



Tubuh dalam Mainan Agus Suwage

"Tubuh adalah kode atau metamorf pemetaan sosio kognitif tertentu tentang realitas, yang seringkali bersifat ideologis."

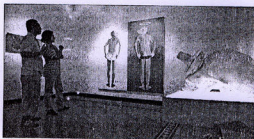
Mary Douglas

DALAM ikonografi Kristiani, selain dianggap sebagai tubuh Kristus, di abad pertengahan gereja juga dilukiskan sebagai "ibu yang menyusui". Di sini tampak tubuh digunakan sebagai simbol hubungan sosial, bahkan dari sisi tertentu juga politik. Begitu juga tubuh dalam cukilan grafis-grafis Katho Kollowitz memberikan gambaran menggugat, sebagai suatu pernyataan kebenaran yang keras, sedih, dan sayu.

Pada 1937 di Munchen dibuka pameran oleh para pembesar Nazi dengan tujuan mengutuk karya-karya modernis yang diwakili Gross, Dick, Beckman, dan Kokocika. Penguasa Nazi menyebut sebagai pameran *Entartete Kunst* (seni rupa hokrok). Pameran yang menggambarkan tubuh-tubuh kutukan Tuhan itu akan lain apabila tubuh menjadi sebuah proyek. Pada pembukaan pameran seni rupa itu Hitler berbicara tentang "Zaman Baru" yang akan melahirkan umat manusia baru. Jenis manusia ini digambarkan pada karya George Kolbe "Kebangunan" menampilkan seorang pria dengan tubuh atletis, setengah duduk setengah terbaring dengan latar belakang sosok-sosok mitologis yang melayang dari lembah. Tampak pula matahari pagi memancar. Bagi kaum Nazi tubuh adalah sebuah proyek yang menghendaki disiplin tertentu. Tubuh adalah sarana kebangkitan, pembahasan bagi bangsa Jerman yang pada waktu itu di bawah kekuasaan Nazi.

Proyek "Toys 'S' Us"

Proyek seni ini banyak mengambil bentuk tubuh Agus Suwage dalam berbagai pose. Tubuh sebagai alat ekspresi diri atau eksplorasi diri tampak pada karya-karya yang kain dipamerkan di Emmilan Art Gallery Surabaya itu. Kejelirannya menanggapi persoalan yang sangat sederhana sebagai daya ungkap menjadikan karya-karya Agus Suwage memberikan ruang imajinasi; mengingatkan pada masa kecil yang mem-



BAHASA TUBUH: Pameran seni rupa Agus Suwage di Emmilan Gallery.

berikan kebahagiaan dan rasa aman. Hagaimanapun proyek seni ini mengandung upaya untuk merekayasa suasana. Suwage tampak seolah membangun sebuah tembok ilusif yang memisahkan "mainan" dengan "permainan"; menggali efek plesetan dari soal "permainan" dan "memainkan". Bahkan memicu hadirnya posisi kritis yang membekukan antara si "permain" dan "permainan" dalam memahaminya karya-karya Agus Suwage. Sangatnya dalam proyek seni ini karyanya menajutkan persoalan identitas "diri" yang subjek dan "identitas" dihadirkan dalam bentuk interaksi dan pengalaman menjadipada seni secara langsung.

Ketika karya Agus Suwage memberikan ruang interogasi ingatan dan pengalaman masa kecilnya kita menjadi teringat bisakah kita bermain-mainan secara bahagia tanpa prasangka? Masih adakah kejujuran dalam permainan kini? Tubuh ternyata memberikan ruang tersendiri dalam sebuah karya seni. Dan, tubuh bagi Agus Suwage merupakan pernyataan sikapnya terhadap persoalan-persoalan sekarang yang serba-instan dengan merekonstruksi semedemikian rupa dalam bahasa seni. Ini menunjukkan sikap kritis Agus Suwage terhadap persoalan di era kontemporer global.

Pengingatannya pada masa kecil dengan karya mainan membuat kita kembali merefleksikan diri kita masing-masing. Ketika masuk dalam ruang pameran ingatan kita diterorogasi oleh bahasa seni rupa Agus Suwage untuk bermain dan bercerita tentang masa lalu. Bukanlah masa lalu, masa kini, masa depan adalah suatu kesatuan mata raut yang selalu mengandung dimensi enigmatik, yang hadir meliputi

pengalaman tentang keindahan dan kebahagiaan seseorang!

