

ESENSI DAN NILAI SENI POSTER PAGELARAN WAYANG KULIT KARYA GESTISUTIS

Ryan Sheehan Nababan

Program Pascasarjana

Institut Seni Indonesia Surakarta

Jl. Ki Hadjar Dewantara No. 19 Ketingan, Jebres, Surakarta, 57126

Guntur

ISI Surakarta

Aton Rustandi Mulyana

ISI Surakarta

Dharsono

ISI Surakarta

ABSTRAK

Poster tidak hanya sebagai media publikasi acara maupun media kampanye. Poster dapat menjadi media ekspresi estetis yang mencitrakan pengalaman dan ideologi seniman. Poster Pagelaran Wayang Kulit merupakan salah satu bentuk poster yang diciptakan atas dasar persepsi, pengalaman estetis, serta ideologi dari kelompok GestiSutis. Masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana latar belakang pengalaman, ragam bentuk visual poster, serta esensi dan nilai dari pengalaman GestiSutis dalam karya-karya posternya. Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi dengan menggunakan analisis fenomenologi persepsi dari Merleau-Ponty. Hasil menunjukkan bahwa: *pertama*, dalam pembentukan persepsi dan pengalamannya terhadap dunia seni tradisi pertunjukan wayang kulit dan dunia seni poster, GestiSutis dipengaruhi oleh faktor historisitas dan temporalitas. *Kedua*, ragam bentuk Poster Pagelaran Wayang Kulit disusun oleh GestiSutis atas dasar proses persepsinya yang kreatif, yaitu imajinasi, ekspresi, gaya visual, dan bahasa visual. *Ketiga*, GestiSutis memiliki pengalaman estetis terhadap dunia pewayangan dan dunia poster. Dalam konstruksi nilai, GestiSutis memaknai Poster Pagelaran Wayang Kulit sebagai kualitas ekspresi estetis, kualitas dokumentasi dan informasi budaya, kualitas edukasi, dan kualitas *artist merchandise*.

Kata kunci: seni poster, wayang kulit, fenomenologi persepsi, Merleau-Ponty.

ABSTRACT

Poster does not only function as a publication media but also as a campaign media. Poster may function as a media of aesthetic expression showing experiences and ideology of an artist. The Poster of Leather Puppet Exhibition is one of poster forms created based on perception, aesthetic experiences, and ideology of GestiSutis group. The problems discussed in this research are how is the background of experiences, various forms of visual poster, also the essence and values of GestiSutis's experiences in his poster works?. This research applied a phenomenology approach using perception phenomenology analysis by Merleau-Ponty. The result shows that: first, in forming his perception and experiences towards the performance tradition art world of leather puppet and poster art world, GestiSutis is influenced by factors of history and temporality. Second, various forms of Leather Puppet Exhibition Poster have been arranged by GestiSutis based on his creative perception process, namely imagination, expression, visual style, and visual language. Third, GestiSutis has aesthetic experiences towards puppet art world and poster world. In term of values construction, GestiSutis interprets Wayang Kulit Exhibition Poster as a quality of aesthetic expression, a quality of documentation and cultural information, a quality of education, and a quality of artist merchandise.

Keywords: poster art, leather puppet, phenomenology of perception, Merleau-Ponty.

A. Pengantar

GestiSutis merupakan sebuah kelompok seni berbasis di Solo yang memfokuskan kerja kreatifnya

pada penciptaan seni poster bertemakan pagelaran wayang kulit. Di dalam poster-posternya, GestiSutis memang selalu memuat informasi mengenai: siapa dalang yang bermain, lakon yang dibawakan, kapan

pertunjukan wayang berlangsung, serta di mana letak pertunjukan wayang akan dipagelarkan. Namun uniknya, poster yang diciptakan tidak dapat ditemukan di ruang-ruang publik layaknya sebuah poster publikasi yang memuat informasi gelaran acara seperti pada umumnya. Keberadaan poster-poster karya GestiSutis ini hanya dapat ditemui pada saat pagelaran wayang kulit yang menjadi sasarannya sedang berlangsung. GestiSutis memanfaatkan lahan kosong di sekitaran pagelaran wayang untuk menyajikan karya-karya seni posternya, seperti di Taman Budaya Jawa Tengah (TBJT) Surakarta, Radio Republik Indonesia (RRI) Surakarta, Sanggar Mayangkara milik Ki Purba Asmara, Balai Agung serta di Setinggil Keraton Surakarta. Poster karya GestiSutis disajikan menggunakan figura dan disusun sedemikian rupa layaknya sebuah karya seni yang berada di galeri-galeri mapan.

Bila ditinjau lagi dengan lebih cermat, meski karya-karya poster GestiSutis menampilkan visual pewayangan, namun visual-visual poster tersebut dimodifikasi oleh GestiSutis menjadi tampak lebih modern. Terlihat dari penyajian visual di dalam posternya yang menghadirkan ragam gaya visual. Berdasarkan fenomena kesenian tersebut maka peneliti tertarik untuk meneliti latar belakang pengalaman, bentuk karya poster pagelaran wayang kulit, serta nilai pengalaman GestiSutis dalam karya poster pagelaran wayang kulitnya.

Penelitian ini bertujuan untuk menyingkap dan memahami mengenai pengalaman-pengalaman estetis yang dialami oleh GestiSutis, hingga mampu menafsirkan dan memaknai cerita serta tokoh-tokoh yang terdapat dalam pagelaran pewayangan, yang kemudian dituangkannya ke dalam karya seni poster. Namun, secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk: (1) Menemukan faktor-faktor yang mendorong GestiSutis menciptakan Poster Pagelaran Wayang Kulit, (2) Menyingkap dan memahami wujud Poster Pagelaran Wayang Kulit Karya GestiSutis, dan (3) Menyingkap dan memahami esensi serta nilai-nilai pengalaman GestiSutis dalam Poster Pagelaran Wayang Kulit.

