I wanna dance with somebody (who loves me)...*

"What is on your mind, ____?" sapa Facebook dengan akrab begitu kita tiba di berandanya. Ya, sekarang memang era di mana *thinking out loud* bukan sekadar ekspresi belaka. Ragam media sosial telah memungkinkannya, mendorongnya, sekaligus mengeksploitasinya. Siapapun yang terhubung dengan kita bisa terlibat pada apapun yang kita kerjakan bahkan semenjak proses berpikir (apabila kita membaginya). Bagaimana 'publik' menanggapi apa yang kita bagi itu urusan lain lagi. Unggahan Rihanna menjelang akhir 2019, misalnya, "*Listening to R9 by myself and refusing to release it.*" Salah satu komentar atas unggahan tsb adalah *meme* seorang anak kecil yang memegang pisau, dengan kalimat, "*Where's the damn album.*"¹ Kenapa Rihanna membagi proses kerjanya atau apapun yang saya tulis (atau tidak tulis) di kotak sapaan Facebook itu adalah hal yang kita lakukan untuk memproyeksikan (sisi tertentu) diri sendiri. Orang lain, dan segala komentarnya, hanyalah efek samping. Bagaimana bisa salah seorang penggemar berkomentar demikian bak seorang anak yang merengek minta dibelikan gulali ke ibunya? Privilese macam apa yang mendasari perasaan berhaknya?

Kebanyakan artikel, esai, kajian mengenai generasi milenial menggunakan konsep narsisisme dan melankolia Freud dengan nada mencibir—kalau bukan menghina. Tak seperti para mereka yang resah ketika ditahbiskan sebagai *The Me Decade*², para milenial ini acuh-tak-acuh disebut sebagai *The Me Me Me Generation*³. Konon, generasi ini memang tidak suka memberontak. Mereka bukannya takut. Mereka memang tidak pernah punya kepercayaan besar pada institusi (apapun). Kalau tak begitu percaya, buat apa diperjuangkan, kan? Lahir dalam dunia yang penuh dengan privilese (baik dalam hal kesetaraan, demokrasi, maupun akses informasi), generasi ini juga kerap dianggap lambat (dalam keputusan menikah, punya anak, mencari pekerjaan, pergi dari rumah orang tua, punya rumah sendiri, dst). Bagaimanapun juga, mereka akan mengisi masa depan kita. Jadi, sudah waktunya kita mendengarkan mereka dengan lebih seksama dan melihat apa yang mereka kerjakan dengan lebih dekat.

Dari segi praktik artistik, privilese ini mestinya bisa dimaklumi sebagai konsekuensi logis perjalanan sejarah. Pada abad ke-18 para seniman berbondong-bondong berhenti memuja Yang Esa dengan karyanya dan mulai mengekspresikan diri mereka. Bermunculanlah beragam kecenderungan gaya seperti ekspresionisme, impresionisme, realisme, surealisme, dst. Pada masa ini, kecenderungan yang satu hadir karena anti terhadap yang lain atau merasa lebih relevan daripada yang lain. Tengah abad ke-20, setelah Revolusi Industri memudahkan beragam moda reproduksi, bukan hanya lembaga agama saja yang dituding sebagai perwujudan kemapanan dan kekuasaan, tetapi juga negara dan organisasi massa. Pemberontakan terjadi dari segala macam arah, segala sesuatu yang sebelumnya tak ada, tak bisa, dan tak mungkin segera dicoba, dikerjakan, dan —bahkan— dilembagakan. Pada waktu itu, persoalan mereka bukan lagi mengalahkan yang terdahulu atau yang lebih kuat, tapi membuat sesuatu yang sama sekali baru untuk kebaikan banyak orang. Lihat saja Futurisme, Dadaisme, Konstruktivisme, Bauhaus, Avant-Gardisme, dst. Sekarang, pada awal abad ke-21, ketika

kepercayaan serta kebutuhan akan yang baru dan yang lebih baik sudah usang, apa lagi yang bisa dikerjakan? Buat apa lagi seni selain menjadi pujaan, pencerahan, atau ekspresi?

Keterlibatan. Keterlibatan.

Methexis. Methexis.

Modes of participation....

