

KOMPAS/STOK MULYATI

Bioskop Intip
 — Fungunjung
 bisa mengintip
 keabatan fo-
 to-foto diri si
 seniman yang
 berganti-ganti
 wajah.

Mainan Masa Depan Suwage

POTRET diri telah menjadi segalanya di dalam kesenian Agus Suwage. Sejak pertengahan tahun 1990-an, perupa ini menggunakan potret diri di dalam lukisan, gambar, karya dwimatra lewat proses foto digimata, dan seni instalasi. Kini ia menamahi deretan medium tersebut dengan "seni mainan", yang ditampilkannya dalam sebuah pameran di Jakarta.

Pameran yang berlangsung 14 Juli-11 Agustus 2004 ini memaknai tajuk *Toys 'S' Us* atau *toys as us*. Sudah jelas semuanya perkara mainan, sejak bioskop kampung sampai akrobat, sejak mainan luncur sampai kereta. Jangan lupa, ada juga mainan paser dan perangkat intip-mengintip. Ia menggunakan resin, papan seng, tali nilon atau logam, rantai, dan sejumlah bahan lain untuk membuat berbagai boneka pipih sekuran jempol saripai setinggi betis orang dewasa.

Maka, memasuki ruang pamerannya di galeri CP Artspace Jakarta, suasana ceria segera terbentak. Salit menahan diri untuk tidak menabok boneka pipih yang berdiri di atas seutas tali yang melintang dari diting ke dinding. Segera boneka yang tangannya memegang lengkuangan logam dengan perbuat di kedua ujungnya itu melenting ke kiri dan ke kanan serta menggetarkan sejumlah boneka lain.

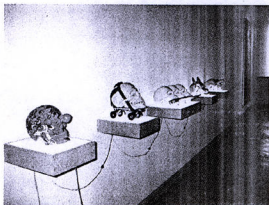
Serentak dengan ajakan bermain di tengah ruang pamer, perhatian orang ditarik-tarik oleh wajah semua boneka tersebut: itulah wajah senimanwa. Jadi, di rentangan tali itu berayunlah Suwage kecil, melompat, meluncur dengan roda di bagian bawah, bahkan berputar dengan kepala di tali sambil memegang batang keseimbangan. Satu di antara boneka itu bertongkat penyeimbang yang terpasang di pantat sementara wajahnya bertopeng monyet (*Toys 'S' US # 6*).

Topeng atau kedok monyet pernah ia gunakan di dalam karya-karya dwimatranya. Topeng ini memberi penekanan pada perumahan akan hakikat "jati diri" atau "identitas" seperti juga penggunaan wajah sendiri tersebut di suka.

Perbuatan tentang "jati diri" yang ramai belakangan ini—bisa bermakna personal, kelompok, kaum, bahkan spesies—akan gampang menyulut kecurigaan terhadap maksud alat mainan sebagai medium penguasaan seni.

"Saya tidak tahu. Saya senang mengerjakannya. Hampir semua sudah rampung sebelum pameran saya di Galeri Nasional tahun 2003," kata Agus Suwage, lelaki kelahiran Purworejo, Jawa Tengah, tahun 1959, ini menjawab pertanyaan tentang alasannya "berkesenian" dengan mainan tersebut.

Suwage berkisah sekilas tentang masa kecilnya, tentang kesukaannya membuat sendiri



Judul: Mickey is Dead, 2004
Karya: Agus Suwage
Media: Resin, barang-barang temuan
Ukuran: 45 x 45 x 4 cm

mainan dari bahan-bahan yang ia temukan di sekitar. Ia membuat senapan dari pelepah pisang, dan katanya, "nyolong mangga".

Masa kecil yang indah, "Fir-daus yang hilang," komentar Rendra ketika melihat lukisan pelukis cilik Lini. Apakah dengan membuat mainan—dan memamerkannya ke umum—Suwage tengah menagih kemungkinan untuk bisa menikmati kembali masa kecilnya? Apakah jarum waktu bisa diputar ulang?

Kenangan bahkan telah menjadi komoditas di dalam dunia industri waktu senggang, namun semua itu tidak bakal bisa mengulangi pengalaman kita dahulu. Ketika berusaha menjangkaunya kembali, pada saat itu kita sadar bahwa sesungguhnya telah berada di ruang dan waktu yang berbeda. Kita hanya mendapatkan tanda, mencicipi *sakndulit* manisnya kenangan, tanpa pernah benar-benar meregukannya kembali. Hal itu mengharukan sekaligus menyakitkan.

Pameran Agus Suwage menyuguhkan rasa perih tersebut. Ia muncul di dalam ironi bioskop kampungnya—*Do it Your Self* yang berdimensi 160 x 100 x 40 cm. Perabotnya berupa roda-roda berantai, sebuah di antaranya menjalakan foto. Dari balik topeng las, pengunjung bisa melihat kelebatan foto-foto tersebut ketika memutar engkol roda. Terlihat di sana kelebatan wajah-wajah si seniman, yang terkadang berganti wajah monyet, dan wajah Bush, Presiden Amerika Serikat, yang menuai umpatan dari berbagai belahan dunia.

Mainan model *angkrok*, boneka pipih dengan engsel di lengan, kaki, dan kepala juga membubuhkan rasa asing. Ia mengganti lengan dengan sepasang kaki lengkap dengan sepatu (*Toys 'S' US # 1*), atau membuatnya menjadi mirip la-

ba-baba bertopi koboi dengan delapan tangan memegang pistol (*Toys 'S' US # 2*) seperti merayakan aksi keberasan.

Yin Yang yang berisi dua sok pria tanpa kepala sedang "berbut" sebuah kepala yang tengah digiderinda (?), lebih menyurutkan kesan ceria dunia mainan ini.

Di dalam *Mickey is Dead*, sang maut turun derajat menjadi alat beranda. Siapaakah Mickey? Bisa Miki Tikus. Bisa Mick Jagger, si ikon musik rock. Kaitan dengan dunia musik digambarkan dengan tiga tengkorak menggigit leher gitar, dan sebuah lainnya ditancapi dua keping CD. Sebuah tengkorak bercat merah muda bergambar bunga. Dengan memencet sebuah alat peniup, muncullah balon menggelembung di hidung, membuat "hidung" tengkorak itu mirip hidung badut sirkus. Betapa keamatan bisa sangat dekat, betapa ringan tak ubahnya permainan sehari-hari.

Mainan (baca: kenakalan) Suwage muncul di dalam bentuk dwimatra. Ia menggunakan model dirinya sendiri bertopeng monyet memunggungi penonton, dan dari balik eselana dalamnya muncul api. Di sampingnya, tokoh yang sama namun memiliki lingkaran kesucian di atas kepala. Judul karya *digital print* ini: *Paradiso-Inferno PF* Orang boleh menafsirnya sebagai perjalanan ulang alik surga dan neraka.

Bagaimana dengan *Dart Father?* Lihatlah, ia gunakan potret wajahnya di lembaran bidik. Wajah itu memejamkan mata seakan soalnya memang menjadi susunan dari paser pengunjung.

Agus Suwage berhasil memikat pengunjung untuk aktif terlibat dalam "permainan"-nya dan kemudian juga dengan "renungan"-nya. Mainan tidak lagi menjadi sekadar masa lalu, tetapi merentangkan masa depan.

(EYD)