Manfaat penelitian ini, adalah memberikan kontribusi terhadap penulisan ilmiah mengenai seni dan desain poster yang sangat sedikit menggunakan pendekatan pengalaman. Selain itu, juga untuk memperdalam pemahaman bahwa dalam sebuah karya seni, khususnya seni rupa dan desain, berhubungan erat dengan persepsi dan pengalaman dari pembuatnya. Merleau-Ponty menekankan bahwa persepsi akan selalu dipengaruhi dari adanya

faktor masa lalu, masa depan, tata cara manusia, kondisi fisik, ideologi, dan tatanan moral manusia (Merleau-Ponty, 2005: 157; Quinn, 2008: 12). Pengaruh-pengaruh tersebut juga menunjukkan adanya keterkaitan antara persepsi dengan aspek temporalitas dan historitas yang tidak dapat diabaikan. Di dalam catatan Merleau-Ponty, temporalitas mengarah dalam realitas manusia itu sendiri. Hal ini dikarenakan realitas manusia selalu berupa pergerakan dari apa yang pernah terjadi (masa lampau), menuju masa depan, sedangkan hasil dari pergerakan ini adalah pikiran yang hadir di masa kini. Dalam historitas, Merleau-Ponty lebih mengacu kepada kehadiran subjek-tubuh di dalam dunia sebagai syarat pengalaman. Merleau-Ponty menekankan bahwa manusia tidak dapat lepas dari sejarahnya. Dalam membentuk sejarahnya, manusia akan melibatkan subjek lain yang tumbuh bersamanya. Historitas ini mengarah kembali kepada istilah intersubektivitas. Intersubektivitas yang terjadi di pertemuan antara dua orang atau lebih ini adalah sebagai perwujudan manusia yang terlibat dalam dunia ketika membentuk sejarah. Keterlibatan orang lain dalam pembentukan pengalaman karena perlu disadari tiap individu memiliki batasan dalam persepsi subjektifnya (Roberdeau, 2011). Merleau-Ponty dalam fenomenologi persepsinya, juga menyebut tindakan-persepsi, yaitu sebuah hubungan dialektis di mana persepsi menuntun tindakan dan juga tindakan menuntun dari proses persepsi (Mulyana, 2013: 43). Penjabaran mengenai persepsi ini menunjukkan bahwa persepsi merupakan latar belakang dari adanya pengalaman ketubuhan.

Pemikiran Merleau-Ponty, persepsi juga bagian dari tindakan ekspresif dan kreatif yang sangat erat dengan praktek-praktek kerja dalam dunia artistik (Merleau-Ponty dalam Ed. Johnson, 1993: 76-120). Melalui seni, dapat diketahui keterlibatan persepsi manusia dengan dunianya dapat diwujudkan. Menurutnya, seorang seniman yang melihat dunia mampu menerjemahkan persepsinya ke dalam sebuah kanvas atau media tertentu (Wrathall dalam Parry, 2011: 12).

Merleau-Ponty dalam Quinn menyebut proses imajinasi, ekspresi primer, gaya, dan bahasa ketika membahas bagaimana persepsi berhubungan dengan praktek kerja seniman. Imajinasi dimaksud adalah kemampuan GestiSutis dalam membayangkan *lakon* serta tokoh-tokoh wayang kulit menjadi lebih nyata, berdasarkan persepsi yang dialaminya (Merleau-Ponty, 1993: 126). Selanjutnya, ekspresi primer dimaksud adalah ketika GestiSutis menerjemahkan imajinasinya dari hasil persepsi

terhadap dunia pewayangan dengan cara yang tidak lazim dan inovatif (Quinn, 2012: 12-13).

Bentuk dari ekpresi primer ini berupa gaya dan bahasa. Konsep gaya, yaitu persepsi GestiSutis berkaitan dalam melambangkan makna ketika mengekspresikan kepada orang lain, dan ini merupakan sebuah proyek dalam rangka ada-dalam-dunia (Quinn, 2012: 16). Selanjutnya konsep bahasa, yang oleh Merleau-Ponty dibedakan dalam dua elemen. Pertama *parole parlée*, dimaksud adalah bahasa yang sudah menjadi milik bersama masyarakat. Sedangkan kedua, *parole parlente*, dimaksud adalah bahasa yang menciptakan makna baru (Bertens, 2014:142-143). Bila dianalogikan ke dalam seni poster karya GestiSutis, maka *parole parlente* merupakan bahasa visual yang berupa asal-usul baru non-kognitif. Setelah itu, melalui sebuah diskusi atau perbincangan, bahasa visual tersebut memunculkan bentuk-bentuk makna yang kemudian disarikan dan menjadi tujuan kognisi (Quinn, 2012: 19). Dengan demikian, GestiSutis sebagai kelompok seni memunculkan bentuk gaya serta bahasa visual dalam setiap karya seni poster pagelaran wayang kulitnya. Gaya dan bahasa visual yang ditampilkannya tersebut merupakan wujud dari tindakan ekspresif dan kreatif yang didasari persepsi dan imajinasinya terhadap dunia pewayangan dan seni poster. Selain itu, melalui gaya dan bahasa visual yang ditampilkan, GestiSutis hendak menciptakan makna baru yang nantinya mampu menjadi tujuan kognisi. Keseluruhan bentuk tindakan ekspresif dan kreatif tersebut dalam rangka GestiSutis menunjukkan eksistensinya di dunia; ada-dalam-dunia. Penjabaran mengenai konsep dari fenomenologi persepsi dan pengalaman tersebut akan digunakan penulis untuk mengurai persoalan dalam penelitian ini. Maka, penulis menjadikan pendekatan ini sebagai tataran-tataran yang harus dilalui. Pada tataran pertama, yaitu tataran persepsi, poster pagelaran wayang kulit karya GestiSutis diposisikan sebagai hasil dari dunia pewayangan yang dimaknai oleh GestiSutis sendiri atas dasar pengalaman nyata yang dialaminya.

Tataran kedua dengan meminjam pemikiran Merleau-Ponty mengenai penilaian. Di dalam penjelasan Ponty, penilaian dapat dipandang sebagai persepsi dari rangkaian objek yang dipersepsi. Penilaian ini merupakan sebuah proses yang dilalui manusia saat melakukan peleburan antara pemikiran dan pengalamannya (Rahmawati, 2012). Pada tataran ini, poster pagelaran wayang kulit karya GestiSutis diposisikan sebagai sebuah karya yang diwujudkan atas dasar pengalaman estesisnya yang bernilai

terhadap dunia pewayangan. Pengalaman estesis ini karena adanya relasi antara pengetahuan, wawasan, dan ketrampilan GestiSutis dalam mewujudkan poster dengan kondisi budaya yang mereka alami. Selain itu, tentunya GestiSutis juga memikirkan mengenai kegunaan sosial dari poster-posternya yang mereka ciptakan, yaitu untuk mereka pamerkan kepada khalayak, dan tentunya mereka nikmati sendiri sebagai bentuk pengungkapan ekspresi estesis (Brunius dalam Ed. Breadsley dan Schueller, 1967: 25).

Penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat kualitatif. Guna melancarkan kegiatan penelitian ini dalam mencari makna sebuah pengalaman dari GestiSutis, penulis menggunakan metode fenomenologi. Moustakas juga menegaskan bahwa dalam penelitian fenomenologi, persepsi dianggap sebagai sumber utama yang bersifat mutlak (Moustakas, 1994: 52). Pengalaman nyata yang dialami dan dipersepsi oleh GestiSutis dijadikan data dasar dari realita (Littlejohn, 1996: 204).

Penelitian ini akan melakukan serangkaian kegiatan yang akan membantu penulis dalam mengumpulkan data secara induktif. Dalam tradisi fenomenologi, Creswell menyarankan sebuah kegiatan pengumpulan data yang disebutnya "A Data Collection Circle" (Creswell, 2007: 118). Kegiatan ini antara lain: (a) Mendapatkan informan kunci, yaitu Randy Eko Prasetyo dan Eka Rahmawan sebagai pendiri sekaligus pelaku GestiSutis; (b) Mendapatkan akses dan menjaga hubungan baik dengan GestiSutis; (c) Pengumpulan data dengan melakukan observasi partisipan, wawancara mendalam, pengumpulan dokumen, serta rekaman audiovisual terhadap kegiatan GestiSutis; (d) mencatat dan merekam kejadian saat pengamatan; dan (e) penyimpanan data untuk *data-base*.

Data yang terkumpul melalui strategi pengumpulan data selanjutnya di analisis. Mengikuti saran Creswell yang sejalan dengan Moustakas, proses analisis data dalam penelitian ini (Creswell, 2007: 159) adalah: *Pertama*, peneliti mendeskripsikan pengalaman pribadi dari fenomena keberadaan GestiSutis. *Kedua*, peneliti melengkapi data melalui wawancara atau dari berbagai sumber data. *Ketiga*, pernyataan-pernyataan tersebut dikelompokkan ke dalam unit makna (*meaning unit*). *Keempat*, menuliskan sebuah penjelasan tekstural (*tekstural description*) mengenai pengalaman apa yang dialami GestiSutis dalam poster pagelaran wayang kulitnya, termasuk contoh-contohnya. *Kelima*, menuliskan bagaimana pengalaman tersebut terjadi. Tahap ini disebut deskripsi struktural (*structural description*),

yaitu peneliti merefleksikan pemikirannya pada konteks dan keadaan bagaimana fenomena tersebut dialami oleh GestiSutis. Pada tahap kelima ini, peneliti akan melakukan interpretasi. *Keenam*, peneliti kemudian mengkonstruksikan seluruh penjelasannya (deskripsi tekstural dan struktural) mengenai makna dan nilai pengalaman GestiSutis yang terkandung dalam karya poster pagelaran wayang kulitnya.

B. Pelaku GestiSutis

GestiSutis didirikan oleh dua orang seniman dan perancang grafis, yaitu Randy Eko Prasetyo (27 tahun) dan Eka Rahmawan (27 tahun). Randy dilahirkan di Sragen pada tanggal 8 September 1987. Sedangkan Eka Rahmawan dilahirkan pada tanggal 9 Desember 1987, Boyolali. Keduanya bertemu ketika mengenyam pendidikan seni rupa dan desain di universitas yang sama, di Jurusan S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Sastra dan Seni Rupa, Universitas Negeri Sebelas Maret (UNS), Surakarta. Mereka mengalami pengalaman nyata terhadap dunia pewayangan dan dunia poster.

Randy dan Eka memiliki kesamaan pandangan bahwa pertunjukan wayang kulit dapat dimaknai sebagai kesenian yang memiliki banyak nilai-nilai kehidupan. Nilai-nilai yang tersirat dalam sebuah pertunjukan maupun yang melekat pada tokoh-tokoh wayang kulit, dapat direnungkan dan diaplikasikan dalam setiap perjalanan manusia. Seni pertunjukan wayang kulit, terkandung nilai-nilai luhur yang dapat diresapi dan direnungkan. Singkatnya, bagi Randy dan Eka, wayang kulit merupakan sebuah tontonan (hiburan) sebagai tuntunan hidup.

Selain itu, Randy dan Eka juga memiliki kesamaan pandangan terhadap dunia poster. Dalam persepsi mereka, poster tidak hanya mampu menjadi media yang berisikan pesan atas dasar pesanan pihak-pihak tertentu, layaknya poster-poster komersial maupun poster kampanye politik. Bagi mereka, poster dapat dijadikan sebagai sebuah media untuk mewujudkan ekspresi estetis para pembuatnya.

C. Profil GestiSutis

GestiSutis berdiri pada tanggal 8 September 2011. Nama ini dipilih oleh Randy dan Eka karena mewakili proses kerja kreatif mereka dalam menciptakan karya poster yang menggunakan teknik cetak saring. Penonjolan teknik cetak saring pada nama kelompok mereka ini tercermin dari

penggabungan suku kata antara kata "gesut" dan "titis".

Pemilihan kata "gesut" pada kelompok GestiSutis, adalah untuk menyelaraskan dengan teknik cetak yang digunakan kelompok ini dalam menciptakan seni poster. Dalam teknik ini, tinta yang akan dicetak dituangkan di atas kain gasa (*screen*), yang sudah memiliki pola dari negatif desain yang telah dibuat sebelumnya. Kemudian tinta tersebut diratakan dengan memberikan sapuan dan tekanan menggunakan *rake*.¹ Proses menyapu untuk meratakan tinta inilah yang dikenal juga dengan "menggesut", sebuah istilah dari bahasa keseharian yang biasa digunakan oleh para seniman cetak grafis.

Pemilihan kata "titis", untuk mewakili ketercapaian harapan yang ingin diperoleh Randy dan Eka. Kata "titis" merupakan sebuah kata yang diambil dari Bahasa Jawa, yang memiliki arti tepat sasaran. Pengharapan dalam artian ini, merupakan harapan-harapan yang ingin dicapai GestiSutis dengan karya seni poster pagelaran wayang kulit, yaitu: (1) sebagai karya seni, media ekspresi estetis; (2) sebagai kerja dokumentasi dan informasi budaya tradisi; (3) serta sebagai media edukasi.

GestiSutis dapat dikatakan sebagai kelompok seni yang cukup produktif dalam menciptakan karya seni poster pagelaran wayang kulit. Saat ini GestiSutis sudah menciptakan sebanyak 37 karya poster yang menarasikan lakon dari suatu pagelaran wayang kulit, dan dapat dikategorikan ke dalam empat periode yang berbeda, yaitu periode 2011, 2012, 2013, dan periode 2014.

