

Irfan/ Perkembangan Seni Rupa Modern dan Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Video Art di Indonesia

Perkembangan Seni Rupa Modern dan Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Video Art di Indonesia

Irfan

Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar
irfanridh@gmail.com

Abstrak

Perkembangan seni rupa modern yang diawali dengan penemuan teknologi fotografi pada pertengahan abad 19 yang lalu telah mempengaruhi cara pandang dalam berkesenian di seluruh dunia khususnya dalam bidang seni rupa dan desain, selain muncul beragam aliran baru dalam seni lukis, muncul pula berbagai gerakan dan pendidikan seni dan desain dengan metode baru yang lebih konstruktif. Demikian pula berpengaruh terhadap aspek pemanfaatan teknologi dalam seni. Kemunculan seni video “video art” yang berkembang di Eropa dan kemudian menyebar hingga ke Indonesia, telah memperkenalkan media dan paradigma baru dalam berkesenian yang tidak terbatas lagi pada media, ruang, waktu dan konteks tertentu, tapi lebih bebas untuk bereksperimen dan bereksplorasi dalam memanfaatkan teknologi terkini, meramu ide lokal menjadi global, tradisi menjadi modern, serta mengangkat masa lampau menjadi kontekstual di masa kini.

Kata Kunci : Perkembangan, Seni Rupa, Teknologi

Pendahuluan

Sejak ditemukannya teknologi fotografi pada pertengahan abad 19 yang lalu, maka paradigma seni rupa pun mulai mengalami pergeseran yang sangat drastis. Kecenderungan untuk berkarya seni secara natural realis mulai dikurangi sebab teknologi fotografi dianggap lebih detail dan lebih mirip dalam memindahkan objek alam yang sebenarnya ke-atas bidang dua dimensional. Sebelumnya nilai karya seni cenderung diukur dengan kemiripannya dengan alam, semakin mirip dengan objeknya maka semakin tinggilah nilainya, maka wajarlah jika aliran yang berjaya saat itu terbatas pada naturalis dan realis. Namun memasuki akhir abad 19 atau sekitar 1860-1900 (*Rise of the Avant-Garde*) berbagai aliran baru bermunculan baik di barat maupun Eropa, diantaranya (*Impressionism, Arts and Crafts, Art Nouveau, Symbolism, Salon de la Rose+Croix*, maupun *Jugendstil*). Aliran-aliran baru inipun segera memperkenalkan teknik-teknik baru dalam berkarya seni rupa. Misalnya Impressionisme yang menemukan teknik baru dalam melukis dengan hanya menangkap kesan cahaya yang ditimbulkan oleh objek yang dilukis, karya-karyanya pun cenderung mengabaikan finishing ataupun detail dari objek, namun lebih menekankan pada kekuatan goresan yang tegas dan dapat mewakili objek dalam kanvas.

Memasuki awal abad 20, sekitar 1900-1918 (*Modernism for a Modern World*) bermunculanlah aliran-aliran baru lainnya seperti (*Fauvism, Ekspresionisme, Cubism, Futurism, Constructivism, Pittura Metafisika, Dada*, maupun *De Stijl*), karya-karya seni yang dihasilkan pun cenderung lebih bebas, individual dan subjektif, serta cenderung meninggalkan kaidah-kaidah estetika yang sewajarnya. Pengaruh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi perlahan-lahan mulai tampak nyata, hal tersebut terlihat dalam karya-karya kubisme yang cenderung menampilkan objek-objek dari eksploitasi bentuk-bentuk kubus dan kotak, futurism yang hanya melakukan pengulangan dari satu objek menjadi banyak dan unik.

Era selanjutnya adalah saat-saat pergolakan perang abad 20, sekitar 1918-1945 (*Search for a New Order*), berbagai Aliran baru Seni Rupa yang lahir saat ini adalah (*Arta Deco, International Style, Der Ring, Surrealism, Concrete Art, Social realism, Socialist realism, Neo-Romanticism, Bauhaus*, dll). Bauhaus sebenarnya lebih cenderung sebagai sekolah seni rupa, namun telah melahirkan gaya tersendiri dalam berbagai bidang seni rupa (desain, Craft, Lukis, maupun arsitektur) dan pengaruhnya baru tampak jelas setelah sekolah ini ditutup oleh rezim Hitler yang berkuasa di Jerman Saat itu. Dalam masa inilah perang dunia satu berakhir dan memasuki perang dunia dua mulai bergolak, sehingga akibat perang telah mempengaruhi berbagai sendi-sendi kehidupan masyarakat saat itu. Tema-tema sosial dan kemanusiaan akibat kekejaman perang menjadi inspirasi menarik bagi para seniman dalam berkarya saat itu.

