

**“GIN”
REFLEKTIF ZAMAN
DALAM KONTEKS PERTUNJUKAN LINTAS MEDIA**

Moch. Gigin Ginanjar
Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Surakarta
Jl. Ki Hadjar Dewantara No. 19 Ketingan, Jebres, Surakarta, 57126

ABSTRAK

Hari ini, ketidakseimbangan terjadi semakin menjadi-jadi, manusia bekerja tak kenal ruang waktu. Sama seperti robot yang selalu bekerja, bekerja dan bekerja. Padahal jika masih ingin disebut manusia maka perlu sedikit usaha menyeimbangkan pikiran dan jiwa. Karya ini seperti pikiran-pikiran yang menumpuk, tumpang tindih, dan bekerja seperti bom waktu yang siap meledak kapan saja. Secara bentuk, karya ini mencoba menawarkan kembali tentang permasalahan sikap, makna kolaborasi antarmedia seni, dan penyikapan ruang pertunjukan.

Kata kunci: konsep, manusia, pertunjukan, kolaborasi

ABSTRACT

Today, imbalances are increasingly growing up. Humans work without knowing the space of time. It is a robot that always works, works and works. Even if you still want to be called a human, you need a little effort to balance your mind and soul. This work is like thoughts that accumulate, overlap, and work like a time bomb ready to explode at any time. In form, this work tries to offer the attitude issues, the meaning of collaboration between art media, and the performance of performing space.

Keywords: concept, human, performance, collaboration

A. Perubahan Zaman dan Dampaknya

Saat ini babak baru peradaban dunia sudah dimulai, entah disadari atau tidak sekarang dunia sedang menjalani fenomena yang dinamakan percepatan zaman. Fenomena ini membawa kehidupan menjadi sedikit lebih cepat dari tatanan peradaban yang sudah ada sebelumnya. Berdasarkan impresi pengkarya, percepatan zaman diartikan sebagai kondisi global yang menuntut manusia untuk melakukan dan menghadapi segala sesuatu dengan cepat. *Handphone* yang semakin canggih dengan fitur dan akses serba cepat, perjalanan dari satu tempat ke tempat lain dengan menggunakan transportasi cepat, penyebaran informasi dan berita yang cepat, makanan siap saji, hingga hal ini juga menjamah pada ranah transportasi tradisional seperti becak yang biasanya dikayuh lalu mengalami perubahan menggunakan mesin motor, dan masuk pada dunia pendidikan formal yang juga menuntut percepatan. Beberapa ilustrasi tersebut adalah segelintir peristiwa dari realitas percepatan zaman.

Paul Virilio mengkaji percepatan zaman ini dengan sebuah piranti teoritik yang disebutnya dromologi. Menurut Virilio, kapitalisme global telah mengubah kondisi dunia menjadi serba cepat, lebih lanjut menurut Virilio percepatan ini adalah semacam polusi yang menyebabkan rusaknya lingkungan dan dunia nyata yang sebelumnya menjadi tempat manusia bersosialisasi, melakukan refleksi, berkomunikasi, dan berinteraksi (Virilio, dalam Piliang, 2011:62).

Fenomena percepatan zaman memaksa individu untuk mengubah pola pikir dan pola hidup agar sesuai dengan zaman karena jika tidak maka akan tersisih dan tergantikan oleh yang lainnya. Semakin cepat kemajuan zaman maka akan semakin bertambah juga kebutuhan untuk mempertahankan hidup. Tidak sedikit berbagai keputusan menjadi tidak begitu efektif dan maksimal seperti apa yang diharapkan mengakibatkan setiap manusia lebih memprioritaskan kuantitas dengan mengkhianatkan waktu sebagai tiang utama sebuah pencapaian. Secara subyektif pengkarya

melihat fenomena ini banyak memiliki unsur kesengajaan dari beberapa oknum yang memiliki pengaruh besar pada ruang komunal. Begitu banyak orasi yang menjadi kamufase mengatasnamakan peradaban manusia harus mengalami perubahan yang lebih baik. Tidak sedikit korban berjatuhan, “manusia menyeleksi manusia” yang cepat, pintar dan berkuasa maka itulah yang bertahan dan tidak tersisihkan. Hukum eliminasi di masing-masing wilayah menjadi tren baru dari hasil percepatan zaman. Hukum yang diciptakan oleh manusia yang merasa lebih layak dan beradab begitu leluasa dan berhak menyingkirkan siapapun yang dianggap lambat dan hanya membuat populasi manusia semakin sesak.

