidak kurang dari 60 kaum muda Bandung bekerja dengan video. OK Video, sebuah festival yang digelar komunitas Ruang Rupa

(Jakarta) di tahun 2003, diniatkan sebagai perhelatan video internasional. Namun, dari peristiwa itu terpetakan pula bahwa Kota Surabaya, misalnya, juga mampu merawat pekerja videonya.

Secara sosiologis, *artists initiative group* merupakan fenomena infrastruktur seni setelah periode pasca-*booming* seni tahun 90-an yang diikuti krisis ekonomi berkepanjangan. Para pekerja generasi ini tidak pernah menikmati gelembung kemakmuran seperti generasi seniman sebelumnya yang kenyataannya berhasil membangun galeri atau museum pribadi yang mewah di berbagai kota, seperti Bandung, Yogyakarta, Magelang, hingga Klungkung di Bali.

Dengan segala keterbatasannya, generasi mereka adalah para pekerja yang penuh percaya diri untuk mengkurasi dan menyelenggarakan pamerannya sendiri, membangun ruang seni (*art space*) secara swadaya, membuat dan mendistribusikan informasi dan buletin (*newsletter*) dalam cetak *low budget* maupun situs web secara gotong royong hingga menjalin jaringan antarkomunitas dan institusi penyandang dana di mancanegara.

Menjalinkan kerja sama lintas negara ini adalah salah satu pembeda signifikan dengan keberadaan "pendahulunya" di dasawarsa 60-an: sanggar. Mereka adalah generasi yang tidak manja menunggu bantuan dari pemerintah atau boleh jadi malahan tidak percaya kepada suprastruktur tersebut, seperti juga ketidakpedulian mereka



Judul: It's MTV

Karya: Henry Foundation Video Musik

kepada infrastruktur mapan dan komersial yang telah dibangun semasa *booming* tersebut di depan.

Barangkali OK Video adalah sebuah contoh geliat generasi ini yang mampu membalik mitos kebanggaan *go internasional* bagi seniman Indonesia yang diundang dalam sebuah bienale di luar negeri. Mereka justru sebaliknya: mengundang seniman mancanegara ke festival video internasional di Tanah Air.

Perilaku terbuka dengan menafikan sekat-sekat relasi seperti ini tidak terlepas dari berkah teknologi informasi dan kefasihan mereka mengamalkan bahasa tersebut yang membuka setiap batas teritori geopolitik maupun kultural.

Refleksi masyarakat kontemporer?

Sesaat setelah melihat tayangan "Video Battle", kita segera menyadari bahwa agaknya terlalu sempit memaknai karya-karya ini dalam perspektif seni video. Melihat tayangan yang masing-masing tidak lebih dari lima menit itu seperti melihat masyarakat kontemporer perkotaan senyatanya, meskipun menjadi keliru bila kita melihat fenomena suku penganut video ini bisa menggambarkan realitas seluruhnya.

Kecenderungan umum pertama yang paling jelas adalah kuatnya ungkapan atau pernyataan personal. Tema jalan rusak

atau gempa hadir dalam pengalaman individual tanpa kesadaran strategis supaya orang lain (kolektif) bisa memasuki ruang pengalaman yang sama.

Ungkapan individual ini juga berarti absennya agenda terselubung lain termasuk mengaitkan dengan ideologi atau narasi besar tertentu. Hasilnya, karya-karya generasi ini terasa ringan, terkadang jenaka dan malahan lebih berkesan seperti dunia hiburan daripada konsep ekspresi seni. Anehnya, meskipun ini persoalan personal, tanpa disadari sering kali akhirnya sensibilitas kita tersapa juga meskipun visualisasinya terasa tersendat.

Kecenderungan kedua ialah keragaman genre dan teknik—animasi, *games*, desain grafis, sinema, iklan, dan lain-lain—yang dibuat oleh para pekerja video yang mempunyai latar belakang berbeda, seperti arsitek, desainer, seni rupa, ilmu sosial dan komunikasi, sastra, hingga otodidak.

Video tiba-tiba seperti menjadi transit dari arah yang berbeda, terminal antara bagi mereka yang mempunyai kebiasaan dan "subkultur" yang berbeda. Mereka seperti mempunyai hak yang sama atas media berbasis teknologi elektronik ini. Mereka seolah disatukan oleh bahasa baru, yaitu media baru (komputer dan teknologi elektronika lain), yang secara historis tidak atau belum memiliki konvensi dan otoritas in-



Judul: Sedih, Karya: Agun Priambodo, Video Musik

telektual yang mapan.

Dalam paradigma ini, membuat video tidak perlu belajar menggambar realis atau anatomi tubuh seperti dalam kurikulum sekolah seni rupa. Atau membuat video tidak perlu memakai kamera seperti disiplin sinematografi—bisa hanya memanfaatkan perangkat lunak komputer atau kamera foto (*still*) digital.

