



**PENINGKATAN KOMPETENSI
MANAJEMEN SENI**

TINGKAT DASAR

**MODUL:
WAWASAN SENI**



Oleh:

MIKKE SUSANTO

**Direktorat
Budayaan**

**PUSAT PENGEMBANGAN SDM KEBUDAYAAN
BADAN PENGEMBANGAN SDM PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN-PMP
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

2014



**PENINGKATAN KOMPETENSI
MANAJEMEN SENI
TINGKAT DASAR**

**MODUL:
WAWASAN SENI**

Oleh:
MIKKE SUSANTO

**PUSAT PENGEMBANGAN SDM KEBUDAYAAN
BADAN PENGEMBANGAN SDM PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN-PMP
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

2014

Modul :

Peningkatan Kompetensi
Manajemen Seni
Tingkat Dasar

Editor :

Dr. Dinny Devi Triana, S.Sn, M.Pd

Cetakan Pertama Tahun 2014

Diterbitkan oleh :

Pusat Pengembangan SDM Kebudayaan
Badan PSDMPK-PMP
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

ISBN 978-602-14477-4-1

KATA PENGANTAR

Ungkapan puji syukur kita panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya sehingga kami selaku penyelenggara Peningkatan Kompetensi Manajemen Seni dapat menyelesaikan modul dengan baik dan sesuai dengan rencana yang dijadwalkan.

Sesuai dengan amanat Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 52 Tahun 2014 tanggal 23 Juni 2014 bahwa untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia di bidang kebudayaan perlu dilakukan upaya pengembangan sumber daya manusia kebudayaan. Dengan demikian kegiatan peningkatan kompetensi ini merupakan pendidikan dan pelatihan tingkat dasar yang dilakukan oleh Pusat Pengembangan SDM Kebudayaan terhadap Pengelola Bidang Kesenian sehingga peserta memahami kaidah-kaidah persiapan, pelaksanaan dan evaluasi untuk penyelenggaraan kesenian agar dapat mengembangkan kreativitas dalam mengelola setiap aktivitas kesenian.

Oleh sebab itu, modul ini merupakan acuan dalam proses belajar mengajar pada kegiatan Peningkatan Kompetensi Manajemen Seni yang disusun oleh ahli yang berpengalaman di bidangnya masing-masing, dan diharapkan dengan modul ini tujuan pembelajaran baik aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan di bidang kesenian akan terpenuhi sesuai dengan ruang lingkup Manajemen Seni.

Kami menyadari bahwa modul ini masih ada kekurangan dan kelemahannya, baik pada isi, bahasa, maupun penyajian. Semoga modul ini bermanfaat khususnya bagi peserta Peningkatan Kompetensi Manajemen Seni Tingkat Dasar, sehingga peserta dapat mengimplementasikan materi ajar yang telah diperoleh di tempat bekerja masing-masing.

Jakarta, Oktober 2014

Kapusbang SDM Kebudayaan



NIP. 195705051984031019

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
BAB I : DASAR PENGERTIAN SENI	1
BAB II : POHON SENI	7
BAB III : GAMBAR, IBU SEGALA SENI	21
BAB IV : SENI DAN MASYARAKAT	31
DAFTAR PUSTAKA	43

BAB I

DASAR DAN PENGERTIAN SENI

Kesan pertama yang paling mengakar ketika bicara masalah seni adalah mengungkap apa sesungguhnya pengertiannya. Pengertian seni sejalan dengan luasnya cakrawala yang ada di dalamnya. Begitu mendalamnya perkembangan seni yang dimengerti oleh sebagian kecil orang yang ada di dalamnya terkadang atau sering membuat sebagian orang lainnya semakin tidak mengerti.

Luasnya cakrawala yang muncul dalam dunia seni rupa adalah bagian yang harus ditelaah terlebih dahulu dalam mata ajar kali ini. Seni rupa memberi banyak contoh di sekitar kita. Apalagi perkembangan teori mengajak kita untuk menelusuri berbagai macam hal yang terkait dengan seni rupa.

Selepas atau saat kita bangun tidur di kamar kita (kembali) melihat gambar atau lukisan di dinding. Juga kursi dan meja yang didesain secara menarik tampak di depan mata. Belum lagi jam dinding yang dikemas secara populer namun juga menyimpan daya tarik tersendiri. Belum lagi televisi dan komputer yang di dalamnya menyimpan aura seni rupa yang kini semakin menunjukkan kecanggihan dan keluasan serta keluasan khasanah. Keluar kamar kita menemukan berbagai benda lainnya. Keluar rumah kita menemui pagar rumah dan iklan-iklan di jalanan serta ribuan gambar yang tersaji tanpa kita sadari. Itulah seni atau seni rupa yang tak perlu diminta setiap detik kita nikmati.

Selama ini telah banyak batasan tentang seni dibuat. Dari berbagai pengalaman para ahli kita bisa mencari sisi yang mungkin bisa mengartikulasi apa itu seni atau seni rupa. Dalam berbagai perbincangan, kita perlu mengetahui apa dan bagaimana seseorang mengartikulasikannya sehingga dalam diskusi akan tahu ujung pangkal masalah yang diungkapkan teman diskusi, karena itulah di sini akan dijabarkan sejumlah pengertian seni dan berbagai perkembangan seni rupa yang telah ada selama ini.

Seni dalam beberapa pengertian dapat dirujuk antara lain:

1. Segala sesuatu yang dilakukan oleh orang bukan atas dorongan kebutuhan pokoknya, melainkan adalah apa saja yang dilakukan semata-mata karena kehendak akan kemewahan, kenikmatan ataupun karena dorongan kebutuhan spiritual (*Everyman Encyclopedia*);
2. Segala perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya dan bersifat indah, sehingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia (dalam *Karya Ki Hajar Dewantara, Bagian Pertama: Pendidikan*, Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa, Yogyakarta, 1962);
3. Kegiatan rohani manusia yang merefleksikan realitet (kenyataan) dalam suatu karya yang berkat bentuk dan isinya mempunyai daya untuk membangkitkan pengalaman tertentu dalam alam rohani penerimanya (Akhdiyat Karta Miharja, “Seni dalam Pembinaan Kepribadian Nasional”, *Budaya*, X/ 1-2, Januari-Pebruari, 1961);
4. Seni adalah alat buatan manusia untuk menimbulkan efek-efek psikologis atas manusia lain yang melihatnya (Thomas Munro, *Evolution in the Arts*, The Cleveland Museum of Arts, Cleveland, 1963);

5. Seni adalah *jiwo kethok* (S. Sudjojono);
6. Seni adalah karya manusia yang mengkomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya; pengalaman batin tersebut disajikan secara indah atau menarik sehingga merangsang timbulnya pengalaman batin pula pada manusia lain yang menghayatinya. Kelahirannya tidak didorong oleh hasrat memenuhi kebutuhan pokok, melainkan merupakan usaha melengkapi dan menyempurnakan derajat kemanusiaannya memenuhi kebutuhan yang sifatnya spiritual (Soedarso Sp.);
7. Seni adalah sebagai *transmission of feeling* (Leo Tolstoy, *What is Art?*, Bobs-Merrill, Indiana polis, New York, 1960);



Gambar 2

Rastika, *Pernikahan Bima dengan Arimbi*, 100x65cm, Lukisan Kaca Cirebon, 2013



Gambar 3

Rina Kurniyati, *Mobil Pengantin*, 100x65cm, enamel on glass, 2013

8. Seni adalah imitasi atau realitas tiruan dari alam/ ilahi, (Aristoteles);
9. Seni lahir dilatarbelakangi adanya dorongan bermain-main (*play impuls*) yang ada dalam diri seniman (dikembangkan dari teori permainan oleh Fredrich Schiller dan Herbert Spencer);
10. Penjelmaan rasa indah yang terkandung dalam jiwa manusia, dilahirkan dengan perantara alat-alat ke dalam bentuk yang dapat ditangkap oleh indera pendengar (seni suara), penglihatan (seni rupa) atau dilahirkan dengan perantara gerak (seni tari) (*Ensiklopedi Indonesia*, Ichtar Baru van Hoeve, 1992);
11. Sebuah strategi pengembangan, seperti seni pertahanan, seni manajemen, seni berjualan, seni membaca, seni memahami dan lain-lain.



