

WORKSHOP PERFORMANCE ART UNTUK SISWA SMKN 9 SURAKARTA

Santoso Haryono

Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta

Abstract

The training in performance art workshop is held remembering that students in SMK 9 Surakarta have had the basic understanding in visual arts adequately. Students of general Senior High School (SMA) in Surakarta don't have the aspect. This devotion is executed in the form of performance art Workshop. The technique uses a model of studying with. The model is used in order that students are able to receive the workshop material and are hoped to be able to bring creative ideas.

Key words : *workshop, performance art*

PENDAHULUAN

Perkembangan *performance art* dalam sejarahnya dikaitkan dengan rasa frustrasi umum yang terakumulasi oleh Perang Dunia. Ternyata proyek besar mencerahkan umat manusia bernama modernisme itu, membawa manusia pada tindak destruktif. Seni yang pada tataran paling mendasar selalu berujung pada suatu “keindahan” dan “menyenangkan”, dianggap tidak lagi relevan.

Perkembangan *performance art* terbentuk pada tahun 1970an, ketika istilah *performance art* mulai mapan di wilayah barat. Di Indonesia, saat itu istilahnya belum ada namun kecenderungannya sudah dimulai. Ada kondisi yang kurang-lebih sama, yaitu rasa frustrasi umum. Tahun 1970an, sebagian kalangan terdidik Indonesia mulai menyadari bahwa fondasi pembangunan rejim Soeharto ternyata rapuh. Dinamika pembangunan terlalu sentralistik. Pola pergerakannya picik. Ketertataan ternyata mengandung pendogmaan.

Dalam dunia seni mulai muncul konflik antargenerasi. Generasi tua hendak mempertahankan ketertataan yang diyakini

benar, sementara generasi muda menghendaki pembaharuan. Pembaharuan selalu bermula dari eksperimen, suatu semangat bermain, mengurai diri dari ikatan, meluaskan penglihatan.

Indonesia tahun 1980-an, makin jelas, *performance art* sangat bersesuaian dengan aktivisme mahasiswa. Mahasiswa, sejalan dengan kaum terdidik lainnya mulai mengupayakan protes atas laju pembangunan yang timpang. Dalam soal seni, kembali, sumber perkaranya berupa ketertataan yang dipaksakan. Sebagian mahasiswa seni lebih menyukai berekspresi di luar ruang kelas. Di luar keharusan-keharusan yang digariskan institusi. Sementara di dalam kelas berkesenian harus disesuaikan dengan kebijakan resmi, di luar kelas, “panggung” yang tersedia merupakan ruang terbuka dan aksi demonstrasi di ruang-ruang publik.

Faktor lain adalah kecenderungan mempertemukan berbagai disiplin dalam seni. Para seniman dan penyelenggara kegiatan seni menghasilkan karya dan kegiatan seni yang mempertemukan seni rupa, teater, tari, musik, juga sastra. Pertemuan antar seniman ini cenderung berisi perbincangan kritis tentang

realitas, tentang ketidak-adilan, dan tentang seni itu sendiri. Dalam *performance art*, sesungguhnya kekritisannya tidak saja terarah pada realitas, tetapi juga kritis pada seni.

Faktor ini pulalah yang menjadi dasar penulis untuk mengadakan *workshop performance art* untuk siswa SMK 9 Surakarta. Dengan pertimbangan bahwa siswa SMK 9 Surakarta sudah memiliki dasar-dasar pemahaman seni rupa secara memadai, dan aspek ini tidak dipunyai oleh siswa SMA umum yang ada di Surakarta.

Oleh karena sifatnya yang *hibryd* atau campuran dari cabang seni rupa dengan cabang seni lainnya, maka penulis melihat peluang bahwa dalam *workshop performance art* ini menggunakan materi teknik-teknik dasar seni teater.