Sekitar 1945-1965 atau disebut dengan (*A New Disorder*) adalah merupakan masa-masa transisi, misalnya Jepang pada tahun 1945 mengalami kekalahan total dalam perang dunia II, segala sesuatunya harus dibangun dengan dimulai dari awal (pendidikan, ekonomi, hukum, politik, infrastruktur, dll), sementara di Eropa dan Barat telah lahir berbagai gerakan-gerakan baru Seni Rupa seperti (*Art Brut, Existensial Art, Organic Abstraction, Abstrac Expressionism, Lettrism, CoBrA, Kinetic Art, New Brutalism, Situationist International, Pop Art, Performance Art, Op Art*, dll) (Amy Dempsey, 2002). Berbagai gerakan baru ini lahir tentunya tidak lepas dari pengaruh situasi dan kondisi politik dan sosial yang mewarnai kehidupan masyarakat saat itu, dan gerakan-gerakan inipun lahir sebagai reaksi dari situasi dan kondisi tersebut.

Selanjutnya adalah masa menjelang akhir abad 20, yaitu sekitar 1965-sampai saat ini atau diistilahkan (*Beyond the Avant-Gardes*), tercatat demikian banyak gerakan baru yang lahir, diantaranya adalah (*Minimalism, Conceptual Art, Body Art, Installation, Video Art, Earth Art, Postmodernism, High Tech, Transavanguardia, Sound Art, Internet Art*, dll), berbagai gerakan seni rupa inipun muncul tidak lepas dari kondisi realitas yang ada dimasyarakat seperti perkembangan teknologi modern yang demikian cepat, sehingga kolaborasi antara manusia, alam, dan teknologi sebagai satu karya seni tak dapat dihindari. Para seniman Body Art telah menjadikan tubuhnya sebagai media ekspresi karya seni, Para seniman Earth Art menjadikan alam atau bumi sebagai media langsung dalam berkarya seni, dan para seniman Video Art telah menjadikan fasilitas teknologi elektronik sebagai media berkarya seni. Masa ini para seniman tak terbatas lagi oleh media tertentu seperti cat dan kanvas dalam melukis, bahkan seniman dapat melukis lebih cepat dengan menggunakan media komputer.

Video Art merupakan aliran yang akan menjadi objek analisis secara lebih mendalam dalam penulisan makalah ini, baik yang muncul di Barat sekitar tahun 60-an oleh beberapa senimannya dengan menampilkan karyanya. maupun yang telah hadir di Indonesia sejak 1990-an oleh seniman video Krisna Murti. Karya-karya video Art ini akan dideskripsikan dan dianalisis dengan pendekatan semiotik. Seni Rupa Video merupakan perpaduan antara teknologi Elektronik dengan seni Rupa, dalam hal ini para seniman Video memanfaatkan fasilitas teknologi untuk berekspresi sehingga melahirkan karya-karya yang unik dan terbilang baru. Dalam wacana Seni Rupa Modern di Indonesia khususnya seni Rupa Video ini masih termasuk langka diperbincangkan, sebab memang kehadirannyapun masih terbilang baru, namun seni rupa video ini memiliki dimensi-dimensi yang cukup menarik untuk dikaji.

Dalam konteks Seni Rupa modern, Brian Wallis (seorang Kritikus seni Terkemuka Amerika) – menulis, “Produksi (karya) artistik pada akhir 1960-an dan 1970-an, secara nyata melenceng dari kategori-kategori estetika modernisme yang telah jelas-jelas didefinisikan. Terdapat banyak sekali tumpang tindih antara seni rupa dan musik, film dan pertunjukan, patung dan arsitektur, lukisan dan budaya populer. Perubahan bertahap ini atau mutasi di dalam lingkup bentuk-bentuk terstruktur yang ketat dari seni modernis telah berkembang tidak menuju gaya yang lain, tetapi mengalami transformasi konsep seni yang didirikan di atas premis kritis alternatif” (Brian Wallis, 1984).