Setiap periodenya, seni poster karya GestiSutis ini memiliki karakteristik dan pendekatan visual yang berbeda-beda. Ragam gaya visual ini seperti *Victorian*², *Arts and Crafts*³, *Art Nouveau*⁴, dan *Psychedelic*⁵. Selain itu mereka juga banyak terinspirasi dari gaya-gaya komik dan realis. Pada setiap karya poster GestiSutis selalu terdapat keterangan karya yang menyertainya. Keterangan ini meliputi: tema pagelaran, judul lakon, nama dalang, tanggal dan lokasi pagelaran wayang. Selain itu, GestiSutis juga menyertakan keterangan karya mengikuti tradisi dari karya seni rupa grafis konvensional, yaitu identitas seniman atau kelompok seni, dan nomor edisi karya.

GestiSutis mempunyai struktur kerja yang kreatif, yaitu proses pra-produksi, proses produksi, dan proses pasca-produksi. Pada proses pra-produksi, GestiSutis melakukan tahapan mencari informasi pertunjukan wayang kulit yang akan dipagelarkan, berdiskusi (*brainstorming*) untuk

menemukan ide dan konsep, membuat sketsa poster, dan tahapan digitalisasi untuk *preview* poster.

Pada proses produksi, GestiSutis melakukan tahapan mencetak sketsa poster menggunakan mesin fotokopi, *afdruk screen* sablon, menyiapkan alat-alat cetak (tinta, cairan M3, rakel, meja, dan lampu), kemudian mencetak poster. Terakhir pada proses pasca produksi, GestiSutis melakukan tahapan pameran. GestiSutis memiliki dua unsur pameran, yaitu pameran non-konvensional dan pameran konvensional. Pameran non-konvensional, GestiSutis menyebutnya dengan *street exhibition* dimaksud adalah pameran langsung mendatangi penikmat poster pada sebuah pagelaran wayang kulit tertentu. Pameran konvensional dimaksud adalah pameran karya poster pada sebuah galeri mapan, ketika menjadi peserta pameran undangan.

D. Bentuk Poster Pagelaran Wayang Kulit Karya GestiSutis

Ragam bentuk karya-karya seni poster GestiSutis merupakan hasil dari imajinasi kreatif dan persepsi yang dialami GestiSutis terhadap pagelaran wayang kulit. Dalam penulisan ini, pembahasan ragam bentuk poster dicontohkan pada poster tema *Prahasta Lena* dan *Dewabrata Lahir*.

a. Poster *Prahasta Lena*

Pada *lakon* tersebut, GestiSutis mengimajinasikan *Prahasta* yang sedang bertempur dengan *Anila*. Pemilihan adegan tersebut didasarkan pandangan GestiSutis, bahwa untuk mewakili *lakon Prahasta Lena* dapat dilakukan dengan menonjolkan adegan pertempuran antara *Prahasta* yang membawa pusaka *Kembang Dewaretna* melawan *Anila*. Selain itu, GestiSutis juga mengimajinasikan adegan munculnya *Indradi* dari tugu yang dipukulkan *Anila* pada *Prahasta*. Hasil imajinasi kreatif terhadap *lakon Prahasta Lena* tersebut kemudian diekspresikan GestiSutis dengan menampilkan kesan keras, beringas, jahat, namun juga patriotik, ksatria, bebas, ekspresif, dan penuh energi. Bentuk ekspresi GestiSutis ini tercermin dalam ragam gaya visual dan bahasa visual yang dihadirkan GestiSutis dalam karya poster *Prahasta Lena* ini.



Gambar 1. Poster *Prahasta Lena* karya GestiSutis, cetak sablon multi warna di atas kertas ukuran A2, edisi 13/25, 2011. (Foto Ryan S. Nababan, 2014)

Gaya realis tampak pada tokoh *Prahasta*, *Anila*, dan *Indradi*. Dalam persepsi GestiSutis, gaya realis ini dapat mewakili dan memudahkan dalam menarasikan adegan pertempuran. Ekspresi wajah dan *gesture Prahasta* dibentuk oleh GestiSutis layaknya tokoh yang memiliki kekuatan tidak tertandingi dan heroik, namun juga beringas, sesuai karakternya pada *lakon* tersebut. Sedangkan *Indradi* diilustrasikan dengan tampilan yang cantik dan gemulai seperti bidadari. Gaya realis pada kera digambarkan tangan-tangan yang berbulu lebat.

Gaya komik dapat ditinjau pada serpihan-serpihan tugu yang pecah berhamburan di belakang kepala *Prahasta*. Poster *Prahasta Lena* ini juga mengusung gaya *psychedelic* yang cukup mendominasi keseluruhan visual poster. Gaya ini dapat ditinjau pada warna dan tipografi yang ditampilkan pada elemen teks, seperti judul bertuliskan *Prahasta Lena*, subjudul bertuliskan nama dalang Ki Anom Suroto, dan *bodycopy* berupa informasi tanggal dan lokasi pagelaran.

Bahasa visual yang ditampilkan, GestiSutis menggunakan bentuk kera pada bagian kanan dan kiri visual poster sebagai penanda bahwa *lakon*

Prahasta Lena merupakan epos *Ramayana*. Kemudian, GestiSutis menampilkan bentuk pedang besar untuk mewakili kesaktian pusaka *Kembang Dewaretna*. GestiSutis juga menampilkan tugu yang hancur berhamburan di belakang kepala *Prahasta* untuk menunjukkan bahwa tugu ini yang digunakan untuk membunuhnya. Serpihan dari tugu tersebut ditampilkan dengan mempertimbangkan unsur gerak oposisi untuk mewakili kesan dinamis dan mengerikan (Sanyoto, 2010: 139-140). Sosok *Anila* digambarkan dengan menampilkan tangan-tangan kera yang memegang tugu dan dihempaskan ke kepala *Prahasta*. Di balik tugu yang hancur berhamburan tersebut ditampilkan sosok perempuan cantik berambut panjang. Perempuan ini untuk mewakili keberadaan bidadari *Indradi* yang terbebas dari kutukan setelah tugu dihempaskan ke kepala *Prahasta*.

b. Poster *Dewabrata Lahir*



Gambar 33. Poster *Dewabrata Lahir* karya GestiSutis, cetak sablon separasi satu warna di atas kertas ukuran A2, edisi 6/10, 2014. (Foto Ryan S. Nababan, 2014)

Dalam persepsi dan imajinasinya, GestiSutis menginterpretasi *lakon Dewabrata Lahir* sebagai sebuah *lakon* yang mengandung nilai-nilai feminim dan kasih sayang seorang ibu kepada anaknya. Selain itu, untuk mewakili benang merah pada *lakon*

Dewabrata Lahir, GestiSutis juga mengimajinasikan *setting* adegan.