SEDIKIT SEJARAH PERFORMANCE ART DI INDONESIA

Performance art lahir ketika media-media seni konvensional seperti lukis, patung, teater, musik, maupun tari sudah dianggap tidak bisa lagi menampung ide-ide para seniman. Gejala *performance art* sebetulnya banyak dipengaruhi oleh Dadaisme dan futurisme. Gelombang seni Dada pada jamannya memang banyak menentang kondisi serta nilai sosial ekonomi masyarakat pada saat Dunia seni rupa dianggap *stagnan* dan hanya berhenti pada materi karena sudah masuk sistem kapitalistik. Banyak pelukis modern pada saat itu lebih berpihak pada kaum *bourgeois* kapitalis, membuat seni menjadi begitu elit hanya ada dan dapat dinikmati di galeri-galeri seni saja.

Dalam dunia seni mulai muncul konflik antargenerasi. Generasi tua hendak mempertahankan ketertataan yang diyakini benar, sementara generasi muda menghendaki pembaharuan. Pembaharuan selalu bermula dari eksperimen, suatu semangat bermain, mengurai diri dari ikatan, dan meluaskan penglihatan.

Indonesia tahun 1990-an makin jelas *performance art* sangat bersesuaian dengan aktivisme mahasiswa. Mahasiswa sejalan dengan kaum terdidik lainnya mulai mengupayakan protes atas laju pembangunan yang timpang. Dalam soal seni, kembali sumber perkaranya berupa ketertataan yang dipaksakan. Sebagian mahasiswa seni lebih menyukai berekspresi di luar ruang kelas. Di luar keharusan-keharusan yang digariskan institusi. Sementara di dalam kelas berkesenian harus disesuaikan dengan kebijakan resmi, di luar kelas, “panggung” yang tersedia merupakan ruang terbuka dan aksi demonstrasi di ruang-ruang publik.

Faktor lain adalah kecenderungan mempertemukan berbagai disiplin dalam seni. Para seniman dan penyelenggara kegiatan seni menghasilkan karya dan kegiatan seni yang mempertemukan seni rupa, teater, tari, musik, juga sastra. Pertemuan antar seniman ini cenderung berisi perbincangan kritis tentang realitas, tentang ketidak-adilan, dan tentang seni itu sendiri. Dalam *performance art*, sesungguhnya kekritisannya tidak saja terarah pada realitas, tetapi juga kritis pada seni.

Pada awal tahun 2000, *performance art* di Indonesia mulai diakui keberadaannya dengan diadakannya festival *performance art* untuk yang pertama kalinya, yaitu *Jakarta Internasional Performance Art Festival (JIPAF)* di Teater Utan Kayu Jakarta. Pertengahan tahun 2001 kemudian dilanjutkan dengan Indonesia-Japan *Performance art Exchange*, Tour Bandung-Jogja-Jakarta. Tahun 2002 di Bandung berlangsung pula Bandung *Performance Art Festival (BAPAF)* dan yang terakhir 25-30 Mei 2004 di Bandung berlangsung Konferensi *Internasional Association Performance Art Organisers (IAPO)*. Acara yang diikuti para performers dan sekaligus organiser ini telah menghasilkan beberapa keputusan, salah satunya adalah Bandung (Indonesia) menjadi *resident* bagi IAPO Asia.



Gambar 1. Perfurbans 2008 Salah satu aksi *performance art* dalam *performance art Urbans* 2008 di Jogja.

Disamping beberapa *event performance art* besar tersebut telah banyak juga terselenggara program rutin yang diselenggarakan beberapa komunitas *performance art* di Jogja (Web Action #4) dan Bandung (Jamoe Tjap IKIP).

Performance art merupakan genre seni yang menempatkan dirinya pada irisan. Ia punya latar dari berbagai disiplin seni, sambil selalu menghindari dari konvensi-konvensi atau kategori-kategori yang sudah mapan. Mereka tidak hanya menerima mentah-mentah warisan nilai dan makna yang telah dibangun oleh para aparatus-aparatus dunia seni rupa sebelumnya, tetapi memproduksi makna baru dengan mendekonstruksi realitas sosial dan kemapanan seni rupa itu sendiri.

