

KAJIAN TUBUH DALAM KARYA-KARYA VIDEO PERFORMANS

DEKADE 2000-AN DI INDONESIA

STUDI KASUS : PRILLA TANIA, REZA AFISINA DAN VINCENSIVS CHRISTIAWAN

Monitta Putri Lisa Mary

Dr. Agung Hujatnika, M.Sn.

Deden Hendan Durahman, M.Sch.

Program Studi Sarjana Seni Rupa, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB

Email: monitta.lisamary@gmail.com

Kata Kunci : Seni Video, Video Performans, Tubuh, Medan Tatapan, Politik Postmodernisme

ABSTRACT

Perkembangan praktik seni rupa tidak lepas dari perkembangan teknologi, salah satunya adalah munculnya video performans yang merupakan perpaduan antara seni video dengan seni performans. Penelitian ini difokuskan pada representasi visual karya video performans milik Reza Afisina, Prilla Tania dan Vincensius Christiawan. Untuk pendekatan keilmuan, penulis menggunakan kajian tubuh, tatapan, fokus kamera, dan teori dari postmodernisme. Video performans pertama di Indonesia muncul pada tahun 1996 dengan mengusung tema sosial politik, selanjutnya pada tahun 2000-an, muncul tema-tema yang beragam, antara lain yang berkaitan dengan identitas, agama, feminisme, peperangan, dan iklan media massa. Terdapat dua konsep medan tatapan dalam karya video performans, yaitu menatap secara langsung dan menatap secara tidak langsung kepada kamera. Melalui karya-karya yang dijadikan sampel, Reza Afisina cenderung membangun interaksi emosional kepada pemirsa, Prilla Tania cenderung membangun simbolisasi kritik suatu keadaan atau fenomena tertentu, sedangkan Vincensius Christiawan memperlihatkan bagaimana bentuk dari peleburan tubuh dengan alat-alat analog dan digital. Berkaitan dengan kerangka politik kebudayaan postmodernisme, ketiganya memiliki kecenderungan politik kebudayaan yang berbeda. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pada dekade 2000-an terdapat penekanan terhadap pemahaman tubuh sebagai eksterioritas. Hal ini membuktikan bagaimana perkembangan video performans di Indonesia pada dekade 2000-an dipengaruhi oleh kebudayaan media yang berkembang dalam kehidupan masyarakat mutakhir.

ABSTRACT

The development of fine art practices are in line with the development of technology, one of them is the existence of video performans, the unification of video art and performance. This research is focused in visual representation of video performance from Reza Afisina, Prilla Tania, and Vincensius Christiawan, with a scientific approach from knowledge of body, gaze, camera's focus and theory of postmodernism. The first practice of video performance has been seen since 1996 that bringing social politics to the table. Many other themes has been appearing since 2000, including themes of identity, religion, feminism, and mass media's advertisement. There are two gaze concepts in video performance's works, directly and indirectly saw the camera. Based from their sample works, Reza Afisina's works has emotional interaction with audience, Prilla Tania built some symbolism of critics from various situations, while Vincensius Christiawan shows a certain form from the unification of body and machines, both digital and analog. Related to the framework of postmodern politics's culture, their works has different politics's culture. This research is concluding that there is a tendency for artists to use body as an exterior for video performance in decade 2000's. This trend was influenced by the effect of media culture that enter the society around that decade.

Artikel mengenai Kajian Tubuh Dalam Karya-Karya Video Performans Dekade 2000-an Di Indonesia ini disusun mengikuti sekuens penulisan sebagai berikut: (1)pendahuluan, (2)metodologi penelitian, (3)hasil studi dan pembahasan, (4)penutup.

1. Pendahuluan

Perkembangan dunia seni rupa tidak lepas dari perkembangan teknologi. Saat ini telah banyak seniman-seniman yang mengintegrasikan seni dan teknologi dalam karyanya. Salah satunya, bisa dilihat dalam penggunaan video dalam karya seni. Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan video adalah sistem rekaman, reproduksi atau penyiaran dari gambar bergerak didalam suatu pita video. Pada awalnya, video yang disiarkan dalam televisi telah masuk ke dalam masyarakat sebagai alat propaganda atau iklan komersial. Namun kemudian, evolusi terjadi setelah kemunculan teknologi portapak pada tahun 1965, yang membuat seniman mulai bereksperimen untuk berkarya melalui medium tersebut.

Salah satu pelopor dalam seni rupa video adalah Nam June Paik yang membuat karya video di luar payung industri film. Pernyataan Paik yang terkenal adalah “Television has been attacking us all our lives, now we can attack it back” (Elwes, 2005: 5), yang berarti televisi telah menyerang kita semua, sekarang saatnya kita menyerang televisi kembali. Saat pernyataan Paik tersebut dikumandangkan di Barat, Indonesia masih belum merasakan gejolaknya. Penggunaan video dalam praktik seni rupa Indonesia baru dapat dilacak pada awal 1990-an. Dalam esainya mengenai seni video, Ronny Agustinus mengatakan bahwa terdapat dua perintis awal seni video di Indonesia, yaitu Krisna Murti dan Teguh Ostentrik (Agustinus, 2003: 115). Di antara kedua orang itu, Krisna Murti-lah satu-satunya seniman yang secara intens menggunakan video sebagai medium ekspresi, sehingga disebut sebagai seniman pelopor seni video di Indonesia. Karya video pertamanya dibuat pada tahun 1993 dengan judul “12 Jam dalam Kehidupan Penari Agung Rai”.