Dari hasil persepsi dan imajinasinya tersebut, kemudian GestiSutis mengekspresikannya pada poster *Dewabrata Lahir* dengan menampilkan bentuk ragam gaya visual, seperti *Arts and Crafts*, *Realis*, dan *Art Nouveau*. Selain itu, GestiSutis juga menampilkan ragam bahasa visual yang dapat membantu mengekspresikan imajinasinya yang kreatif terhadap *lakon Dewabrata Lahir*. Bentuk Ekspresi yang ditampilkan GestiSutis pada poster tema *Dewabrata Lahir* ini memiliki kesan cinta, kasih sayang, hangat, intim, serta feminim.

Poster *Dewabrata Lahir* dibentuk GestiSutis dengan menggunakan gaya yang sama dengan poster yang lainnya di periode 2014 ini, yaitu *Arts and Crafts*. Gaya ini terlihat pada bentuk visual pada pemingkaihan yang menampilkan *Sri Radya Laksana* dan motif ukiran bangunan Keraton Surakarta. Namun, di dalam bentuk visual pemingkaihan, GestiSutis juga menyisipkan gaya komik, realis, dan *Art Nouveau*.

Gaya realis dapat dilihat pada bentuk visual yang ditonjolkan, yaitu *Dewi Gangga* dan bayi *Dewabrata*. Gaya komik dapat ditinjau pada bentuk riak air, wajah-wajah di riak air, serta awan. Sedangkan gaya *Art Nouveau* dapat ditinjau pada bentuk sulur-sulur daun dan *shape* *Dewi Gangga*.

Bahasa visual yang ditampilkan GestiSutis pada poster *Dewabrata Lahir* ini cukup kaya. Dalam mengekspresi nilai-nilai feminim dan cinta kasih dari seorang kepada anaknya, GestiSutis menampilkan *Dewi Gangga* yang sedang menggendong *Dewabrata*. Ekspresi wajah *Dewi Gangga* ditampilkan dengan kesan keteduhan, dan ekspresi wajah *Dewabrata* ditampilkan dengan kesan kenyamanan.

Menguatkan ekspresi kefeminiman, GestiSutis menampilkan *Dewi Gangga* dengan rambut terurai dan bentuk badan yang gemulai indah, layaknya bidadari. Guna mewakili karakter dewi yang disandang pada nama *Dewi Gangga*, GestiSutis meletakkan mahkota di kepala *Dewi Gangga*. Selain itu, GestiSutis juga menampilkan sulur-sulur dedaunan di sisi kanan dan kiri dari *Dewi Gangga*.

Perlu dipahami, visual air dalam poster merupakan bentuk ekspresi dalam mewakili sungai *Gangga*, yang merupakan *setting* adegan, nama *Dewi Gangga*, sekaligus mewakili unsur cerita dari tempat kematian tujuh saudara *Dewabrata*. Dalam imajinasi GestiSutis, adegan *Dewi Gangga* menggendong *Dewabrata* adalah ketika berada di sungai *Gangga*. Sungai *Gangga* juga merupakan tempat hidup dari *Dewi Gangga*. Maka, bentuk *Dewi Gangga*

didisformasikan pada bentuk air. Selain itu, sungai Gangga juga merupakan tempat ditenggelamkannya ketujuh saudara *Dewabrata* hingga mati. Maka, dalam visual air tersebut terdapat tujuh wajah, yang keseluruhan bentuk wajahnya terdistorsi pada garis-garis bentuk air.

Sedangkan visual *Sri Radya Laksana*, ornamen floral dan naga, serta bangunan berupa tangga bertingkat dan pilar istana, untuk menandakan bahwa pertunjukan wayang kulit *lakon Dewa Ruci* dipagelarkan di lingkungan Keraton Surakarta.

E. Pengalaman Estetis dalam Dunia Pewayangan

Pengalaman Gerak. GestiSutis mengalami pengalaman nyata gerak ketika menikmati pagelaran wayang kulit. Salah satu contohnya adalah pengalaman nyata GestiSutis mengenai *sabetan*. Pengalaman *sabetan* tersebut membantu GestiSutis dalam memvisualisasikan adegan tokoh wayang pada *lakon*. Dengan mengandalkan memorinya, GestiSutis mengimajinasikan adegan tokoh wayang yang kemudian divisualisasikannya pada poster.

Pengalaman Ekspresi Wayang. Ekspresi dapat dikategorikan dalam karakter yang melekat pada bentuk atau rupa pada wayang kulit. Pengalaman estetis mengenai ekspresi ini menjadi inspirasi bagi GestiSutis ketika membentuk bahasa visual pada poster pagelaran wayang kulitnya. Bahasa visual yang ditampilkan GestiSutis ini sesungguhnya merupakan bentuk pesan yang ingin disampaikan oleh GestiSutis melalui poster, berdasarkan persepsi dan imajinasinya yang kreatif terkait dengan nilai-nilai estetis dan nilai-nilai etika yang terkandung pada *lakon* maupun karakter tokoh wayang, juga nilai-nilai budaya, yaitu budaya Jawa.

Masih dalam konteks pengalaman ekspresi wayang, GestiSutis juga mengalami pengalaman *simpingan*.⁶ *Simpingan* dapat dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu *simpingan tengen* (kanan) didominasi oleh tokoh-tokoh wayang golongan baik yang berada di sebelah kanan *kelir*⁷, dan *sampingan kiwo* (kiri) didominasi oleh tokoh-tokoh wayang golongan jahat yang berada disebelah kiri *kelir* (Sunardi, 2012: 123). Pengalaman *simpingan* ini dimaknai berbeda oleh GestiSutis. Di saat GestiSutis menampilkan tokoh wayang yang dinilai memiliki karakter antagonis, meskipun dari pihak protagonis, GestiSutis akan menempatkannya pada sisi kiri dengan menghadap ke kanan pada poster. Sedangkan

ketika menampilkan tokoh wayang yang dinilai memiliki karakter protagonis, meskipun dari pihak antagonis, GestiSutis menempatkannya pada sisi kanan menghadap ke kiri pada poster. Hal ini dapat ditinjau pada poster *Prahasta Lena* yang menampilkan tokoh antagonis, yaitu *Prahasta* dengan menghadap ke kanan, karena dinilai GestiSutis sebagai tokoh yang baik, bertanggung jawab, dan patriotik dalam *lakon* tersebut.

