

REPRESENTASI LOKALITAS DALAM KARYA SENI MEDIA DI YOGYAKARTA : STUDI KASUS SENI KINETIK DEDY SHOFIANTO

Oleh: Satrio Hari Wicaksono

Institusi: Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Alamat institusi: Jln. Parangtritis Km 6,5 Bantul, Yogyakarta 55001

E-mail: shwicaksono@gmail.com

Abstract

In the development of contemporary art, the issue of identity becomes a central and important thing to be studied more deeply, especially the personal or communal identity of marginalized parties in the context of modern society. This is what makes local values elevated and become a specific, unique identity character and become the characteristic of the artist in his work. Similarly, artists in Indonesia form a qualified personal representation with specific local values based on their background. Not just dwelling on conventional media, artists explore media more broadly. New media such as digital devices, kinetics, sound and so on are felt to be able to represent the state of the surrounding environment without abandoning the local identity that remains attached. Dedy Shofianto is one of the Yogyakarta artists whose execution uses conventional media but with a different approach, where kinetic elements become an identity that is closely related to the artist, which is supported by a strong local content narrative. The visual representation and material characteristics carried have a background and cultural narrative that is a unique characteristic of each of Shofianto's works, such as the use of wood materials that are attached to Indonesia as a tropical country and the myths of the archipelago are visible representations in Shofianto's works.

Keywords: local value, identity, kinetic art, Dedy Shofianto

Abstrak

Dalam perkembangan seni kontemporer, persoalan identitas menjadi hal yang pokok dan penting untuk dikaji lebih mendalam, khususnya identitas personal atau komunal dari pihak yang terpinggirkan dalam konteks masyarakat modern. Hal ini yang membuat nilai-nilai lokal terangkat dan menjadi karakter identitas yang spesifik, unik dan menjadi penciri yang khas dari sang seniman dalam karyanya. Begitu pula seniman-seniman di Indonesia yang membentuk representasi personal yang syarat dengan nilai-nilai lokal spesifik berdasar latar belakang mereka. Tak sekedar berkutat di media konvensional, para seniman mengeksplorasi media secara lebih luas. Media-media baru seperti perangkat digital, kinetik, suara dan lain sebagainya dirasa mampu merepresentasi dengan keadaan lingkungan di sekitar tanpa menanggalkan identitas lokal yang tetap melekat. Dedy Shofianto adalah salah satu seniman Yogyakarta yang eksekusi karyanya menggunakan medium konvensional namun dengan pendekatan yang cenderung berbeda, dimana unsur kinetik menjadi identitas yang lekat dengan sang seniman, yang didukung dengan narasi muatan lokal yang kuat. Representasi visual dan karakteristik material yang diusung memiliki latar belakang dan narasi kultural yang menjadi ciri khas unik dari masing-masing karya Shofianto, seperti penggunaan material kayu yang lekat dengan

Indonesia sebagai negara tropis dan mitos-mitos nusantara menjadi representasi yang terlihat dalam karya-karya Shofianto.

Kata kunci: nilai lokal, identitas, seni kinetik, Dedy Shofianto

A. Pendahuluan

Sebuah karya seni rupa merupakan representasi dari identitas yang dihadirkan oleh sang perupa, tak hanya menghadirkan suatu bentuk visual yang khas, identik, berbeda, dan unik namun juga representasi dari nilai-nilai personal. Tak heran permasalahan identitas menjadi hal yang sakral dan fundamental dalam sebuah karya seni (Stallabrass, 2020). Wacana identitas personal mulai muncul dan tumbuh dari semangat untuk mencari kebaruan (*novelty*) yang menjadi karakteristik khusus dari seni rupa modern dimana memicu para seniman untuk menggali lebih jauh tentang identitas personalnya, dan hal ini menjadi kian penting ketika memasuki perkembangan seni rupa kontemporer dimana permasalahan identitas itu sendiri menjadi wacana yang dipermasalahkan (Jones, 2006).

Persoalan identitas, baik personal dan komunal di tengah perkembangan seni rupa kontemporer global menjadi isu yang hangat dan penting, terutama bagi karya-karya di wilayah dunia ketiga yang mampu menghadirkan sebuah gagasan dan sudut pandang berbeda. Dimana sebelumnya selalu terpinggirkan oleh pandangan-pandangan sentral dari barat. Identitas bangsa dunia ketiga yang sebagian besar merupakan daerah bekas terjajah menawarkan sudut pandang baru yang unik dan berbeda, nilai lokal yang menjadi 'warna' baru dalam perkembangan seni rupa kontemporer global, contohnya dapat dilihat dengan kemunculan seniman-seniman dari wilayah timur, seperti Jepang, China dan beberapa negara di wilayah Asia Tenggara yang karyanya menjadi primadona dalam jalur utama seni rupa dunia dalam beberapa dekade terakhir.