Pada akhir tahun 90-an, kebudayaan media di Indonesia mengakibatkan munculnya cukup banyak seniman, komunitas, dan festival seni video yang tersebar di Jakarta, Bandung, Yogyakarta, dan Surabaya. Nama seniman video tersebut antara lain Otty Widasari, Reza ‘Asung’ Afisina, Bagasworo Aryaningtyas, Andry Mochammad, Prilla Tania, Muhammad Akbar, Yusuf Ismail, Vincencius “Venzha” Christiawan, Wock The Rock, Wimo Ambala Bayang, Agus Koecink, Benny Wicaksono, Agoes Sam, dan lain sebagainya. Komunitas seni video di Indonesia antara lain ruangrupa (2003), Forum Lenteng (2003), Bandung Center of New Media Arts (2001), Video Lab (2003), Videobabes (2004), House of Natural Fiber (1999), MES56 (2002), dan Surabaya New Media Art Center (2005). Selain itu, semakin banyak pula festival video berskala nasional dan internasional yang digelar di Indonesia, antara lain O.K. Video (2003), Bandung Video, Film, New Media Art Forum (bavf/NAF#1) (2002), Beyond Panopticon Art and Global Media Project (2004), Cellsbutton (2007), dan VIDEO:WRK Surabaya International Video Festival (2009).

Melalui uraian di atas dapat dikatakan bahwa dalam perkembangannya, seni video di Indonesia dibagi menjadi dua generasi. Generasi pertama muncul pada awal tahun 1990-an, sedangkan generasi kedua muncul sekitar tahun 2000-an. Selain itu, dari data kegiatan tersebut, penulis memutuskan untuk memilih kota Jakarta, Bandung dan Yogyakarta sebagai batas geografis penelitian ini. Hal tersebut dikarenakan intensitas kegiatan yang berkaitan dengan seni video pada awal tahun 2000-an lebih banyak berpusat pada tiga kota tersebut.

Gambar bergerak yang muncul pada seni video merupakan representasi. Representasi dalam video sangat beragam, beberapa diantaranya dapat diidentifikasi dengan istilah video dokumenter, video performans, video animasi, dan lain sebagainya. Salah satu jenis seni video yang merupakan perpaduan antara seni video dan seni performans sering disebut sebagai video performans. Ketika teknologi video muncul, seniman performans dan konseptual melihat kamera sebagai cara yang lebih baik dalam mempelajari peran gestur dalam kesenian mereka (Rush, 2003: 63). Seni performans merupakan praktek seni yang memanfaatkan tubuh seniman atau tubuh orang lain. Performans berasal dari kata performance yang berarti suatu aksi atau proses dalam melaksanakan atau menyelesaikan suatu aksi, tugas atau fungsi tertentu.

Video performans merupakan gabungan terminologi antara seni video dan seni performans. Pada awalnya, penggunaan video dalam seni performans lahir sebagai video dokumentasi dari seni performans. Hal tersebut membuat perdebatan bagi kritikus seni rupa karena setiap performans menekankan pada keaktualitasan, kesementaraan dan pentingnya memori. Namun seiring dengan perkembangannya, video performans menjadi semakin terpisah dari video dokumentasi performans. Dalam video dokumentasi performans kamera bukan merupakan bagian dari karya melainkan hanya alat dokumentasi semata, sedangkan dalam video performans, tubuh didisiplinkan secara sadar oleh kehadiran kamera yang merupakan bagian penting dari karya (Elwes, 2005: 9). Jenis seni video ini memiliki kecenderungan sebagai media yang menjadi perluasan tubuh. Dalam video performans, tubuh sudah tidak lagi menjadi bagian, tetapi yang hadir kemudian adalah tubuh yang virtual. Kehadiran tubuh tidak benar-benar nyata, tetapi kehadirannya dapat terasa dari tampilan visual yang keluar dari proyektor. Di sini, seni rupa performans telah berkembang.

Di Indonesia sendiri terdapat seniman-seniman yang menggunakan video performans sebagai medium karyanya. Salah satunya adalah Reza Afisina yang mengeksplorasi tubuh terhadap medium video, yang dapat dilihat dalam karya “What”, “Why”, “How” dan “Who”. Seniman lain yang membuat karya video performans yang menonjol adalah Prilla Tania dengan karyanya yang berjudul “9 cm taller”, “Love is..”, “Conquerir la terre”, “Around The World 10,58 sec”, “Watching Me Watching You Watching Me”, “ASIA ON DISPLAY”, dan seri “Space within Time”. Dan terakhir ada Vincensius Christiawan dengan karyanya yang berjudul “ICU in ma Mind”, “Electrophonicanalog” dan “Operation Room Total Solution”.