Performance art berada dalam barisan seni-seni avant-garde (garda depan). Ada istilah lain menyangkut pembaharuan dalam seni: kontemporer. Dalam dunia seni, istilah kontemporer tidak sekedar merujuk pada makna literer, yaitu kekinian. Kontemporer lebih merujuk pada prinsip-prinsip mengkritik, memperluas, bahkan menihilkan prinsip-prinsip yang sudah ada sebelumnya. *Performance art* juga bersesuaian dengan pengertian ini.

Membicarakan *performance art* adalah membicarakan semangat pembaharuan dalam

seni. Satu semangat yang bisa membuat pemirsa tertantang berpetualang. Sebuah petualangan menonton. Pemirsa seperti halnya setiap seniman: selalu melakukan petualangan setiap kali berkarya. *Performance art* adalah sebuah penampilan langsung yang mengkombinasikan elemen-elemen dari berbagai cabang seni.

Performance art adalah suatu kategori yang punya cakupan cukup luas, berkisar tentang variasi aktivitas, gaya, dan niat. Sebagai perbandingan, dari formal sampai yang memuat hal-hal politis, cara menikmati eksekusi karyanya sangat tergantung pada tindakan yang ditentukan oleh suatu tempat dan penonton. Ini sebuah bentuk seni yang tumpang tindih dan melampaui bentuk-bentuk karya yang menggunakan aksi atau tindakan seperti; *happening art*, *action painting*, *process art*, *street art*, *body art*, dan sebagainya. Sebuah *performance art* ditentukan oleh beberapa cara yang tidak sama dengan teater atau seni tari (Walker, 1977).

Seorang *performance artist* biasa menggunakan sastra, seni rupa, budaya populer, musik, tari, dan teater, juga video, slides, serta gambar-gambar dari komputer. Sebuah *performance* bisa terdiri dari satu atau beberapa orang dan mengambil tempat di mana saja dengan durasi sembarang. *Performance art* sering menggunakan tubuh si seniman sebagai medium utama.

Performance itu mungkin bersifat autobiografis atau melontarkan pernyataan politis, terutama dalam kondisi radikal. *Performance* sering juga menggandeng kegiatan sehari-hari. Dengan kata lain ia bukan hanya semata-mata penampilan, tapi juga sekaligus tindakan.

Persis karena sifat “alaminya”, *performance art* menolak definisi yang terlalu akurat atau gampang, yang melampaui deklarasi sederhana bahwa ini merupakan jenis seni yang dihidupkan langsung oleh senimannya. Definisi yang lebih ketat lagi akan dengan segera

dinegasi oleh ruang kemungkinan dari performance itu sendiri (Goldberg, 1988).



Gambar 2. Karya *performance art* “The armer of Soul” karya Satriana Didiek ini dipresentasikan di dua tempat yang berbeda dengan tampilan yang berbeda pula karena harus menyesuaikan tempat, ruang dan waktu.

Rumusan inipun sudah harus dielaborasi lagi karena tuntutan jaman. *Performance art* pada dasarnya memang lebih merupakan peristiwa daripada materi. Presentasi langsung merupakan karakter dasarnya. Karya sebenarnya adalah peristiwa yang hanya terjadi sekali, pada saat itu saja. Karya *performance* memang bisa dipresentasikan berkali-kali. Namun setiap presentasi selalu terikat pada ruang-waktu spesifik. Hingga presentasi kedua, ketiga, dan seterusnya, merupakan karya yang tidak lagi sama, karena ruang-waktunya berbeda.

Untuk mengatasi persoalan di atas, maka menurut penulis seorang performer harus mempunyai teknik dan pengetahuan yang menubuh (*embodied*). Dan, untuk mewujudkan bekal dasar tersebut dapat diwujudkan dengan teknik dasar olah tubuh yang ada pada teater.