Namun, pengalaman *simpingan* tersebut tidak diaktualisasikan oleh GestiSutis pada keseluruhan poster, melainkan hanya dalam poster dengan tema tertentu yang cenderung dalam rangka menonjolkan satu tokoh wayang. Seperti misalnya dalam poster tema *Dewabrata Lahir*. Dalam poster *Dewabrata Lahir*, GestiSutis tidak menerapkan pengalaman *simpingan*, karena terdapat dua tokoh wayang yang hendak ditonjolkan, yaitu *Dewi Gangga* dan *Dewabrata* yang masih dalam wujud bayi. Tidak diterapkannya pengalaman *simpingan* dalam *lakon Dewabrata Lahir* tersebut agar tidak menghilangkan kesan dan konsep cinta dan kasih sayang dari seorang ibu kepada anaknya yang ditampilkan pada poster.

Ada bahasa visual yang pasti ditampilkan GestiSutis ketika mewakili *lakon-lakon* dari epos *Mahabharata* atau *Ramayana*. GestiSutis menggunakan bahasa visual berupa bentuk kera untuk menggambarkan tema poster yang berdasarkan *lakon-lakon* dari epos *Ramayana*. Begitu sebaliknya, GestiSutis tidak menampilkan bahasa visual bentuk kera untuk *lakon-lakon* yang berdasarkan epos *Mahabharata*. Hal ini berdasarkan pengalaman nyata GestiSutis ketika mengalami dunia pewayangan, bahwa *lakon* dengan epos *Ramayana* terdapat figur-figur kera seperti *Anoman*, dibandingkan dengan *lakon* epos *Mahabharata* yang sama sekali tidak menghadirkan figur kera.

Pengalaman Suara. Dalam pengalaman suara, GestiSutis mengalami tuturan dalang, atau dialog yang dilakukan dalang ketika memainkan tokoh wayang. Pada dunia wayang kulit, dialog tokoh pewayangan yang dituturkan oleh dalang ini disebut dengan *antawacana*.⁸ GestiSutis juga mengalami pengalaman suara lain, yaitu *sulukan*. *Sulukan* merupakan istilah untuk menyebut nyanyian dalang dalam pertunjukan wayang kulit (Suyoto dalam Jurnal Keteg, 2004: 19).

Keseluruhan pengalaman suara ini dimaknai GestiSutis sebagai alat bantu untuk memahami adegan tokoh wayang dalam *lakon*. Kemudian, ketika dalam proses kreatifnya, GestiSutis membawa

memorinya terhadap pengalaman *antawacana* dan *sulukan* sebagai unsur pembantu ketika mengimajinasikan adegan tokoh wayang kulit dalam *lakon* tertentu.

F. Pengalaman Estetis dalam Dunia Poster

Pengalaman Warna. Ragam warna yang ada pada poster pagelaran wayang kulit tersebut tidak terlepas dari pengalaman nyata GestiSutis selama mendalami dunia poster. Seperti pada poster yang memiliki ragam warna. Namun, warna yang ada pada poster pagelaran wayang kulit GestiSutis bukanlah sebuah bentuk representasi dari *lakon* atau tokoh pewayangan maupun poster tertentu. Warna-warni yang dialami GestiSutis cenderung sebagai inspirasi. Kecenderungan inspirasi ini dapat ditinjau, misalnya pada poster *Prahasta Lena*. GestiSutis menampilkan warna-warni yang dekat dengan desain poster dengan gaya *psychedelic*. Warna-warni gradasi pada poster *Prahasta Lena* karena GestiSutis terinspirasi seni poster band di era 60-an, yaitu contohnya poster band The Beatles. GestiSutis mempunyai persepsi, bahwa dengan warna-warni gradasi pendekatan *psychedelic* mampu menghadirkan kesan kebebasan dalam menampilkan ragam warna-warni pada poster pagelaran wayang kulit.

Warna-warni tersebut berada di dalam kesatuan seperti tindakan persepsinya Merleau-Ponty. Persepsi GestiSutis terhadap warna ditentukan oleh tindakannya sendiri. Demikian juga kesatuannya tindakan GestiSutis ketika melihat ditentukan oleh persepsinya mengenai mengenai warna-warni pada poster The Beatles. Gejalanya tidak sebagai sebuah representasi, melainkan sebuah tampilan jiwa yang hidup dan benar-benar ada (Merleau-Ponty, 2005: 290-296; Mulyana, 2013: 43).

Pengalaman Materi. Dalam poster pagelaran wayang kulit, materi yang digunakan oleh GestiSutis mengikuti kebiasaan poster pada umumnya. Bahan-bahan yang digunakan GestiSutis ini berdasarkan pengalaman nyata yang dialaminya terhadap dunia seni poster, yaitu tinta dan kertas. Tinta, khususnya tinta sablon, digunakan GestiSutis sebagai bahan untuk mencetak visual poster. Sedangkan kertas, digunakan GestiSutis sebagai media dalam meletakkan visual poster.

Pengalaman Gaya Visual. GestiSutis dalam poster pagelaran wayang kulitnya menampilkan banyak unsur gaya visual. Ragam gaya visual yang ditampilkannya terkait dengan pengalaman nyata yang dialami mereka. Uniknya, setiap tema poster juga

memiliki kemungkinan menampilkan ragam gaya visual.

Ragam gaya visual yang ada pada poster pagelaran wayang kulit GestiSutis bukanlah sebuah bentuk representasi dari *lakon* atau tokoh pewayangan, maupun dunia seni poster. Melainkan hasil dari persepsi dan imajinasinya yang kreatif yang mampu mewakili setiap elemen visual poster. Hasil dari persepsi dan imajinasi kreatif ini, misalnya pada poster *Dewabrata Lahir*. Pada poster tersebut GestiSutis menampilkan aneka gaya visual, seperti *Art and Craft*, *Art Nouveau*, Komik, dan Realis.

Pengalaman Teknik Cetak. GestiSutis dalam pengalaman estetisnya juga mengalami teknik cetak, khususnya cetak saring atau sablon. Dalam persepsi GestiSutis, teknik tersebut mempunyai kelebihan dalam memproduksi karya seni, yaitu sifatnya yang mampu melipatgandakan atau memperbanyak karya seni (Dharsono, 2004: 38). Meskipun demikian, GestiSutis tetap mencantumkan identitas serta penomoran edisi karya sebagai bentuk keorisinalitasan karya. Pencantuman identitas dan penomoran tersebut juga mengikuti pedoman dari seni cetak grafis konvensional.