Penelitian ini akan membahas secara khusus perkembangan sejarah video performans di Indonesia pada dekade tahun 2000-an. Transformasi dan transisi yang terjadi pada perkembangan seni rupa pada masa pasca Orde Baru pada tahun 1998 mempunyai pengaruh yang kuat pada kecenderungan tema yang digunakan oleh seniman video performans di Indonesia. Penulis menilai bahwa video performans yang sudah cukup berkembang menjadi objek yang menarik untuk diteliti. Selain itu, pemetaan sejarah video performans di Indonesia dinilai sebagai sesuatu yang penting untuk dilakukan secara ilmiah. Data lapangan mengenai video performans di Indonesia cukup banyak tersebar dan belum pernah diteliti secara ilmiah sebelumnya. Diharapkan penelitian ini dapat membantu mendorong perkembangan video performans di dunia seni rupa kontemporer Indonesia. Selain itu, penulis berharap penelitian ini dapat membantu mempermudah penelitian lain maupun seniman yang akan mencari referensi jika akan membuat karya video performans.

Penelitian ini memiliki dua rumusan masalah. Pertama adalah perkembangan praktik video performans di Indonesia, kedua adalah kecenderungan representasi yang muncul pada karya-karya video performans pada dekade 2000 terutama dalam karya Reza Afisina, Prilla Tania dan Vincensius Christiawan. Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perkembangan sejarah video performans di Indonesia pada dekade 2000-an melalui tiga kota dengan perkembangan seni media baru terbesar di Indonesia, yaitu Jakarta, Bandung dan Yogyakarta. Selain itu, penulis ingin mengkaji serta menggali makna dan representasi karya video performans oleh Reza Afisina, Prilla Tania dan Vincensius Christiawan sebagai sampel perkembangan video performans di Indonesia.

2. Metodologi Penelitian

Secara keseluruhan, penelitian ini dilaksanakan dengan metode sejarah sinkronik yang bersifat kualitatif. Metode sejarah digunakan untuk memetakan dan memaparkan perkembangan video performans di Indonesia. Penggambaran secara kualitatif digunakan untuk menggambarkan kondisi video performans, sehingga hasil analisa dapat disusun sesuai dengan kenyataan.

Penulis menggunakan metode kritik seni untuk menganalisis dan mengulas karya masing-masing seniman. Untuk pendekatan keilmuan yang akan menganalisa kecenderungan representasi yang terjadi dalam karya video performans yang muncul di Indonesia pada tahun 2000-2010, penulis memakai metode dalam kriteria pluralisme postmodern milik Barret. Data dari penelitian ini juga akan diambil dari wawancara dengan seniman yang menjadi studi kasus penelitian, yaitu Reza Afisina, Prilla Tania dan Vincensius Christiawan.

3. Hasil Studi dan Pembahasan

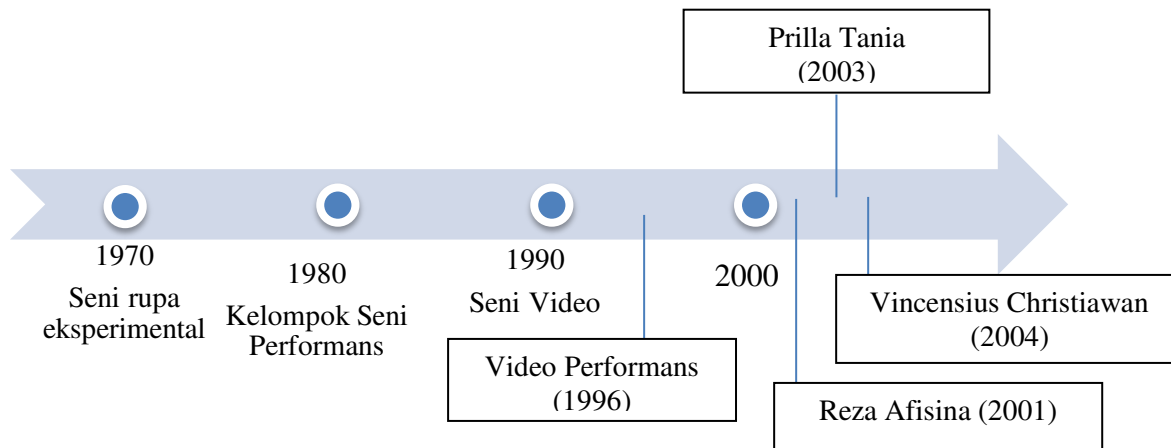
Seni performans didefinisikan sebagai praktik seni berupa suatu aksi yang dikonsepsikan oleh sang seniman, dimana kehadiran tubuh dalam ruang dan waktu tertentu menjadi medium utama dalam mengekspresikan sesuatu. Seni performans berbeda dengan performing art dalam segi konsep dan partisipasi apresiator. Jika dalam performing art tontonan dianggap sebagai bentuk seni dimana apresiator bersifat pasif, maka dalam seni performans, tubuh ditempatkan dalam medium yang senantiasa terbuka, dimana orang-orang di luar tubuh itu bisa turut berpartisipasi (Murti, 2009: 243).