Menghancurkan alienasi, menghancurkan jarak,

– Siti Adiyati Subangun, 1975⁴

“Kenginginan untuk ‘pamer’, menyatakan sesuatu, atau ‘show’ menjadi lebih besar daripada mengutak-atik bentuk-bentuk artistik, nilai-nilai artistik. Pengamat, bagi saya, penting untuk diperhitungkan, diajak bermain, merenung, atau dimaki,” papar Jim Supangkat.⁵ Sekarang kita mengenal apa yang mereka lakukan sebagai Gerakan Seni Rupa Baru Indonesia. Apa barunya? Perspektif anti-lirisisme, ujar Sanento Yuliman.⁶ Keinginan berkomunikasi, tukas Jim Supangkat.⁷ Seni kongkret yang terlibat secara kongkret dalam hidup kongkret, tegas Adiyati.⁸ Hidup di mana? Hidup siapa? Lalu, kalau bukan utak-atik kemampuan (artistik), lalu apa yang dipamerkan? Alienasi atau jarak apa yang harus dihancurkan? Di mana? Di dalam studio? Di dalam proses berpikir? Atau, di dalam ruang pameran? Sejumlah pernyataan perupa yang akan Anda tengarai dalam pameran ini menyepakatinya—walau tak bulat. Keterlibatan—seperti yang dibicarakan Adiyati—masih lantang kehadirannya. Pertanyaan selanjutnya adalah: Keterlibatan antara siapa? Perupa dan pengamat? Perupa dan waktranya?⁹ Siapa itu pengamat? Apakah sang pengamat telah menjadi penggemar? Atau pengikut (seperti bagaimana ia disebut oleh ragam pelantar media sosial)?

Pameran ini kami selenggarakan untuk mengungkap rasa penasaran kami akan ragam praktik dan kecenderungan berkarya para perupa kelahiran 1990-an. Klise rasanya untuk sekadar mempresentasikan mereka sebagai yang muda. Canggung rasanya untuk mengambil posisi berkuasa dengan semena-mena memilih tema dan mengirimkan beberapa ratus kata yang belum tentu bisa mewakili tema itu sendiri apalagi para perupa yang kami ajak. Maka, selain pemilihan perupa, proses pembuatan pameran ini kami lakukan bersama, mulai dari pengenalan praktik setiap seniman, rencana karya, sampai penataan karya dalam ruang pameran. RUBANAH Underground Hub, dalam hal ini saya, Chita, dan Enin, menjadi penengah serta penyedia kesempatan dan ruang pameran. Yang akan Anda alami di ruang pameran kali ini adalah karya-karya terbaru menggunakan metode atau cara kerja yang sudah digeluti masing-masing perupa selama beberapa waktu belakangan ini. Apa kecenderungan praktik mereka? Siapa yang mereka pikirkan ketika membuat karya-karya ini? Apa seni bagi mereka?

Saya akan mengakhiri naskah ini dengan video berikut. Mudah rasanya untuk segera menganggap video ini sebagai penggalan adegan audisi. Gerakan kamera yang jelas-jelas mengikuti sang anak muda menegaskan bahwa rekaman ini berpihak padanya.

Segera kita bisa bilang bahwa anak muda ini memainkan perannya dengan baik. Keraguan dan kepercayaan diri silih berganti hadir pada tubuh, wajah, dan gerak tari si anak muda yang diiringi oleh tembang Whitney Houston ini. Ketika ragu muncul, si anak muda segera mengubah gaya tarinya. Dari beberapa perubahan ini, luwes gerak tubuhnya meyakinkan kita bahwa ia sudah giat berlatih dengan ragam kemungkinan gaya yang akan ditarikannya di hadapan orang-orang ini, di panggung tertutup ini. Kita jadi bisa lebih yakin dengan asumsi bahwa ini adalah adegan sebuah audisi. Sebelum kembali ke pengamat, penonton, penggemar, pengikut, mari kita berhenti sejenak di sini: Keyakinan bahwa anak muda ini telah giat berlatih. Untuk siapa dia berlatih?

Selamat mencari dan selamat menikmati!
Grace, Chita, dan Enin

Catatan kaki

¹ Aimee Cliff, "Leave Rihanna alone! A manifesto for healthier pop fandom in 2020s", The Guardian daily newspaper, Jan. 15, 2020.

² Tom Wolfe, "The 'Me' Decade and the third great awakening", The New York magazine, Aug. 23, 1976.