Setiap perubahan yang terjadi pasti memiliki dampak positif dan negatif tergantung setiap individu menyadari dan menyikapi perubahan tersebut. Bagi orang yang memiliki kekuatan dan menyadari fenomena ini maka mendapatkan kesempatan untuk menunjukkan eksistensi, menjadi penguasa, dan berkecukupan secara materi. Tetapi untuk sebagian orang fenomena ini tidak lain adalah bencana karena secara tidak langsung fenomena ini telah mengubah sistem atau tatanan kehidupan yang membuat manusia seolah-olah menyerupai robot. Dikatakan demikian karena manusia hanya bekerja dan bekerja dengan mengandalkan pikiran padahal yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya adalah pikiran dan perasaan. Tapi dengan fenomena ini, perasaan hanya sebatas pelengkap agar individu masih dapat disebut sebagai ‘manusia’. Sesuai dengan gagasan Karl Marx yang menyebutkan bahwa kelas sosial menentukan kesadaran (Marx, dalam Adian, 2011:2), percepatan zaman yang digalakkan kapitalisme ini mengalienasi atau menjadikan manusia terasing dari kemampuan diri yang sebenarnya sebagai manusia. Terutama golongan manusia yang disebutkan terakhir, mereka dari kelas pekerja dan menengah ke bawah yang malih rupa menjadi robot. Sementara manusia kelas menengah ke atas praktis memiliki kesadaran dan lebih banyak pilihan untuk menghindari efek negatif percepatan zaman.

Membentuk individu yang disiplin dan berpikir taktis untuk menghadapi segala permasalahan yang dihadapi. Dorongan untuk selalu mencari inovasi untuk menciptakan sesuatu demi mempermudah aktivitas manusia seperti alat komunikasi, transportasi, hingga farmasi. Begitu banyak lahan pekerjaan yang tercipta untuk setiap orang, baik itu negeri maupun swasta demi menopang kehidupan masing-masing. Inilah sebagian kecil dampak positif dari percepatan zaman yang dapat dilihat dan dirasakan. Namun dampak

positif ini selalu dibayang-bayangi oleh dampak negatif yang selalu berdampingan hingga dirasa merugikan dan sangat disayangkan. Dampak negatif tersebut di antaranya kurangnya respon atau kepekaan dari setiap individu terhadap lingkungan dan sesama manusia lainnya. Berbagai penyikapan dianggap begitu mudah dan dikesampingkan. Komunikasi seakan dapat terwakilkan hanya dengan meng-klik satu tombol. *Selfie* menjadi kaca mata hitam yang menutupi mata hati dan pikiran untuk dapat merasakan peristiwa yang terjadi disekitar dan tidak sedikit orang menjadi *zombie* (mayat hidup) yang hidup pada satu ruangan berada pada zona yang nyaman dan aman. Hidup berdampingan dengan berbagai tumpukan-tumpukan beban pikiran, keinginan, dan harapan yang selalu menghiasai dirinya yang tidak pernah terealisasikan hingga jiwa menjadi korban ketidakseimbangan tersebut dan perlahan-lahan memberontak, menggerogoti dan menutupi kesadaran sebagai manusia yang semestinya.

Faktanya setiap manusia memiliki batas kemampuan dan begitu juga dengan otak sebagai pusat berkumpulnya pikiran yang juga memiliki batasan kerja sedangkan tuntutan zaman tidak pernah berhenti. Semakin hari semakin bertambah banyak, menumpuk, hingga akhirnya otak tidak lagi mampu menampung beban pikiran dan akhirnya kejiwaan individu menjadi terganggu dengan ancaman depresi atau kegilaan.

Begitupun dengan yang dirasakan oleh pengkarya, persoalan kehidupan seakan tidak ada habisnya, pikiran-pikiran liar selalu menerobos pikiran normal tanpa adanya saringan yang kuat hingga akhirnya bertumpuk-tumpuk menjadi satu kesatuan seperti bom waktu yang siap meledak kapan saja. Apalagi dengan kondisi pengkarya yang bisa dikatakan sangat muda dengan rasa ingin tahu dan kebebasan berkegiatan yang tinggi menyebabkan tumpukan-tumpukan beban bebas berkeliaran diantara pikiran yang menjadi tuntutan sebagai remaja pada umumnya. Segalanya hanya berkutat di dalam pikiran menjadi beban yang mengikuti kemana pun penulis pergi hingga tidak ada penyelesaian sedikitpun untuk mengurangi beban tersebut.

Pengkarya merasakan bahwa akhir-akhir ini memiliki sifat yang lebih tertutup dari biasanya. Pengkarya lebih suka mengurung diri di dalam ruangan yang gelap dan larut ke dalam pikiran-pikiran yang datang silih berganti sehingga berdampak juga pada emosional yang tidak dapat dikontrol dengan baik. Hal tersebut adalah bagian kecil dampak yang pengkarya rasakan dan alami secara personal karena menyadari

fenomena percepatan zaman seperti apa yang sudah pengkarya jelaskan di paragraf sebelumnya.