Seni video adalah seni yang merupakan integrasi antara seni rupa dan media video yang didasarkan pada karakter moving image atau gambar bergerak (Marina, 2005: 64). Seni video dianggap sebagai medium baru dalam berkesenian yang lepas dari seni yang eksklusif dan konvensional, seperti lukisan atau patung. Sifatnya yang dapat mendematerialisasikan objek seni di dalam perangkat elektronik dan mampu diputar ulang, dianggap sebagai revolusi dalam menyampaikan ide seniman terhadap para apresiator. Melalui seni video, seniman dapat memanipulasi waktu, yang tidak bisa didapatkan dalam media konvensional (Elwes, 2005: 2).

Video performans merupakan perpaduan antara seni performans dengan seni video, dimana medium artistik tersebut secara langsung terkait akan tubuh, teknologi dan seni sebagai persoalan yang diikat secara konseptual (Hujatnikajennong, 2011: 67). Video performans lahir dari penggunaan video sebagai dokumentasi performans, namun sebenarnya mempunyai perbedaan dengan video dokumentasi performans. Karya-karya video performans membutuhkan aspek-aspek video dan perekaman yang integral dalam sebuah karya performans (Hujatnikajennong, 2011: 68). Aspek tubuh dan perekaman merupakan aspek penting yang tidak terpisahkan. Sedangkan aspek utama dalam sebuah seni performans adalah tubuh dan keaktualitasan. Aspek perekaman merupakan aspek tambahan yang tidak mempengaruhi konsep dan esensi karya itu sendiri.

Penulis mengidentifikasi adanya dua ciri-ciri utama pada karya video performans yaitu menggunakan tubuh sebagai objek utama dan Menggunakan video secara sadar. Tubuh yang ada dalam video merupakan representasi atau tubuh tanpa bentuk. Selayaknya seni performans, seniman dapat menggunakan tubuhnya sendiri maupun tubuh orang lain, asalkan seniman masih mempunyai kendali penuh terhadap objek tubuh tersebut. Selain itu, Seniman tidak menggunakan video untuk tujuan dokumentasi semata, namun secara sadar merekam aksi performansnya untuk ditujukan pada pemirsa ada ada di ruang dan waktu yang berbeda. Gerakan tubuh seniman terdisiplinkan secara sadar oleh kamera. Hal itulah yang membedakan video performans dengan video dokumentasi performans.

Penulis memetakan video performans pada peta seni rupa mulai dari tahun 1970. Pada dekade 1970 di Indonesia merupakan dekade kemunculan seni rupa eksperimental, termasuk cikal bakal lahirnya seni performans. Pada dekade 1980, mulai muncul kelompok seni performans di Indonesia. Dekade 1990, seniman seni video mulai muncul di Indonesia. Karya video performans sendiri mulai muncul pada tahun 1996. Dalam penelitian ini, penulis akan mengambil studi kasus Reza Afisina yang muncul pada tahun 2001, Prilla Tania yang muncul pada tahun 2003 dan Vincensius Christiawan yang muncul pada tahun 2004. Jika dibuat dalam bagan, posisi video performans di Indonesia adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Peta Video Performans di Indonesia
 Sumber : penulis

Dalam menganalisa karya video performans, penulis memilih dua sampel karya milik seniman yang menjadi studi kasus penelitian, yaitu Reza Afisina, Prilla Tania, dan Vincensius Christiawan. Dari keseluruhan karya Reza, penulis memilih untuk meneliti karya yang berjudul *“What”* (2001) dan *“Why”* (2009). Untuk sampel karya dari Prilla Tania, penulis memilih *“9cm taller”*(2003) dan *“Space within time #1”*(2009). Selanjutnya untuk sampel karya Vincensius Christiawan, penulis memilih karya yang berjudul *“ICU in ma Mind”*(2004) dan *“Operation Roon Total Solution”*(2006).

Video *“What”* menampilkan Reza selaku performer yang sedang membaca ayat kitab sembari menampar wajahnya. Video ini ditayangkan dalam saluran kanal tunggal, dan diambil dengan kamera yang statis, dan berjarak sangat dekat dengan wajah. Hal ini memberikan efek mendominasi, sehingga perhatian pemirsa fokus pada wajah Reza yang sedang kesakitan. Latar belakang dari sang performer adalah dinding berwarna putih dengan benda semacam silet yang diatur dengan jarak yang teratur pada dinding tersebut. Dengan durasi video yang cukup lama, sekitar 10 menit, efek pembacaan ayat dan penamparan yang berulang ulang semakin mengena pada pikiran pemirsa. Karya ini dapat dikaitkan dengan penebusan dosa yang dilakukan oleh masyarakat. Dosa-dosa yang dilakukan oleh manusia diibaratkan akan segera dibalas dengan tempelak yang menyakitkan. Pada akhirnya, setelah pembalasan dosa itulah, seseorang dapat menerima buah manisnya. Dalam karya ini, hal tersebut dapat dianalogikan sebagai rokok yang dihisap oleh Reza di akhir video.



