

"Video-Art" dan Kegelisahan Media Kesenian

Oleh Afrizal Malna

DI balik bangunan teori estetika dari sejarah perkembangan seni rupa, terdapat sekian banyak modifikasi yang diakibatkan oleh munculnya peralatan maupun media baru dalam dunia seni rupa. Modifikasi ini terentang dari penggunaan peralatan natural oleh masyarakat primitif dengan dinding gua dan totem sebagai media natural seni rupanya. Seirama dengan perkembangan masyarakat, media ini pun terus berkembang dari penggunaan batu untuk arca maupun prasasti, tanah liat, kayu, logam, sampai kepada kanvas, mesin cetak, fotografi, dan kini media video.

Media yang terakhir inilah yang baru-baru ini dibicarakan oleh D.A. Peransi dalam sebuah dialog di Goethe Institut Jakarta (16 November 1988), yang disebut sebagai *video-art*. Dialog ini sebelumnya diawali dengan pemutaran *video-art* sebanyak 19 buah karya seniman-seniman Jerman, selama dua malam. Sebagaimana dengan dunia seni rupa yang sering terguncang oleh munculnya produk teknologi yang di jadikan media baru untuk seni rupa, seperti dengan fotografi dan desain-grafis, *video-art* pun mengalami reaksi yang keras untuk dapat diterima sebagai karya seni, sehingga kemunculan medium elektronik ini lebih banyak diterima hanya sebagai sebuah "label".

Hal yang menarik dari *video-art* ini adalah bahwa ia tidak lahir dari sebuah tradisi kesenian, tetapi dari sebuah reaksi terhadap perkembangan elektro-komunikasi di negara-negara Barat, terutama Jerman dan Amerika pada dekade 60-an. Pada mulanya reaksi ini dinyatakan oleh Brecht yang bereaksi terhadap peranan radio yang hanya menyiarkan komunikasi searah, di mana pendengar berada pada posisi yang pasif sebagai konsumen. Reaksi ini kemudian mengisi referensi mengenai teori media yang baru di sekitar pertumbuhan media elektronik untuk menyadarkan publik yang pasif dalam menghadapi informasi dan persuasi.

"Counter medium"

Dan ketika televisi berkembang dan menguasai sekian juta publik yang terpaku dalam kekuatan daya hipnotis dari tabung bergambar ini sampai dekade 50-an (Helmut Friedel, *From the TV-Burial to a New Language of Images*, 1982), orang mulai menyadari akan implikasi televisi yang mencerminkan sebuah sistem yang totaliter. Cerminkan ini terkandung dari kekuatan TV sebagai medium multi-media yang me-

iliki jangkauan dalam mengatasi ruang dan waktu yang luas, di mana publik diletakkan pada deretan terakhir dari program-program siaran yang disiarkan.

Pada dekade 60-an kotak kecil yang hidup dengan aman tenteram dalam bilik-bilik rumah tangga ini, didestruksi oleh beberapa seniman yang melakukan *counter* terhadap media ini. Pelopor dari gerakan *video-art* ini antara lain seorang seniman Korea yang tinggal di Jerman, Nam June Paik, dan kemudian Wolf Vostell, Fluxus, Günther Uecker, dan lain-lain. Gerakan ini diiringi dengan munculnya slogan-slogan seperti "Publik adalah produk yang terkontrol dari program", "Televisi hanya mempertahankan survival ekonomi dan *status quo*", atau "berikan hak bicara bagi publik", "Hapuskan patokan peranan produsen dan konsumen".

Perlawanan mereka terpancar dari karya-karya gerakan ini yang sangat beragam. Salah satu di antara tindakan perlawanan ini adalah mengikat sekumpulan televisi yang masih menyala dengan kawat berduri kemudian menguburnya, menembak televisi, atau menghancurkannya dengan paku dalam pameran-pameran *video-art* yang mereka lakukan. Yang mau mereka capai dari tindakan ini adalah menciptakan *shock* untuk perubahan mental, menghancurkan daya magis yang dimiliki oleh media elektronik ini sebagai penyadaran terhadap publik agar kritis di hadapan arus informasi dan persuasi. Produk lain adalah melakukan manipulasi, mendistorsi, atau mendekonstruksi gambar dalam layar TV yang melahirkan pengucapan-pengucapan media seni rupa yang baru.