Gambar 4
Gatot Indrajati, *Alternative*, akrilik pada kanvas, 160 x 140 cm, 2007

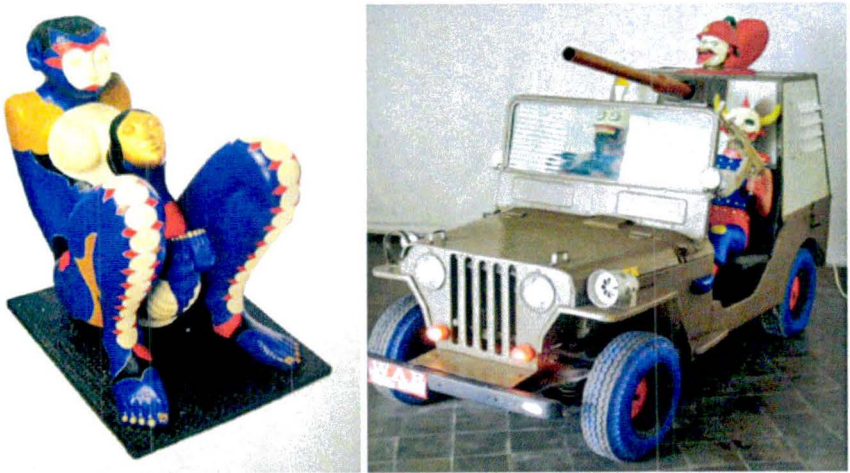
Dalam konteks waktu terdapat perkembangan menarik, yakni munculnya wacana mengenai seni rupa atas atau *high art*. Istilah ini di Indonesia dipopulerkan oleh kritikus Sanento Yuliman menyebut seni yang dihasilkan untuk keperluan kemewahan, produk-produk eksklusif, seni yang berhubungan dengan teknologi maju, industri impor yang berkaitan dengan pertumbuhan lapisan atas dan menengah masyarakat di kota besar. Terutama dalam tulisan “Dua Seni Rupa”, yang oleh kaum terpelajar dinamakan pula “seni lukis, seni patung modern masuk ke golongan ini, begitu pula dengan yang disebut “desain”; desain interior, produk, grafis dan lain-lain.

Lawannya adalah seni rupa bawah atau *low art*, merupakan seni rupa yang distribusinya, produksinya dan konsumsinya berlangsung di

lapisan sosial bawah dan menengah (menengah-bawah) di kota besar, terutama di kota kecil dan di desa. Jelasnya seni rupa ini berhubungan dengan ekonomi lemah dan taraf hidup rendah, dipraktikkan oleh golongan kurang mampu, kurang terpelajar, berhubungan dengan teknologi yang sederhana, kadang dibuat sendiri atau bikinan lokal. Sebagai contoh misalnya lukisan kaca, lukisan jalanan, lukisan becak, lukisan dan patung Bali yang banyak dijajakan di jalanan. Sering kali seni rupa bawah dihubungkan dengan tradisi, meskipun cara dan sifat hubungan itu bermacam-macam.

Selain itu, ada pula yang tidak kalah penting untuk diketahui, yakni munculnya seni rupa kontemporer. Seni rupa kontemporer secara umum diartikan seni rupa yang berkembang masa kini, karena kata “kontemporer” itu sendiri berarti masa yang sezaman dengan penulis atau pengamat atau saat ini. Istilah ini tidak merujuk pada satu karakter, identitas atau gaya visual tertentu. Karena istilah ini menunjuk pada sudut waktu, sehingga yang terlihat adalah tren yang terjadi dan banyak mewarnai pada suatu masa atau zaman. Jika dikaji lebih luas pada latar belakang yang muncul dalam seni rupa kontemporer memang sangat beragam, karenanya belum ada kesepakatan yang baku untuk memberi tanda pada seni rupa kontemporer. Beberapa pengamat seni beranggapan, seni rupa kontemporer merupakan penolakan terhadap seni rupa modern.

Di Barat, seni rupa kontemporer berkembang sejak tahun 1970, bersamaan dengan terjadinya krisis modernisme serta bergulirnya wacana pascamodernisme. Apabila seni rupa modern sebagai pengagungan seni rupa Barat, mengidentikkan prinsip estetika seni rupa dengan menggunakan bendera universalisme, seni rupa kontemporer (secara khusus dalam hal ini pascamodernism) mengakui adanya pluralisme.



Gambar 5

G. Sidharta, *Birth of a Goddess*, akrilik di kayu 68x77x55cm 1982 & Heri Dono, *War*, instalasi, 2008

Seni rupa kontemporer berorientasi bebas, tidak menghiraukan batasan-batasan kaku seni rupa yang oleh sementara pihak dianggap baku. Ada yang menganggap seni rupa kontemporer dari sudut teknis, seperti munculnya seni instalasi (yang bersifat instalatif, multimedia, *site specific installation*), menguatnya seni lokal (*indigenous art*), sebagai jawaban atas masalah-masalah yang muncul dalam praktik dan perilaku artistik yang menyimpang dari konvensi sebelumnya (Modernisme), ada pula yang menganggap menguatnya pengaruh ideologi *postmodern* (pascamodern) dan *post-colonialism* dewasa ini, sampai hanya dianggap sebagai pergantian istilah semata dari kata “modern” pada praktik artistik yang sama.

“Gerakan” seni rupa kontemporer di Barat memiliki ciri-ciri mirip “gerakan” postmodernisme, seperti penentangan, penghancuran, maupun revisi terhadap modernisme. Seni rupa postmodern dapat

dikatakan sama atau sebagian dari seni rupa kontemporer, yaitu adanya tren-tren baru yang mencuat mulai dari awal tahun-tahun 1970an hingga kini di Barat, seperti isu-isu tentang budaya plural (seni tradisi, atau seni lokal/ kedaerahan/ *indigenous*), diskriminasi gender, dan rasialisme. Pemikiran seni rupa kontemporer agaknya bukan hanya berkait dengan persoalan estetika karya, namun juga pengaruh dan isu politik budaya. Seperti kata Hals Belting yang membedakan istilah “seni rupa dunia (*world art*)” dan “seni rupa global (*global art*)”. Baginya seni rupa dunia mencerminkan pemahaman pemahaman Modernisme yang hegemonic dan memperlihatkan sikap-sikap colonial. Sementara itu seni rupa global adalah seni rupa kontemporer yang meluas ke seluruh dunia dalam perkembangan sekarang. Globalisme bagi Hans Beltig, justru merupakan anti-thesis universalisme.

Dari berbagai perkembangan ada pula pengertian seni yang kasusnya ditengarai oleh masalah-maslaah lokal. Contohnya adalah yang dikembangkan oleh salah satu perupa Indonesia, yakni seni rupa penyadaran. Istilah ini dipopulerkan oleh Moelyono, seniman yang tinggal di pinggir kota Tulungagung, Jawa Timur. Mendapat istilah “penyadaran” ketika ia telah terlibat intensif bersama para petani dan nelayan miskin di teluk Brumbun dan Nggerangan, Tulungagung. Istilah “penyadaran” ia dasarkan pada pengertian belajar memahami kontradiksi sosial, politik, ekonomi, serta mengambil tindakan untuk melawan unsur-unsur yang menindas dari realitas tersebut. Seni Rupa Penyadaran dilakukan dengan metode dialog dimana rakyat didudukkan sebagai subjek untuk membuka kemungkinan komunikasi dan bersikap kritis. Sedangkan dasar dari gerakan ini adalah implementasi. Suatu pergulatan keberpihakan, keterlibatan yang memerlukan kesabaran, keuletan, posisi yang sejajar, demokratis dan ujian konsistensi sikap.

BAB II

POHON SENI

Menurut Soedarso Sp., telah lama manusia memikirkan seni. Salah satu diantaranya yang penting untuk diingat adalah filosof-filosof Yunani kuno, seperti Plato dan Aristoteles. Mereka membaginya secara verbal maupun secara metafisis, psikologis, sosial, dan lain-lain. Hal ini menyebabkan munculnya klasifikasi seni.

Pohon seni dalam pembahasan ini bertitik tolak dari tulisan Soedarso Sp. dalam bukunya *Trilogi Seni* (Penerbit BP ISI Yogyakarta, 2006), terutama pada bagian IV mengenai “Klasifikasi Seni”. Menurutnya dalam abad ke-18 muncul istilah “*fine arts*” yang berarti mulai adanya pemisahan dari pengertian seni yang semula sama menjadi seni murni estetis dan seni yang salah satu dan lain hal dimanfaatkan untuk kepentingan lain. *Fine art* menjadi istilah untuk menyatakan seni yang mementingkan sifat-sifat kemurnian seni itu sendiri. Adapun seni lainnya sering disebut seni guna atau *applied arts*.

Sejumlah klasifikasi seni kemudian dibuat berdasarkan teknik pembuatannya, mediumnya, atau produknya yang semuanya susah dilaksanakan baik karena luas dan rancunya maupun percampuran diantaranya. Berdasarkan bahannya misalnya yang dari kayu bisa menjadi patung dan relief yang di Eropa tergolong seni murni (*fine arts*), tetapi juga bisa menjadi kursi, ukiran, krawangan atau topeng yang masuk dalam seni kriya atau seni guna. Begitu pun klasifikasi berdasarkan teknik pembuatannya. Teknik pahat bisa menjadi patung seni modern, tetapi bisa menjadi seni tradisi.