JADWAL DAN LOKASI KEGIATAN

Kegiatan ini telah diadakan pelaksanaannya di SMKN 9 Surakarta, pada bulan Juni-Juli 2010. Karena sekolah ini memiliki program studi Seni rupa di antara sekolah yang tidak memprogram ditingkat SMA/ sederajat yang ada di wilayah Surakarta, dengan demikian kegiatannya memiliki ketepatan sasaran sebagai pengembangan ilmu dan kreativitas di program pendidikannya.

Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk *workshop performance art*, sedang teknik pelaksanaannya menggunakan model belajar bersama, dengan model ini agar setiap siswa mampu dalam menerima materi dan diharapkan akan dapat memunculkan ide-ide kreatif mereka. Dengan mengawali tentang pemahaman *performance art* kepada siswa, kegiatan ini berbentuk diskusi interaktif, kemudian kegiatan latihan yang diikuti peserta meliputi *gesture*, vokal dan imajinasi.

Sedang untuk bagian kedua latihan ini, para peserta *workshop* akan mendapat tugas yang dilakukan secara perorangan ataupun kelompok, menyusun konsep *performance art* yang kemudian hari akan dipresentasikan di tengah publik.

METODE DAN MATERI WORKSHOP

Sudah disinggung di atas bahwa Pengabdian Pada Masyarakat yang dilakukan penulis dilaksanakan di SMK 9 Surakarta. Diikuti oleh 15 Siswa kelas satu (putra-putri) dari berbagai latar belakang minat utama, yaitu multimedia, seni rupa dan desain komunikasi

visual. Kegiatan dilaksanakan bulan Juni - Juli 2010, setiap hari Jumat setelah mereka melakukan latihan Pramuka.

Menentukan jumlah peserta *workshop* (15 siswa) merupakan keputusan penulis, mengingat untuk sebuah *workshop* praktik, ideal peserta dan instruktur adalah 1:15. Materi *workshop* dalam program pengabdian pada masyarakat yang penulis lakukan adalah *performance art* dengan materi awal dasar-dasar teknik teater.

Performance art sendiri dalam praktiknya memang sudah banyak yang melakukan, tetapi untuk mengetahui bagaimana konsep, karakter dan metode penciptaannya belum banyak yang paham, pun oleh kalangan perupanya sendiri. Dengan sendirinya, dalam PPM ini tentu saja persoalan pertama yang muncul adalah pemahaman peserta terhadap *performance art*. Oleh karena itu, materi *workshop* yang pertama adalah pemahaman, konsep, teori dan praktik *performance art*, dan tak lupa sejarah perkembangan *performance art* di Indonesia. Kalau hal ini dikesampingkan, dalam praktiknya para peserta akan sangat kesulitan, minimal pada penguasaan ruang dan visualisasi konsepnya.

1. Metode Pembelajaran dalam Workshop

Metode pembelajaran yang dipraktikkan dalam *workshop performance art* ini menggunakan metode SAVI. Pembelajaran SAVI adalah pembelajaran yang menekankan bahwa belajar haruslah memanfaatkan semua alat indera yang dimiliki siswa. Istilah SAVI kependekan dari: Somatic yang bermakna gerakan tubuh (*hands-on*, aktivitas fisik) di mana belajar dengan mengalami dan melakukan; *Auditory* yang bermakna bahwa belajar haruslah dengan melalui mendengarkan, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat, dan menanggapi; *Visualization* yang bermakna belajar haruslah menggunakan indra mata melalui mengamati, menggambar,

mendemonstrasikan, membaca, menggunakan media dan alat peraga; dan *Intellectually* yang bermakna bahwa belajar haruslah menggunakan kemampuan berpikir (*minds-on*) belajar haruslah dengan konsentrasi pikiran dan berlatih menggunakannya melalui bernalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan, mencipta, mengkonstruksi, memecahkan masalah, dan menerapkan.

Oleh karena itu, dalam praktiknya *workshop performance art* di SMK 9 Surakarta ini seluruh peserta tidak hanya sebagai peserta pasif yang hanya mengikuti materi yang diberikan saja, tetapi juga terlibat aktif dalam latihan fisik, diskusi, berargumentasi dan presentasi karya *performance art* mereka.