Pengamatan ini yang membedakan awal dari perubahan besar dalam perkembangan seni Ero-amerika yang secara tidak langsung menerangkan mengapa video muncul pada tahap awal seni kontemporer. Media audio visual yang melibatkan pembuatan film, musik/bunyi, desain/seni rupa berlawanan dengan kepercayaan kaum modernis dalam hal pandangan estetika yang murni. Sehubungan dengan hal ini Jim Supangkat mengatakan bahwa adalah suatu fakta, bahwasanya di hampir seluruh negara-negara Asia – kecuali Jepang – diskusi mengenai modernisme demikian terbatas dalam tataran pemahaman tentang modernisme sebagai suatu idealisme. Sementara itu, modernisme jauh lebih rumit dibandingkan dengan hanya seperangkat pikiran-pikiran atau gagasan-gagasan ideal dari negara modern. Modernisme adalah sejenis institusi yang cenderung memberikan untuk menilai apakah ekspresi-ekspresi, gagasan-gagasan atau inovasi-inovasi dapat diakui sebagai hal yang membawa kemajuan dalam perkembangan linier dari negara modern tersebut (Supangkat, 1999).

Dengan demikian, adalah sukar untuk menemukan sikap kritis dalam perkembangan seni Asia yang melawan/menolak ideal-ideal yang dimaksudkan dalam modernisme. Ini pulalah sebabnya mengapa seni rupa video diadaptasikan oleh seniman-seniman Asia melulu karena medium ini memberikan kemungkinan-kemungkinan eksplorasi seni. Seni rupa video akhirnya menjadi suatu simulakrum yang memperlihatkan cara-cara yang berbeda dalam mengembangkan penggunaan alat-alat video untuk tujuan-tujuan kesenian.

Kolaborasi Seni Rupa dan Teknologi Modern

Nietzsche pernah mengatakan “Apapun yang ada, bagaimanapun mengada, adalah selalu ditafsirkan untuk tujuan-tujuan baru, diambil alih, ditransformasikan dan diarahkan kembali oleh beberapa kekuatan yang lebih unggul darinya; semua peristiwa dalam dunia organis adalah tuan yang menundukkan, menjadi dan semua tuan yang menundukkan dan menjadi melibatkan sebuah penafsiran yang baru, sebuah adaptasi melalui makna sebelumnya dan bertujuan dengan sendirinya dikaburkan atau bahkan dihapuskan...(kemudian) seluruh sejarah sesuatu, sebuah organ, kebiasaan dengan cara ini bisa menjadi rangkaian tanda yang berkelanjutan dari penafsiran-penafsiran dan adaptasi-adaptasi baru

Teknologi telah menyelinap ke dalam seni dengan berbagai cara, secara tegas maupun diam-diam, sehingga kemajuannya sulit untuk kita ikuti. Kita bisa merasakan kehadirannya setiap kali bila menyaksikan suatu patung yang berbunyi atau berkelap-kelip. Namun sampai saat ini kita belum memiliki suatu senjata ampuh untuk menaklukkan gejala tersebut. Biasanya kita menghubungkan teknologi dengan hal-hal yang kering, rasionil, dan cenderung tidak manusiawi, bertentangan dengan komedi atau kegembiraan dan hampir tidak pernah dengan misteri. Ketika Lewis Mumford di tahun 1951 dalam *art and technics* (Seni dan Teknik),

membandingkan teknologi dengan tembok penjara, pernyataannya ini mencerminkan pandangan dari sebagian besar kaum intelek. Akan tetapi suatu studi mengenai definisi akan memberikan kesimpulan bahwa manusia dan teknologi merupakan satu kesatuan, dan bukan dua bagian yang terpisah.

Dalam pengertian kamusnya maka “teknologi” adalah abdi ilmu pengetahuan, yakni penerapan teori ilmiah terhadap persoalan-persoalan praktis (Ruebcke, 2000). Pada tingkat yang paling sederhana, bagi seorang seniman penerapan tersebut dapat berarti suatu medium baru, seperti cat epoxy, atau suatu proses yang baru, seperti pembentuk ruang hampa yang dipergunakan oleh Craig Kauffman untuk memberikan bentuk pada plexiglass di dalam obyek-obyek pahatannya. Pada tingkat yang lebih tinggi, maka “teknologi” seperti yang dikemukakan oleh Donald Schon di dalam *Technology and Change* (teknologi dan perubahan), dapat berarti setiap alat atau teknik, setiap produk atau proses, setiap peralatan fisik atau cara untuk melaksanakan atau membuat dengan mana kemampuan manusia diperluas (Ruebcke, 2000). Hal ini berarti bahwa teknologi adalah cara manusia bekerja, yang merupakan bagian dari dirinya sendiri, seperti halnya dengan otaknya atau tangannya. Dengan demikian maka Marshall McLuhan dapat dibenarkan bila ia mengatakan bahwa teknologi sebagai sambungan dari susunan syaraf pusat.