³ Joel Stein, "Millennials: The Me Me Me Generation", Time magazine, May 20, 2013.

⁴ Siti Adiyati, "Pameran seni lukis yang brengsek", harian Kompas, Ags. 31, 1975. Juga dimuat di Jim Supangkat (ed), Gerakan Seni Rupa Baru Indonesia, Jakarta: Gramedia, 1979.

⁵ Jim Supangkat, pernyataan seniman dalam katalog Pameran Seni Rupa Baru Indonesia. Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta, 1975.

⁶ Sanento Yuliman, Seni Lukis Indonesia Baru: Sebuah Pengantar. Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta, 1976.

⁷ Jim Supangkat, "Keinginan berkomunikasi", harian Kompas, Sep. 9, 1975

⁸ Siti Adiyati, 1975, *ibid.*

⁹ waktra = subject matter

PERNYATAAN SENIMAN:

Perabot menciptakan ruangan.
Ruangan untuk berangan.

Ruangan untuk bernegosiasi di dalam diri
kita dan sesama;
apa yang bermakna untuk dilihat secara
berbeda.

Bentuk yang sama tapi beda tingginya?
Bidang yang sama tapi beda cepatnya?
Tatap yang sama tapi beda nafasnya?

Ya tapi, lupakan semua itu deh.
Aku hanya rindu merasa dekat.

Aku ingin digugah.
Aku ingin seseorang menggugahku.

Struktur-struktur tunggal yang merindu
menjamak.

TENTANG SENIMAN:

Alexandra Karyn (b. Jakarta, 1995) adalah seorang seniman yang tinggal dan bekerja di Jakarta, Indonesia. Praktik berkarya dan riset Karyn mengeksplorasi berbagai cara dalam memberi penekanan pada cara kita terhubung dan terputus; terhadap diri kita sendiri, antara satu sama lain, dan dengan lingkungan sekitar kita.

Teks dan karya situasional Karyn berperan sebagai respon terhadap sebuah ruang, situasi, atau time warp akan sebuah memori, di mana ia mengundang penonton untuk membayangkan situasi dan disposisi baru dengan mengandaikan kerinduan yang familiar dalam keadaan-keadaan abstrak.

Metode berkarya dan presentasi akhir Karyn seringkali menggunakan transformasi bersiklus akan °gagasan menjadi bentuk/menjadi rupa/menjadi huruf/menjadi kata/menjadi kalimat/menjadi frasa/menjadi tulisan/menjadi makna/(menjadi°) untuk menghasilkan keadaan meditatif yang memperkenalkan kembali masa kini sebagai persepsi, dan kehampaan sehari-hari sebagai realitas, memperkuat rasa kerinduan akan ketenangan — sebuah kualitas yang dicarinya dalam hidup yang singkat dan sementara ini.

PERNYATAAN SENIMAN:

“Untun kecap pagawéan murilken dua utas tambang beunang nguntay sapaya ngahiji sarta leuwih kuat; buuk diuntun buuk awéwé nu panjang dipuril-puril n.k. ngambay jadi hiji saperti buntut; ting. untay sinting, lanten, anyam, batek; wawangsalan: teu beunang diuntun tipung, teu beunang ditambah béas, teu kalaksanakeun (laksa)”
– Kamus Basa Sunda R.A. Danadibrata

Kata ‘nguntun’ atau ‘untun’ menjadi sangat dekat dengan masa kecil saya. Jauh sebelum mengenal kata ‘kepang’ bahkan ‘braid’, *nguntun* selalu membawa ingatan saya ketika ibu membelah kelompok rambut di kepala saya menjadi tiga bagian. Kemudian pembagian itu ia saling kaitkan hingga ke bawah membentuk sebuah kepangan rambut.

Itulah ingatan tentang salah satu interaksi keseharian masa kecil saya dengan ibu yang secara impulsif hadir kembali begitu saya mencoba menafsirkan ulang definisi mengenai *interaksi*. Sejak kecil, saya bukan anak yang komunikatif dengan orang tua –bahkan cenderung berjarak secara psikologis. Banyak ingatan di masa lalu saya yang tertutup seiring waktu berjalan dan mekanisme pertahanan diri berproses.