2. Materi Workshop

Sudah disinggung di atas bahwa materi *workshop performance art* yang dilakukan penulis di SMK 9 Surakarta adalah pengetahuan tentang *performance art* dan pendekatan teknik *performance art* menggunakan dasar-dasar teknik teater. Di bawah ini adalah uraian materi *workshop performance art* yang dilakukan penulis:

a. Pengetahuan *performance art*

Dalam pemaparan materi pengetahuan *performance art* ini, penulis mengajak peserta untuk mendengarkan uraian tentang awal kemunculan *performance art* dan dasar pemikiran kenapa *performance art* lahir. Selain itu, penulis juga memaparkan teori seni yang mendasari kenapa *performance art* merupakan kelanjutan dari *conceptual art* dalam genre seni rupa bukan seni pertunjukan, serta praktik dan perkembangan *performance art* di Indonesia.

Dalam sesi ini, juga dibuka sesi tanya jawab dan diskusi. Hampir sebagian besar peserta *workshop* antusias. Hal ini terbukti dari keaktifan mereka dalam bertanya dan mengemukakan pendapat. Sebagai contoh: ada seorang peserta yang menanyakan apa perbedaan

seni pertunjukan, misalnya tari atau teater dengan *performance art*, dan kenapa *performance art* masuk dalam genre seni rupa bukan seni pertunjukan.



Gambar 3. Penulis sedang memberi materi.

b. Materi Dasar Teater

Materi dasar teater yang diberikan adalah teknik olah tubuh (gestur), teknik vokal, dan teknik imajinasi. Teknik olah tubuh, menurut penulis penting diberikan karena dapat menjadi sarana untuk kesiapan fisik dalam melakukan *performance art* yang kadang-kadang membutuhkan stamina yang prima. Selain itu, sebagai karya seni yang menggunakan tubuh sebagai medium, maka teknik olah tubuh secara tidak langsung memberi pengetahuan dan pengenalan tubuh pribadi.

Dalam teknik olah tubuh ini dibagi menjadi beberapa materi, yaitu :

- 1) Leher, mata, mulut (ekspresi)
- 2) Tangan (jari-jari, pergelangan, lengan, bahu)
- 3) Kaki (pergelangan lutut, tungkai, langkah)
- 4) Melatih pernafasan.
- 5) Terkontrol
- 6) Memperkaya daya kehadiran



Gambar 4. Penulis sedang memberi materi olah tubuh.

Materi yang kedua adalah teknik vokal, dalam teknik ini juga dibagi beberapa metrik *workshop*, yaitu:

- 1) Melatih suara/ vokal
- 2) Mengasah daya pencapaian (artikulasi)

Ketiga adalah materi imajinasi. Materi ini penting diberikan untuk mendorong peserta mempunyai daya imajinasi tinggi sehingga mampu membuat metafor dalam karya *performance art*, selain itu juga memberi bekal dalam memahami ruang dan waktu (lingkungan, alam benda di sekitarnya). Materi ini juga terdiri beberapa materi *workshop*, yaitu:

- 1) Konsentrasi dan fokus.
- 2) Observasi dan penyerapan (lingkungan – suasana – waktu)
- 3) Imajinasi (lingkungan – benda – suasana – waktu – peristiwa – kenangan)



Gambar 5. Penulis sedang memberi materi imajinasi.

c. Proses Penciptaan karya

Dalam proses penciptaan karya *performance art* yang akan dipresentasikan dalam “Pesta Pelajar 2010” di Teater Besar ISI Surakarta tanggal 04 November 2010, penulis pada awalnya coba menyerahkan konsep karya pada peserta *workshop*. Melalui metode diskusi, diharapkan akan muncul beberapa gagasan menarik tentang karya yang akan dibuat. Ternyata penulis salah, dengan keterbatasan pengetahuan mereka terhadap seni, membuat ide tersebut berhenti di tengah jalan, mereka sangat kesulitan.