Para seniman sejak dulu ini telah mempergunakan peralatan dan pengetahuan yang baru, walaupun tidak secepat di era kontemporer ini, bila mereka menjelajahi pabrik-pabrik dan museum-museum. Di masa lampau jarak waktu antara barang baru dengan penggunaannya dalam seni jauh lebih lama. *Bauhaus*, sekolah design yang berpengaruh, telah didirikan di Jerman dalam tahun 1919 dengan salah satu tujuan untuk mempersingkat dan mempersempit jarak tersebut, dan dari sekolah tersebutlah lahir arsitek-arsitek seperti Ludwig Mies van der Rohe, pelukis-pelukis seperti Josef Albers, yang kebanyakan dikemudian hari menetap di Amerika Serikat. Berbagai eksperimen berkarya seni telah dirintis oleh sekolah ini, termasuk eksperimen menggunakan multi material untuk berekspresi, berbagai produk-produk teknologi dirangkai untuk kemudian menjadi satu karya seni yang unik.

Kaum futuris dan konstruktivis secara sadar telah menentukan pula untuk menciptakan karya seni dari bahan-bahan yang terdapat disekeliling mereka. Dari karya-karya seni yang mereka hasilkan tersebutlah sehingga seorang seniman kontemporer seperti Larry Rivers mengatakan “bahwa membuat patung dari lampu pijar sama mulianya dengan membuatnya dari marmer, Michaelangelo melihat terdapatnya marmer disekitarnya dan ia mempergunakannya, kata Rivers, saya mempergunakan aliran listrik, dimanakah perbedaannya?”. Perbedaannya adalah dalam tingkat, dan tidak hanya karena para seniman dimasa lampau lebih lambat gerakannya, hal yang samapun dialami oleh teknologi. Dewasa ini kita hidup dalam dunia dengan bahan-bahan sintesis yang murah, yang mudah diubah bentuknya dan yang sangat menarik bagi seniman; ia dapat langsung bekerja dengan bahan-bahan ini dengan cara yang belum pernah ada sebelumnya. “Sekarang saya dapat membuat apa saja,” kata pematung Mel Johnson dari Chicago. “Saya dapat membuat karya-karya saya mengapung, terbang, menggantung di udara atau mengeluarkan warna-warna.” Buktinya adalah *styrofoam*, suatu bahan sintesis yang lunak. *Styrofoam* dapat dibentuk atau dipahat ke dalam bentuk-bentuk yang paling kompleks.

Nicholas Schoffar, seorang Jerman, telah mengatakan bahwa ia ingin “memanusiakan” Mesin, dan ia melihat kemungkinan di dalam teknologi untuk “membebaskan” manusia. Karya-karya Charles Frazier, yang menari, bergerak dan terbang, telah meninggalkan pameran yang bersifat statis. Di akhir tahun 1966,

James Seawright memamerkan delapan “patung elektronis” di Stable Gallery dari New York, dimana beberapa diantaranya bersifat diam, beberapa lagi bergerak, yang kesemuanya ditujukan pada benda-benda elektronika – amplifier, oskilator, komputer-komputer digital, kabel-kabel – yang kesemuanya telah memberikan keindahan yang juga akan sesuai dengan bahan-bahan yang lebih statis. Pada setiap tingkat, para pemahat ini telah memperlihatkan daya tariknya terhadap bahan-bahan, roda-roda, suara, dan gerakan yang merupakan sifat khas zaman kita.

Video Art di Eropa dan Amerika

Seni Rupa Video atau *Video Art* di Eropa dan Amerika telah berkembang sejak paruh pertama dasawarsa 60-an. Beberapa perintisnya adalah (Nam June Paik, Wolf Vostell, Bruce Nauman, Vito Acconci, Richard Serra, Nancy Holt, Peter Campus, Juan Downy, Frank Gillette dan Ira Schneider, dll) Di beberapa kota di Eropa setiap tahun diadakan festival seperti di Berlin dan Osnabruck (Jerman) dan The Hague (Belanda). Uniknyanya di Jerman, festival ini biasanya mencakup segala multimedia: komputer animasi, CD ROM, web, internet, video, video instalasi, film seni hingga *performance*. Cakupannya internasional. Dari Asia kebanyakan dari Jepang, Korea dan Hongkong (Krisna Murti, 1999).