Bagi saya, aktivitas nguntun rambut menjadi sebuah kegiatan yang begitu personal. Baik antara saya dan ibu, atau saya dengan orang lain. Ketika nguntun rambut, kita menyentuh salah satu bagian tubuh yang paling dekat dengan manusia. Jari akan merekam tekstur dan sensasi ketika menyentuh rambut. Tata cara menguntun pun dapat terekam oleh ingatan jemari kita.

Berangkat dari ingatan tentang nguntun, saya menghadirkan sebuah ruang interaksi dalam karya “Nguntun”. Ada dua jenis interaksi yang hadir di ruang ini, yang pertama adalah interaksi tidak langsung antara saya dengan audience, yang dibangun melalui sebuah kertas kecil berisi 4 panel gambar tata cara mengepang rambut. Dan yang kedua adalah interaksi langsung antara jari manusia dan rambut, yang dibentuk melalui aktivitas mengepang rambut itu sendiri.

Karya “Nguntun” hendak membuka ruang ingatan dan diskusi yang dipicu dengan kegiatan mengepang rambut selama karya ini ditampilkan. Secara visual dan gagasan, karya ini dikondisikan agar terus tumbuh (atau bahkan berubah) dalam rentang waktu penampilan karya ketika berlangsung.

TENTANG SENIMAN:

Audya Amalia lahir di Bandung pada tahun 1996. Ia menempuh pendidikan di Studio Patung Seni Rupa Institut Teknologi Bandung dan lulus pada tahun 2019. Dalam proses pembuatan karya, Audya memiliki ketertarikan pada patung, instalasi, dan seni serat. Dalam karyanya dua tahun terakhir, ia menerapkan proses berkarya dengan pendekatan relasional dan dialogis. Ia pun memiliki kedekatan dalam topik domestik, perempuan, dan sejarah.

Proyek relasional pertamanya yang bertajuk “Lana” berlangsung pada akhir tahun 2018 hingga awal tahun 2019 di Studio Patung ITB dan dipublikasikan di Bandung Creative Hub. Proyek ini pun merupakan bagian dari program residensi Solid ID yang diadakan oleh Search for Common Ground Indonesia bersama Serrum dan Spektakel sejak Agustus 2018.

Di tahun 2019, Audya berpartisipasi dalam sejumlah pameran di antaranya “Kontraksi: Pasca Tradisionalisme” di Galeri Nasional Indonesia, “15x15x15” di Galeri Soemardja ITB, serta “Sixth Bandung Contemporary Art Award” di Lawangwangi Creative Space Bandung.

PERNYATAAN SENIMAN:

Rangkaian karya ini merupakan sebuah ekspansi pengalaman berurut atas susunan tiga lukisan yang dihadirkan bersandingan. Penggambaran yang disajikan dilukis sebagai sebuah medium atas masing-masing foto.

Pada seri ini jejak suar serta pendar cahaya menjadi kunci dalam batas pandangan (mencakup bentuk, garis, dan warna di dalamnya). Kualitas-kualitas tersebut menjadi fokus visual dan terkomposisikan melalui proses melukis dan penyusunan. Namun pada akhirnya pencerapan dan distorsi yang dihasilkan menjadi hal yang tak terelakkan dalam karya ini.

TENTANG SENIMAN:

Dewi Fortuna Maharani (l. Jakarta, 1995) adalah seniman yang berbasis di Jakarta. Karya-karya Tuna berangkat dari kualitas yang terkandung pada pengalaman spasial seperti pencahayaan, warna, bentuk, dan garis. Tuna percaya warna mengindikasikan waktu, sehingga ia membawa kualitas yang fana saat kita melihat objek sebelum pandangan kita. Ia biasanya menggambarkan lanskap dengan menggunakan lukisan sebagai medium untuk menjelajahi kualitas-kualitas tersebut lebih jauh.

PERNYATAAN SENIMAN:

Tidak akan pernah cukup untuk (hanya) melihat; jika tidak- (hal) itu akan berhenti.

Gula tetap sebagai pokok material proses. Keintiman dan kehadiran benda-benda keseharian menjadi sangat penting dalam proses kreatif saya. Saya melihat abstraksi benda 3D dan 2D menjadi sangat krusial, namun tidak menjadi bagian simbolis ketika saya menghadirkan objeknya ke ranah instalasi. Menerjemahkannya menjadi sesuatu yang bisa dipersepsi secara multi-indrawi. Kehadiran panca indera seperti penglihatan, cara mata melihat, mengolah serta menyimpan memori ketika melihat dan pengalamannya saat melihat menjadi sangat penting, hal yang sama saya berlakukan ke panca indera pendengaran, penciuman dan sentuhan (*tactile*).

