

"Olympics", Olah Tubuh di Mata Seni

APA yang kita bayangkan tentang sebuah pesta olahraga? Para penonton televisi yang sibuk, seperti digambarkan dengan jenaka oleh Didik Nurhadi di dalam lukisannya, *Cerita tentang Kosan Penonton*. Tampak seorang pria menyunggu sebuah pesawat televisi bergambar seorang petinju, dengan beberapa orang di depannya melongo mematapkannya. Sejumlah penonton bahkan mabuk kepayang, yang digambarkan melayang di udara menentang pesawat televisi.

Apakah olahraga pasti berdampak menyehatkan, terjawab oleh lukisan cat akrilik peserta pameran seni rupa "Olympics" ini yang berlangsung di The Pakubuwono Residence, Jakarta, 20 Agustus-2 September 2004. Banyak penggemar acara olahraga di televisi, tidak pernah berolahraga. Mereka memandangnya sebagai hiburan, yang pesan-pesannya tidak harus terkait dengan hidup mereka sehari-hari.

Pameran ini menyuguhkan aneka tanggapan dari 28 seniman atas Olimpiade yang kini tengah berlangsung di Athena, tempat festival olahraga sedunia ini berasal. Umum mengetahui bahwa pesta-pesta olahraga apalagi yang seakbar Olimpiade pastilah tidak hanya berurusan dengan seberapa cepat atau seberapa kuat seseorang, tetapi juga berkaitan dengan berbagai unsur pendukung di dalam ja-

linan yang bisa sangat rumit.

Salah satu faktor kuat yang berpengaruh adalah ekonomi, seperti ditunjuk Dipo Andy yang menggunakan susunan huruf-huruf bermakna sebagai elemen rupa untuk lukisannya, *Finansial Olympiad*. Ia mengeskakan persoalan duit yang selalu terulang seperti "konsep baru sisyphus".

Faktor komersial di dalam dunia sepak bola profesional adalah ironi yang diterima sebagai kenyataan tak terelakkan, seperti karya trimatra Yuli Prayitno, *Value of Economical System*. Di sana uang mengatur berbagai hal. Perhatikan sejumlah jari telunjuk yang memberolot dari alansya seolah menggantikan peran paku-pakunya sebagai pengatur lari di rumput, serta kilap sepatu yang merujuk pada kemewahan. Namun, uang juga menjamin mutu termasuk memelihara semangat olahraga. Banyak bintang besar yang lahir dari kaneah profesional, dan bukan dari pusat pelatihan yang disubsidi oleh negara.

Ikut berperan di dalam arena olahraga antarbangsa tentunya juga unsur-unsur politik dan jati diri bangsa. Para atlet berprestasi menjadi pahlawan di mata bangsanya. Agapetus A Kristiandana melukiskan kemegahannya dalam *Warrior* dengan seekor ayam jago percah dengan bulu berukir bendera berbagai bangsa yang memenuhi seluruh bidang gambar. Rizal melukiskannya di dalam *I'm the Greatest (Portrait of Mohammad Ali)* yang

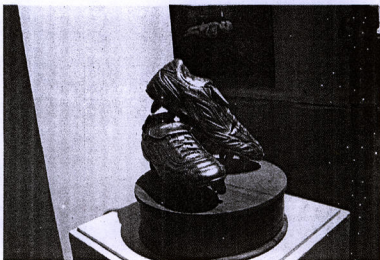
muncul di dalam dua bidang wajah dan badan, seperti layar-layar televisi.

Bunga Jeruk, tetapi dengan warna-warni cemerlang, mempertanyakannya di dalam *Winner Takes it All*. Sang pemenang dengan kalung bunga dan medali berada di "surga" berupa taman yang indah, makanan berlimpah, boncok, dan mainan lair. Tak ada sisa buat yang lain. Olahraga menjadi sarana perbedaan yang bisa menyakitkan, penyangkal pihak lain.

