

TETAS: A Practice

“It is also true that creation comes from an overflow so you have to learn to intake, to imbibe, to nourish yourself and not be afraid of fullness.” Anais Nin

Kutipan dari Anais Nin, seakan mengingatkan bahwa kreasi merupakan hasil luapan ide yang tercurah dari pengetahuan dan pengalaman seseorang, dan adalah baik apabila luapan ide tersebut terus dipelihara bahkan dikembangkan. Ada kalanya seniman atau pekerja kreatif mengalami kebuntuan ide (*idea blocking*), dan hal ini wajar dialami siapa saja, namun menjadi tidak baik apabila terlena oleh kebuntuan ide. Kekhawatiran dari keterlenaan tersebut, menjadi ide dasar dari pameran kolektif TETAS, yang diikuti oleh lima pekerja kreatif dan saat ini dalam proses menempuh program magister seni rupa di Institut Teknologi Bandung.

Tetas, merupakan kata dasar dari menetas, yang artinya pecah (telur yang akan mejadi hewan), keluar, lepas, lahir. Kata ‘Tetas’ dipilih sebagai judul, untuk mewakili ide-ide yang ‘pecah’ dari ‘kebuntuan ide’ atau ide-ide yang ‘lahir’ spontan dari pekerja kreatif yang mengawali karirnya sebagai seniman maupun sudah menjadi seniman.

Tetas, merupakan pameran perdana dari *Stimulation Project*, yaitu program reguler dari ruang seni alternatif *Dapur Cipta Art Energy*.⁽¹⁾ Sesuai tujuan pameran adalah untuk menstimulasi ide, maka dalam pameran ini, hasil karya bukan menjadi tujuan utama, namun proses penemuan ide dan mengeksekusinya menjadi suatu karya menjadi lebih penting. Para pencipta di pameran ini dirangsang kreativitasnya, agar terbiasa untuk menemukan ide-ide spontan. Ide-ide tersebut, bisa saja menjadi tabungan ide untuk dieksekusi kemudian, atau dieksekusi segera. Prof. Dr. Primadi Tabrani⁽²⁾ dalam disertasinya menyatakan bahwa spontan dapat tercetus, seakan tanpa suatu kerja pendahuluan atau persiapan-persiapan, atau ia dapat pula tercetus dengan didahului oleh salah satu bentuk persiapan mental atau kerja keras dalam berbagai eksperimen.

Penyebutan partisipan sebagai pencipta untuk menggantikan sebutan seniman, karena pekerja kreatif yang berpartisipasi dalam pameran ini tidak semuanya telah menjadi seniman. Latar belakang pendidikan mereka beragam, namun masih dekat dengan kerja kreatif, diantaranya fotografi, desain komunikasi visual dan *fashion*. *A practice*, sub judul pameran ini, adalah sebuah proses belajar dan berlatih bagi para partisipan yang belum menjadi

seniman agar terbiasa dengan kegiatan pameran seni rupa serta menambah ‘jam terbang’ pameran bagi yang sudah menjadi seniman.

Siapakah sebenarnya seniman? Apakah mudah untuk mendapat pengakuan sebagai seniman? Nyatanya tidak mudah untuk menjadi seniman. Menurut S Sudjojono (1913-1985), tokoh legendaris yang dikenal sebagai Bapak Seni Lukis Baru Indonesia, untuk menjadi seniman seseorang harus berwatak seniman yang berani dalam segala hal terutama berani memberikan idenya kepada dunia, meskipun tidak mendapat anggapan baik dari publik sekalipun⁽³⁾. Istilah seniman, dipopulerkan oleh, S. Sudjojono dalam berbagai tulisannya di majalah ‘Masyarakat dan Kebudayaan’ yang saat itu untuk menggantikan kata *artist*⁽⁴⁾. Kata seniman diciptakan oleh Mangunsarkoro, seorang tokoh pendidikan nasional yang pernah menjabat sebagai Menteri Pendidikan, Pengajaran dan Kebudayaan Indonesia yang kelima periode 1949-1950.⁽⁵⁾

Seniman memang lebih sering dikaitkan sebagai seseorang yang kreatif dalam menciptakan suatu karya seni, walau kreativitas bukan semata milik seniman atau pekerja kreatif. Secara sederhana kreativitas bisa didefinisikan sebagai kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah juga penggunaan imajinasi untuk menghasilkan ide-ide murni, maksudnya bukan tiruan (*original ideas*). Kreativitas bisa saja terjadi pada setiap orang dalam berbagai bentuk. Nikola Tesla bisa dikatakan kreatif dalam hal penemu ide komunikasi tanpa kabel (*wireless communication*), begitu pula Marie Currie kreatif dalam penemuan teori radioaktif. Pengusaha jasa kiriman yang sedang *trend* yaitu Go-Jek⁽⁶⁾ bisa dikatakan sangat kreatif dalam memanfaatkan peluang bisnis dengan memadukan kecanggihan teknologi aplikasi telepon genggam.