Saya mencoba mengubah gula menjadi sesuatu yang sangat menarik, menempatkannya diluar sifat umumnya. Saya melihat ini sebagai metafora, tentang bagaimana seni dapat mengubah sesuatu yang sangat alami, akrab dan umum menjadi sesuatu yang istimewa, penuh perhatian dan dapat dipamerkan dengan cermat. Barang domestik sangat dekat dan berhubungan dengan baik terhadap selera kita, penciuman kita dan sentuhan kita. Saya melihat ini sebagai jembatan untuk berinteraksi dengan orang-orang.

Saya tetap menggunakan teknik grafis, *sugar-aquatint*, Menempatkan benda-benda keseharian yang sudah di embos ke atas kertas hingga menimbulkan teksur dari benda tersebut. Orang-orang dapat menyentuh (*tactile*) permukaan *emboss* yang dapat menghasilkan bebunyian (pendengaran) sesuai dengan benda yang disentuh oleh orang-orang.

TENTANG SENIMAN:

Egga Jaya (l. Bandung, 1994) pertama kali mengenal seni melalui medium seni lukis, gambar-seterusnya hingga seni grafis. Sejak itu, ia mulai mengonsentrasikan ketertarikannya dalam seni grafis dan medium eksploratif hingga sekarang. Menindaklanjuti banyak variabel seperti kertas, metal, dan gula- bentuk abstrak akan lingkungan kita menghasilkan sebuah suasana menghanyutkan dalam proses kreatif Egga. Variabel-variabel tersebut membuatnya terus bertujuan untuk memahami kedalaman, bentuk, komposisi, garis, tekstur permukaan, positif-negatif dan menemukan keseimbangan dari momen-momen artistik yang paradoksikal. Selain itu, Egga juga tertarik pada perilaku manusia, mulai dari skala mikro seperti perasaan dan memori kolektif, hingga skala makro seperti cara mereka berkomunikasi dalam komunitas lokal. Egga berkeinginan untuk menjelajahi kemungkinan-kemungkinan yang tidak berujung, membuka halaman baru yang tidak hanya membicarakan perihal dasar seni grafis, untuk mencari potensi lain dari medium tersebut dan bagaimana mereka memandang perilaku manusia.

PERNYATAAN SENIMAN:

Dua cangkir *hello kitty* ini pesanan seorang guru untuk murid-muridnya. Cangkir ini dibuat untuk anak-anak SD latihan melukis di permukaan yang berbeda. Yang membuat cangkir ini adalah bapak pemilik toko sapu ijuk, yang mewarnai cangkir ini anaknya, umur 8 tahun. Dua cangkir ini dibeli di pasar. Aku membeli kedua cangkir ini karena ini adalah karya seni dari anak tersebut, tidak bisa dicuci dan dipakai untuk minum.

Seri lukisan ini lukisanku. Lukisan ini dibuat untuk aku latihan melukis yang berbeda dari sebelumnya. Lukisan yang kedua lebih susah karena mencontoh yang pertama. Bapakku membuat bingkai lukisan ini. Karya lukisan sebelumnya dari seri ini sudah terjual. Mungkin untuk pajangan di rumah atau di kantor.

TENTANG SENIMAN:

Ella Wijt (l. Jakarta, 1990) mulai mengenal seni sejak tahun 1993 dan aktif memamerkan karyanya sejak tahun 2005. Ella pertama kali meninggalkan Indonesia setelah mendapat beasiswa dari Nanyang Academy of Fine Arts (NAFA) di Singapura, di mana ia mulai mengasah kemampuan keseniannya. Sejak itu, Ella memfokuskan perhatiannya pada seni lukis dan pindah ke Amerika Serikat untuk belajar di School of the Art Institute of Chicago (SAIC), di mana ia dianugerahi Distinguished Merit scholarship. Melalui berkarya dengan para penasihatnya di Advanced Painting Studios, Ella memperluas karyanya untuk mencakup berbagai macam media, konsep, dan intensi. Ia lulus dari SAIC pada tahun 2015 dengan the Edward L Ryerson Fellowship Award dan terus berkarya di Chicago sampai kembali ke Jakarta di tahun 2017.