Pengkarya menyadari mungkin ini terjadi dan dialami oleh setiap orang. Tidak menutup kemungkinan juga tidak sedikit orang yang juga sudah merasakan atau menyadari fenomena percepatan zaman pada konteks waktu dan ruang yang berbeda. Salah satu ilustrasi nyata yang lebih memperkuat pengkarya adalah karya Tembang dengan Guru Lagu dan Guru Wilangan yang sistematis dari pujangga Ronggowarsito yang telah diterjemahkan dan tafsir ulang dengan bahasa yang lebih sederhana sebagai berikut:

Hidup di zaman edan, Gelap jiwa bingung pikiran, Turut edan hati tak tahan, Jika tidak turut, Batin merana dan penasaran, Tertindas dan kelaparan, Tapi janji Tuhan sudah pasti, Seuntung apa pun orang yang lupa daratan, lebih selamat orang yang menjaga kesadaran (Norman, 2013:10).

Pengkarya menyadari tidak cukup kalimat seperti ini saja untuk membicarakan mengenai percepatan zaman dan manusia didalamnya. Namun, pengkarya menemukan titik terang terkait dengan adanya fenomena dan kejadian yang pengkarya alami kemudian diperkuat oleh karya dari Ronggowarsito, maka pengkarya memutuskan "GIN" sebagai bahasa ungkap seni melalui medium audio visual yang tepat untuk mewakili pernyataan pengkarya pada zaman ini.

B. Gagasan Isi

Gagasan isi dalam karya "GIN" berdasarkan pengalaman pribadi pengkarya yang menyadari kondisi zaman saat ini. Dalam dunia seni, pengalaman pribadi seorang pengkarya adalah sesuatu yang sangat mahal karena pengalaman pribadi sebagai salah satu bentuk yang menunjang originalitas. Setiap pengalaman yang telah dilalui selalu memiliki sisi reflektif terhadap pribadi, dan yang membedakan seniman dengan orang biasa adalah kepekaan terhadap situasi ataupun kondisi dari pengalaman tersebut.

Karya ini merefleksikan diri pengkarya yang terkena dampak dari percepatan zaman yang menuntut pikiran sebagai dominasi dalam menghadapi kehidupan yang mengakibatkan kehilangan identitas sebagai manusia. Manusia yang seharusnya memiliki pikiran dan perasaan bukan sebagai individu yang

hanya memikirkan diri sendiri. Kondisi seperti ini sangat menarik untuk dihadirkan menjadi sebuah karya seni, karena secara tidak langsung karya seni mampu menjadikan penonton/penikmat memasuki ruang kontemplatif yang dapat mengubah kehidupan.

Dalam karya ini, pengkarya membuat dominasi situasi kondisi yang bertumpuk-tumpuk, kacau, bising, acak, dan berantakan sehingga menciptakan suasana yang *chaos* (kacau). Situasi dan kondisi tersebut dihadirkan dengan pemikiran yang matang dengan maksud, membuat penonton merasakan lebih dalam tentang kehidupan yang dijalani pada zaman saat ini. Salah satu cara yang pengkarya lakukan adalah dengan cara menekan sisi psikologis manusia dengan audio dan visual yang saling menumpuk dan mengganggu satu sama lain. Oleh karena itu, kekacauan yang terjadi bukanlah bentuk kekacauan yang asal-asalan melainkan lebih kepada imitasi kedalaman aktivitas keseharian.

"GIN" adalah karya dengan bentuk pertunjukan yang menggunakan spirit tradisi Nusantara dan dikemas menjadi sesuatu yang baru. Hal tersebut dihadirkan dengan contoh gamelan sebagai salah satu media yang disikapi tidak seperti biasanya dengan alasan agar terjadinya penyesuaian zaman yang terus berubah dengan tidak meninggalkan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Berbicara tentang bentuk karya ini lebih lebih bersifat seni konseptual dengan kata lain penekanan/bobot berada pada ide dan gagasan yang menuntut perhatian baru dan persepsi kejiwaan dari penikmat. Walaupun begitu teknis tetap dipikirkan dengan matang karena berbicara seni pertunjukan tidak pernah lepas dari pertunjukan dengan hadirnya penonton.

Daniel Marzona menjabarkan seni konseptual atau *conceptual art* sebagai bentuk seni yang secara gamblang menekankan kepada gagasan (*thought*) dan persepsi (*perception*) dari dari sang penikmat seni (Marzona, 2005:7). Secara spesifik mengenai seni konseptual dalam ranah pertunjukan, pengkarya sepaham dengan pemahaman seniman pertunjukan konseptual Marina Abramovic. Menurut Abramovic dalam sebuah pertunjukan terjadi sebuah proses konstruksi mental dan fisik antara penampil dengan penonton. Dalam proses konstruksi tersebut terjadi dialog energi antara penampil dan penonton.¹Pengkarya mengelaborasi pemahaman Marzona dan Abramovic tersebut dengan pemahaman pribadi pengkarya dan meyakini karya "GIN" ini merupakan bentuk seni konseptual.