Tetas menerapkan konsep pameran *progressive*, yaitu karya-karya akan terus berkembang sesuai dengan ide yang tercetus spontan dari para penciptanya. Tidak seperti pameran seni rupa pada umumnya, dimana selama berlangsungnya pameran, karya-karya yang ditampilkan tidak berubah sampai selesai pameran, namun di pameran ini, karya akan berkembang terus, dengan rentang waktu tiga sampai empat hari dari karya awal sampai karya akhir jelang beberapa hari sebelum pameran berakhir. Format seperti ini, adalah sesuai dengan tujuan pameran yaitu merangsang ide (stimulasi ide) terus menerus serta melatih otak agar terus berpikir kreatif, dengan harapan terhindar dari *idea blocking*. Kreativitaspun merupakan suatu sistem yang bisa dirangsang dengan saling belajar, bertukar pendapat dan berdiskusi, seperti

yang dinyatakan oleh psikolog Csikszentmihalyi ⁽⁷⁾ : “*Therefore, creativity does not happen inside people’s head, but in the interaction between a person’s thoughts and sociocultural context. It is a systemic rather than an individual phenomenon*”

Pameran **Tetas** menampilkan keragaman karya dari Almira Belinda Zainsjah, Rega Ayundya Putri, Janissa Cahyadi, yang menghadirkan lukis, gambar (*drawing*), dan instalasi, lalu Ahmad Hilal dan Faiz Bolkiah yang menghadirkan seni media baru yaitu gambar bergerak atau video.

Karya lukis **Almira**, *Composition#2*, dibuat terpenggal-penggal, penyapuan warna minimalis dan objek *still life* dibuat seolah bergerak, ada *movement* pada karyanya. Lukisan di atas kanvas, umumnya satu kanvas saja dan utuh bercerita, namun Almira sengaja membuat kanvas tersebut terpotong-potong menjadi empat bagian namun masih merupakan satu kesatuan utuh karya. Apabila lukisan berdiameter besar dan terdiri dari beberapa kanvas, itu dikarenakan ukuran kanvas tidak mampu menampung objek lukisan. Namun dalam hal ini Almira, memang sengaja membingkai masing-masing lukisan, dan diantara kanvas satu dan lainnya dibuat berjarak yang memang sengaja diatur oleh Almira. Tujuannya adalah agar pengamat bisa lebih fokus pada satu bidang kanvas, dan memberi jeda waktu sebelum berpindah ke kanvas yang lain. Tiap lukisan di dalam kanvasnya tetap mampu tampil ‘mandiri’ seperti sebuah *fragmen* dalam suatu kisah, tiap fragmen mempunyai kisah sendiri, namun apabila dirangkai, tetap mejadi kesatuan cerita utuh . Perkembangan karya Almira berupa instalasi yaitu penambahan meja di depan lukisannya, sehingga memberi kesan ada ‘ruang’.

Rega, menampilkan *drawing* di atas kertas dan didukung oleh *play doh*⁽⁸⁾ dan animasi. Gambar sering dikatakan ketinggalan jaman dan *secondary* dibanding lukis. Namun di tangan Rega, gambar-gambar proses perkembangan manusia, mulai dari mudigah lalu janin sampai menjadi bakal bayi, digambarkan secara sederhana di atas permukaan kertas HVS ukuran A4. Tiap tahapan objek mendapat *privilege* digambarkan pada satu bidang kertas, memberi kesempatan kepada pengamat untuk fokus pada tiap gambar. Karya Rega menjadi menarik karena gambar dikombinasikan dengan *play doh* berwarna, dimana *play doh* tersebut dibentuk sedemikian rupa sehingga ‘mengisi’ gambarnya, seolah gambar tersebut diberi warna namun tidak datar, memberi kesan *embose*. Apabila gambar tersebut hanya dibubuhi media pewarna yang biasa digunakan oleh para *illustrator* semisal cat air, *acrylic*, pastel,

maka gambar Rega akan menjadi gambar biasa saja. Pada perkembangannya, Rega menampilkan animasi yang di‘tembakkan’ ditengah instalasi gambarnya. Setiap objek yang digambar, difoto oleh Rega, kemudian diurutkan mengikuti proses perkembangan dari mudigah. Hasil foto tersebut kemudian dibuat menjadi bergerak: animasi. Hadirnya animasi pada karya Rega, menjadikan karyanya semakin kuat.