PERNYATAAN SENIMAN:

Saya selalu tertarik untuk membayangkan pengalaman seseorang dalam melihat karya. Bagaimana karya itu hadir di ruang pameran & bagaimana seseorang mengalami karya saya. Pertimbangan teknis presentasi yang saya pilih selalu memberikan urgensi untuk apresiator agar melihat lukisannya secara langsung. Saya memilih untuk tidak selalu melihat lukisan sebagai citraan representasi namun menganggapnya sebagai objek yang memiliki kualitas material yang khas. Sehingga, pengalaman spasial seseorang & momentum kehadirannya di ruang pameran menjadi fokus persoalan karya. Saya percaya bahwa karya ini hanya bisa diselesaikan melalui kehadiran konkret apresiator di ruang pameran.

Di depan & Di sekitar

Kebingungan saya terhadap persoalan identitas pribadi menimbulkan ketertarikan pada hal-hal yang bersifat anonim. Sering kali saya merasa teralienasi di dalam sosok saya sendiri. Pencarian tersebut membawa saya terhadap pemahaman tentang subjektifitas lebih lanjut. Saya memiliki kecenderungan untuk melihat identitas saya melalui orang lain ataupun benda-benda di sekitar dan yang saya miliki. Alih-alih merefleksikan subjektifitas, saya lebih memilih untuk berlindung di bawah subjektifitas orang lain (peminjaan citraan dalam seri lukisan *White Square*). Merasa hari ini persoalan identitas sudah menjadi kabur namun sekaligus juga penting. Untuk mengobati perasaan keterasingan tersebut, saya percaya bahwa identitas juga bisa dibangun melalui refleksi-refleksi terhadap sesuatu yang ada di sekitar. Saya menganggap gestur yang dilakukan secara terus menerus dalam proses pengambilan keputusan dapat menolong saya untuk mendefinisikan diri sendiri.

TENTANG SENIMAN:

Galih Adika Paripurna (l. Serang, 1994) lulus dari Studio Lukis dalam jurusan Seni Rupa pada tahun 2018. Galih tertarik untuk mengobservasi pengalaman seseorang dalam melihat karyanya. Mempersoalkan transformasi nilai dan makna: virtual menuju fisik & objek nyata menuju ide. Karya-karya terakhirnya mengeksplorasi hubungan antara subjek dan objek dalam membangun sebuah pengalaman.

Sehingga proses observasi & negosiasi menjadi fondasi penting dalam karya-karya saya. Negosiasi & observasi tersebut dilakukan semata-mata untuk menggali kembali kepada persoalan diri. Seperti bercermin melalui sosok yang lain.

Konsep Visual

Jika pada umumnya lukisan dianggap sebagai sebuah jendela untuk melihat melampaui citraannya, saya lebih memilih melihat lukisan sebagai pantulan yang justru memproyeksikan apa yang hadir di sekelilingnya. Citraan ruang Rubanah dihadirkan melalui lukisan yang di pameran di Rubanah juga. Bagaimana petanda & tanda di hadirkan bersamaan dalam satu momentum. Tidak mengadaptasi secara penuh kualitas refleksi yang dimiliki cermin. Saya membaginya kepada dua gestur: Gestur pertama (lukisan yang akan di hadirkan dari awal hingga akhir pameran), lukisan akan merefleksikan apa yang ada didepannya. Gestur kedua (lukisan yang akan dihadirkan dari tengah-tengah hingga akhir pameran), lukisan akan merefleksikan apa yang ada disekitarnya. Jika pada gestur pertama objek-objek (karya orang lain) yang ada di depannya justru direduksi. Pada gestur kedua justru menangkap objek-objek (karya orang lain) yang ada disekitarnya. Momentum juga menjadi pertimbangan yang penting dalam karya ini. Momentum kemunculan karya secara sepotong-sepotong yang memberikan urgensi kehadiran apresiator pada jenjang waktu yang tepat untuk melihat karya. Serta momentum pada proses penciptaan yang memaksa saya untuk terus mengobservasi kembali kondisi ruang pameran. Keduanya dirasa memiliki keterkaitan terhadap penyampaian gagasan secara utuh.