Oleh karena itu, pada akhirnya diambil menggunakan alternatif lain, yaitu mengumpulkan kesulitan para peserta *workshop*, kemudian didiskusikan ulang yang hasilnya sebagai dasar untuk pembuatan karya *performance art*. Dengan tetap membawa visi dan misi lembaga, akhirnya penulis membuat karya bertajuk “Gotong Royong”. Gotong royong adalah sifat kebersamaan dalam menempatkan pilihan hidup secara bersama, dengan mendahulukan kepentingan-kepentingan yang menjadi prioritas utamanya. Pandangan ini dicetuskan ke dalam bentuk presentasi dalam sebuah karya Seni rupa Pertunjukan, dengan mengharapkan agar gagasan tersebut dapat dipahami masyarakat, sebagai peringatan ketika melihat kondisi yang sering terjadi di tengah kehidupan.

Karya Gotong Royong ini menggunakan empat elemen utama, yaitu: konstruksi bambu, tali kenur, bantalan, dan peluit, yang ke semuanya mempunyai makna.

1. Bambu

Bambu atau *pring* asal katanya dari *paring peparang mring papringan* tempat berkumpulnya marang miring maring parang terhadap kebutuhan kepentingannya terhadap yang digunakan dan sebagai perang atau kedamaian terserah yang menggunakan bambu tanaman khas yang dapat dimanfaatkan

batangnya pagar tiang rumah perahu jembatan anyaman alat rumah tangga tanda waktu kenthongan angklung musik bambu bahkan dulunya konon pendhapa sasana sumewa di keraton bangunannya dibuat dari bambu hidup secara bergerombol petung wulung apus ori mudah dicari dengan cara digergaji potong dimakan pada saat usianya muda njangan bung sayur rebung sebagai tempat berlindung hewan musang anehnya tidak punya cabang bisa buat senjata untuk bunuh hewan buruan bambu runcing pring sedhapur pring tempuk ros pring mentul pucuke pendekar bambu kuning sering makan di pondhok bambu dengan ditemani si seruling bambu tokoh pesilat dari banten dan bambu runcing disimbulkan sebagai semangat perjuangan.

2. Tali Kenur

Kenur adalah tali untuk mengikat terbuat dari rami dibeli disembarang tempat toko kelontong warung kios toko besi ukuran kecil dan besar sering digunakan untuk mengukur memasang beton bata tegel lantai kelebaran ketinggian bangunan rumah di samping panjang juga kuat untuk digunakan dan mampu membuat goresan pada tubuh manusia kalau tidak hati-hati cara menggunakannya ketika bermain layang-layang masih sering dijumpai dengan tali kenur bagi orang jawa dapat menghindari penyakit tolak bala apabila diikatkan pada bagian pergelangan tangan kiri

3. Bantalan

Bantalan dibuat oleh manusia semenjak dibutuhkan sebagai alat untuk mengganjal kepala pada saat ia tidur. Pada bagian bokong dada leher belakang tulang belakang pada saat ia duduk bersila timpuh agar nyaman biasanya dibuat dari sejenis kain berisi kapas potongan kain gabus karet sepon plastik potongan parket karpet ukurannya besar kecil sama saja yang jenis besar untuk orang dewasa. Sedang yang kecil, untuk anak-anak boneka anak pada saat ditidurkan

dibuat bantalan agak lebih minim ukurannya. Konon manusia purba menggunakan dengan memanfaatkan serpihan batang kayu daun ranting kering yang dibungkus dengan kulit binatang dijamin penjajahan untuk membangun jalan kereta dipasanglah bantalan kayu untuk menahan rel agar kereta berjalan nyaman dan roti bantal paling disukai anak-anak.