Pancaran yang kuat dari produk ini adalah kesan anti-TV-nya, atau dekonstruksi yang mereka lakukan terhadap ruang dan waktu, seperti yang dilakukan oleh Ingo Günther dalam karyanya *Hi Tao*. Tetapi juga tidak jarang dari *video-art* ini lahir karya-karya kontemplatif seperti yang dilakukan oleh Ulrike Rosenbach dalam karyanya *Reflections on the Birth of Venus, My cologne Cathedral* karya Nam June Paik dan Ingo Günther dengan suasana mantra yang kuat, atau *Bodily functions* karya Chris Newman yang mempersoalkan antara pengertian dan perasaan dalam fungsi tubuh. Di samping itu juga karya yang penuh dengan suasana teror yang ditampilkan oleh Kalus vom Bruch dengan

karyanya *Das Duragellband*.

Ungkapan-ungkapan surealistik juga banyak terungkap dalam karya-karya mereka dengan melakukan minimalisasi boyek, seperti pada karya Barbara Hammann *Field* yang hanya mengisi layar dengan tangan yang sedang digesek oleh penggesek biola dan melahirkan efek bunyi yang surealis. Atau pada karya Frank Soiletti *Michelangelo - The Last Voyage of Captain Soletti*. Ragam lainnya adalah karya mereka yang mirip dengan film-film pendek seperti pada *Either/Or In Chinatown* karya Gábor Bódy, sebuah karya erotik yang dilatarbelakangi narasi filsafat Soren Kierkegaard. Ragam lainnya adalah apa yang disebut oleh Manfred P. Kage sebagai *video-science* dalam karyanya *Kristalisationen* yang menggunakan peralatan laboratorium dalam menguraikan proses pertumbuhan kristal kristal vitamin C, dan kemudian melahirkan bentuk yang terus mengalir. Sungai kristal ini menggeliat dalam iringan musik Bakshir (Afganistan) yang kuat dengan idiom-idiom musik padang pasir.

Selain latar belakang perkembangan elektro-komunikasi, landasan teoritis *video-art* banyak bersumber dari lahirnya teori semiotik yang dipelopori oleh seorang linguistik-struktural Ferdinand de Saussure yang melihat bahasa sebagai sebuah sistem dengan struktur relasi dan oposisinya antara konotasi-denotasi, *signifiant-signifié*, *parole-langue*, sinkroni-diakroni, dan simbol-tanda, yang menjadi perangkat-perangkat teoritis dalam menjelaskan idiom-idiom kesenian yang mereka gunakan. Perangkat teoritis ini berguna untuk menjelaskan media informasi dan ekspresi.

Involusi

Walaupun mereka beranggapan bahwa segi estetis tidak penting pada *video-art*, yang penting adalah perubahan mental bagi penyadaran terhadap publik yang pasif di hadapan arus informasi dan persuasi, *video-art* tidak lepas dari penggunaan idiom-idiom yang sangat personal, sehingga apa yang mau mereka capai berhenti pada bentuk.

Dalam konteks perkembangan ini *video-art* lebih sebagai sebuah cara mencari "bahasa video" untuk ungkapan kesenian. Video sebagai sebuah media baru, di sini berhadapan dengan konvensi-konvensi kesenian yang juga telah menjadi media. Dan tampaknya dalam konteks "penaklukan" video untuk menemukan bahasa baru dari ungkapan kesenian, te-

lah membuat *video-art* masuk dalam kategori kesenian-kesenian eksperimental.

