

Seni Kencing di

Art Summit

PENGIN kencing? Nontonlah pameran seni rupa di Galeri Nasional, Jakarta.

INI bukan gurauan. Di galeri yang kini tengah digunjingkan para elite seni rupa perkara calon pemimpinnya ini, para pengunjung diundang untuk mengencingi sebuah karya seni. Itulah salah satu isi pameran Art Summit 4 yang berlangsung 11 September-10 Oktober 2004.

Ketika sebagian besar karya seni rupa dipajang dengan peringatan agar tidak dijamah, karya seni ini justru menjadi sempurna karena dikencingi. Judulnya pun sudah mengarah, yaitu *Air Seni*.

Penciptanya, Agus Suwage, menyiapkan karya seni instalasinya ini dengan berbagai bahan. Ia memasang sebuah bangunan bundar berdiameter dua meter setinggi empat meter. Bangunan putih itu bisa dimasuki lewat pintu berundak, seperti dilakukan para pengunjung, yang kemudian kencing di *urinoir* yang tersedia di sana.

Tak sedikit dari mereka baru sadar kalau di sana terpasang sebuah kamera CCTV yang memancarkan gambar lewat lima buah monitor televisi yang dipasang di dekat bangunan tersebut. Siapa pun bisa melihat apa yang dilakukan si pengencing di ruang tertutup itu.

Kejujuran: rupanya itulah

gian dari Art Summit ini—tiga kali penyelenggaraan sebelumnya hanya berisi seni pertunjukan—diikuti oleh 25 perupa. Sebanyak 17 orang adalah seniman tuan rumah termasuk Suwage, sisanya berasal dari lima negara tamu.

Penyampaian gagasan mereka sangat beragam, termasuk lewat lukisan, seperti garapan

Made Wianta, IGK Murniasih, Dikdik Syahdikumullah, lukisan pensil Nakao Najima (Jepang), atau patung-patung perunggu Dolorosa Sinaga. Sangat banyak lainnya yang memanfaatkan berbagai cara ungkap, termasuk rekayasa fotografi, *video art*, seni instalasi, dan bermacam cara lain. Itu dilakukan antara lain oleh Bruno Samper dan Pierre Giner (Perancis), Darren Siwes dan Eliza Hutchinson (Australia), Rashid Rana (Pakistan), maupun Arahmaiani, Mella Jaarsma, Heri Dono, dan Oscar Motuloh (Indonesia).

Sangat beragam, namun para kuratornya menganggap semua berada di dalam lingkup "kontemporer"—sebuah istilah yang gampang memancing silang pendapat. Pemilihan peserta pameran ini pun bisa diduga tidak mudah.

Salah satu segi yang menjadi perhatian para seniman di dalam pameran ini adalah keterlibatan langsung para pengunjung, bukan hanya sekadar kehadiran secara fisik. Karya Agus Suwage yang mendorong untuk kencing dan membuat grafiti seperti tersebut di muka adalah salah satu contohnya. Garapan Masuda Hiromi, *Play the Glass*, berupa benda-benda dari gelas bening, juga menjadi lebih menarik ketika dibuat bermain. Ia menaruhnya di atas hamparan potongan pohon palem.

Sejumlah garapan Nindityo Adipurnomo—satu di antara-

nya dipajang di dalam pameran ini yaitu *Massage a'la Hairburn Party*—juga tak bermakna tanpa keterlibatan penonton. Ia meminta mereka menapakkan kaki telanjang ke atas papan pijat dari kayu dan batu yang ia gubah secara menarik dan ia tata di tengah ruang. Di sudut ada seperangkat komputer tempat penonton bisa mengakses informasi tentang berbagai penyakit.

Hal serupa dilakukan oleh Bruno Samper dari Perancis yang menyediakan perangkat permainan komputer dilengkapi dengan sebuah layar yang lebar untuk karyanya, *Society id 1*.

Demikian juga dengan Sutee Kunavithayanot dari Thailand. Ia menyediakan sejumlah pipa tiup sekali pakai dan mengajak para pengunjung untuk meniup boneka karet berbentuk gajah. Proses mengembang boneka itu mengingatkan orang akan gajah mungil yang tengah mencoba berdiri. Judulnya, *Baby Elephant Breath Collecting*.

Karya-karya "interaktif" seperti ini, yang merayakan keterlibatan apresian, kelihatan sejalan dengan niat sebagian seniman untuk lebih mendekatkan dunia seni dengan publiknya. Dengan itu mereka menyeret seni ke dataran baru, (seolah) menjadi bagian dari kegiatan sehari-hari semua orang.

Beberapa karya lainnya menonjol oleh penggunaan gabungan dari beberapa media.

Sajian Krisna Murti berjudul *(E)Art(h)quake* memanfaatkan efek dramatis dari suara dan gambar *video art*-nya. Ia menggantung boneka raksasa berujud naga dari mitologi kuno melintang di ruang. Di bawahnya ada sepetak lantai bertabur tepung yang tidak rata, tempat ia menambahkan citra bergerak berupa ombak bergulung atau runtuh tebing, yang bersama dengan suara tadi berasosiasi dengan gempa. Judulnya tipikal buatan seniman masa kini yang tampak fasih membuat plesetan di dalam bahasa Inggris (ciri seniman yang sudah go global?). Gempat bumi memakan banyak korban, bagaimana dengan "gempa seni"?

Plesetan S Teddy D mungkin terkesan "lokal" tapi menggigit. Di dalam *Demarkasi* ia memasang pagar dari seng berwarna coklat tua karatan yang memberi kesan tembok bata masif. Di ujungnya ia memasang tiga huruf berukuran besar: ASU, yang di dalam pergaulan Jawa bisa berarti makian. Melihat dari balik pagar akan terbaca USA, singkatan nama negeri adidaya yang dikecam berbagai bangsa.

Karya Teddy yang lain juga bisa dianggap plesetan atau perluasan makna. Ia memasang sejumlah benda dari seng berbentuk kerucut berdiameter sekitar 30 cm dengan dua lubang yang memberi kesan lubang untuk sepasang mata. Judulnya, *Fanatic*, bisa menjadi awal dari narasi panjang tentang laku

yang disasar oleh karya seni ini—kejujuran hanya bisa diharapkan ketika seseorang merasa bebas. Karena itu di toilet atau WC umum kita biasa menjumpai grafiti. Banyak pengunjung toilet peserta pameran ini juga mengeluarkan unek-uneknya lewat berbagai coretan di dinding. Terbaca di sana sejak sinisme yang muncul dari pemahaman seni rupa yang mempertanyakan kemungkinan karya ini dibeli kolektor, sampai ungkapan jorok.

"Saya kira ini sukses karena banyak yang membuat coret-coretan di sini," tutur Agus Suwage, Jumat (17/9), selepas dia sendiri mengencingi karya dan diabadikan oleh pengamat seni rupa Amir Sidharta serta disaksikan istrinya pekeramik Titarubi.



PAMERAN seni rupa yang untuk pertama kali menjadi ba-



KOMPAS/EFIX MULYADI

Judul: Fanatic (2004)
Karya: S Teddy D
Media: Seng dan besi



KOMPAS/EFIX MULYADI

Judul: Target of Prosperity 2 (2004)
Karya: Mella Jaarsma
Media: Seng, resin, kain