Dari sisi praktis, penggunaan teknik cetak sablon ini adalah strategi GestiSutis untuk pencapaian artistik serta menghemat biaya produksi karya posternya. Secara fungsional, hasil dari cetak sablon menonjolkan karakter eksplorasi warna yang memunculkan kesan yang kuat dari kerja kreatif dengan teknik manual, sehingga memungkinkan untuk melahirkan ekspresi-ekspresi baru.

G. Konstruksi Nilai Poster Pagelaran Wayang Kulit

GestiSutis mempunyai penilaian terhadap pengalaman estetisnya. Nilai-nilai ini terwujud dalam poster pagelaran wayang kulit, yaitu pengalaman dan nilai estetis, dokumentasi dan informasi budaya, edukasi, serta *artist merchandise*. Pengalaman dan nilai estetis dimaksud adalah GestiSutis mengalami pengalaman estetis pada dunia wayang. Melalui pengalaman estetisnya, GestiSutis memaknai bahwa dunia pewayangan memiliki nilai-nilai etika dan estetika. Nilai-nilai tersebut digunakan GestiSutis sebagai ideologi dalam berposter. Melalui media poster, GestiSutis memungkinkan tubuhnya untuk meneruskan proses persepsi dan imajinasinya yang kreatif terhadap dunia wayang kulit, dalam rangka berkonsentrasi pada makna yang dapat ditemukan pada karya seni poster itu sendiri (Quinn, 2012: 12-18).

Pengalaman estetis GestiSutis terhadap dunia pewayangan diekspresikannya melalui ragam gaya visual dan bahasa visual pada karya poster pagelaran wayang kulit. Ragam gaya visual ini justru memunculkan makna mendalam mengenai keharmonisan. Dalam setiap tema poster pagelaran wayang kulitnya dapat ditemukan nilai-nilai, baik nilai-nilai etika maupun nilai-nilai estetika. Di dalam kerja kreatifnya, GestiSutis mampu memperluas makna pada pagelaran wayang kulit dan menjadi inspirasinya hingga terwujud sebuah karya seni poster (Quinn, 2012: 23).

Kualitas poster pagelaran wayang kulit karya GestiSutis sebagai dokumentasi dan informasi budaya sesuai dengan pemikiran Merleau-Ponty, bahwa karya seni memiliki kemampuan dalam menandakan (Quinn, 2008: 19). Menandakan dalam konteks poster karya GestiSutis, terdapat dua hal. Pertama, poster sebagai dokumentasi terkait dengan pengarsipan yang dilakukan GestiSutis terhadap keseluruhan karya posternya di studio. Kedua, sebagai informasi budaya, yaitu penanda bahwa seni dan budaya tradisi pertunjukan wayang kulit di Solo masih subur, yang ditujukan bagi para penikmat posternya. Hal ini dapat didukung melalui pengalaman GestiSutis ketika berinteraksi dengan para penikmat karya posternya ketika dipamerkan di kota-kota lain di luar kota Solo.

Kualitas edukasi dalam poster pagelaran wayang kulit karya GestiSutis ini merujuk pada fungsi sosial sebuah karya seni, yaitu kecenderungan atau usaha dalam mempengaruhi tingkah laku manusia, mengubah cara berpikir dan juga perasaan, serta mempengaruhi tindakan bagi penikmatnya (Dharsono, 2004: 33). Selain itu, poster karya GestiSutis dapat menjadi media edukasi dalam memperlihatkan nilai-nilai etika dan moral kehidupan manusia dalam dunia pewayangan.

Poster pagelaran wayang kulit sebagai *artist merchandise* dimaksud adalah ditujukan sebagai sebuah benda kenang-kenangan ketika GestiSutis berpameran, baik pameran konvensional maupun non-konvensional. Pemahaman ini sesuai dengan pemikiran Murti, bahwa *artist merchandise* merupakan produk yang diproduksi oleh seniman dan dipasarkan dalam format pameran seni rupa atau penjualan langsung, misalnya melalui ruang alternatif yang dimiliki (Murti, 2012: 124-125).

H. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian terhadap "Poster Pagelaran Wayang Kulit Karya GestiSutis" diperoleh

keterangan, bahwa Poster Pagelaran Wayang Kulit Karya GestiSutis bukanlah poster publikasi gelaran acara maupun poster komersial seperti pada umumnya, melainkan poster sebagai ekspresi estetis. Hal ini berdasarkan pengalaman estetis dalam mengalami pagelaran wayang kulit dan seni poster. Pagelaran wayang kulit dimaknai GestiSutis sebagai sebuah seni dan budaya tradisi yang memiliki nilai-nilai etika dan estetika. Sedangkan seni poster dimaknai GestiSutis sebagai sebuah karya yang dapat mengusung ideologi senimannya. GestiSutis menggunakan dunia seni tradisi pertunjukan wayang kulit sebagai inspirasi dalam kerja kreatif menciptakan seni poster. Sedangkan seni poster sebagai media yang dapat mengendapkan makna dan nilai-nilai pengalaman estetisnya.

GestiSutis mempunyai penilaian terhadap pengalaman estetisnya. Nilai-nilai ini terwujud dalam poster pagelaran wayang kulit, yaitu pengalaman dan nilai estetis, dokumentasi dan informasi budaya, edukasi, serta *artist merchandise*. GestiSutis telah berhasil melahirkan ciri atau identitas kelompok dalam konteks ideologi kerja seni. GestiSutis sebagai sebuah kelompok seni yang tidak pernah berhenti bereksplorasi menciptakan poster dengan ideologi seni dan budaya tradisi wayang kulit, setidaknya dapat memberikan dinamika baru dalam sejarah seni rupa maupun desain grafis Indonesia. GestiSutis dengan praktik kerja berkeseniannya juga dapat disebut sebagai pelestari budaya, karena telah memberikan kepeduliannya terhadap seni dan budaya tradisi wayang kulit.

Catatan Akhir:

¹*Rakel* merupakan sebuah alat yang membantu seorang penyablon dalam menyapu dan meratakan tinta atau cat sablon yang terdapat di atas *screen*. Dengan menggunakan *rakel*, proses pemindahan tinta dari atas *screen* ke permukaan kertas atau benda yang akan disablon dapat dilakukan. Periksa Guntur Nusantara, hlm. 11.