Sebagai akibatnya, kita bisa saksikan, misalnya, banyak sekuen video yang dihasilkan kamera yang tidak stabil yang dalam definisi konvensional disebut amatiran. Lebih dasar dari itu: agaknya gestur tubuh dan otak yang masih polos justru mendominasi perilaku para pekerjanya di samping keragaman latar belakang pengalaman (profesi?) seperti disebut di atas.

Ketiga, video dibuat secara individual (termasuk pendanaannya), lalu dikelola dengan disiplin profesi yang tidak seketat organisasi film arus besar atau *mainstream*. Sementara itu, penayangannya tidak memerlukan bioskop. Video bisa ditayangkan di mal, rumah kos, atau kontrakan yang dijadikan *art space* (ruang seni), malahan bisa di tembok sebuah gang

atau ruang publik lainnya. Konsepnya adalah video justru mendekati publik. Karena ruang tayangnya bervariasi, cakupan audiensnya secara teori lebih luas dan menjangkau mereka yang tidak tergolong peminat seni.

Ciri ketiga ini juga meliputi cara atau perilaku menonton. Dengan durasi sangat pendek dan dinafikannya narasi sinematik maka penonton bisa menikmati sambil berdiri. Dengan perkataan lain, ritual menonton yang tertib di bioskop—termasuk membayar waktu dan tiket—digantikan dengan menonton "sambil lalu", bagian per bagian, seperti publik menikmati iklan pada layar monitor tv raksasa: *video wall* di jalan-jalan utama kota-kota besar. Karena tidak memasuki jaringan bioskop, dengan demikian independensi dari bermacam godaan selera dan orientasi keuntungan finansial semata bisa lebih terjaga.

Generasi video setelah tahun 2000-an ini faktanya menga-

lami paradoks yang secara langsung membentuk identitasnya. Generasi ini—yang berusia di bawah 30 tahun—sejak lahir telah dilimpahi lingkungan serba teknologi elektronik, seperti *games*, komputer, telepon selular, dan tentu saja video. Itu semua mendorong mereka menjadi konsumen aktif di satu sisi, sementara di sisi lainnya harus menggunakan perangkat yang sama sebagai media ungkap diri.

Generasi ini faktanya juga tidak pernah ikut dalam pusaran dan trauma perseteruan ideologi besar seperti generasi seniman sebelumnya sehingga mereka bisa menjalani dua dunia sekaligus. Misalnya, membuat karya untuk tujuan "indie" (mandiri) dan di saat yang sama menjualnya, di kedai-kedai distributor outlet (*distro*) berdampingan dengan jaket, jeans, dan oblong keren layaknya komoditas budaya populer. Membuat video "seni" bukan berarti menabukan diri membuat video musik untuk tayang-

VIDEO BATTLE



...IN THE MOST
COLOSSAL
CONFLICT
THE SCREEN
HAS EVER
KNOWN!

★★

PREMIERE FIGHT 2005

★★

★★

The 1st 6 Rounds Video Screening!

★★

★★

FEBRUARY 12th 2005
at IF VENUE

★★

(...)

J. MUHAMMAD RAMDHAN 51 BANDUNG 40202

IF VENUE

ISTIMEWA

an MTV. Jadi, inilah generasi yang merayakan kesenangan (*pleasure*) dan pernyataan diri, *vice versa* (bolak-balik).

Wawancara

Berikut ini petikan wawancara dengan Wimo Ambalabayang penggiat "Video Battle".

Tanya (T): *Bisakah anda jelaskan projek "Video Battle"?*

Jawab (J): Awalnya main-main, iseng bikin kompilasi video dengan Bowo dan Ardi. Ditonton bareng. Jadi asyik. Kontak teman-teman di berbagai kota. Diproduksi. Dijual dari pintu ke pintu, juga distro-distro di Yogyakarta. Hasilnya untuk biaya kompilasi yang kedua dan seterusnya. Ini sebuah inisiatif supaya karya-karya video bisa didistribusikan lebih luas. Penayangan keliling seperti di Video Lab ini akan dilanjutkan di kota-kota lain.

T: *Apakah kompilasi "Video Battle" bisa dikatakan sebagai video indie atau seni video?*

J: Kami tidak bermaksud untuk membuat definisi-definisi,

kotak-kotak (tertawa). Sebut saja Video apaan....

T: *Video dalam kompilasi ini datang dari Yogyakarta, Bandung, Jakarta...?*

J: Sebetulnya, kami tidak membatasi kota mana saja, tetapi siapa pun boleh ikut serta. Syaratnya: kami senang, ya dimuat.

T: *Bagaimana pengalaman Anda melihat video-video dalam kompilasi ini?*

J: Saya senang karena banyak keisengan, jenaka, ada juga yang serius. Banyak ungkapan personal.

T: *Tanggapan Anda atas hadirnya sejumlah komunitas video di berbagai kota?*

J: Senang. Banyak teman. Ternyata di mana-mana kami bisa bertemu dengan teman "seiman". Jadi, kami bisa saling berbagi.

KRISNA MURTI
Praktisi Video, Pengajar Tamu
untuk Kajian Seni Media
pada Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia
Yogyakarta