Apabila melihat banyaknya klasifikasi untuk penggolongan seni, maka Soedarso Sp. mengusulkan penggolongan berdasarkan analisis bentuk dan morfologi estetika. Pembagian yang paling sederhana adalah menjadi dua atas dasar indera yang tersangkut, yaitu seni visual yang menyangkut indera penglihatan dan seni auditif yang berurusan dengan indera pendengaran yang kedua-duanya bisa diterapkan pada medium, proses pembuatan dan produknya. Ditambah dengan jenis seni audio-visual yang membedakan seni yang berbasis tunggal indera. Seni audio-visual disebut juga *combined arts*.

Berdasarkan atas indera yang tersangkut ini dengan mudah dapat dibuat pembagian yang lebih spesifik, yaitu (a) menjadi empat golongan: visual, auditif, audio-visual dan indera minor, atau bahkan (b) menjadi tujuh golongan apabila indera minor diurai, yakni visual, auditif, audio-visual, citarasa, penciuman, perabaan, dan persepsi gerak atau kinestetik. Karena posisinya dalam kebudayaan, walaupun kurang konsisten dalam hubungannya dengan dasar indera, seni verbal atau seni sastra juga dimasukkan ke dalamnya. Maka yang paling sesuai pembagian seni secara umum antara lain: seni visual, seni auditif, seni audio-visual, seni sastra, dan seni indera minor. Lebih khusus Soedarso Sp. menyatakan karena indera minor (misalnya lidah, hidung, rabaan tangan, gerak otot) di Indonesia jarang digunakan dan dianggap sebagai seni (tidak sebanding dengan tangan) maka seni menurutnya dibagi menjadi antara lain.

1. Seni rupa
2. Seni suara (seni runggu)
3. Seni pertunjukkan (seni rupa-runggu)
4. Seni sastra

Seni Rupa

Seni rupa dibagi menjadi dua bagian besar: (1) seni rupa dua dimensi seperti gambar, lukisan, seni grafis, fotografi, mosaik, intarsia, tenun, sulam, dan kolase dan lain-lain (2) seni rupa tiga dimensi seperti patung, bangunan, monumen, keramik, dan sebagian besar seni kriya.

Tambahan yang tidak dituliskan dalam artikel Soedarso Sp., saat ini berkembang seni multi dimensi yang menjadi bagian dalam perkembangan seni rupa kontemporer. Seni multi dimensi antara lain seni rupa pertunjukan dan seni media baru. *Performance art* (seni rupa pertunjukan) secara etimologi seni ini merupakan semacam seni pertunjukan karena arti *performance* itu sendiri sebenarnya adalah pertunjukan, perbuatan atau pelaksanaan.



Gambar 6
Yves Klein and a model during a performance of Anthropométries de l'époque bleue, Paris, 1960

Namun secara lebih luas gejala/bentuk karya seni ini telah berpadu antara seni pertunjukan (teater, tari, musik dan lain-lain) dan seni rupa. Secara teknik aturan-aturan baku dalam seni gerak (pertunjukan) maupun seni rupa sudah tidak lagi dipersoalkan dan cenderung memiliki unsur improvisasi yang tinggi. Umumnya juga dilakukan atas respon konteks sosial politik, situasi atau kondisi yang ada saat itu.

Performance art merupakan gejala atas kecenderungan seni kontemporer saat ini, sehingga yang segera terlintas adalah seni ini memiliki kaitan erat pula dengan keberagaman seni instalasi. Seni ini dimulai akhir 1960an di mana mulai banyak seniman-seniman yang bergerak mengkomunikasikan gagasannya dengan berbagai variasinya, misalnya Jackson Pollock yang bergaya melukis di depan kamera di tahun 1950an. Beberapa seniman-seniman *avant-garde* seperti John Cage, Robert Wilson dan Pina Bausch membuka peluang secara luas media pertunjukan dengan menggunakan materi teater untuk menjaring banyak penonton, batas antara teater tradisional dengan pertunjukan menjadi kabur yang kemudian menjadi cikal bakal sebuah seni pertunjukan baru, *performance art*. Seperti yang ditunjukkan oleh Wilson dalam karyanya *Great day in the Morning* (1982) pertunjukan kolaborasi dengan penyanyi ditempatkan diantara rangkaian seni tablo yang berubah-ubah, yang mengisyaratkan bahwa “visualisasi tablo membantu kita mendengar dan nyanyian sopran membantu kita untuk melihat”. *Performance art* memiliki kosa kata yang sepadan dengan istilah lain, yakni *body art*, dan *happening*.

Adapun seni media baru sering sepadan dengan *new media art* atau *electronic art* sebuah bentuk seni yang dibuat dari penggunaan media elektronik atau lebih luas, berhubungan dengan teknologi atau media elektronik. Ini berkenaan dengan seni informasi, seni media baru

(*new media art*), seni video, seni digital, seni interaktif, seni internet, dan musik elektronik. Istilah ini dipertimbangkan pula sebagai sebuah perkembangan dari seni konseptual dan seni sistem. Oleh sebab itu, dalam kasus ini, seni rupa pertunjukkan, seni instalasi, seni media baru memuat unsur waktu dan situasi. Dalam konteks klasifikasi termasuk dalam seni rupa multi dimensi.

Kritikus Sanento Yuliman, mengetengahkan klasifikasi seni berdasarkan kelas sosial. Pertama seni rupa atas atau *high art*, istilah ini di Indonesia dipopulerkan Sanento Yuliman untuk menyebut seni yang dihasilkan untuk keperluan kemewahan, produk-produk eksklusif, seni yang berhubungan dengan teknologi maju, industri impor yang berkaitan dengan pertumbuhan lapisan atas dan menengah masyarakat di kota besar. Terutama dalam tulisan “Dua Seni Rupa”, ia mengatakan bahwa biasanya kaum terpelajar menyebutnya sebagai “seni lukis, seni patung modern masuk ke golongan ini, begitu pula dengan yang disebut “desain”; desain interior, produk, grafis dan lain-lain.



Gambar 7
Karya slebor becak sebagai *low art* dan lukisan Kraton Yogyakarta sebagai bentuk *high art*

Kedua, seni rupa bawah atau *low art*, merupakan seni rupa yang distribusinya, produksinya dan konsumsinya berlangsung di lapisan sosial bawah dan menengah (menengah-bawah) di kota besar, terutama di kota kecil dan di desa. Jelasnya seni rupa ini berhubungan dengan ekonomi lemah dan taraf hidup rendah, dipraktikkan oleh golongan kurang mampu, kurang terpelajar, berhubungan dengan teknologi yang sederhana, kadang dibuat sendiri atau bikinan lokal. Sebagai contoh misalnya lukisan kaca, lukisan jalanan, lukisan becak, lukisan dan patung Bali yang banyak dijajakan di jalanan. Sering kali seni rupa bawah dihubungkan dengan tradisi, meskipun cara dan sifat hubungan itu bermacam-macam.

Seni Suara

Berdasarkan atas medium atau instrumen yang dipergunakan seni suara dibagi menjadi (1) vokalia (solo, duet, kor, dengan atau tanpa iringan instrumen), (2) instrumentalia (solo, piano, biola, klarinet, drum, dengan atau tanpa iringan instrumen lembut, kelompok kecil, kelompok sedang, orkestra penuh, atau dalam hal seni gamelan, tabuhan tunggal, siteran, *cokekan*, *gadhon*, dan gamelan *jangkep*), kombinasi antara vokal dan instrumen yang sama kuat dan saling mengisi, dan *concrete*, *electronic* serta kombinasi rekaman dari suara alam, suara binatang, atau industri, pasar, dan kegiatan-kegiatan lain yang dulu dianggap sebagai non-musikal).

Dalam hal fungsi atau kegunaan seni musik dibagi menjadi dalam (1) musik untuk partisipasi aktif (ritual keagamaan, olah raga, musik pengiring tari atau untuk psikoterapi), (2) musik konser untuk didengar atau persepsi estetis (suita, sonata, simfoni, dan orkestra penuh lainnya dan kuartet, kuintet, atau lainnya untuk musik kamar, serta *uyon-uyon* atau *klenengan* untuk rileksasi), dan (3) musik sebagai komponen

dalam kombinasi dengan berjenis-jenis seni (yang seringkali bisa juga dimainkan sendiri sebagai konser, misalnya opera, ballet, film, atau musik insidental yaitu musik sebagai penyerta atau pengiring tari atau program-program keteatran lain).