Berdasarkan visual penyajian keberadaan penonton merupakan elemen paling penting pada

konsep karya ini. Kehadiran dan keberadaan diri penonton merupakan cerminan dimana diri tidak henti-hentinya bersinggungan, interaksi dan berkomunikasi satu dengan lainnya. Ini juga mengenai makna sosial yang kini lambat laun semakin terkikis hingga menipis dan hilang. Pemecahan fokus tontonan pada satu ruang memberikan penawaran kepada mata lain untuk memilih berdasarkan kesukaan, hal ini juga bukan hanya berdasarkan sensasional pengkarya, namun tanpa disadari pilihan-pilihan ini mencerminkan bahwa ketertarikan penonton saat ini tidak lagi pada tahap memaknai tapi kepuasan mata disuguhkan dengan hal-hal yang ringan, indah dan mudah dimengerti.

Poin pertama yang sudah dapat dilingkari bahwa visual menjadi sosok penjajah yang membius dan memanjakan manusia perlahan menggiring manusia untuk menekan otak dan pikirannya untuk menjauhi ranah kreatifitas. Poin ini juga menjadi refleksi diri bagi pengkarya dimana, begitu mudahnya masyarakat penonton mengeksekusi sebuah karya seni berdasarkan kesukaan semata yang bersifat kontemporer. Hal ini juga menjadi bumerang bagi pengkarya yang notabene berlatar belakang akademisi untuk mempertanyakan kembali nilai dan bentuk kesenian semacam apa yang seharusnya diciptakan pada setiap perkembangan dan perubahan zaman. Begitu banyak pertanyaan yang hadir seakan karya seni tidak lagi menjawab sebuah kegelisahan namun hanya menjadi arena estafet kebingungan diri yang terus menerus saling bersautan.

C. Gagasan Bentuk Karya

Bentuk karya "GIN" termasuk kedalam karya susunan baru atau komposisi baru dengan menggunakan media yang sudah ada dengan menonjolkan sisi kolaborasi. Media yang sudah ada kemudian diolah kembali dengan bekal pengalaman empiris pengkarya selama berkecimpung di dalam dunia kesenian.

Pada musik, pengkarya meminjam beberapa alat yang berasal dari ansambel gamelan dengan penyikapan yang tidak seperti biasanya. Tanpa bermaksud untuk mengubah sisi historis atau kesakralannya, gamelan tetap menjadi penyampai pesan dengan ciri khasnya sendiri.

Selain musik, ada pula media seni lainnya yang hadir karena memiliki kedekatan ataupun keintiman tersendiri dengan pengkarya. Walaupun pengkarya tidak menguasai media tersebut secara teknis tapi media tersebut mampu memberikan efek

tersendiri bagi pengkarya. Efek dalam proses kesenimanannya maupun efek bagi kehidupan pengkarya.

Media seni yang dipilih adalah musik, tari, teater, dan *video art* lalu dikolaborasikan menjadi satu kesatuan utuh yang bertajuk pertunjukan. Secara tidak langsung, pengkarya seakan membaca ulang tentang makna kolaborasi, karena pengkarya merasa risih dengan adanya kolaborasi media seni yang hanya melewati pembentukan sajian untuk dijual saja sehingga kesan yang hadir dari kolaborasi adalah mewah, megah, dan ramai. Dengan adanya pertunjukan ini pengkarya berharap mampu merumuskan proses kolaborasi sehingga mampu menjadi sebuah pertunjukan yang memiliki pesan dan mampu memberikan kesan terhadap penikmatnya.

Secara keseluruhan bentuk, tidak ada sedikit pun pemaksaan ataupun permintaan untuk saling melengkapi atau menghubungkan antar media agar menjadi kesatuan pertunjukan. Proses kolaborasi yang dilakukan adalah proses bertukar ide dan gagasan yang mengerucut dengan berpatokan kepada konsep serta bagian-bagian karya yang telah dirumuskan oleh pengkarya. Hal tersebut dilakukan karena kepercayaan yang dimiliki oleh pengkarya bahwa permasalahan bentuk adalah permasalahan yang paling mendasar dalam dunia seni. Setiap penyaji yang bergabung dalam pertunjukan ini setidaknya telah melewati 10 tahun berkecimpung dalam dunia seni, dan dengan durasi yang cukup lama tersebut sudah tentu tidak perlu meragukan lagi permasalahan kemampuan secara individu.

Kebebasan akan pilihan bentuk yang akan disajikan adalah sebagai bentuk pengembalian makna seni secara utuh, yang menyatakan bahwa seni adalah tentang kebebasan dan yang pengkarya lakukan adalah menyusun setiap kebebasan agar menjadi kesatuan.