Di tengah majunya teknologi dan sistem informasi di tengah kehidupan sekarang ini, tentu merubah pola hidup, kebiasaan dan karakter manusianya. Hal ini tentu juga mempengaruhi karakteristik dan sudut pandang para seniman sebagai individu yang merupakan bagian dari masyarakat saat ini. Tak hanya kemudahan untuk mengakses informasi dari segala penjuru dunia dalam waktu yang bersamaan, yang memutus batas jarak dan waktu yang pada masa sebelumnya, namun juga pemanfaatan teknologi khususnya digital yang semakin mudah untuk diakses, digunakan dan menjadi bagian

dari keseharian. Banyak seniman yang mulai beralih dan mengeksplorasi media-media non-konvensional dalam berkeseniannya. Tak lagi terikat dengan medium yang konvensional, para seniman kini bisa mengeksplorasi dan menghadirkan identitasnya melalui sebuah bahasa ungkap yang sangat cair, tanpa batas dan mampu mengekspresikan kreativitasnya sebebaskan mungkin untuk mengidentifikasi dirinya dalam sebuah karya.

Indonesia pun tak luput dari pengaruh globalisasi yang terjadi di dalam perkembangan seni rupa dunia. Pengaruh barat dalam perkembangan seni rupa di Indonesia telah melewati sejarah yang panjang, melalui masa penjajahan yang tidak bisa dibilang sebentar, terjadi persinggungan seni rupa Indonesia dan seni rupa Barat (Yuliman & Hasan, 2001) dan dalam perkembangannya, tak sedikit seniman yang 'membaca' dan mengaktualisasikan kekaryannya dengan mengacu pada perubahan yang terjadi di Barat, tentu dengan beberapa penyesuaian. Begitu pula ketika seni kontemporer mulai menjadi arus utama dalam perkembangan seni global, beberapa seniman di Indonesia pun mulai mengadaptasi gerakan tersebut dalam kekaryannya walau ditentang oleh banyak pihak. Beberapa ahli berpendapat bahwa peralihan menuju seni kontemporer Indonesia dimulai ketika Gerakan Seni Rupa Baru mulai mendeklarasikan gerakan mereka. Sejak itu, banyak seniman yang mulai terbuka dan mengeksplorasi gagasan, konsep dan medium secara lebih luas. Tak sedikit seniman yang mengeksplorasi dengan menggunakan medium-medium kesenian baru yang non-konvensional, terlebih setelah tahun 2000.

Dalam peta sejarah seni rupa Indonesia, kota Yogyakarta memiliki posisi penting sebagai salah satu poros utama dalam perkembangan wacana keseni-rupaan selain kota Bandung. Medan sosial seni yang terbentuk melalui kelahiran para seniman, kurator, teoritikus seni, dan keberadaan perguruan tinggi seni tertua di kedua kota ini melahirkan sebuah wacana kesenian yang masiv dan berkesinambungan. Nilai-nilai lokal yang dibangun oleh para seniman di Yogyakarta menjadi ciri khas, dalam rentang sejarah yang cukup panjang, banyak aliran dan gaya berkesenian yang hadir dan mewarnai perkembangan seni rupa Yogyakarta, namun ada akar kuat yang menjadi karakter khusus dari seni rupa Yogya, yaitu upaya untuk merepresentasikan situasi sosial dan nuansa lokal dalam karya-karyanya. Bahkan ketika seniman-senimannya mulai mengeksplorasi medium non-konvensional pun, karakteristik dari realisme sosial masih

tergambarkan secara kuat, nilai-nilai lokal sebagai penanda identitas seniman inilah yang kemudian dihadirkan sebagai gaya ungkap dan karakter khas dari sang seniman.

Ada beberapa seniman Yogyakarta yang terbilang identik dan dekat dengan seni media, sebutlah Heri Dono, kelompok House of Natural Fiber (HoNF), Dedy Shofianto, kelompok MES 56 dan lainnya. Beberapa seniman tersebut membentuk dan mengkonstruksi dengan berbagai pendekatan media non-konvensional namun mengadaptasi muatan lokal sebagai akar untuk memperkuat identitas personal. Dedy Shofianto salah satu seniman yang cukup konstan menggunakan seni kinetik dalam kekaryaannya, metode karya dan representasi yang dihasilkan secara kasat mata penuh dengan narasi lokalitas yang diungkapkan, berdasar dari hal tersebut, penulis berupaya untuk mengkaji secara lebih mendalam terkait karya yang dilakukan oleh Shofianto.