Seni Pertunjukan

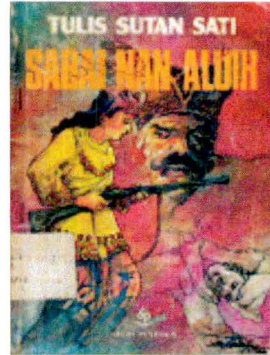
Secara konsekuen harusnya subjudul di atas adalah seni rupa-rungu atau seni rupa-suara, tetapi karena tidak lazim maka disebutlah sebagai seni pertunjukan yang selalu berunsurkan rupa dan suara. Macamnya banyak sekali, oleh karenanya hanya disebutkan sebagian saja yang paling penting.

Seni pertunjukan terbagi antara lain adalah seni tari (tari rakyat, klasik modern dan kontemporer), pantomim, opera, teater (teater rakyat, dan teater modern), sendratari, seni pewayangan atau pedalangan, film, televisi, dan video. Dengan adanya perkembangan yang signifikan terjadi pembelahan tersendiri, yakni seni video (*video art*) maka televisi dan video bukannya berfungsi sebagai sarana komunikasi tetapi juga medium ekspresi. Dalam perkembangan saat ini, seni rupa pertunjukkan atau performance art juga memberi sumbangan kuat dalam klasifikasi seni.

Seni Sastra

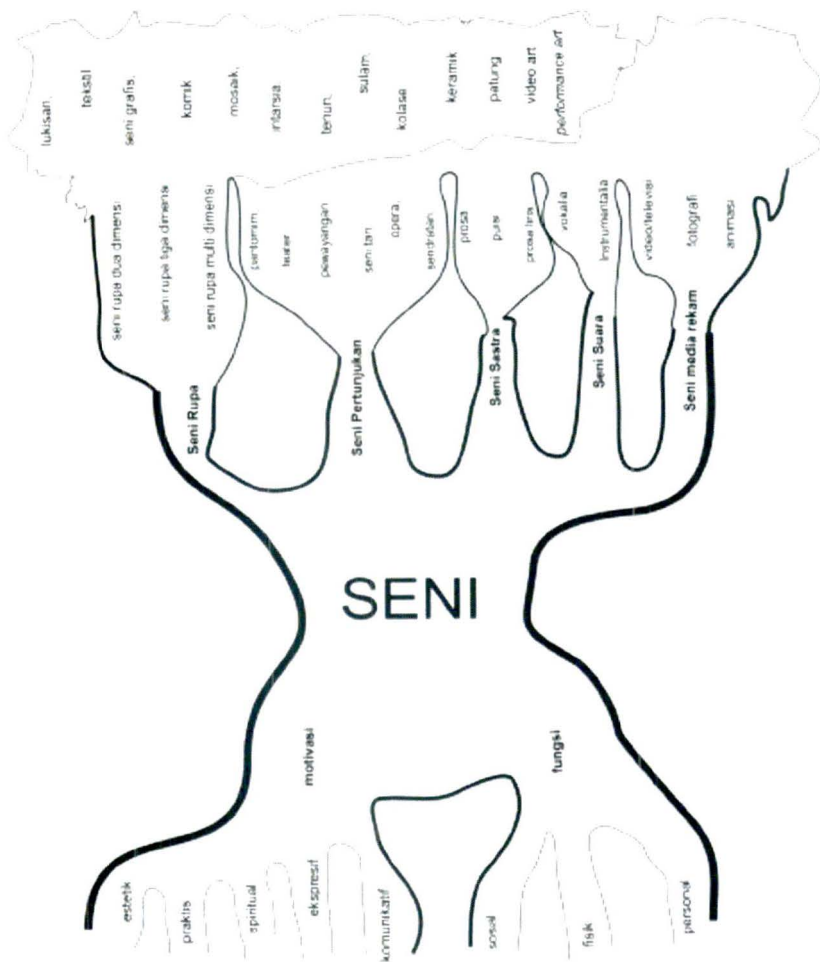
Telah disebut bahwa seni sastra besar jasanya dalam mengomunikasikan ide dan gagasan manusia, baik sastra lisan sebelum aksara ditemukan maupun sastra tulis yang tidak hanya mengomunikasikan ide serta gagasan tetapi juga mendokumentasikannya, sehingga tidak dapat membayangkan jika posisi kebudayaan non-fisik tidak ada sastra.

Menurut bentuknya seni sastra dibagi menjadi: (1) prosa, (2) puisi dan, (3) prosa liris. Prosa berbentuk seperti bahasa sehari-hari, artinya tidak bersajak, tidak ada mantra atau irama, tidak ada pembagian baris, atau ketentuan-ketentuan bentuk lainnya, hanya dalam pelaksanaannya dibagi dalam alenia dan umumnya secara emosional kurang intens. Puisi ada bermacam-macam dengan bentuk yang berlainan, seperti pantun, syair, gurindam, distikhon, kuatrin, sekstet, stanza, soneta, dan sajak bebas. Adapaun prosa liris atau prosa berirama adalah bentuk antara prosa dan puisi maksudnya tidak memerlukan formalitas bentuk tertentu namun ada memerlukan regularitas dalam bentuk kata-kata yang kaya akan permainan bunyi dan konsentrasi tamsil, emosi, atau lainnya. Sastra ini di daerah Minangkabau disebut “kaba” misalnya dengan cerita *Sabai nan Aluih* dan *Si Umbut Muda*.



Menurut fungsi dan modus komposisinya seni sastra dibagi atas (1) sastra narasi (narasi epik, balada, novel, novelet, cerita pendek), (2) sastra dramatik (tragedi, komedi, campuran), dan (3) sastra lirik yang bisa dibaca tersendiri atau dikawinkan dengan musik atau nyayian (lirik lagu, syair pujian, parikan).

Dengan demikian lengkaplah gambaran tentang klasifikasi seni yang terjadi sampai saat ini. Dalam beberapa dasawarsa terakhir telah terjadi perkembangan yang sangat pesat, tetapi pada intinya perkembangan ini lebih banyak dihasilkan dari induk-induk seni yang telah ada. Perkembangan seni telah menjadi semacam pohon seni yang kini makin rimbun dan berakar kuat.



Gambar 8
Pohon Seni untuk menunjukkan cabang-cabang seni

Berikut ini diperkirakan volume dan urutan atau asal muasalnya. Beberapa ranting dan daun seni yang ada di atas dihasilkan dari pertautan antar cabang seni. Bisa dikatakan dalam beberapa masa ke depan pohon ini akan semakin nejulang alias kompleks.

BAB III

GAMBAR: IBU SEGALA SENI

Materi ini dikembangkan dari artikel bertajuk yang sama dalam buku karangan penulis Membongkar Seni Rupa (Penerbit Buku Baik, 2002)

Persoalan klise yang kerap terjadi dalam wacana seni kita adalah adanya dogma bahwa segala istilah yang muncul sebagai trend di masyarakat selalu mencari pengertian secara gamblang, logis dan terstruktur lurus. Sama ketika seni instalasi, seni rupa kontemporer atau *performance art* hadir

sebagai wacana, lalu sebagian pemerhati/penikmat seni mencoba mencari dan mengajukan pengertian hal yang itu secara tekstual, “hitam putih” serta menginginkan munculnya kepastian istilah ilmu pengetahuan atau matematika. Salah satu akibat yang muncul kemudian adalah lahir pengertian pada masyarakat secara instan terhadap istilah-istilah tersebut dan memunculkan perbedaan-perbedaan pengertian, karena akar ilmu-ilmu dasar belum atau tidak diketahui terlebih dahulu.

Kata “gambar” dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2011) berarti “tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya) yang dibuat dengan coretan pensil dan sebagainya pada kertas dan

sebagainya”. Jika diperhatikan terdapat banyak kata “dan sebagainya” pada pendefinisian tersebut. Ini menunjukkan betapa luasnya definisi atau pengertian gambar. Pengertian ini menandakan bahwa gambar secara fisik bisa berupa lukisan, sketsa, foto, ilustrasi cerita, maupun imaji (citra) yang mewujud dalam bentuk apapun.

Artinya “gambar” atau “menggambar” pada tingkat paling sederhana adalah dasar bagi segala hal dalam seni rupa, atau dianggap sebagai “*mother of arts*”. Gambar ternyata berdiri sebagai fakta kasat mata yang memperlihatkan pikiran dan “rencana” seniman di setiap wilayah kreativitasnya. Oleh karena itu, hampir tidak ada batasan yang kaku mengenai persoalan dan pengertian “gambar”.

Esensi dalam persoalan gambar atau *drawing* adalah masalah orientasi dalam berkarya (menghasilkan karya). *Drawing* dalam pengertian lebih lanjut-dari salah satu orientasi di atas-sama artinya dengan berkarya itu sendiri. Ia hadir tidak sekadar menampilkan gambar yang konon sebelumnya diartikan sebagai bagian dari proses berkarya.