gambar 2. *“What”* oleh Reza Afisina I.
 sumber : Dokumentasi pribadi Reza Afisina

Dalam kerangka pikir kebudayaan postmodern, karya ini dapat ditempatkan dalam wacana politik citra, dimana terdapat konsep, gagasan, tema, atau ide-ide yang dikemas dan ditanamkan kepada objek konsumsi, untuk dijadikan sebagai memori publik, dalam rangka mengendalikan diri mereka. Gestur menampar sembari melafalkan ayat kitab yang dilakukan oleh Reza dalam video "What" menjadi citra tertentu dalam memori publik yang melihatnya dan dapat mengendalikan emosi mereka. Tubuh dapat dikonstruksi dan menjadi objek kuasa melalui perlakuan tertentu. Dalam video performans "What", tubuh Reza merupakan tubuh sebagai interioritas, dimana tubuh adalah penjara bagi jiwa yang harus dimurnikan, disucikan dan dikendalikan. Ia menjadikan tubuhnya sebagai objek eksekusi hukuman dari kesalahan yang ia akui sendiri.

Pada karya Reza yang berjudul "Why", terlihat seseorang yang terlihat sedang bernyanyi dengan latar belakang sebuah dinding yang ditempel poster atau gambar seorang pria yang sedang menatap kebawah. Ia sedang mengenakan kaos berwarna gelap dengan tulisan "Jakarta Wasted Art" atau yang berarti Jakarta seni yang tersia-siakan. Dengan tidak adanya suara, nuansa hitam-putih yang disajikan sepanjang video menambah kesan datar, sangat bertolak belakang dengan representasi visual yang disajikannya. Durasi video ini sekitar 3 menit, dengan posisi layar diam, tidak bergerak disepanjang video, hanya disaat terakhir, kamera sedikit bergerak karena sang seniman mematikan alat perekam. Video ini ditayangkan dalam saluran kanal tunggal.

Reza ingin mempermainkan relasi antara gambar bergerak dan bunyi dalam video melalui gestur tubuh. Jika dalam performans biasa dimana karya tersebut dilakukan langsung di depan pemirsa, pemirsa bisa langsung percaya bahwa ia memang sedang melakukan performans tanpa suara. Namun saat ada perantara video, maka persepsi pemirsa akan terganggu oleh kemungkinan suara di perangkat video belum dinyalakan, atau volume suara terlalu kecil sehingga kita tidak dapat mendengar, sampai akhirnya kita dapat menangkap apa maksud dari seniman. Karya ini mempunyai fokus pada ekspresi wajah dan gerakan tangan untuk mendapatkan perhatian dari pemirsa. Selain itu, Reza menggunakan extra-diegetic atau direct gaze, dimana mata Reza menatap pada kamera. Tubuh yang digunakan Reza merupakan tubuh eksterioritas. Dalam hal ini, untuk mengganggu stabilitas persepsi pemirsa, tubuh harus didisiplinkan dengan gestur atau ekspresi tertentu.



gambar 3. "Why" oleh Reza Afisina.
sumber : dokumentasi pribadi Reza Afisina

Jika dikaitkan dengan fenomena sosial yang terjadi di masyarakat, karya ini bisa dikaitkan dengan fenomena eksistensi diri yang terjadi di masyarakat. Pada pertengahan dekade 2000, internet sudah mulai dapat diakses dengan lebih mudah oleh masyarakat. Hal tersebut mengakibatkan merebaknya media sosial online yang menjadi wadah seseorang menampakkan eksistensinya. Dalam kerangka pikir kebudayaan postmodern, karya ini dapat ditempatkan dalam wacana politik tontonan. Masyarakat tontonan menjadikan tontonan sebagai titik pusat kehidupan budaya dan mencapai tingkat penguasaan total terhadap kehidupan sosial. Dalam video ini, Reza menciptakan ilusi orang yang sedang menyanyi, padahal orang tersebut tidak mengeluarkan suara sama sekali. Masyarakat yang melihatnya lebih percaya akan apa yang mereka lihat daripada apa yang terjadi sebenarnya.

Karya Prilla Tania yang berjudul “*9cm taller*” adalah karya video performans pertama Prilla. Ia membuat ilusi seolah-olah ada lebih dari satu orang yang melakukan performance tersebut dengan menggabungkan performance dengan teknik editing sederhana, yaitu menghilangkan jeda panjang antar klip. Pada video ini, kamera diposisikan sejajar dengan tanah, dan menyoroti lantai dan dinding yang berwarna hitam. Framing kamera membatasi sudut pandang, dengan fokus ada pada sepasang kaki yang berjalan secara mondar mandir didepan kamera. Kaki tersebut tidak terlihat sedang mengenakan sepatu, namun semacam hak tinggi yang cukup tinggi ditumitnya. Hal tersebut terlihat seperti hak sepatu yang tumbuh dari tumit. Prilla mempresentasikan tentang sebuah syarat kecantikan atau keanggunan perempuan yang disertai dengan sepatu yang bertumit tinggi (high heels). Para perempuan kerap kali menyiksa dirinya dengan menggunakan sepatu yang bertumit sangat tinggi, yang tak jarang dapat mencederai dirinya.