Instalasi karya **Janissa** sekilas memberi kesan tampilan di dalam etalase pusat perbelanjaan (*shopping mall*). Pekerjaan sebelumnya sebagai *visual merchandiser* di sebuah butik saat ia tinggal di Singapura, setidaknya telah menginspirasi tampilan karyanya. Menggunakan teknik yang biasa dibubuhkan pada tekstil, Janissa bereksperimen dengan bahan kertas dan *fabric*. Ia meremas-remas, melipat-lipat, menggambari, membakar bagian-bagian kertas, membentuknya menjadi seperti pola (*pattern*) pakaian, kemeja, kain brocade, seolah ia ingin mengungkapkan isi hatinya. Objek-objek tersebut kemudian digantung-gantung, dan pada bagian dinding ditemplei beberapa helai kertas putih dan sebagian kertas tersebut sengaja seperti ‘terbakar’. Karya Janissa berupa karya interaktif, yang mengajak pengunjung untuk mendekat kepada karyanya untuk menyentuh dan meraba karyanya.

Hilal dan **Faiz**, keduanya menampilkan gambar bergerak. Perbedaannya, Hilal menampilkan fragmen-fragmen keseharian dirinya dan ditampilkan dalam video, seperti *puzzle*, merespon ruang-*site specific*. Sementara Faiz menampilkan *cinemagraph*⁽⁹⁾ yaitu karya foto dan bagian-bagian tertentu yang menjadi penekanan dibuat bergerak. Hilal, merekam keseharian dirinya dan menampilkan dirinya sendiri sebagai aktor dalam karyanya. Ia membuat beberapa seri video lalu diproyeksikan ke dinding galeri, merespon kotak-kotak batako dinding untuk dijadikan layar, sehingga gambar-gambarnya mengisi susunan batako dinding yang berbentuk persegi panjang. dan pada perkembangannya dinding tersebut berisi penuh gambar yang berbeda-beda. Karya Hilal menjadi sangat menarik dengan ide tampilan seperti ini. Faiz, berbekal pengetahuan fotografi dan film, menggiring kreatifitasnya pada media *cinemagraphs* yaitu penggabungan antara gambar mati (foto) dan gambar bergerak dalam satu bingkai (*frame*) sehingga pengamat seolah sedang melihat video bisu. Citraan yang bergerak tampak berulang dengan latar yang diam.

Pameran **Tetas** memang masih jauh dari sempurna, namun diharapkan bisa menjadi langkah awal untuk pameran-pameran berikutnya yang lebih baik, dan semoga bisa mengantarkan pesertanya untuk terus berkarya yang lebih baik lagi.

-Nia Gautama-

Catatan akhir:

1. Stimulation-Project adalah program reguler yang merupakan program perdana dari ruang seni alternatif DAPUR CIPTA | Art Energy. Sila selancar link www.dapurcipta-artenergy.weebly.com , untuk mengetahui lebih jauh tentang Stimulation Project.
2. Prof. Dr. Primadi Tabrani adalah salah seorang Guru Besar di Institut Teknologi Bandung. Ia mengajar untuk tingkat S1, S2, dan S3 di Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB. Tesisnya berjudul “Kreativitas dan Humanitas” mendapatkan Wendy Sorensen Award untuk tesis terbaik.
3. Siregar, Aminudin TH. 2010. *Sang Ahli Gambar: Sketsa, Gambar, dan Pemikiran S. Sudjojono*, Pen: S.Sudjojono Center dan Galeri Canna.
4. *Ibid.*
5. *Ibid.*
6. Go-Jek adalah jasa layan antar baik orang maupun barang, dengan system pemesanan lewat aplikasi pada telepon genggam. www.go-jek.com
7. Mihaly Csikszentmihalyi adalah seorang professor dan kepala departemen pada Departmen Psikologi, Universitas Chicago. Ia menulis beberapa buku psikologi, salah satunya *Creativity, Flow and the Psychology of Discovery and Invention*.
8. *Play doh* yaitu gumpalan terbuat dari campuran tepung dan bahan kimia yang mudah dibentuk seperti tanah liat
9. *Cinemagraph* ditemukan pada tahun 2011 oleh dua orang fotografer Amerika, Keim Burg dan Jamie Beck. <https://en.wikipedia.org/wiki/Cinemagraph>

Bibliografi

Csikszentmihalyi, Mihaly. 1996. *Creativity : Flow and the Psychology of Discovery and Invention*, USA: Harper Perennial.

Siregar, Aminudin TH. 2010. *Sang Ahli Gambar : Sketsa, Gambar dan Pemikiran S.Sudjojono*, Tangerang: S.Sudjonono Center dan Jakarta : Galeri Canna.

Tabrani, Primadi. 2006. *Kreativitas dan Humanitas: Sebuah Studi Tentang Peranan Kreativitas Dalam Perikehidupan Manusia*, Yogyakarta: Jalasutra.