D. Deskripsi Sajian

1. "Bubuka"

Karya ini dimulai dengan bunyi saron, demung, kempul, dan gong yang telah disusun oleh pengkarya sambil menunggu semua penonton menduduki tempat yang telah disediakan. Bagian tersebut diulang terus menerus agar terciptanya ruang yang berbeda antara ruang realita dan ruang pertunjukan. Tempo yang dipergunakan dalam bagian ini adalah tempo yang relatif sangat pelan untuk menimbulkan kesan ruang yang berbeda dari kenyataan. Seolah-olah penonton dibawa kedalam satu situasi kondisi yang sangat sakral dan tenang.

Begitu pun dengan media lain, tempo yang dihadirkan sedikit lebih cepat dari sebelumnya sehingga menimbulkan kesan bertumpuk-tumpuk saling menindih satu sama lain sehingga penonton merasakan kejengkelan dan kebingungan.

3. “Depresi”

Bagian ini diwakili oleh instalasi musik yang dibuat khusus untuk karya ini. Instalasi musik ini berasal dari barang-barang sederhana dan hadir di sekitar kita dengan bahan baku logam. Barang sederhana tersebut disusun dalam papan triplek dengan sudut kemiringan tertentu sehingga barang yang dijatuhkan mampu menggelinding dan membentur barang-barang yang disusun secara acak sehingga mampu menghadirkan bunyi. Instalasi tersebut adalah simbol manusia yang terombang-ambing dalam pikiran-pikiran sehingga depresi dan seolah-olah seperti robot atau makhluk yang hanya mengandalkan pikiran tanpa perasaan.

Bunyi yang timbul adalah bunyi yang tidak bisa diatur sepenuhnya, karena barang yang menggelinding adalah kelereng yang notabene berbentuk bulat sehingga mampu bergerak kemana saja. Oleh karena itu, dinamika hanya bisa diperjuangkan dengan cara mengatur intensitas jatuhnya kelereng ke atas papan triplek. Adapun dinamika tersebut dibuat naik turun berulang kali sebagai gambaran manusia yang terkena depresi karena percepatan zaman.

Dinamika tersebut adalah terjemahan dari emosi manusia yang terkena dampak percepatan zaman. Emosi yang tidak terkontrol, naik turun, tidak mengenal kompromi dengan ruang dan waktu adalah rumusan dasar sebagai pembentukan bagian ini.

4. “Jiwa yang kosong”

Bagian jiwa yang kosong adalah bagian yang sangat *absurd* karena secara bentuk bagian ini tidak memiliki bentuk susunan secara komposisi musik maupun visual. Bagian ini hanya diwakilkan dengan nuansa ruang pertunjukan yang sangat natural, tidak ada cahaya buatan dari lampu atau proyektor dan juga tidak ada bunyi-bunyi yang disusun menjadi sebuah komposisi. Pengkarya memutuskan untuk menghadirkan suasana yang gelap dengan suara asli dari realitas di sekitar ruang pertunjukan karena ingin menghadirkan sisi reflektif setiap penonton. Secara tidak langsung, pengkarya memberikan sedikit waktu untuk penonton dan semua yang berada di dalam ruangan untuk introspeksi diri. Durasi yang digunakan

dalam bagian ini tidak dapat dipastikan, mengingat setiap orang memiliki rasa jenuh dengan intensitas masing-masing dan oleh karena itu pengkarya membatasi durasi sekitar 3 menit 33 detik. Waktu tersebut dipilih berdasarkan eksplorasi yang telah dilakukan bersama tim. Waktu tersebutlah yang sangat relevan untuk dihadirkan karena menyangkut konsentrasi penonton di ruang pertunjukan yang gelap dan juga sunyi.

5. “Spiritual”

Spiritual adalah bagian terakhir dalam pertunjukan ini yang diwakili oleh seorang seniman senior dan jarang didengar oleh kebanyakan orang. Seniman tersebut adalah Kang Aiyang berasal dari Subang, Jawa Barat. Pada bagian ini Kang Ayi membersihkan dengan cara *ruwat* yang ditujukan kepada penonton. *Ruwat* tersebut dibawakan dengan gaya vokal Sunda dan diiringi oleh kacapi Sunda. Kang Ayi dirasa cocok untuk mewakili bagian ini karena Kang Ayi adalah salah satu seniman yang tidak mengenyam pendidikan formal dan hanya berguru pada alam sekitar. Sisi natural dan toleransi yang lebih tinggi mampu menjadi teladan bagi siapapun yang datang dan mendengarkan lantunannya. Tidak banyak pendiktean terhadap beliau karena kekhawatiran pengkarya yang mampu merubah sisi naturalnya.