4. Peluit

Peluit atau *sempritan* asal kata *jamprit* *emprit* kecil namun menghasilkan suara besar keras lomboak rawit kecil cabe pedas setengah mati atau peluit terbuat dari plastik memiliki ruang udara yang berisi biji bulat dengan kedua jari yaitu jari telunjuk dan ibu jari cara memegangnya adalah alat yang digunakan dengan ditempel pada kedua bibir dan lalu ditiup terdengarlah suaranya prit bunyinya alat ini mudah dicari karena telah banyak orang membutuhkan manfaatnya polisi pramuka tentara tukang parkir wasit pertandingan anak-anak sering menggunakan sebagai mainan peralatan semacam ini dikenal semenjak kita mengenal penjajahan penempatannya dengan cara memberi sedikit tali lalu dikalungkan pada leher ada yang disimpan dalam saku digantungkan pada ring kunci kontak pak susno disebut-sebut sebagai tokoh si peniup peluit, salah satu kampung di Jakarta namanya peluit terkenal dihuni kaum pedagang.



Gambar 6. Konstruksi Bambu dan jalinan tali kenur.

Berdasarkan keseluruhan elemen tersebut, akhirnya dibentuk simbol dan metafor yang mempunyai arti bahwa konstruksi bambu merupakan simbol kekuatan, dimana merupakan dasar kami yang selalu dengan mempertimbangkan pemerataan persatuan, walaupun terjadi perbedaan usia, kecerdasan, ekonomi, dan kesukuan. Bantalan, *Bantolo* sebagai tempat pengikat tali kenur adalah sebuah Kesadaran yang selalu digunakan ketika kami bergaul.

Tali Kenur, *Ka – Nur* yaitu (Jawa : *Karano – Cahyo*), yang diartikan sebagai cahaya, sinar kehidupan, dimana merupakan keyakinan bahwa Tuhan selalu maha ada dan maha mengerti. *Semperitan*, Peluit ialah media tanda yang digunakan mengatur dalam kehidupan. Dengan demikian membangun Gotong royong, adalah proses penempaan bersama dengan dilandasi kesadaran hidup, berkeTuhanan dengan menyepakati aturan yang digunakan dan saling menghormati sesama makhluk hidup.



Gambar 7. Adegan pertama tiga orang laki-laki naik ke atas konstruksi bambu.
(photo: Joko Aswoyo)

Proses *performance art* melalui beberapa tahapan/adegan. Pertama: tiga orang laki-laki masuk ke dalam ruang presentasi mendekati bambu dan naik ke instalasi bambu. Kedua, masuk, empat orang perempuan masuk menyusul tiga orang sebelumnya. Adegan selanjutnya

beberapa orang masuk kemudian menali bambu dengan kenur.



Gambar 8. Adegan kedua.
(photo: Joko Aswoyo)



Gambar 9. Adegan ketiga.
(photo: Joko Aswoyo)

Setelah terdengar bunyi pluit, mereka menarik tali kenur secara acak dan menambatkan/ mengaitkan pada tiang dan

penonton yang hadir. Dan endingnya, semua diam kemudian memberi hormat pada penonton.

DAFTAR PUSTAKA

Atkins, Robert. 1990. *Art Speak, A Guide to Contemporary Ideas, Movements, and Buzzwords*, New York, Abbiville Press Publisher.

Goldberg, Rose Lee. 1988. *Performance art – From Futurism to the Present*, London, Penerbit Thames and Hudson, Heru Hikayat, *Occupying Space*, dalam pengantar Festival *Performance Art* “Occupying Space” di Lombok, 2007.

Syafruddin. 2006. *Telaah Estetika*, dalam buku pegangan mata kuliah Estetika, PPs ISI Yogyakarta.

Mikke Susanto. 2001. *Membongkar Seni Rupa*, Jogja, Galang Press.

Satriana Didiek. 2006. Isnanta, *Kajian Metamorfosis Performance Art Serta Aspek Sosialnya*, Dalam Jurnal Ilmiah “Nirmana” Vol. 8 No. 2 Tahun 2006, Jurusan Desain Komunikasi Visual Univ. Petra Surabaya.

Walker, John A. 1977. *Glossary of Art, Architecture and Design Since 1945*, London, Clive Bingley Ltd.