Di sinilah *video-art* yang dilatih sebagai sebuah *counter* terhadap kekuatan medium elektronik yang masif dan persuasif ini dengan menggunakan media itu sendiri, menjadi sebuah ledakan di dalam media itu sendiri. Dalam perkembangan selanjutnya, tampaknya, *video-art* yang merupakan suatu gerakan perlawanan terhadap kekuatan media yang totaliter, mulai terserap dan menjadi bagian dari kekuatan medium itu sendiri yang membuka jalan bagi ekspresi dunia seni.

Masalah ini kemudian dilihat sebagai permasalahan di mana sedang terjadi sebuah involusi media kesenian. Suatu involusi media yang juga kian kita rasakan di negeri kita. Yaitu terserapnya media kesenian oleh kekuatan yang tumbuh di sekitarnya. Pertama, kekuatan dari pertumbuhan media yang terserap oleh industrialisasi dan tekno-struktur. Dan kedua, terbelahnya media kesenian oleh permasalahan yang kian multi-dimensional yang bergerak di sekitarnya.

Salah satu dari identifikasi adanya masalah involusi media kesenian ini adalah munculnya pendekatan yang multi-media terhadap media kesenian tunggal, yang sebelumnya hanya menampilkan jenis kesenian-

nya sendiri. Sebuah pendekatan yang tidak bisa lagi didekati dengan konvensi lama untuk mengapresiasi, karena

tingkai media itu telah diterangkan. Pendekatan multi-media ini membuat kesenian mengesankan menjadi sebuah *supermarket*. Suatu pendekatan yang mencoba memecahkan medium kesenian yang sedang terserang AIDS, yaitu kekuatan daya ucap kesenian yang sedang porak-peranda.

Hal yang menarik dari persoalan *video-art* ini dalam konteks sejarah perkembangan seni rupa, adalah bagaimana sejarah tersebut sangat ditentukan oleh pertumbuhan peralatan dan media yang bukan produk dari seni rupa itu sendiri. Seperti misalnya cukilan kasyu yang sebelumnya digunakan untuk reproduksi kita-kitab, kemudian menjadi alat ekspresi; selanjutnya mesin cetak untuk desain-grafis, fotografi dan seterusnya sampai kepada *video-art*. Suatu perjalanan sejarah yang menunjukkan bahwa seniman berekspresi melalui peralatan dan media yang desor dengan lingkungannya, yang kini kian mengalami masifikasi oleh kemajuan teknik.

Dengan produk-produk teknologi yang kini mulai mengisi lingkungan kita, dan melahirkan medium-medium baru, maka apabila ia diletakkan dalam bangunan kognitif dunia senia, kesenian bermakna memberikan proses signifikasi terhadap produk tersebut, dan mengubahnya menjadi dunia nilai

yang pada mulanya hanya sebagai dunia fungsional. Yang di khawatirkan dalam involusi media ini adalah tenggelamnya proses signifikasi kesenian terhadap lingkungan dan terserap oleh kekuatan media dalam bentuk institusi.

Mengembalikan ke keluarga

Sebagai media, Peransi dalam dialog ini mencoba melihat *video-art* sebagai sebuah media alternatif. Kelebihan pada daya multimedia yang dimiliki oleh media ini, yaitu daya visual dan audionya, dapat digunakan seperti media alternatif dalam memberikan informasi yang kritis terhadap permasalahan yang berada di sekitar kita; yang kini mulai dilakukan oleh beberapa kelompok yang mencoba memberi penyadaran terhadap permasalahan lingkungan hidup di sekitar kita.

Yang menarik dari Peransi adalah gagasannya untuk menggunakan video sebagai media pendidikan, di mana media alternatif ini dapat digunakan untuk "mengembalikan" pendidikan ke pusat keluarga, dan sekolah hanya berfungsi sebagai pusat pengajaran.

Pngembalian ini berarti usaha dalam mengatasi "jarak media" antara rumah dan sekolah, antara pengetahuan dengan ilmu, dan antara praktek dengan teori, atau antara etika dengan ilmu dan teknologi di mana siswa berada pada "ketegangan" media ini.