E. Proses Berkarya

Proses berkarya diawali dengan mengamati lingkungan sekitar secara tidak langsung hingga pada akhirnya dirasa perlu melakukan pengamatan yang lebih serius dengan cara observasi. Observasi dilakukan dengan cara melihat, mendengar, dan merasakan fenomena yang terjadi di lingkungan pengkarya. Observasi tersebut menghasilkan cita-cita dan harapan pengkarya untuk membuat sebuah pertunjukan.

Pengkarya memiliki tim yang terdiri dari teman-teman dekat dari berbagai cabang media seni. Akhirnya karena keadaan tersebut pengkarya memilih kolaborasi media seni sebagai media ungkap dalam pertunjukan ini. Hal tersebut direspon baik oleh tim karena situasi kondisi kesenian saat ini yang sangat kurang memperhatikan *fine art* yang bukan urusan industri melainkan idealis yang mampu melakukan perubahan.

Kemudian tim menyatukan persepsi gagasan ide tentang konsep yang diusung. Menyamakan persepsi bukanlah hal yang mudah karena setiap orang memiliki sudut pandang yang dilandasi oleh

sejarah kepribadian sehingga akan berbeda antara satu dengan yang lainnya. Tapi, dengan adanya proses yang cukup panjang disertai dengan kedewasaan sehingga menemukan inti sari, yaitu tumpukan–tumpukan.

Tumpukan–tumpukan menjadi kata kunci dan juga dijadikan patokan sebagai landasan dalam berkarya. Setiap media mengeksplorasi wacana dengan kata kunci tumpukan yang pada akhirnya akan dijadikan satu kesatuan dalam kolaborasi pertunjukan. Eksplorasi dilakukan bersama–sama dalam ruang dan waktu yang sama dengan jarak yang diatur agar tidak merugikan satu sama lain. Beberapa kali eksplorasi juga dilakukan sebaliknya, eksplorasi dalam waktu yang sama tapi dengan ruang yang berbeda. Hingga eksplorasi yang terakhir dilakukan adalah eksplorasi dengan ruang dan waktu yang sama tanpa merespon satu sama lain. Hal tersebut dilakukan agar tidak terjadinya konsep "iringan" atau kata lain pendukung. Harapan dalam karya ini setiap media mampu menunjukkan kualitas media dan penyaji sendiri sesuai dengan wacana dan kata kunci yang menumpuk.

Semua yang terlibat dalam karya ini adalah orang–orang yang berasal dari berbagai macam etnis yang ada di Indonesia. Semua yang terlibat adalah teman dekat pengkarya yang berada di kota Yogyakarta dan Bandung. Pemilihan tim berdasarkan atas dasar kedekatan secara personal sehingga mampu memiliki emosi dan tendensi yang sama. Pemikiran lainnya adalah kemampuan individu yang diyakini mampu membawakan karya ini dengan maksimal, hal tersebut bisa dilihat dari pengalaman berkesenian setiap penyaji.

Waktu dan lokasi dalam proses karya ini sudah dipastikan sejak awal rapat tim tapi karena situasi dari segi pendanaan dan persiapan karya sehingga mengakibatkan karya ini diundur dari waktu yang telah ditentukan dan tempat yang telah disepakati. Namun hal tersebut bukanlah menjadi sesuatu yang serius karena masih banyak solusi yang tidak terlalu merugikan.

Pemilihan ruang memang sedikit selektif karena dengan pertimbangan akustik, luas ruangan dan kenyamanan untuk penyaji dan penonton. Begitu pula untuk waktu, akhirnya karya ini dipentaskan pada akhir bulan Juli dan malam hari karena untuk sedikit mengurangi suara bising sekitar ruang pertunjukan yang berseberangan dengan jalan raya dan meminimalisir cahaya yang masuk agar tidak mengurangi intensitas cahaya yang berasal dari proyektor.

F. Media

Media adalah ujung tombak penyampai semua nilai-nilai yang terdapat dalam setiap karya. Oleh karena itu, pemilihan media bukan semata-mata alasan suka atau tidak melainkan pemilihan yang syarat dengan perhitungan. Media dapat berwujud apapun, tetapi tetap dengan pertimbangan gagasan dan kemampuan yang dimiliki oleh pengkarya.

Karya "GIN" menggunakan media dari berbagai cabang seni seperti musik, tari, teater, dan *video art*. Semua media tersebut ditata dengan perhitungan dramaturgi dan dikemas menjadi satu kesatuan utuh dalam bingkai pertunjukan.

Musik adalah media seni yang paling aneh, secara wujud musik tidak dapat dilihat tapi musik mampu lebih cepat memasuki perasaan sehingga dapat mengubah situasi dan kondisi secara seketika. (Sugiharto, 2014:297). Dalam karya ini, alat musik yang digunakan terdiri dari beberapa instrumen yang berasal dari ansambel gamelan Jawa yaitu saron, demung, bonang barung, bonang panerus, kempul dan gong. Semua alat tersebut dimainkan oleh tiga orang secara bergantian sesuai dengan susunan yang dikehendaki pengkarya. Selain itu ada juga kacapi beserta vokal yang dimainkan oleh salah satu seniman Sunda yang cukup senior untuk mengisi bagian terakhir karya ini.