Berkembang pesatnya video Art dalam Seni Rupa modern di Ero-Amerika bukanlah hal yang luar biasa, sebab perkembangan sains dan teknologi yang demikian pesat sehingga sangat memungkinkan masyarakat seni bersentuhan langsung dengan berbagai produk-produk teknologi modern dalam kehidupannya sehari-hari. Hal tersebut merupakan dasar untuk berkarya seni melalui proses kreasi dengan medium teknologi. Untuk membaca karya-karya Video Art, bukanlah hal yang mudah, apalagi kalau dibanding dengan membaca karya-karya yang dibahasakan melalui bahasa grafis/gambar dan warna yang tetap dan diam seperti karya lukis maupun karya grafis. Sebenarnya untuk melakukan pemahaman atas penikmatan terhadap karya video art ini seseorang membutuhkan satu perangkat khusus berupa *video player* untuk bisa memainkannya. Kesukaran kedua dijumpai ketika video Art yang dimasukinya adalah salah satu rangkaian ide yang sifatnya ‘eksperimental’ dan tidak senaratif sajian televisi khususnya paket iklan. Perbedaan antara video art ini dengan film seluloit adalah pada umumnya film seni selalu menggunakan aktor, ada skenario, juga dialog. Seni Rupa video hanya sekedar fenomena gambar visual, dan teknologi video dapat memediasinya secara optimal. Pada salah satu karya Nam June Paik tersebut, tampak seorang gadis sedang bermain sepatu roda didepan sebuah katedral, tema ini merupakan sesuatu yang akrab dengan kehidupan sehari-hari dilingkungan katedral tersebut, namun Paik telah memvisualisasikan satu moment tertentu untuk dijadikan karya seni.



Gambar 1. Ulrike Rosenbach, *Reflections on the Birth of Venus* 1976-78, 15:00 min, color, mono

Rosenbach tampaknya memiliki fantasi berkarya menuju abad renaisissans, Karya ini mengingatkan kita pada karya salah seorang seniman besar abad Renaissans, Sandro Botticelli dengan karya “ *The Birth of Venus*” yang dibuat pada tahun 1480 yang silam. Judul karya yang digunakanpun “*Reflections on The Birth Of Venus*”. Hanya dengan media lain serta dengan penampakan objek yang juga lain. Rosenbach bukan hanya mereproduksi kembali karya Botticelli tersebut dengan media teknologi, melainkan juga mendistorsinya atau melakukan dekonstruksi terhadap objek-objeknya. “*The Birth of Venus*” yang dilukiskan Botticelli tampak lebih estetik, menampilkan keindahan tubuh, serta sang venus berdiri diatas kerang dengan pemandangan indah dan diapit oleh tiga malaikat. Namun Rosenbah merefleksikannya dengan kesendirian venus (kecuali bayangan) dengan latar belakang gelap, Disamping itu tubuh perempuan sebagai venuspun tidak diekspos secara telanjang seperti karya asli Botticelli, melainkan dengan mengenakan shirt putih dengan wajah yang tidak lagi cantik dan lugu, tapi penuh misteri dan ketegangan, akhirnya karya inipun lebih bernuansa parodi yang cenderung postmodernis.

Karya Renaissans yang menjadi inspirasi Rosenbach tersebut merupakan upaya untuk menghadirkan kembali kenyataan historis dalam bentuk dan media yang lain, bentuk dan media tersebut tentunya sesuai dengan konteks zaman modern ini. Walaupun Sandro Botticelli hanya melukiskan sesuatu yang tidak nyata atau bersifat dongen dan mitos belaka, namun rosenbeach telah mengabaikan hal itu, dia lebih cenderung meminjam ide dari Botticelli.

Video Art di Indonesia

Kehadiran teknologi modern merupakan realitas yang tak terbantahkan ditengah-tengah kehidupan kita, walupun Negara kita belum mampu menjadi produsen yang unggul dibidang teknologi seperti Jepang, namun sebagai negara konsumen dibidang teknologi, negara kitapun dapat diandalkan. Maraknya pemakai internet, komputer, handphone, multi player game, handy came, serta camera-camera digital, merupakan indikasi kuatnya persinggungan teknologi dengan berbagai dimensi kehidupan masyarakat dalam negara kita, dampak dari hal ini adalah semakin dekatnya jarak, dunia yang luas dalam sekejap dijadikan sebagai desa global yang sempit, menjamurnya konsumerisme, meningkatnya gaya hidup materialisme, dll. Hal tersebut juga mempengaruhi proses kreasi dalam berkarya seni, tema-tema teknologi menjadi inspirasi bagi para perupa muda dengan

menggelar karya yang cenderung instalatif, performance, konstruktivist, dadais, pop art, dll.