Hal ini dimungkinkan terjadi, disebabkan oleh rajutan wacana seni rupa kontemporer dengan berbagai polanya melahirkan persepsi bahwa proses berkarya bukan lagi bagian yang harus disembunyikan, pencarian sebagai proses berkarya yang sebelumnya bukan sesuatu yang penting atau ditampilkan (seperti halnya desain atau sketsa) kini menjadi bagian karya itu sendiri, bahkan dapat pula berdiri sendiri.

Maka bila orientasi membuat *drawing* sebagai sarana belajar atau rencana karya, biasanya bersifat non-reflektif dan memiliki konsekuensi presentasi visual yang gamblang tanpa melahirkan pergolakan persepsi antar penikmat. Mereka harus menggambar dari apa yang ia lihat atau apa yang ada di depan mata. Biasanya akan menghasilkan gambar yang

stereotip dan karakteristik yang sama. Perbedaan yang muncul hanya pada persoalan teknik, bukan pada masalah yang signifikan, yaitu persoalan hukum semangat, kreativitas ide dan ekspresi yang sebenarnya menjadi tulang punggung perupa dalam berkarya.

Orientasi dan Kegunaan

Menggambar adalah dasar bagi segala hal atau dikatakan dasar dari seluruh teknik-teknik seni rupa yang lain. Gambar pun berdiri sebagai fakta kasat mata yang memperlihatkan pikiran dan rencana seniman di setiap wilayah kreativitas seni plastis (seni rupa). Ia dapat bergerak dalam suasana berbeda-beda, artinya gambar memberi nafas pertama terhadap sikap dan proses lahirnya karya seni. Bagi perupa, ia berfungsi sebagai pembuka jalan untuk memasuki langkah-langkah berikutnya.

Gambar pada garis besarnya memiliki tiga kegunaan. Pada tingkat yang paling sederhana adalah (1) gambar merupakan notasi (catatan) tentang benda-benda atau situasi pada saat tertentu yang dianggap menarik oleh si penggambar, (2) gambar bisa juga hadir dan membuktikan dirinya sebagai karya yang utuh dan berdiri sendiri, (3) gambar bisa juga berfungsi sebagai media studi yang melandasi pekerjaan berikutnya seperti lukisan, patung, arsitektur atau pekerjaan lainnya.

Gambar sebagai notasi.

Kategori pertama adalah istilah seperti kita kenal. Sket (*sketch*) atau sketsa. Karya atau hasil kerja pada suatu saat tentang susunan awan, manusia atau bentuk lain yang tertangkap mata. Saat seniman berjalan ke desa. Di atas kereta api, atau duduk menonton pertunjukan teater, bukan



Gambar 9

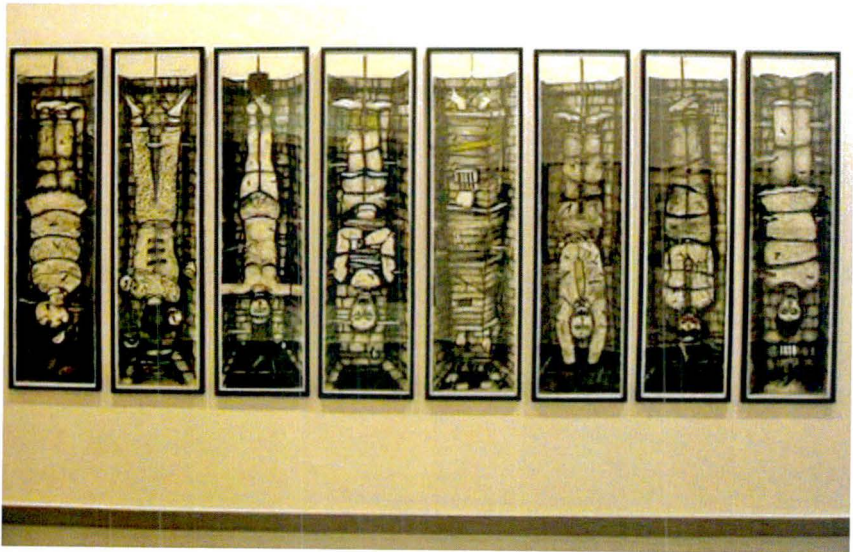
Goya, plate 33 from *The Disaster of War, what can be done*, etsa, 1810, 15x20,5cm dan Basoeki Abdullah, *Ki Hadjar Dewantara*, charcoal on paper, 1957_58

tidak mungkin tangannya akan bergerak untuk merekam berbagai situasi yang tampak. Catatan atau sketsa ini umumnya bermuatan sekumpulan garis yang sekaligus gambaran sekilas yang dikerjakan dalam tempo cepat, acapkali atau bisa juga tidak dilanjutkan lagi pada aspek kerja berikutnya. Seniman melakukan ini bisa sebagai latihan, sekedar iseng, atau bisa juga sebagai cara mengekspresikan diri. Pada pola ini gambar masih belum ditawarkan sebagai karya utuh atau hanya sebagai “desain” karya. Sehingga, menurut saya, hal ini masih diartikan sebagai notasi, dalam arti catatan pendek yang perlu diketahui atau untuk mengingatkan sesuatu.

Gambar sebagai karya; kategori kedua gambar bisa juga hadir sebagai karya tuntas dan sebagai karya yang berdiri sendiri (artinya gambar/sketsa bukan lagi subordinat karya seni lain). Ini umumnya telah

berupa gambar selesai ketimbang sebatas sketsa suatu subjek atau potret tertentu. Beberapa contoh bisa dilihat pada karya Holbein, Degas, atau Ingres pada sebuah karya potret *Nocolo Paganini* muda. Tampak sekali telah berdiri sebagai karya yang selesai, pernyataan visualnya telah lengkap tanpa harus digarap lagi menjadi lukisan. Ingres pada paruh abad ke-19, seperti halnya Degas, kerap kali membuat serial gambar potret seperti itu.

Itulah salah satu contoh kasus saja yang memperlihatkan gambar bisa berhenti dan tidak harus dilanjutkan menjadi karya lain, tapi banyak juga gambar-gambar yang hadir dengan kasus lain. Gambar *Chocolat Dancing* karya Lautrec, misalnya memperlihatkan bahwa senimannya melakukan studi gerakan seseorang yang tengah menari, bahkan tampak digambar pula seseorang bermain *lute* (sejenis alat petik),



Gambar 10

Agung Kurniawan, *Very Very Happy Victim*, charcoal on paper, 1996

seorang pelayan dan hadirin di bar itu. Di Indonesia yang sangat kuat menghadirkan gambar sebagai karya bisa disebut antara lain Ugo Untoro dengan aksi corat coret, lihat saja pada karya *Corat-Coret Dendam* berisi tentang ungkapan individual, atau Agung Kurniawan seperti karya *Happy, Happy Victim* (1995), *Bidadari Kelelahan* (1995), *Angel for Sale* (1995) yang penuh dengan pergolakan tema sosial politik atau Samuel Indratma menurutnya banyak terpengaruh oleh *drawing* grafiti Keith Haring, seperti pada karya *Jangan Menyembah Berhala, Berbaktilah Padaku Saja* (1997) yang bertutur tentang budaya populer, atau karya Satyagraha yang banyak menguak dunia tubuh manusia.

Pada dasarnya gambar telah memperlihatkan kelengkapan pernyataan senimannya, relatif tak butuh lagi digarap melalui karya lain. Meski pada dasarnya masih mungkin mengalami improvisasi bentuk seperti halnya dilakukan kalangan seniman.

Impresionis, dimana karya masih mungkin dikembangkan lewat teknik litografi atau lukis, tapi Lautrec tidak melakukannya. Perlakuan orientasi gambar sebagai karya ini memunculkan berbagai fungsi yang berkelanjutan, selain sebagai karya yang berdiri sendiri, gambar merupakan cikal bakal yang memberi warna pula pada karya-karya seperti komik (seni rupa dan sastra), animasi (seni rupa, sastra dan teknologi), cover atau ilustrasi (baik sebagai gambaran sebuah cerita maupun “pengganjal” tulisan di media massa atau buku) sampai sebagai sarana berdemonstrasi yang banyak dilakukan masyarakat.

Gambar sebagai studi atau rencana kerja/karya:

Kategori ketiga, gambar sebagai media studi terhadap berbagai subjek atau tema, yang pada saatnya nanti diselesaikan dalam bentuk

lukisan, patung, atau bangunan, atau dalam kata lain, ia merupakan sketsa-sketsa yang mengeksplorasi berbagai masalah seperti gerak, lipatan kain, bentuk atau emosi. Orientasi gambar sebagai studi setelah karya tersebut lahir hanya dianggap artefak saja, tidak dianggap sebagai karya yang berdiri sendiri. Ia menjadi pengisi sebuah proses kreatif bagi seniman.