Gamelan dipilih karena pengkarya mengawali karier di dunia seni dengan belajar gamelan gaya Sunda. Secara tidak sadar gamelan memberikan pengaruh bagi kehidupan pengkarya seperti belajar, mendengarkan hingga merasakan. Oleh karena itu, pengkarya merasa perlu menghadirkan gamelan agar penonton mampu menilai karya ini berdasarkan kedalaman segi historis antara media dan pengkarya.

Secara musikal, gamelan memiliki warna suara yang unik dari bahan dasarnya sehingga memudahkan pengolahan secara nada dan harmonisasi. Keuntungan tersebut juga memudahkan pengkarya menggarap harmonisasi yang berbentuk *overtone series*. Teoritis musik Reginald Bain dari School of Music, University of Carolina menjabarkan *overtone series* sebagai serangkaian komponen frekuensi yang muncul di atas atau setelah nada musikal utama. Sebagai contoh Bain menjabarkan rangkaian frekuensi bunyi dari 1000 Hertz (Hz) sampai 6000 Hertz, frekuensi paling rendah 1000 Hertz disebut sebagai fundamental, sedangkan frekuensi paling tinggi 6000 Hertz disebut *overtone*. Rangkaian frekuensi ini disebut *overtone series* (Bain, 2003:1).

Instalasi dibuat untuk satu bagian sendiri dalam karya ini yang berbahan dasar logam kemudian dipasang dan ditata diatas papan berbahan dasar kayu dan almunium sehingga menimbulkan bunyi ketika bergesekan dengan benda lain. Adapun benda lain yang dipergunakan adalah kelereng dengan pertimbangan bahan yang kuat dan tekstur yang bulat sehingga mampu bergerak lebih bebas. Instalasi ini terinspirasi dari meja *pinball* atau meja judi dengan cara menarik tuas sehingga bola mampu meloncat dan bergerak bebas dan menuju titik hadiah. Makna yang terdapat dalam *pinball* adalah hadirnya sisi manusia dengan asas pasrah dengan harapan yang tinggi sehingga pengkarya aplikasikan dalam bentuk instalasi yang bersumber dari *pinball*. Instalasi dibuat untuk menghadirkan gambaran manusia-manusia pekerja yang sibuk dengan aktivitas keseharian tanpa mengenal waktu dan hanya mampu pasrah tanpa berani melawan untuk kebebasannya.

Tarompet sunda adalah instrumen musik tiup yang berasal dari daerah Jawa Barat. Dalam karya ini pengkarya menggunakan tarompet yang memiliki lubang besar atau berasal dari Subang dan biasa digunakan untuk kesenian sisingaan. Tarompet dipilih sebagai jembatan antara bagian satu dengan bagian berikutnya. Penggunaan tarompet berdasarkan pada kebutuhan pertunjukan yang pada bagian sebelumnya adalah kosong atau sunyi. Maka oleh itu, pengkarya mencoba memecah keheningan menggunakan tarompet seperti lolongan anjing yang memecah keheningan malam. Tarompet dimainkan dengan gaya improvisasi penyaji untuk menghadirkan sisi natural yang dimiliki oleh penyaji. Sedangkan tugas pengkarya adalah memunculkan atau memotivasi penyaji agar bunyi yang dihadirkan mampu menciptakan suasana yang sesuai dengan konsep.

Kecapi adalah alat musik yang berasal dari Jawa Barat yang dimainkan dengan cara dipetik. Kecapi memiliki 20 senar dengan tangga nada yang bisa diatur. Sesuai dengan kebutuhan karya ini maka kecapi diatur dengan laras salendro untuk menyesuaikan vokal. Kecapi adalah alat musik yang dipergunakan untuk mengiringi vokal ataupun instrumen lainnya walaupun kecapi mampu berdiri sendiri. Kecapi dan vokal dihadirkan sebagai bentuk penenang ataupun solusi. Hal tersebut didasari oleh realitas pengkarya bahwa kecapi dan vokal mampu menjadi penenang diri pengkarya. Perlu ditegaskan, kebutuhan kecapi dan vokal adalah sebagai salah satu tawaran untuk mengisi kekosongan batin jadi ketika dihubungkan realitas bentuk seperti kecapi dan vokal

bisa diganti dengan apapun yang sesuai dengan pribadi masing-masing.

Musik dihadirkan sebagai pusat dari segala media yang berada dalam pertunjukan ini. Musik sebagai pedoman secara konseptual yang berkesinambungan dengan media lain sehingga mampu menciptakan pertunjukan yang memiliki satu kesatuan utuh.