Di era kontemporer global ini bagaimanapun karya-karya Agus Suwage hadir sebagai bentuk kritis terhadap budaya pop, dan industri mainan yang digandrungi generasi kini. Masa kecil kita beda dengan masa anak-anak sekarang. Ikon boneka Barbie, juga mainan-mainan game seperti video game, computer game, dan lainnya, tanpa kita sadari telah hidup pada lingkungan kebudayaan kita. Apakah kita masih melihat anak-anak bermain gobak sodor, gangsiang, wayang-wayangan, seperti masa kecil kita dulu?

Lingkungan kebudayaan kita telah berubah. Itulah yang membuat Agus Suwage mencoba menghadirkan dirinya sendiri dalam sebuah permainan; menciptakan ikon sendiri, membentuk dirinya dalam sebuah permainan mewakili orang lain dalam mengkritisi masalah-masalah sosial. Tubuhnya mewakili tubuh-tubuh yang menyuarakan hak tentang rasa bahagia, sedih, dan duka.

Di dunia seni rupa ada sebuah gerakan yang dinamai *specimen art* yang menggunakan keprihatinan berupa melalui teknologi baru secara visual di internet, museum seni, galeri, ruang publik, serta museum ilmu. *Specimen art* adalah seni yang meminjam berbagai teori ilmiah, teknologi, serta pola figuratif. Gerakan ini mengandalkan fotografi, yang menyajikan citra "nyata" dari benda "nyata". Citra ini dapat berupa foto, hologram, video, CD-ROM, ataupun internet. Seniman *specimen art* sering menggunakan mereka sendiri sebagai model. Tubuh bagi mereka merupakan proses medium "penemuan di-

ri". Sikap para seniman ini merupakan sikap untuk menghidupkan dunia yang terlalu berat untuk ditangani sehingga masuk ke dalam tubuh sebagai ruang eksplorasi. Ini adalah cara untuk mengabaikan kegagalan dalam sistem sosial, politik, dan budaya.

Membaca karya Agus Suwage tentang eksplorasi "diri" bukan eksplorasi "tubuh" sebagai benda biologis, tentu menimbulkan pertanyaan: bagaimana proses kreativitas terhadap zamannya mampu memberikan sebuah pencerahan terhadap publik. Kenangan masa kecil itulah yang membuat permainan Agus Suwage mempunyai sebuah kekuatan. "Ego" itulah yang muncul pada karya seni rupanya. Kesadaran emosi yang terkontrol dalam membuat sebuah mainan didasari masa kecilnya yang dikemas dalam bentuk citraan modern yang rapi dan penuh kehati-hatian. Maka lalu lahirlah "Toys 'S' Us", sebuah proyek eksplorasi diri dalam permainan yang banyak membuat publik bertanya: apa bedanya dengan pembuatan mainan kitiran di depan Surabaya Mall yang memakai semar, petruk, bogong, telentis sebagai bentuk visualnya. Bedanya ya Agus Suwage seniman yang mempunyai cara pandang ke depan. Sedangkan si pembuat mainan hanya pengrajin kitiran yang berkarya berdasarkan pesanan.

Sisi menarik dari aspek visual citraan media baru juga lahir dalam karyanya, seperti digital-print sebagai media ekspresi. Karya mainan Agus Suwage memang lebih mudah memakai materi foto atau digital-print yang digabung dengan plat konstruksi aluminium string dan metal string membentuk sebuah bangunan konstruksi mainan.

Merekonstruksi tubuh sebagai alat pemuas diri menimbulkan emosi pada dirinya sendiri. Ia tidak membicarakan perkara kekerasan, kesadisan atau kekejaman, melainkan mencoba menempatkan anggota-anggota tubuhnya sebagai unsur yang dijadikan objek pengkiasihan pikirannya. Ia ingin bicara tentang keseimbangan, keharmonisan, kejenuhan, dan metafor-metafor dari bahasa tubuh. ***

*) Agus Koeclink,
pemerhati seni rupa.