♦ ♦ ♦

Jadi, kemenangan seperti apa dan untuk apa? *Jangan Bertanya Siapa Pemenang*, ungkap Galam Zulkifli lewat judul lukisan akriliknya ini. Menonjol di sana adegan pertempuran berdarah, yang menjadi sandangan manusia sejak zaman purba. Tiga Sanjaya lewat *Nyanyian Tubuh Bata* juga mengungkap perkara darah atau luka beriringan dengan aksi olahraga ini. Stuasana masa lampau pesta olahraga ini membubuhkan *Blind Archer with S Eye* dari Ronald Manulang, atau *Siapa yang Membunuh si Pembunuh Obor* karya Galam, atau *Kali Dewi Olympia Sang Penjair* dari Edo Filu.

Yani Mariani Sastranegara memperlihatkan kemenangan itu—berupa bola dunia—menjadi beban berat di dalam pa-tungannya, *Bumi Kemenangan*. Di dalam karyanya yang lain, *Perjuangan Sang Juara*, pert-arungan ke puncak tampak



BUMASRETI, MELISSA/DI

Judul: Value of Economic System **Karya:** Yuli Prayitno
Media: Polyester **Ukuran:** 28 x 28 x 33 cm

dahsyat. Patung berjenjang karya G Sidharta Soegijo, *Sang Juara*, memperlihatkan pencapaian seseorang yang melebihi kapasitasnya: ia menjulang mahkota kejuaan yang begitu tinggi dan besar.

Semangat untuk menang bisa membuat mereka menghalalkan segala cara, dan Samuel Indratma menjewernya lewat *Tepuk Hati* lengkap dengan slogan khas Orde Baru, "Kita harus menang".

Di dalam skala global, atau raksasa, aksi pencideraan semangat olahraga juga muncul di dalam *Waiting for Ratu Adil*. Lukisan Astari ini menampilkan dua pelinju yang tampak loyo berdiri mengapi satu sosok perempuan yang bersiap mengangkat tangan salah satu petinju untuk menyatakan siapa pemenang. Mata kananannya mengjerap: ada *kongkalikong*?

Secara jenaka dan seanehnya Yani Halim menyujikannya lewat *Oyos*. Lukisannya menampilkan dua orang atlet menutup hidung ketika sang juara di atas bangku kejuaraan

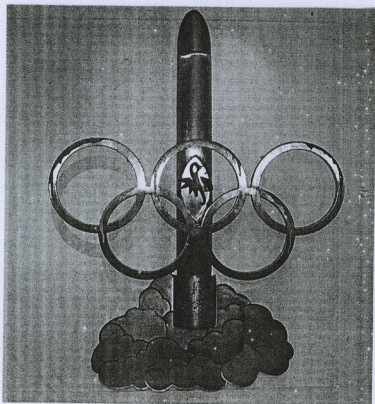
mengangkat kedua tangan tanda kemenangannya. Ada bau menyengat yang seketika menyebarkan, dan kita boleh menganggapnya sebagai tindakan tidak terpuji.

Dimensi humor dan aspek bermain di dalam karya-karya Agus Suwage menjerat orang untuk lebih meneliskinya, sebutlah itu pada *Badminton*. Pada *Mengulang Prestasi Susi Susanti Sulit Sekali*, ia memadukan aspek-aspek itu dengan pelesetan visual, yaitu raket sang juara menjadi alat penangkap kupu.

Hal senada muncul dari S Teddy D di dalam *Mengantar Pemimpin*, dan melakukan pukulan telak lewat *Angkat Kepala*. Itu berupa perabot angkat beban dari kayu yang di kedua ujungnya berisi kepala manusia. Pernahkah pada masanya seseorang menggunakan koleksi kepala musuhnya sebagai alat olahraga? Ataukah ini khusus mengingatkan pemimpin para pemimpin yang hidupnya dibebani nasib jutaan rakyat?