PERNYATAAN SENIMAN:

Menggaris adalah kegiatan sehari-hari saya, menjadi kegiatan yang menggeluti proses berkeseharian entah dalam melamun atau berkerja. Kadang garis itu merupakan sketsa, kadang hanya coretan-coretan untuk memetakan kegiatan, kadang pula hanya ingin mengisi berbagai lembaran kosong sampai penuh. Proses mengisi ini yang mengantarkan saya ke tepi lembaran kertas yang membatasi alur goresan saya.

Saat saya beralih menggaris pada setumpuk lembaran kertas, garis yang tertoreh malah tidak menjadi apa-apa, tidak menemukan keutuhan dirinya. Ia hanya digerakkan untuk menjadi goresan, demi goresan, sehingga proses ini merupakan upaya percobaan untuk perlahan memenuhi bidang datar yang pada akhirnya menyisakan ruang kosong sebagai jejaknya.

Bagian yang tidak tergores menjadi jejak yang mengawali pemahaman saya untuk mencacah gambar besar menjadi bagian-bagian kecil. Proses tersebut dilakukan untuk membentangkan potongan-potongan tersebut sehingga setiap lembar tumpukan garis menemukan wujud bersama, di antara, atau di balik tumpukan lainnya.

Melalui proses tersebut, garis-garis ini tidak digores sebagai bentuk positif yang tercetak pada lembaran kertas, yang saya pahami tidak membentuk sebuah kesatuan. Pada tiap lembarnya mereka terbentuk secara terpisah dan terbatas dengan berbagai macam tingkat penekanan, dalam sebuah proses yang mencoba untuk memperluas ruang gerak mereka, memperoleh gerak mereka sendiri.

TENTANG SENIMAN:

Immartyas (l.1996) adalah seniman yang berbasis di Bandung. Mengulik medium gambar sejak 2012, dan mengenyam pendidikan di Studio Grafis ITB tahun 2016-2018. Sekarang ia tertarik dalam menjadikan drawing sebagai sebuah praktik tersendiri.

PERNYATAAN SENIMAN:

Dalam karya ini saya kembali menggunakan teknik cetak, namun memilih untuk bergeser sedikit dari cukil kayu dan menggunakan teknik cetak cap. Selain oleh rasa penasaran, pilihan ini juga didorong oleh absen-nya kehadiran mesin cetak setelah saya lulus. Mungkin karena sedikit bergeser dari konvensi, saya juga merasa teknik cap memiliki kelonggaran yang tidak dimiliki oleh cukil kayu. Setiap cetakan dalam karya tugas akhir saya mengisi satu bidang kertas yang terpisahkan, karya kemudian seolah tumbuh dengan tampilannya yang rampak. Sementara dengan menggunakan cap dalam karya ini, saya merasa telah menghasilkan image yang tumbuh sambil mengisi satu bidang kertas secara bersamaan.

Cap dibentuk dari deretan kayu mdf yang dipotong kecil-kecil membentuk serpihan daun Flamboyan. Cap tersebut dicetak ke atas kertas secara acak namun tetap disisakan jarak agar menyerupai sebuah bingkai jendela.

Pohon Flamboyan merupakan pohon yang dulu hadir di depan rumah saya sejak saya kecil, pohon ini juga memiliki signifikansi yang kuat dalam hubungan pernikahan orang tua saya.

Karya ini berangkat dari pengalaman saya melihat dari balik jendela rumah.

Hasil cetakan kemudian ditutupi bagian depannya dengan blinds atau kerai kayu, menyerupai wujud jendela yang ada di rumah saya.

TENTANG SENIMAN:

Mika Reksowardojo (l. Sapporo, 1995) pertama kali terpikat dengan seni grafis sebagai sebuah praktek saat ia kuliah di tahun 2016. Sejak saat itu, ia mencoba untuk mendalami kualitas yang dimiliki seni grafis lebih dalam, seperti ukurannya yang cenderung kecil, jumlahnya yang banyak, dan prosesnya yang berulang. Pendalaman tersebut tidak melulu berupa pendalaman secara teknis, namun juga dapat berupa pendalaman secara sistem baik mencetak maupun menampilkan.