²Gaya *Victorian* merupakan gaya yang muncul dan berkembang di Eropa pada tahun 1820-an hingga 1900. Periksa Meggs and Purvis, *Meggs' History of Graphic Design*— 5th ed. (New Jersey: John Wiley & Sons, Inc., 2012), hlm. 161-162, 175.

³Gerakan *Arts and Crafts* merupakan gaya yang muncul sebagai bentuk respon dari gaya *Victorian*. Cirinya menekankan kualitas kejujuran dekoratif. Periksa Meggs, hlm. 176-179, 195.

⁴ *Art Nouveau* merupakan gaya yang berkembang di Eropa, khususnya Perancis, selama dua dekade (antara tahun 1810-1910). Ciri dari gaya ini adalah memiliki kualitas organik, garis seperti tumbuhan, berombak, enerjik, elegan, sulur-sulur, serta biasanya mengadaptasi sosok perempuan. Periksa Meggs, hlm. 200-- 201, 214.

⁵ *Gaya Psychedelic* memiliki karakter warna yang mengalir atau bebas, dengan kurva berliku-liku dari gaya *art nouveau*, intensitas getaran warna optik yang terkait dengan gerakan *optical-art*, dan daur ulang gambar dari budaya populer atau dengan manipulasi yang lazim dalam seni pop. Periksa Meggs, hlm. 448-449.

⁶ *Simpingan* merupakan semua jenis wayang kulit yang ditata di atas panggung. Periksa Sunardi. "Nuksma dan Mungguh: Estetika Pertunjukan Wayang Purwa Gaya Surakarta." Disertasi S3 Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa Universitas Gadjah Mada, 2012, hlm. 108.

⁷ *Kelir* dalam pertunjukan wayang kulit adalah sebagai arena untuk mempergelarkan *lakon* wayang, juga untuk meletakkan *simpingan* wayang. Periksa Sunardi, hlm. 123-124.

⁸ *Antawacana* juga dibedakan yang mengacu pada pakem, seperti misalnya halus, gaya bicara tokoh wayang yang berkarakter halus menggunakan intonasi yang halus; lantang, wayang yang berkarakter *ladak* (lincah) dengan intonasi lantang; dan keras, wayang yang berkarakter gagah dengan intonasi menggeram. Periksa "Antawacana" dalam Ipsn.or.id/ensiklopedia/antawacana-2651(diakses pada tanggal 17 Oktober 2014, pukul 16.00 WIB).

KEPUSTAKAAN

Alex Sobur. 2013. *Filsafat Komunikasi: Tradisi dan Metode Fenomenologi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Aton Rustandi Mulyana. 2013. "Rame: Estetika Kompleksitas dalam Upacara Ngarot di Lelea Indramayu, Jawa Barat." Disertasi Doktor dalam Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa Universitas Gadjah Mada.

Bertens, K. 2014. *Filsafat Barat Kontemporer Prancis*. Terj. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Brunius, Teddy. 1967. "The Use of Works of Art", dalam Monroe C. Beardsley & Herbert M. Schueller (ed.), *Aesthetics Inquiry: Essays on Art Criticism and the Philosophy of Art*. Belmont, California: Dickenson Publishing Company, Inc.

Creswell, John W. 2007. *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches* (2nd ed). USA: Sage Publications, Inc.

Dharsono Sony Kartika. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekaya Sains.

Guntur Nusantara. 2004. *Panduan Praktis Cetak Sablon*. Jakarta: Kawan Pustaka.

Johnson. 1993. *The Merleau-Ponty Aesthetics Reader: Philosophy and Painting*. Transl. M. Smith. Evanston, Illinois: Northwestern University Press, hlm. 76-120.

_____. 2005. *Phenomenology of Perception*. Transl. Colin Smith. Taylor & Francise-Library.

Littlejohn, Stephen W. 1996. *Theories of Human Communication, Fifth Edition*. Belmont California: Wadsworth Publishing Company.

Megg's, Philip B., Alston W. Purvis. 2012. *Megg's History of Graphic Design*. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

Merleau-Ponty, Maurice. 1993. "Cézanne's Doubt," dalam Ed. G. Johnson, *The Merleau-Ponty Aesthetics Reader: Philosophy and Painting*. Transl. M. Smith. Evanston, Illinois: Northwestern University Press, hlm.59-75.

_____. 1993. "Indirect Language and The Voices of Silence," dalam Ed. G.

Moustakas, Clark. 1994. *Phenomenological Research Methods*. California: Sage Publications, Inc.

Yoshi Fajar Kresno Murti. 2012. *Kolektif Kreatif: Dinamika Seni Rupa dalam Perkembangan Kerja Bersama Gagasan dan Ekonomi (Kreatif) (1938-2011)*. Yogyakarta: Indonesian Visual Art Archive.

Sadjiman Ebdy Sanyoto. 2010. *NIRMANA, Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.

Sunardi. 2012. "Nuksma dan Mungguh: Estetika Pertunjukan Wayang Purwa Gaya Surakarta." Disertasi S3 Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa Universitas Gadjah Mada.

Suyoto. 2004. "Fleksibilitas Musikal *Sulukan* Gaya Surakarta," *KETEG* Vol. 4, No. 1 (Mei 2004): 19-38.

Wrathall, Mark. 2011. "The Phenomenological Relevance of Art", dalam Ed. Joseph D. Parry, *Art and Phenomenology*. Taylor & Francis e-Library, hlm. 9-30.

Narasumber:

Eka Rahmawan, (27 tahun) pendiri dan pelaku GestiSutis. Boyolali.

Randy Eko rasetyo (27 tahun) pendiri dan pelaku GestiSutis. Sragen.

Sumber Lain:

ipn.or.id/ensiklopedia/antawacana-2651 (diakses pada tanggal 17 Oktober 2014, pukul 16.00 WIB).

Quinn, Carolyne. "Perception and Painting in Merleau-Ponty's Thought", hlm. 9-30 dalam www.iep.utm.edu/m/merleau.htm (diakses pada tanggal 26 Juni 2014, pada pukul 15.28 WIB).

Rakhmawati, Yuliana. "Membaca Pengalaman dan Kesadaran: Konstruksi dalam Perspektif Fenomenologi," dalam http://www.lppm.trunojoyo.ac.id/upload/penelitian/penerbitan_jurnal/fix%203%20pengalaman%20fenomenologi.pdf (diakses pada tanggal 2 Juni 2014, pukul 13.27 WIB).

Roberdeau, Wood. "Affirming Difference: Everyday Aesthetic Experience after Phenomenology", dalam <http://www.contempaethetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=617> (diakses tanggal 23 Juni 2014, pukul 17.00 WIB).