Heri Dono yang komikal dan sarkastik melengkapinya dengan *Semua ke Keong*. Lukisan akriliknya menampilkan tokoh besar perjalanan dewa itu dengan perlengkapan serba lebih, berpacu dengan keong. Dengan itu ia melebarkan kemungkinan tafsirnya ke berbagai masalah lain. Mengapa makhluk superkuat (korporasi multinasional, negara-negara adidaya) bernafsu memenangkan lomba timpang ini? Apa bedanya dengan perjuangan petani di negeri miskin melawan WTO?

Tafsir meluas muncul juga dari Pintor Sirait. Karyanya, *Burning Sensation*, mengingatkan betapa keunggulan teknologi maupun olahraga tidak membuat manusia lepas dari naluri rendah di dalam seks atau kekuasaan. Ia menggambarkan hal itu lewat sebuah roket yang mengusung lambang Olimpiade tengah siap mengangkasa. Di pangkal dan pucuk roket ia melukis tubuh perempuan telanjang dengan tulisan *sexy girl* dan *body language*.



Judul: Burning Sensation (2004), **Karya:** Pintor Sirait
Media: Stainless steel dan akrilik, **Ukuran:** 220 x 172 x 26 cm

BUMIHAS-SENYA ARKEXART



Judul: Warrior (2004), **Karya:** Agapetus A Kristiandana
Media: Cat minyak di kanvas, **Ukuran:** 150 x 120 cm

Sebuah lukisan Astari, *Sporting Girls*, juga mencorel pemahaman akan "kompetisi" itu, baik di arena olahraga maupun di dalam merawat dan mempercantik diri. *The Winner-Actor series* karya Adi Kaniko menampilkan para pemenang yang berdandan seperti budak. Lomba apa? Mungkin di dalam kanvas politik, yang membuat mulal sebagian pemilihnya.

Lukisan Melodia, *Mimpiku di Olimpiade*, mengharukan oleh kesadaran akan jauhnya peluang kita ke prestasi puncak. Yuswanto melihatnya sebagai bagian dari hidup sehari lewat anak-anak yang lagi nguyang dalam Sport Supaya Sehat. Budi Kusarto menganggapnya sebagai dunia yang menantang seperti berurusan dengan belalang rakasa (*Praying Mantis*). Syahrizal Fahlevi melihatnya secara takzim le-

wat dua karya cukil kayunya berjudul *Kub*.

♦ ♦ ♦

TUBUH-tubuh perkasa, serba cepat, dan kuat menjadi impian sejak zaman dulu. Karya polyester Yuli, *Kelas Saya Seperti Hermes*, ikut menaandainya. Ia mengkopir kaki manusia sebatas tungkai dan memasang sepasang sayap tembus pandang di tungkainya. Olahraga mendorong upaya terus-menerus manusia menembus batas fisiknya.

Itulah yang tampaknya dikaji oleh G Sidiarta lewat *Tonggak Perjalanan*, dengan patung kayu jati yang bersusun setinggi 215 cm. Semua melalui proses, yang juga disuguhkan lewat foto-foto Tjandra M Alim. Hal-hal seperti itulah yang digarap oleh Anusapati dengan kayu jati dan bambu di dalam *Speed* yang menonjolkan ju-

luran batang-batang anyaman, dan *Balance* yang lebih mantap.

Namun, Ugo Untoro melecehkannya lewat gestur dan raut wajah meremehkan dari seseorang berbusana tradisi yang sedang mekok. Itu dilengkapi dengan ungkapan ketidaksihkan terhadap olahraga yang menjadi judulnya, *Kula Mboten Remen BLAS Olah Kanuragan*.

Tidak mudah untuk mengaitkan lukisan Entang Waharso, *Menetri Jempol yang Hilang*, dengan Olimpiade, namun tampilan visualnya sangat menarik. Susunan dinding bata tempat sesok tubuh terperangkap ia sajikan secara tertib dan rinci yang membuyarkan kesan sifat melotak-ledak di dalam karyanya. Apakah ini tentang canggag manusia yang mesti didobrak lewat olahraga? (EFD)