Sebuah sketsa dengan kapur merah karya Michaelangelo berjudul *Libyan Sibyl*, memperlihatkan bagaimana ia berpikir untuk menghubungkan bentuk figur Libyan Sibyl yang hendak dipresentasikan dalam bentuk fresco pada Kapel Sistine. Dari karya gambar seperti ini, muncul sebuah tanggapan dari seorang sasatrawan besar Goethe, dalam bentuk sebuah pernyataan yang amat terkenal “Gambar, sesungguhnya merupakan karya yang ternilai; bukan saja karena karya seperti itu bisa saja secara langsung membangun suasana bahkan sebelum karya itu mengalami akhir dari sebuah kreasi”.



Gambar 11
Michelangelo, *Study to the Libyan Sibyl*

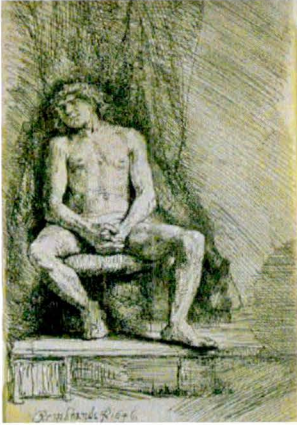
Tampaknya pengaruh gambar sebagai studi di sini juga menjadi pembuka cakrawala ilmu pengetahuan. Di abad pertengahan, yang begitu menghargai individu-individu yang memiliki kemampuan lebih dibanding yang lain telah memberi sumbangan

yang sangat berarti. Humanisme, semangat dan suatu gerakan yang sangat mencintai seni dan sastra bertanggung jawab atas perubahan besar hingga saat ini. Mereka melahirkan seniman jenius, Leonardo da Vinci dengan kekuatan *drawing* yang sangat luar biasa, ia lahir seolah sebagai manusia pembuka ilmu pengetahuan. Ia lahir sebagai lambang budaya *Renaissance*, kajian-kajiannya pada alam, teknologi maupun sosiologi sangat memberi inspirasi pada gambar-gambarnya untuk mencoba membuat perubahan, hingga kini. Bagi seniman modern bahkan pendesain, gambar dan kegiatan menggambar kemudian didasari pula sebagai langkah awal persiapan untuk kerja yang lebih besar.

Oleh karena itu pula, kalangan yang sangat fanatik terhadap dunia gambar dan menggambar, sampai menyebutnya sebagai “ibu dari segala seni” (*mother of the arts*). Hal itu berdasarkan anggapan bahwa setiap karya seni baik itu lukis, patung, arsitektur atau bahkan desain mobil, kemasan poster, tipografi, seni cetak dan sebagainya itu tak lain akan bermula dari rencana dan pikiran seniman yang tertuang pada awalnya berupa gambar.

Ekspresi lewat Garis

Dari segi teknis, ada yang mengasumsikan bahwa gambar dan lukisan berbeda. Letak perbedaannya adalah pada media yang dipakai. Gambar cenderung tanpa memakai warna dan dikerjakan menggunakan material yang kering, sedangkan melukis adalah sebaliknya, ia memakai material basah dan berwarna.



Namun dalam perkembangan selanjutnya seniman-seniman nampaknya tak mau terkungkung dengan batasan-batasan itu, sehingga kini *drawing* juga dapat memakai medium basah dan berwarna.

Pada suatu ketika karya gambar bersifat monokromatik, melulu hanya membangun efek berdasarkan kekuatan garis dan blok. Hanya dengan garis inilah sang seniman dituntut untuk mengekspresikan bentuk tubuh, jatuhnya

kain (*drapery*) penutup tubuh, alam dsb. Lihat lagi, misalnya, bagaimana Ingres sanggup mengekspresikan perbedaan karakter antara sifat pakaian dan sifat material biola; hanya lewat garis. Di Indonesia kita dapat melihat karya Satyagraha yang kental dengan ide tentang eksplorasi tubuh manusia dengan sebuah bongkahan makna simbolis. Tulang belulang, kulit, otot, pembuluh darah, sampai pada kepala dikuak hanya dengan pensil. Sehingga perupa ini kembali mencuatkan peran pensil sebagai media yang bukan marginal dan ‘inferior’.

Hanya lewat karakter garis pula Michaelangelo membangun perbedaan dan “rasa” dari kulit yang membungkus daging manusia dan unsur-unsur lainnya pada satu bidang gambar. Lain halnya dengan garis, si penggemar membangun intensitas gelap terang sehingga menimbulkan efek

chiaroscuro figur sang model. Contoh lain berupa gambar yang mengkombinasikan linearisme dengan efek-efek bayangan, lebih kuat lagi muncul pada *Man Seated on the Step* karya Rembrandt van Rijn. Di

situ sugesti garis-garis dengan medium tinta bisa dimunculkan dengan sangat efektif, termasuk dalam hal membangun *chiaroscuro* bahkan aktualitas dari bentuk-bentuk yang tak tampak (tak ditampakkan).

Jika dikembalikan pada persolan orientasi, sebenarnya tinggal dikembalikan pada masing-masing nurani perupa sebagai bagian dari siklus karya dan kreativitasnya. *Drawing* atau gambar bukan sebuah perkara penting dalam sebuah penilaian. Cipta rasa, karsa dan aktualitas dalam karya itu yang menjadi persoalan penting. Gambar atau bukan, itu hanya masalah teknik, yang penting adalah ideologi dalam karya.

BAB IV

SENI DAN MASYARAKAT

*Materi ini dikembangkan dari artikel bertajuk
“SENI DAN KEPENTINGAN DI LUAR SENI” dalam buku
karangan penulis Membongkar Seni Rupa
(Penerbit Buku Baik, 2002)*

Jacques Maritain dalam ceramahnya di Galeri Nasional Seni Rupa Washington tahun 1952 mengatakan, “Manusia adalah *homo faber* (tukang) dan *homo poeta* (seniman) sekaligus, tetapi dalam evolusi sejarah, *homo faber* memanggul *homo poeta* di pundaknya.” Lalu lahirlah sang “seniman murni”, *homo poeta* yang terpisah dan dipisahkan dari sang pembuat perkakas. Keterpisahan itu seharusnya membuat kita sadar akan keberadaan pikiran yang secara sengaja atau tidak melahirkan saling keterkaitan yang makin mendalam. Barangkali benar apa yang telah diungkapkan oleh Andi Warhol, dedengkot Seni Pop, “Saya ingin menjadi sebuah mesin.” Pernyataan seorang seniman ingin menjadi tukang yang terdengar naif dan sebagai olok-olok. Jauh sebelumnya Paul Valery (untuk puisi) dan Stravinsky (musik) pernah mengucapkan senada bahwa mereka hanya pembuat barang-barang yang terdiri dari kata dan bunyi, namun tak yakin bahwa mereka bersungguh-sungguh. Di sisi lain, Roy Lichtenstein (dedengkot Seni Pop lainnya) bertekad untuk membuat gambar yang jelek hingga tak ada seorangpun yang mau memajangkannya.

Mesin adalah metafora tentu saja, mereka hanyalah manusia biasa yang tentu tidak pernah bisa bersifat seperti mesin. Warhol atau Lichtenstein yang notabene telah mengolok-olok keadaan dengan seninya, terutama mengolok-olok persoalan seni “adiluhung” dengan semangat radikal dan mencoba mempopulerkan serta memperingan konsep kesenian agar sampai di “jalanan”. Sampai pada suatu waktu Robert Hughes dalam pengantarnya tentang seni rupa modern tahun 1980 dalam **The Shock of the New** menyatakan bahwa *Pop Art* tidak dapat berlanjut terus di luar museum. Karya Lichtenstein akhirnya masuk dan digantung dalam ruangan elitis museum dan Warhol tidak jadi mesin, melainkan menjadi tokoh, personalitas dan pembuat berita.¹

Pengantar ini memberi pembuktian akan sebuah ketergantungan seniman dan lingkungan di luar kesenian yang mereka garap. Hubungan seni dengan persoalan lain menjadi sebuah kepentingan yang sangat tidak terbatas. Perspektif hubungan seni dan non-seni menjadi sangat jauh dan tak terkirakan oleh pikiran senimannya sendiri. Karya seni memiliki fungsi yang sangat jauh meninggalkan persoalan estetika. Ia bisa tidak lagi menjadi seni yang adiluhung oleh kepentingan non-seni. Dia dapat memasuki wilayah politik, ekonomi, religi dan lainnya.