Dalam karya ini, Prilla menghindari adanya medan tatapan dan penampakan tubuh utuh seorang wanita. Hal tersebut bisa diartikan karena prilla tidak ingin membagikan emosi tertentu dengan pemirsa, namun hanya ingin memperlihatkan kritikan fenomena sosial tertentu. Disini, medan tatapan dapat diidentifikasi sebagai editorial gaze, dimana kamera hanya menyoroti bagian kaki. Kecenderungan tipe tubuh dalam karya ini adalah tubuh tanpa bentuk. Hal tersebut dapat diidentifikasi dari penampakan tubuh yang telah dimodifikasi sedemikian rupa hingga terlihat seolah olah terdapat hak tinggi yang tumbuh dari tumit kaki.



gambar 1. “*9 cm Taller*” oleh Prilla Tania
sumber : Prilla Tania

Dalam kerangka pikir kebudayaan postmodernisme, karya ini dapat ditempatkan dalam wacana politik konsumsi. Dalam politik konsumsi, masyarakat adalah konsumen yang menjadikan konsumsi sebagai ideologi, dimana nilai dan makna kehidupan, aktualisasi diri, dan eksistensi diperoleh lewat tidak konsumsi. Sepatu high heels menjadi nilai baru bagi kecantikan seorang wanita, sehingga orang yang percaya pada nilai baru tersebut dapat tergiring menjadi konsumen skizofrenik, yang menerima berbagai kontradiksi makna di dalam proses konsumsi.

Karya “*Space Within Time*” merupakan karya serial yang terdiri dari 10 video dengan tema yang berbeda. Semua video mempunyai teknik dan cara pengambilan gambar yang serupa, yaitu dengan teknik stop motion. Teknik stop motion merupakan cara pembuatan video dengan menggabungkan gambar-gambar yang berurutan hingga menjadi suatu gerak yang konsisten. Dalam *Space Within Time*, Prilla menggunakan latar belakang berwarna hitam yang digambar dengan kapur berwarna putih. Objek dua dimensi yang ia gambar berupa objek sehari-hari dengan ukuran yang sebenarnya. Objek itu kemudian digerakan dengan cara dihapus, kemudian digambar ulang sesuai dengan arah yang diinginkan Prilla.

“Space within Time #1” mengandung sedikit cerita mengenai perubahan bentuk dapur yang menjadi ruang mengolah makanan instan. Dapur yang digambarkan dalam video tersebut tidak punya kompor. Prilla ingin mengkritik kebudayaan serba instan yang terjadi pada masyarakat zaman ini. Karya ini diambil dengan kamera dari jarak jauh, sehingga menimbulkan kesan kekosongan. Jenis tatapan yang ada pada karya ini adalah averted gaze, dimana seniman menghindari adanya medan tatapan pada kamera. Hal ini dapat diinterpretasikan bahwa Prilla menuntut fokus pemirsa pada sekuens tayangan naratif yang dilakukannya dengan natural. Jika melihat topik yang dikritik oleh Prilla, yakni budaya instan, penulis dapat mengkaitkannya dengan politik konsumsi, dimana masyarakat adalah konsumen yang menjadikan konsumsi sebagai ideologi, nilai dan makna kehidupan. Jika dikaitkan dengan fenomena sosial di masyarakat, pada tahun 2008, terjadi peningkatan konsumsi yang cukup besar di Indonesia, yaitu sebesar 5,4% (Nur, 2012: 57).



gambar 2. “Space within Time #1” oleh Prilla Tania.
sumber : dokumentasi Prilla Tania

Dalam karya ini, terdapat pendisiplinan baru terhadap tubuh. Pada era modern, masyarakat dituntut untuk bergerak lebih cepat dan efisien, yaitu dengan makanan instan, berbeda dengan era sebelumnya, dimana untuk makan, masyarakat harus memasak dulu di kompor yang tidak praktis dan memakan waktu cukup lama. Hal tersebut menjadikan tubuh dalam karya ini masuk pada tipe tubuh sebagai eksterioritas, dimana pendisiplinan baru tersebut yang membentuk gestur objek.

Dalam karya Venzha yang berjudul “ICU in ma mind”, kita dapat melihat sang seniman sedang berada dalam tempat tidur suatu rumah sakit, sambil memainkan berbagai macam peralatan elektronik dihadapannya. Karya tersebut merupakan karya eksperimental dengan menggunakan alat-alat ICU di rumah sakit. Venzha menggunakan Chest Electrode, Pulse Oxymetry, Blood Pressure, dan Breath untuk mengekstrak suara dari dalam tubuhnya yang ditangkap oleh 2 buah computer: Monitor Vital Sign dan Ventilator, dengan Electrophonic Analog Instrument penangkap frekuensi sekitar ruang ICU. Semua sumber suara tersebut dimainkan secara acak selayaknya seorang DJ dengan banyak tombol dan potensiometer. Venzha membuat dua versi karya ini, versi pertama saat ia sedang sadar, versi kedua saat ia sedang tidak sadar karena obat bius.