Di tengah-tengah gelombang percepatan ilmu dan teknologi tersebut, maka terbuka pula ruang kebebasan seniman untuk berekspresi secara total, para seniman tidak terbatas lagi oleh ruang, waktu, media, dan konsep. Seniman dapat menggelar karyanya di ruang manapun, dialam terbuka ataupun didalam ruang galeri yang tertutup. Demikian pula waktu tidak lagi menjadi hambatan, media yang digunakan berkaryapun bermacam-macam, mulai dari unsur-unsur alam yang original sampai pada produk-produk teknologi, bahkan tubuh-pun dapat menjadi alat untuk berekspresi, seniman tidak lagi terbatas hanya pada media cat dan kanvas tetapi apapun boleh. Tema-tema yang diangkatpun bervariasi, baik sosial, lingkungan, kekerasan, gender, spiritual, mitos, tradisi, kontemporer, atau bahkan percampuran dari berbagai tema dalam satu karya.

Fenomena tersebut merupakan refleksi dari kondisi zaman yang penuh dengan problem-problem sosial dan kultural, dimana kekerasan, kesepian dan kesendirian, alienasi dari teknologi, kegersangan jiwa, krisis akidah, serta krisis ekologi dan kemanusiaan sedang melanda berbagai belahan dunia, tak ketinggalan dalam hal ini adalah Indonesia. Di Indonesia, dalam satu konteks ruang dan waktu sedang mengalami beberapa masa sekaligus (Primitif, tradisional, modern, dan postmodern), dimana di Ero- Amerika selalu jelas hirarki perkembangannya.

Video Art di Indonesia masih merupakan fenomena yang mencul baru tahun 1990 – an, tidak seperti di Ero-Amerika yang telah mengembangkannya sejak tahun 1960 – an yang lalu. Namun demikian, bukan berarti kita tidak dapat mengikuti perkembangan berkarya dibidang ini, sebab kecenderungan dan gejala untuk menggeluti secara konsisten berkarya video Art – pun telah diperlihatkan oleh beberapa seniman kita, salah satunya adalah Krisna Murti.

Salah satu problem yang masih dihadapi seni rupa kita adalah demikian banyak kecenderungan gaya yang berkembang dan dianut oleh para seniman, namun belum ada satu gaya tertentu yang betul-betul lahir dari kreatifitas seniman kita, dan gaya itu merupakan hasil konsistensi bersama. Yang ada hanyalah kecenderungan untuk mengikut pada gaya-gaya yang telah dilahirkan dibarat sehingga tak ada gaya yang khas indonesia. Padahal kita memiliki potensi besar untuk mempertahankan dan melahirkan gaya kita sendiri sebab akar tradisi kita yang sangat kaya diseluruh nusantara.

Video Art merupakan salah satu kecenderungan gaya yang semakin menampakkan konsistensi dan independensinya ditengah-tengah pergulatan wacana seni rupa modern indonesia. Walaupun belum semaju di barat, namun geliat-geliat kreatifitas perupa muda seperti Krisna Murti merupakan salah satu bukti akan antusiasme masyarakat seni rupa kita dalam merespon setiap perkembangan dan perubahan yang terjadi melalui proses kreasi yang baru dan kreatif. Dari beberapa pertunjukan ‘video art’ atau diistilahkan oleh Krisna Murti sebagai ‘video publik’ ternyata respon dari masyarakat cukup tinggi, walaupun penghargaan dan apresiasi yang diberikannya belum dapat disejajarkan dengan kondisi yang ada di Eropa yang tentunya kesadaran berkeseniannya jauh lebih maju.



Gambar 2. Krisna Murti, “Pembalut Wanita Cap President” (1998)

Kanan: Sebuah *Still* produk pembalut wanita yang ditawarkan lewat iklan TV yang telah dimodifikasi dengan perangkat komputer editing, sedangkan Kiri: *Still* dari sekuens pembalut wanita cap presiden yang menggambarkan penafsiran – secara parodi – tentang fungsi produk sebagai penutup mata untuk rehat/tidur.

Parodi adalah merupakan salah satu elemen estetis dari budaya Postmodern. Dalam hal ini “Pembalut wanita cap president” inipun merupakan karya yang cenderung postmodernis. Dalam karya ini krisna murti hendak melakukan kritik terhadap media-media TV komersial yang tidak memiliki batas-batas moralitas dalam menayangkan iklan-iklan komersialnya, bahkan hal yang merupakan bagian dari privasi wanitapun yang dalam beberapa

budaya masyarakat kita masih menjadi tabu, justru kini menjadi hal biasa, bahkan paling sering dimunculkan, seperti pembalut wanita.