Sejarah telah membuktikan bahwasanya urusan kesenian menjadi penting dibicarakan, ketika terkait dengan urusan di luarnya. Maka secara sosiologis, betapapun seorang seniman menghendaki kebebasan yang utuh, hubungan dengan wilayah-wilayah kajian lainnya tetap saja akan mengikuti. Ia membawa kebebasan sekaligus keterbatasan dalam hidupnya. Salah satunya seperti yang dikatakan oleh Janet Wolff dalam *The Social Production of Art*, bahwasanya karya seni adalah produk sosial, karya seni memiliki kaitan atau relasi-relasi sosial-ekonomi dan politik. Kalaupun subjek yaitu seniman dan pencipta karya dikatakan

kreatif, dia toh tidak bisa melarikan diri dari determinan-determinan sosial yang ada.

1. Baca Goenawan Mohamad, "Seni dan Teknologi" dalam Agus Sachari (ed.), *Paradigma Desain Indonesia*, Rajawali, Bandung, 1986.

Bahkan apabila merujuk pada banyak asumsi dan referensi yang ada, membuktikan sejauh mana peran seni menjadi penting dalam kegiatan non-seni. Apa yang dikemukakan oleh R.S. Stites memberi contoh bahwa seni memiliki nilai, dan nilai itu menjadi penghubung, sekaligus fungsi yang akan menjembatani peran karya. Tiga nilai tersebut adalah nilai pakai (*use value*) atau nilai ekonomi dalam kaitannya dengan mata uang, nilai kisah (*narrative value*) atau nilai ideal yang bisa juga dikatakan nilai religius, moral, historis atau sebagainya, dan nilai formal atau nilai tambah (*formal value*) yang dikatakan nilai intrinsik sebuah karya.

2. R.S. Stites, *The Arts and Man*, New York, McGraw-Hill Book Coy, Inc, 1940, p. 3-4. 3 Edmund Burke Felman, *Art as Image and Idea*, Englewood Cliffs, New Jersey, Prentice-Hall, 1967.

Adapun Laura H. Chapman memberikan fungsi dan peran seni sebagai kegiatan personal, politik, religius, edukasi, ekonomi dan fisik. Hampir sama dengan yang dikemukakan oleh E.B. Feldman bahwasanya seni memiliki tiga fungsi seperti fungsi sosial, personal, dan fungsi fisik. Dimana fungsi sosial (*social function*) berkaitan dan berkepentingan dengan ideologi dan politik di samping fungsi sosial itu sendiri, fungsi personal (*personal function*) menempatkan seni sebagai ekspresi psikologis dan sebagai ungkapan cinta, seks, kematian, keprihatinan, dan sebagai ungkapan estetis. Sedang fungsi fisik memberi kaitan seni yang

dibebankan pula pada fungsi dan keperluan manusia untuk kegiatan hidup secara fisik, seperti bangunan, monumen, arsitektur, barang kerajinan dan industri.



Gambar 12

Seni mural yang berfungsi sosial dan seni patung publik karya Dunadi, *Miss Sembako*, berfungsi secara social dan fisik



Gambar 13

Karya Kelompok Taring Padi, poster sebagai kesadaran masyarakat di jalanan

Dalam persoalan konsepsi saja kita telah menemukan fungsi seni dan kepentingan di luarnya. Ia tidak bisa hidup sendiri. Konsepsi mengenai seni untuk seni, sesungguhnya membuktikan ketidakmungkinan hidupnya seni, seni tampak memiliki ego dan nyaris hanya sebuah kesombongan ungkapan yang tak terbukti. Seegoisnya karya seni apapun, ia akan menjadi penghuni ruang batin penontonnya, maka ia telah memiliki banyak fungsi di dalamnya.

Seni tak pernah steril dari kepentingan-kepentingan. Di Indonesia kesenian pernah rapat dengan kegiatan politik. Kerapatan hubungan ini bahkan sampai memperkuda seni. Kegiatan seni yang semula bebas dan kreatif dengan merambah ke berbagai sektor diberangus dan didorong alurnya oleh kegiatan politik.

Pada masa Orde Lama, seni dimanifestasikan sebagai salah satu pendorong terjadinya revolusi, revolusi yang ditafsirkan oleh para politisi. Dimana peran politisi berbuntut munculnya semboyan “politik sebagai panglima” yang senantiasa memberi naungan terhadap aspek dan bidang, termasuk seni sehingga terjadi pergesekan yang sangat kuat antar perupa. Dengan sangat heroik, Misbach Tamrin, seorang pelukis Sanggar Bumi Tarung, melukiskan pandangannya tentang seni. Saya kira tidak demikian halnya, apabila kita lihat gejala sebenarnya. Sehingga pantas persoalan ini kita hadapi dengan serius dan hati-hati. Kacamata ‘politik sebagai panglima’ senantiasa akan mengikutinya karena kiranya ia pun tidak lepas dari adanya suatu intrik. Betapa tidak! Seni rupa yang dipisang gorengkan ternyata kebanyakan seperti apa yang dikatakan oleh Bung Karno dalam wawancaranya dengan majalah Rumania ‘*contempuranul*’ (*sich!*) baru-baru ini. [...] Kecanduan terhadap artistik melulu secara berlebih-lebihan ini adalah suatu tanda penyakit kanak-kanak. Pameran dianggap sebagai tempat berbelanja, dimana jual barang-barang mainan untuk penghias salon.

Gejala di atas sebenarnya memperlihatkan salah satu pertanda, bahwa kehidupan seni rupa kita sedang digerogoti oleh pengaruh imperialisme kebudayaan. Atau tepatnya menurut istilah yang khusus pada dewasa ini, neokolonialisme di lapangan seni rupa.

[...] Kini bagi kita melawan neokolonialisme dalam seni rupa, berani pula bertarung dengan seni formalisme dan abstrakisme. Realisme sebagai baja yang ampuh di ujung tombak senjata seni kita akan mampu menghadapi dengan perkasa. Dengan poros ‘satu lima satu’ yakni politik sebagai panglima dan turun ke bawah sebagai dasar yang paling pokok, kita meneruskan kewajiban dan tugas-tugas kita.⁴ Dari sini kita perkirakan bahwa kesenian sesungguhnya telah menjadi alat bagi politik untuk mencapai tujuan. Padahal bila ditinjau lebih jauh, seni bernilai tidak hanya untuk politik semata. Pergaulan seni dengan politik di Indonesia memang mencapai kejayaannya pada masa 60-an, tidak saja PKI dengan Lekranya, tetapi NU memiliki LESBUMI, PSII dengan LESBI, Muhammadiyah dengan Himpunan Sastra Islam (HPSI), PNI punya LKN (Lembaga Kebudayaan Nasional dan lain-lain).

4. Dari tulisan Micbach Tamrin, “Melawan Neokolonialisme di Bidang Seni Rupa,” *Harian Rakjat*, 16 Maret 1963, dalam D.S. Moeljanto & Taufik Ismail, *Prahara Budaya, Kilas Balik Ofensif Lekra/PKI dkk. (Kumpulan Dokumen Pergolakan Sejarah)*, Mizan, Bandung, 1995, p. 81-83

Di sektor seni yang berhubungan dengan agama tentu memberi kontribusi tak kalah pentingnya. Dalam sejarah, pada zaman *Renaissance* seniman dianggap sebagai bagian penting, karena gereja dianggap sebagai pusat kebudayaan dan nafas kehidupan. Apapun yang dijalankan setiap umat tetap memusat pada gereja, maka seniman Michelangelo

pun dengan sepenuh hati memberi sentuhan artistik pada gereja. Dalam Islam, seni tak ubahnya dengan menjalankan syariat dan konsepsi agama itu sendiri. Berkarya seni merupakan bagian dari ibadah yang tak kalah penting dari lainnya. Dengan perimbangan bahwa konsep-konsep kesenian yang berasal dari manapun nantinya tetap menukik pada keseimbangan kehidupan antara akal dan kecintaan pada Allah. Apalagi jika kita melihat Bali sebagai kasus, tentu pergulatan persoalan seni berarti sama juga dengan bagaimana mempersembahkan hidup dengan cara yang paling menarik (artistik) di hadapan Hyang Widi Wasa. Karena itu nyaris setiap orang Bali, terutama yang beragama Hindu dan berlatar belakang asli di sana memiliki cita rasa yang telah terpelihara sejak zaman dahulu ketika harus berhadapan dengan warna, garis, bahan dan ketrampilan mengolahnya. Seni memang sebagai alat yang penting dalam setiap ritual dan religi yang berkembang, baik sebagai instrumen fisik maupun instrumen penyadaran dan penyebaran agama.