Video ini ditayangkan dalam saluran kanal tunggal, dan diambil dengan kamera yang statis. Fokus kamera ada pada wajah dan tangannya, dimana ia ingin memperlihatkan aksinya memainkan peralatan sehingga mendapatkan suara yang menarik. Jenis tatapan yang berada dalam karya ini adalah averted gaze. Walaupun tubuh diposisikan menghadap kamera, namun Venzha sama sekali tidak menatap kamera. Hal itu dikarenakan Venzha ingin memberikan kesan natural pada eksperimen suara yang sedang ia kerjakan. Dalam karya ini, wujud tubuh tidak memadai sebagai representasi, sehingga dimodifikasi dengan peralatan elektronik. Hal itu menjadikan tubuhnya dapat dikategorikan sebagai tubuh tanpa bentuk.



gambar V.3 "*ICU in ma mind*" oleh Venzha I
sumber: <http://www.flickr.com/photos/venzha/2560537049/>

Dalam budaya postmodernisme, karya ini dapat ditafsirkan memiliki ciri-ciri dari politik tanda. Sifat tanda yang ironis digunakan tidak untuk menyampaikan pesan, namun menampakkan kelucuan atau kegilaan. Dalam karya ini, Venzha mengekspresikan alam bawah sadar dalam tubuhnya dengan cara yang tidak biasa, yaitu dengan mengekstrak suara dengan bantuan ICU rumah sakit. Dalam dunia seni rupa pada awal tahun 2000-an, sudah mulai banyak seniman yang bereksperimen dengan menggunakan peralatan elektronik sebagai bagian dari karya atau instalasi yang berperan penting bagi karya. Hal ini juga yang kemudian berkaitan dengan eksperimen Venzha dalam karya ini, yaitu menggunakan peralatan elektronik dari rumah sakit.

Pada karya yang berjudul "*Operation Room Total Solution*", Venzha juga mengerjakannya dengan peralatan peralatan yang berada di rumah sakit. Bedanya, karya ini mempunyai sentuhan digital selain peralatan rumah sakit, karena Venzha menggunakan laptop di dalamnya. Selain itu, Venzha tidak mengekstrak suara dari tubuhnya sendiri, namun memainkan peralatan analog dan digital yang dibawanya sendiri yang kemudian dielaborasi dengan peralatan rumah sakit. Dalam karya ini, Venzha membuat ekspresi suara yang lebih ke arah seni eksperimental. Fokus kamera berjarah jauh, dan memuat seluruh tubuh serta peralatan di dalamnya, membuat efek kekosongan dalam karya ini. Jenis tatapan dalam karya ini adalah averted gaze, dimana Venzha menghindari adanya medan tatapan. Hal tersebut dapat diinterpretasikan bahwa dalam karya ini, Venzha ingin memberikan kesan natural pada orkestra sound performance yang sedang ia lakukan.



gambar 7. "*Operation Room Total Solution*". Oleh Venzha I
sumber: <http://www.flickr.com/photos/venzha/2561430854/>

Dalam budaya postmodernisme, karya ini menggunakan politik tanda dimana Venzha menggunakan ruang di dalam sebuah rumah sakit, dimana tempat itu seharusnya digunakan untuk menyembuhkan orang, namun Venzha menggunakannya untuk berkarya. Selain itu, suara noise yang dihasilkan dalam video performans tidak untuk mengkomunikasikan sesuatu, namun hanya untuk eksperimen semata. Pada pertengahan dekade 2000-an, teknologi laptop sudah bisa di dapatkan dengan mudah di masyarakat. Karena itu, berbeda dengan karya "*ICU in ma mind*", Venzha menambahkan teknologi digital dari laptop yang dibawanya, sehingga suara yang dihasilkan berbeda. Dalam karya ini, tubuhnya masuk dalam kategori tubuh eksterioritas karena didisiplinkan untuk mengatur peralatan yang ada.

Kita dapat melihat bahwa melalui karya-karya sampel dari ketiga seniman, tubuh yang digunakan dalam video performans dekade 2000-an cenderung sebagai tubuh eksterioritas. Hal tersebut dapat dikaitkan dengan latar belakang sosial ketiga seniman yang terpengaruh oleh kebudayaan media. Kebudayaan media ditandai dengan kemunculan media massa seperti televisi, radio, film, dan produk dari kebudayaan industri yang dapat mendominasi kehidupan sehari-hari, membentuk pandangan politik, dan perilaku sosial masyarakat (Kellner, 1995: 1). Pada dekade 2000, kebudayaan media mulai menyebar dengan luas di Indonesia, terutama pada kota-kota besar tempat tinggal ketiga seniman. Kebebasan berekspresi melalui media diidentifikasi dapat menjadi pengaruh kuat bagi seniman untuk berkarya.