Salah satu fenomena menarik dari seni rupa kontemporer adalah kecenderungannya untuk memperlihatkan tanggungjawabnya terhadap lingkungan sosialnya. Hal tersebut juga merupakan reaksi dari kondisi sosial politik yang aktual, dengan menggunakan berbagai macam media, seniman menawarkan pada masyarakatnya sebuah konsep komunikasi yang sering bersifat interaktif. Medium video mampu menciptakan peluang interaksi antara seniman dan penonton serta memungkinkan komunikasi dengan kelompok-kelompok penonton yang berbeda dan lebih luas. Sifat interaktif medium video art tergantung pada tingkat kesadaran para penonton tentang kepentingan dan posisi yang ingin diambil dalam proses interaksi tersebut. Jenis seni ini sangat dekat dengan penikmatnya, demikian pula dengan senimannya, tak ada jarak yang berarti antara seniman, masyarakat dan media yang digunakan, semua melebur dan menyatu dalam satu karya.

Pendekatan visual gambar-gambar dalam video art Krisna Murti berdasarkan pengalaman seniman sebagai pelukis. Keinginan untuk merangsang, menggelitik bahkan memprovokasi pikiran penonton juga muncul dalam penyajian video art

sebagai multi media instalasi. Penonton dikelilingi gambar yang menyerbu dari layar besar serta monitor-monitor kecil. Dia melihat fungsi seni dan arti penting seniman bagi masyarakat dengan tetap kritis. Sewaktu-waktu seniman bisa berperan sebagai agitator, mediator, fasilitator atau provokator. Ketika seniman bertindak sebagai kreator, kordinator atau koreografer, karya seni dimungkinkan menjadi jalan satu arah. Sifat interaktif dan komunikatifnya akan dibatasi.

Krisna Murti adalah seorang seniman yang tertarik pada ruang publik, dan medium video memungkinkan untuk keluar ke ruang publik tanpa harus tergantung kepada institusi museum atau galeri. *Video art* selain diruang pameran juga dapat diputar di tempat-tempat publik (bioskop, jalan, taman, papan iklan video, perkampungan, dll). Sejak dua dasawarsa yang lalu kesadaran tentang seni sebagai penciptaan bagi manusia (penonton), tidak bagi sebuah institusi, mendorong seniman untuk keluar ke ruang publik. Keluar dari sistem keterikatan tersebut semakin penting dalam mempertahankan sikap artistik atau politik yang bebas dan tidak tergantung pada proses selektif sebuah institusi yang sering mendiskriminasi. Dalam berkesenian di ruang publik, dua tipe seni yang perlu dibedakan baik dalam bentuk maupun tujuannya, yaitu pertama seni rupa yang diciptakan untuk tempat-tempat umum dan kedua seni rupa yang ditujukan kepada publik. Tipe kedua selain ditampilkan di ruang publik juga ingin bertanggung jawab pada lingkungan sosialnya dan peduli dengan masalah masing-masing publik itu.

Di tengah krisis multidimensi yang melanda Bangsa kita saat ini, kita hanya dapat berharap semoga dunia seni rupa tidak lantasi mati atau beku, tetapi terus hidup dengan sensitifitasnya untuk mengikuti arus perkembangan zaman. Aktivitas berkarya Seni perlu semakin digalakkan terus, baik dengan media tertentu maupun dengan multi media. Di era kontemporer ini media bukanlah hambatan dalam berkarya, sebab yang penting adalah ekspresi atau apa yang diungkapkan, medianya apa saja telah menjadi kewajiban, walaupun ternyata hal itu juga membutuhkan modal yang tidak sedikit.

Walaupun respon positif dari masyarakat atas pertunjukan-pertunjukan karya seni yang berkolaborasi dengan teknologi masih belum dapat diharapkan bisa mendukung, sebab sebagian masyarakat kita masih berpandangan negatif terhadap teknologi, dalam hal ini teknologi modern dianggap akan menghancurkan nilai-nilai tradisi yang diwarisi, namun itu bukanlah rintangan. Kita harus tetap membangun optimisme dengan memacu kreatifitas untuk berkarya dan mengejar ketertinggalan dibidang teknologi. Demikian pula pihak pemerintah sudah saatnya untuk mendukung secara proaktif setiap aktifitas kesenian yang senantiasa relevan dengan perkembangan zamannya. Disamping itu juga sistem pendidikan kita sudah selayaknya dirombak dengan memperkenalkan teknik-teknik berekspresi seni dengan media teknologi modern, bukan hanya berjalan ditempat dan merasa puas dengan cara-cara manual yang telah dipraktekkan oleh nenek moyang kita sejak zaman prasejarah di gua-gua.