Gambar 14

Karya seni sebagai penghias hunian yang bersifat spiritualistik

Seperti dalam perjalanan penyebaran agama Islam yang dilakukan oleh Walisanga. Dalam primbon Prof. Adnan bahwa para wali/ sunan memiliki tugas masing-masing dalam mengemban amanat yang diberikan. Mereka berusaha mengubah hal-hal lama yang tidak sesuai dengan Islam dengan cara yang halus, bernilai seni dan tidak frontal. Mereka tahu yang dihadapi bukan orang yang tak memiliki latar belakang ideologi & religi. Sunan Gresik mengubah pola dan motif batik, lurik, dan perlengkapan kuda. Sunan Giri menyusun peraturan-peraturan tata kerajaan, tata istana, protokoler kerajaan, dan memulai pembuatan kertas. Sunan Bonang dan Kalijaga menciptakan serba-serbi gamelan, lagu dan kaidah-kaidah keilmuan, wayang dan lain-lain.⁵

Di bidang industri dan teknologi peran kesenian hampir disamakan dengan perkembangan industri dan teknologi itu sendiri. Ada dua penafsiran dalam hal ini, ketika seni dipakai oleh teknologi ia akan menghasilkan seperangkat benda fungsional kehidupan. Namun ketika teknologi yang dipakai kesenian ia akan tetap memberi peranan dalam perkembangan dunia seni itu sendiri. Seni yang dipakai teknologi diwakili oleh perkembangan desain misalnya, hampir tidak dapat lagi dipisahkan dengan teknologi dan industri. Perkembangan dari Revolusi Industri pada akhir abad ke-19 di Eropa sampai pada abad informatika yang berkembang dengan munculnya dunia maya (*cyberspace*) saat ini membuka peranan seni dan desain menjadi alat yang ampuh dalam mengubah budaya dan pola hidup masyarakat. Seni tidak hanya sekadar alat atau instrumen semata, tetapi telah menjadi bagian dalam membawa citra seseorang.

5. Widji Saksono, *Mengislamkan Tanah Jawa, Telaah atas Metode Dakwah Walisongo*, Mizan, Bandung, 1995, p.97.

Sedangkan ketika teknologi yang menjadi pendamping seni, maka lihat saja perkembangan dunia seni tidak lagi mapan dan berkuat pada satu pusat saja. Karya seni tidak lagi berada dalam galeri semata, tetapi ia juga bisa keluar berada di laut, gunung, angkasa, danau dan lain-lain. Perkembangan seperti seni optik (*Optic art*), seni kinetik, fotografi atau seni video menjadi kasus penting dalam melihat perkawinan seni dan teknologi. Sampai dalam seni rupa yang konvensional pun teknologi sangat berperan, seperti ketika penggunaan alat pembesar gambar (*slide* atau *computer projector*) bagi seorang pelukis realis, alat bantu perentang kanvas yang memakai *remote control*, kemudian sistem cetak gambar yang sangat kilat dalam membuat reproduksi lukisan yang disesuaikan dengan keinginan seniman atau kolektor dan lain-lain.

Semua itu secara langsung atau tidak akan mengasumsikan hubungan seni dengan ekonomi memadu. Apalagi bila karya seni telah berada di wilayah publik ia telah menjadi milik bersama. Persoalan ekonomi selalu dikaitkan dengan transaksi sehingga dengan mudah dapat diterka bagaimana proses selanjutnya. Ada banyak teknis dalam persoalan transaksi, dapat secara konvensional atau dalam galeri saat dipamerkan, di balai lelang sampai transaksi seni untuk keperluan fisik sebagai bagian dari arsitektur.

Pada masa kini bila melihat balai lelang, ketika sebelum *booming* seni lukis belum terjadi (sebelum 1990-an), harga lukisan masih dirasa terjangkau banyak khalayak dan terasa masuk akal, namun setelah itu harga sebuah lukisan yang bernilai (memiliki sejarah penting, nilai dokumentatif sebuah tanda zaman, atau nilai artistik) kemudian harganya sangat melambung, nyaris tak masuk akal. Dalam catatan, misalnya lukisan karya pelukis Lee Mayeur pada tahun 19956 berkisar lebih kurang laku US \$. 250.000 (kurs dolar saat itu Rp. 2000) berarti

sekitar Rp. 50 juta, sekarang dalam pelelangan pada tanggal 22 April 2001 di sebuah hotel di Jakarta lukisan Lee Mayeur terjual dengan harga Rp. 5000 juta. Karya Rudolf Bonnet tahun 1995 seharga US \$. 230.000 (Rp. 46 jutaan) kini telah beranjak menjadi Rp. 520 juta.⁷ Fantastik.



Gambar 16
Raden Saleh, *Perkelahian dengan Singa*

6. “Lukisan Raden Saleh Terjual 1 Milyar”, *Kompas*, 30 Maret 1995.
- 7 “Belajar Mencintai Karya Seni”, *Kompas*, Minggu 29 April 2001.

Perkembangan ini sungguh memberi tanda menarik. Selain kualitas dan kuantitas dunia seni lukis meningkat, terjadi proses penghargaan yang sangat menghebohkan/memikat seluruh kalangan. Tanpa disadari terjadinya proses apresiasi seni rupa ke masyarakat secara tidak langsung turut meningkat. Hanya mungkin yang belum disadari adalah perlu tidaknya sistem dalam pengelolaan dan kehidupan perekonomian seni di Indonesia. Karena sampai sejauh ini sistem yang dipakai masih belum bisa dianggap diakui bersama, terbukti dengan banyaknya penjualan karya dengan sistem yang tidak jelas, tidak transparan, dan terlalu personal.

Berkembang wacana kapitalisme pada beberapa dasawarsa terakhir cukup memberi angin besar pada menguatnya transaksi ekonomi di bidang seni lukis. Dari semua gejala, hubungan timbal balik dunia seni dengan kegiatan non-seni dapat menjadi satu panutan bahwa sesungguhnya apa yang dinamakan seni kini hampir tidak ada bedanya dengan kehidupan itu sendiri. Segala tingkah pola, bidang, atau apapun namanya tidak dapat dipisahkan dengan seni. Hubungan sebab akibat yang terjadi akan semakin membuka peluang terjadinya gesekan-gesekan yang lebih tajam apabila tidak ditopang dengan kesadaran dan etika berbudaya yang baik. Namun bagaimanapun ternyata seni memiliki fungsi salah satunya sebagai wahana dan perantara untuk menyambung dan mencapai tujuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Achsan Permas, dkk., *Manajemen Organisasi Seni Pertunjukan*, (Jakarta: Penerbit PPM, 2003).
- Art & Design Magazine*, “Curating The Contemporary Art Museum and Beyond”, 1997.
- Byrnes, William J., *Management and the Arts*, (London-Boston: Focal Press, 1993).
- Brownrigg, W. Grant, *Effective Corporate Fundraising*, (New York: American Council for the Art, 1982).
- Byrnes, William J. (ed.), *The Business of Art*, (London: National Endowment of the Art & Prentice Hall Press, 1998).
- Carroll, Alison, *Independent Curator; A Guide for the Employment of Independent Curators*, Art Museum Associations of Australia, 1991.
- Dickman, Sharron, Dr., *Arts Marketing, the Pocket Guide*, (Victoria: Centre for Professional Development (Aust.) Pty Ltd., 1997).
- Drucker, Peter, *Management: Taxes, Responsibilities, Practies*, (New York: Harper & Row, 1973).
- Greenberg, Reesa, Bruce W. Ferguson, Sandy Nairne, (ed.), *Thinking about Exhibitions*, (London/ New York: Routledge, 1996).

- Hahn, Fred E. & Kenneth G. Mangun, *Beriklan dan Berpromosi Sendiri*, (Jakarta: Grasindo, 1999).
- Jim Supangkat dkk., *OUTLET: Yogya dalam Peta Seni Rupa di Indonesia*, Yayasan Seni Cemeti, Yogyakarta, 2000 .
- Kelly, Sara, *Travelling Exhibitions, A Practical Handbook for Metropolitan and Regional Galleries and Museums*, edisi kedua (Melbourne: NETS Victoria, 2002).
- Kotler, Philip & Gary Armstrong, *Dasar-Dasar Pemasaran*, (Jakarta: Intermedia, edisi V, 1992).
- Lury, Celia, *Budaya Konsumen*, terj. Hasti T. Champion, (Jakarta, Yayasan Obor Indonesia, 1998).
- Mikke Susanto, *Menimbang Ruang Menata Rupa* (Yogyakarta: Galang Press, 2004).
- Smith, Constance, *Art Marketing 101, A Handbook for the Fine Artist*, (4th printing, Nevada City: ArtNetwork, 2002).
- Stanton, William J., *Dasar-Dasar Pemasaran*, (Jakarta: Erlangga edisi ketujuh, jilid ke-1).
- Terry, George R. & Leslie W. Rue, *Dasar-Dasar Manajemen*, terj. G.A. Ticoalu (Jakarta: Bumi Aksara, 1992).
- Tester, Keith, *Media, Culture and Morality*, (London: Routledge, 1994).



**Perpustakaan
Jenderal**



**PUSAT PENGEMBANGAN SDM KEBUDAYAAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

2014