4. Penutup / Kesimpulan

Penggunaan video dalam performans sudah ada pada pertengahan 1960-an dalam bentuk video dokumentasi seni performans. Namun, karena video dokumentasi performans mempunyai kelemahan, seniman mulai menggunakan video sebagai bagian dari performans karena merasa perlu adanya eksperimen artistik yang bisa didapatkan dalam aspek perekaman.

Praktik video performans di Indonesia dapat dilihat dari medium yang mendahuluinya, yaitu seni performans yang gejalanya dapat dirasakan pada dekade 70-an dan seni video pada awal tahun 1990-an. Penulis memetakan praktik video performans pada peta seni rupa mulai muncul pada tahun 1996 dengan mengusung tema sosial budaya. Selanjutnya, seniman video performans yang muncul pada dekade 2000 menggarap tema-tema yang beragam, antara lain yang berkaitan dengan identitas, agama, feminisme, peperangan, dan iklan media massa.

Melalui sampel karya-karya, kita dapat membaca kecenderungan representasi dari seniman studi kasus. Karya Reza Afisina lebih cenderung merepresentasikan ekspresi dan gestur tubuh yang dapat membangun interaksi emosional kepada pemirsa. Karya Prilla Tania secara halus merepresentasikan bagaimana tubuh digunakan untuk mengkritik suatu keadaan atau fenomena tertentu. Karya Vincensius Christiawan secara teknik lebih merepresentasikan ekspresi melalui audio yang diekstrak dengan proses kode dari mekanisme alat-alat analog dan digital.

Terdapat dua kecenderungan pemakaian fokus kamera dalam karya ketiga seniman studi kasus. Pertama, fokus kamera yang cenderung dekat dengan objek tubuh, sehingga menciptakan suasana intim. Kedua, fokus kamera yang jarak pandangannya lebih melebar sehingga menciptakan kesan kekosongan. Selain itu, terdapat tiga jenis tatapan yang dapat diidentifikasi dalam karya-karya mutakhir tiga seniman studi kasus. Pertama, *direct* atau *extra-diegetic gaze* yang cenderung ada pada karya Reza Afisina. Kedua, *editorial gaze* yang cenderung ada pada karya Prilla Tania. Ketiga, *averted gaze* yang cenderung ada baik pada karya Prilla Tania maupun Vincensius Christiawan.

Berkaitan dengan wacana politik kebudayaan post-modernisme, karya Reza Afisina dapat ditempatkan dalam wacana kebudayaan politik citra dan tontonan, karya Prilla Tania dapat ditempatkan dalam wacana politik konsumsi, dan karya Vincensius Christiawan dapat ditempatkan dalam wacana politik tanda.

Penulis mengambil kesimpulan bahwa tubuh dalam video performans pada dekade 2000 cenderung ke arah tubuh sebagai eksterioritas. Pada era sekarang, tubuh dilihat secara eksterior karena beberapa fenomena kebudayaan media yang ada seperti munculnya teknologi yang memudahkan masyarakat bersosialisasi dan bereksperimen. Selain itu munculnya masyarakat modern yang menuntut hal serta cepat dan efisien juga mempengaruhi penggunaan tubuh secara eksterioritas dalam karya video performans. Fenomena kebudayaan media pula yang berpengaruh kuat dalam ciri khas konsep video masing-masing seniman. Hal tersebut tidak lepas dari latar belakang tempat tinggal seniman merupakan tiga kota besar di Indonesia yang terkena pengaruh kebudayaan media yang cukup kuat.

Ucapan Terima Kasih

Artikel ini didasarkan kepada catatan proses berkarya/perancangan dalam MK SR4099 Tugas Akhir Program Studi Sarjana Seni Rupa FSRD ITB. Proses pelaksanaan skripsi ini disupervisi oleh pembimbing Dr. Agung Hujatnika, M.Sn. dan Deden Hendan Durahman, M.Sch.

Daftar Pustaka

Agustinus, Ronny, (2004), *Video: Not All Correct*, Katalog Ok.Video, Jakarta Video Art Festival. Jakarta: ruangrupa.

Elwes, Catherine (2005), *Video Art a Guided Tour*, I.B. Tauris & Co Ltd, London.

Hujatnikajennong, Agung, (2011), [In]corporeal Tubuh-Video-Seni, Katalog Ok.Video, Jakarta Video Art Festival. Jakarta: ruangrupa.

Nur, Ermon Muh, dalam *Jurnal Kajian Ekonomi Vol. 1 Nomor 1*, (2012), *Konsumsi Dan Inflasi Indonesia*, hal. 57.

Murti, Krisna (2009), *Essays on Video Art and New Media : Indonesia and Beyond*, Indonesia Visual Art Archieve, Yogyakarta.

Rush, Michael (2003), *Video Art*, Thames & Hudson Ltd, London.

Tiara, Marina, (2005), *Mengenal Problematika Seni Media Baru (Studi kasus karya seni video Krisna Murti)*.