Kesimpulan

- Sejak memasuki abad 20, arus perubahan zaman demikian pesat dan mempengaruhi berbagai dimensi kehidupan manusia, perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan telah pula merubah berbagai paradigma lama dalam berkesenian rupa.
- Dengan maraknya kolaborasi antara seni dan teknologi, maka defenisi dari seni rupapun mengalami perubahan sesuai dengan konteks zamannya. Seni rupa tidak lagi hanya sebatas mematum, melukis dengan media cat dan

kanvas, atau berkarya grafis, melainkan seni rupa dapat dipahami secara lebih luas mencakup seni pertunjukan, audio visual, instalasi, video, dll.

- Di era kontemporer ini, seniman lebih bebas dalam menuangkan ide dan gagasannya dalam bentuk karya, tanpa terikat pada media tertentu, ruang tertentu, ataupun waktu tertentu, seniman dapat memilih media apa saja, diruang mana saja dapat digelar, atau pada waktu apa saja.
- Dalam berkarya Video Art, seniman dapat lebih memperkaya imajinasi dengan mengembangkannya pada gaya-gaya instalatif, ataukah memanfaatkan komputer untuk editing yang dapat memberi banyak kemungkinan bentuk dalam berekspresi, namun satu hal yang penting adalah, senimannya selain kaya imajinasi, juga harus menguasai secara teknis fasilitas teknologi yang digunakan dalam berkarya video tersebut.
- Jika seluruh komponen yang ada mendukung proses perkembangan Seni Rupa (Pemerintah, pendidik, masyarakat, maupun seniman sendiri) maka proses kreasi seni rupa secara kreatif akan dapat berjalan dengan lancar. Dalam hal ini seniman pun harus antusias dalam bereksperimen untuk menghasilkan karya-karya seni dengan medium baru.

Daftar Pustaka

- Atmadja, Mochtar Kusuma, dkk. (editor) ., “Perjalanan Seni Rupa Indonesia”
Mentri Pendidikan dan Kebudayaan selaku ketua panitia Nasional
pameran KIAS 1990-1991.
- Capra, Fritjof,. “**Jaring-jaring Kehidupan**, Visi Baru Epistemologi dan
Kehidupan”, Penerjemah Saut Pasaribu, Fajar Pustaka Baru, Yogyakarta,
cetakan Pertama Juli 2001.
- _____,. “**Titik Balik Peradaban**, Sains, Masyarakat dan Kebangkitan
Kebudayaan”, Diterjemahkan Oleh; M. Thoyibi, Penerbit Bentang
Budaya Yogyakarta, Cetakan kelima Agustus 2002
- Dempsey, Amy,. “*Styles, Schools And Movements*”, ‘*An Encyclopaedic Guide to
Modern Art*’, Thames & Hudson Ltd, London.2002
- Levine, Peter,. “Nietzsche, Krisis Manusia Modern”, Penerjemah Ahmad Sahidah,
penerbit IRCiSoD Yogyakarta, cetakan Pertama April 2002
- Maynard, Mildred,. “Science & technology in the arts, A Tour Through the realm of
science/art”(.....)
- Noor, Maman,. “Wacana Kritik Seni Rupa di Indonesia”, Bandung, Penerbit
Nuansa, Oktober 2002.
- Popper, Frank,. “*Art of The Electronic Age*” Copyright 1993 Thames and Hudson
Ltd. Published in 1993 by Harry N. Abrams Incorporated New York A
Time Mirror Company.
- Ruebcke, Gunther,. “Seni dan Teknologi”, dalam majalah ‘Titian’ No. 9, Diterbitkan
oleh *United States Information Service* di Jakarta. 2000.

Soedarso, S.P., “Sejarah Perkembangan Seni Rupa Indonesia”, Jakarta, Studio Delapan Puluh, 2000.

Stangos, Nikos., “*Concepts of Modern Art From Fauvism to Postmodernism*”, 1994, Thames and Hudson Ltd. London. Reprinted 1993.

Triesch, Manfred, Dkk. “*Video Art 1976 – 1990 / The German Contribution / A Selection*” . An exhibition of the Goethe Institute Munich for Promoting the study of the German Language Abroad and for International Cultural Co – operation. Artist, authors and Goethe Institute Munich, 1991.

Wallis, Brian., “*Art After Modernism, Rethinking Representation*”, The Museum of Contemporary Art & David Godine Publisher Inc. New York, 1984,