PERNYATAAN SENIMAN:

Sebagai seniman, saya tertarik untuk menghadirkan hal yang sama secara berulang. Repetisi menjadi bagian dari cara penulismengartikulasikan sebuah gagasan. Bagi saya, repetisi merujuk pada *sisyphes* dan merupakan soal pencarian makna, mengerti tentang rasa ketidak-lengkapan (atau ketidak-selesaian), dan kegagalan yang akan terjadi lalu terulang, berulang kali.

Konsep Karya

Saya belum pernah yakin akan bisa menjadi seniman atau tidak. Selalu ada ketakutan akan kegagalan, dan kekhawatiran usaha yang dilakukan akan sia-sia. Setiap akan melakukan sesuatu, selalu ada pandangan skeptis: Usaha sekeras apapun akhirnya akan gagal juga. Sukses, kebaikan, keberhasilan, akhirnya menjadi hal yang saya rasa jauh, begitu juga dengan sikap optimis dan heroik. Keberjarakan tersebut membawa saya pada lamunan-lamunan yang pembawaannya "lagi dan terulang kembali" (judul essay yang ditulis Emma Cocker, *Over and Over Again*). Perihal yang tidak terelakan dan kerja keras bermakna lebih luas daripada tekun juga rajin. Karenanya, repetisi menjadi hal yang cukup penting dalam karya-karya saya. Bukan untuk mencapai sesuatu, tetapi untuk memaknai sekaligus sebagai cara melihat ulang hal yang dihadirkan. Walau terkadang pemaknaan bisa terasa omong kosong bagi saya. Dalam konteks hari ini, yang lebih bernilai adalah kapital yang kuat dan banyak, bukan memaknai proses yang dilalui. Hal-hal tersebut yang menyebabkan saya selalu tertarik untuk menghadirkan keberlimpahan (*mundane*), hal yang biasa, objek jelek, dan yang terabaikan.

Bila dikhususkan lagi, inginnya mengambil spektrum yang bersifat abjek. Hal-hal yang cukup jauh dari definisi sukses (yang

rujukannya kapital). Penghadiran ini seperti bentuk romantisasi dari kejelekan yang ada, dan menubuh pada diri saya. Romantisasi yang hadir berkali-kali kemudian saya tambah permainan. Rasanya proses ini seperti membuka aib/kotak pandora yang tidak ingin dilihat. Sesuatu yang selalu hadir, tapi tidak ingin dipandang. Ada rasa ketidaknyamanan yang dikejar, tapi gimana ya. Perasaan tidak nyaman ini justru untuk pembenturan keadaan diri dan yang diharapkan. Alih-alih membuat harapan, melalui karya ini, saya mencoba membiasakan diri dengan penyesalan dan kegagalan yang akan datang.

Konsep Visual

Mungkin karena hari ini banyak berbincang dan bercerita dengan Yosefa Aulia Pratiwi dan Galih Adika Paripurn, saya merasa adanya pengaruh tidak langsung untuk pemilihan bentuk dari karya mereka berdua. Karya lemari beroda dan bendera beroda. Pengaruh tersebut dijadikan pijakan untuk bingkai karya *Tertembak Mati*. Sebuah pedestal yang memiliki roda dan bergerak. Adanya roda dan bisa bergerak dimaksudkan untuk menghadirkan kesan permainan dalam karya ini.

Hal yang seharusnya statis ternyata bisa digerakan. Konsep iseng dan jahil ini adalah komplemen dari hal yang juga dihadirkan (juga disembunyikan) di pedestal tersebut. Objek yang jadi komplemennya bisa menimbulkan ketakutan tentang keberulangan dan kesia-siaan. Objek dalam pedestal tersebut adalah dua buah foto keluarga di tahun yang berbeda, dengan subjek berbeda (namun bertalian), pada momen yang sama. Seperti melihat ulang hal yang sudah terjadi dan menyandingkannya dengan yang akan terjadi.

TENTANG SENIMAN:

M. Sabiq (I.Tasikmalaya, 1994) lulus dari Seni Rupa ITB pada tahun 2018. Tugas akhirnya membuat komik yang berisi catatan hariannya. Sejak tugas akhir, Sabiq mengeksplor kemungkinan-kemungkinan dalam bertutur melalui medium buku, panel gambar dan hal lainnya yang bersifat sequential.