Selain musik, ada juga media lain yang lebih menjurus kepada sisi visual. Media tersebut adalah tari, teater tubuh, dan juga *video art* yang dikemas dengan perannya masing-masing untuk menjalin satu kesatuan utuh pertunjukan. Alasan media visual tersebut dipilih adalah karena dari setiap pelaku yang dipilih memiliki satu kedekatan yang lebih dengan pengkarya ketika memandangi kesenian. Selain itu pengkarya selalu merasakan kegagalan dalam menyampaikan pesan ketika membuat pertunjukan musik. Oleh karena itu, pengkarya mengajak rekan-rekan pelaku seni lainnya untuk sama-sama berproses kolaborasi demi pertunjukan yang mampu dinikmati ataupun dimengerti oleh penonton.

Seperti penjelasan di atas musik adalah sesuatu yang sangat *absurd*, maka dengan itu pengkarya membutuhkan media lain untuk mempermudah penyampaian pesan dan kesan. Tari dan teater tubuh dipilih karena media seni ini menggunakan raga ataupun tubuh yang sangat konteks ketika berbicara mengenai manusia. Tubuh secara tidak langsung adalah bagian dari penyimpanan data tentang sejarah setiap orang, tubuh terbentuk atas segala peristiwa yang terjadi di lingkungannya. Dengan kata lain tari dan teater tubuh dipilih karena secara realita tubuh merupakan media yang paling mudah menerima rangsangan yang terjadi dari luar tubuh.

Media tari dan teater tubuh memiliki peran yang berbeda tari sebagai gambaran manusia yang menyadari secara cepat kondisi dan setiap perubahan maka dengan itu tari menjadi penyambung atau penjahit dalam pertunjukan ini. Teater tubuh adalah kedalaman hati manusia yang terkungkung oleh batasan ruang waktu yang terpaksa mengikuti setiap perubahan. Teater tubuh adalah realitas gerak sederhana yang penuh dengan kemonotonan hidup yang dilalui oleh setiap pribadi. Sedangkan musik adalah gambaran bersifat auditif tentang seluruh pemikiran dan kegelisahan pengkarya dengan bagiannya masing-masing di setiap bagian.

Video art adalah media yang berbentuk visual dengan bentuk film tanpa suara yang secara teknis akan dipantulkan dengan menggunakan proyektor ke

semua dinding yang berada di ruang pertunjukan. *Video art* memiliki peran sebagai bentuk sajian yang paling verbal pada setiap bagian yang sesuai dengan konsep pengkarya.

G. Kesimpulan

"GIN" adalah refleksi kehidupan yang dikemas dalam sajian seni pertunjukan yang melibatkan berbagai macam media seni. Media seni tersebut memiliki peranan tersendiri untuk mencapai titik komunikasi antara media seni satu dengan lainnya dan juga komunikasi antara pengkarya dengan penonton. Secara sederhana, pengkarya sedang melakukan pembacaan ulang terhadap makna kolaborasi antar media seni.

Karya ini terlahir atas proses yang panjang melalui tahapan-tahapan yang cukup menguras waktu dan pikiran. Karya ini adalah realita yang dikemas dalam bentuk pertunjukan kekinian tanpa melupakan esensi dari tradisi Nusantara. Harapannya karya ini mampu memberikan pencerahan bagi yang menyaksikannya bahwa manusia sedang dalam kondisi yang tidak baik-baik saja. Ada beberapa hal yang tidak disadari mulai menyerang setiap individu yang berada di dalam zona nyaman.

Catatan Akhir:

¹Marina Abramovic. An Art Made of Trust, Vulnerability and Connection. Presentasi dalam Ted Talk.

https://www.ted.com/talks/marina_abramovic_an_art_made_of_trust_vulnerability_and_connection?language=en (akses Rabu, 14 Juli 2016 Pukul 14:46 WIB)

KEPUSTAKAAN

- Abramovic, Marina. An Art Made of Trust, Vulnerability and Connection. Presentasi dalam Ted Talk. https://www.ted.com/talks/marina_abramovic_an_art_made_of_trust_vulnerability_and_connection?language=en (akses Rabu, 14 Juli 2016 Pukul 14:46 WIB)
- Bain, Reginald. The Harmonic Series: A path to Understanding Musical Intervals, Scales, Tuning and Timbre. South Carolina: University of South Carolina, 2003.
- Marzona, Daniel. Conceptual Art (Basic Art). Cologne: Taschen, 2005.
- Norman, Ahmad. *Zaman Edan Ronggowarsito*. Yogyakarta: Forum Jejak Budaya, 2013.
- Piliang, Yasraf Amir. Dunia Yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan. Bandung: Matahari, 2011.
- Sugiharto, Bambang. Untuk Apa Seni?. Bandung: Matahari, 2014.