B. Pembahasan

1. Identitas Lokal dalam Medan Sosial Seni Global

Pengaruh barat (Eropa dan Amerika) dalam perkembangan seni rupa global terbilang besar. Bahkan dalam catatan panjang sejarah keseni rupa, dari masa pra-sejarah hingga seni rupa modern, ide-ide dan gagasan arus utama selalu berkiblat ke Barat sebagai sebuah 'kebenaran' tunggal. Tak dapat dipungkiri, hal tersebut meletakkan dasar pemahaman tentang seni secara global, terutama tentang pengembangan teknik dan medium seperti lukis dan patung yang memiliki hirarki tersendiri dalam wilayah seni rupa, dan hal ini diamini di seluruh dunia. Perkembangan seni kontemporer yang sangat cair, yang melepaskan batas-batas dari hirarki yang sebelumnya terbentuk, baik secara teoritik maupun medium, mencari sebuah 'kebenaran' alternatif tentang persoalan identitas personal yang sangat spesifik dari sebuah individu maupun komunal, bagaimanapun identitas yang hadir dalam karya merupakan representasi dari jiwa seniman yang berupa akumulasi pengalaman, pandangan, lingkungan dan latar belakang (Wicaksono & Zuhri, 2020). Ini yang kemudian menjadikan nilai-nilai lokal menjadi sangat penting sebagai pembentuk identitas, tak lagi terikat dengan batasan-batasan tradisi yang kaku, namun juga berkolaborasi dengan nilai-nilai yang berkembang secara global, inilah yang disebut sebagai glocal (global-lokal) seperti yang dikatakan oleh Achille Bonito Oliva, bahwa ini merupakan jalan tengah untuk memberikan improvisasi

dalam cara dialektis dari para seniman dalam mengoperasikan persoalan identitas melalui bahasa internasional (Raikhan et al., 2014). Selama paruh kedua dari abad ke-20, globalisasi menandai adanya produksi dan jejaring internasional dari seni kontemporer, dengan mengambil latar pada kecenderungan hegemoni dan gerakan penelitian eksperimental dari kelompok *Neo-Avant Garde* (Carroll, 2011). Kesepakatan dari gerakan inilah yang kemudian melahirkan sebuah sistem seni baru yang berupaya untuk melepaskan diri dari dogma-dogma seni modern yang telah tertata secara seimbang.

2. Seni Media (Baru)

Sulit untuk menentukan kapan tepatnya seni media baru pertama kali digunakan dalam ranah seni rupa, karena masih banyak diskusi dan perdebatan yang muncul ketika membahas secara spesifik tentang batasan dari seni media baru itu sendiri, para ahli pun masih mewacanakan dan mempertentangkannya. Begitu cairnya penggunaan dan 'aturan' dalam seni media baru, sehingga banyak pendapat yang mencoba untuk merangkum dan memberi batas yang jelas dalam disiplin seni media baru. Ada dua pembahasan penting jika kita menyinggung tentang 'media baru', yang pertama ialah medium artistik sebagai konsep dalam karya dan yang kedua adalah medium sebagai alat untuk berkomunikasi melalui karya (Quaranta, 2013). Kedua hal ini sebenarnya dapat berjalan beriringan, dan sebuah karya seni dapat memenuhi kedua unsur tersebut, tergantung dengan kesadaran sang seniman dalam mengolah dan menempatkan medium tersebut dalam porsi yang tepat pada karyanya. Dalam wacana seni, penggunaan istilah 'seni media baru' digunakan untuk mengidentifikasi berbagai kecenderungan praktik seni yang berbasis perangkat teknologi seperti kamera, komputer, internet, video, proyektor dan lainnya (Darmawan et al., 2006) yang lekat dengan teknologi digital, namun seiring perkembangan waktu terdapat pergeseran dalam memaknai seni media tersebut, tak hanya terikat dengan media berbasis digital namun mengikat hampir medium-medium non-konvensional seni, yang cenderung memberikan irisan dengan keilmuan lainnya, atau yang dikenal dengan istilah interdisiplin maupun multidisiplin dalam seni rupa.

Meski memiliki catatan panjang kesejarahan tentang pertama kali munculnya seni media baru, namun tidak mudah untuk memetakannya. Sejarah ini masih dituliskan, karena sebagian besar masih terus berkembang, sehingga cukup sulit melakukan

pembacaan pada sistem kronologis yang ketat (R. A. dkk Zaelani, 2018), terlebih ketika batasan dan 'aturan' pada seni media baru itu masih sangat cair. Sebagai perbandingan, penulis akan menggali beberapa catatan arsip tentang kemunculan seni media baru tersebut. Pada sebuah catatan, disebutkan bahwa kelahiran seni media baru muncul seiring dengan ditemukannya kamera yang memulai era fotografi di akhir abad ke-19. Penggunaan media-media baru ini bergerak cepat dalam kurun 1920-1950, dimana gerak kinetik dan cahaya banyak dieksplorasi dalam sebuah karya seni, seperti pada karya 'Lumia' (1919) milik Thomas Wilfred yang dapat dikatakan sebagai awal mula dari seni media baru (Wicaksono, 2022). Pada catatan lain, dikatakan bahwa istilah 'intermedia' muncul pada tulisan Dick Higgins pada tahun 1966, sebagai upaya untuk memberi label tentang perkembangan seni hibrida antar bentuk seni-seni konvensional semisal seni rupa dan seni teater, seni rupa dengan musik dan lain sebagainya (Mustaqim & Ph, 2019). Dalam catatan yang berbeda dikatakan bahwa, jika seni media baru merujuk pada persinggungan antara seni dan teknologi, yang menandai munculnya seni digital dimulai sekitar tahun 1960-an, tepatnya ketika munculnya pameran eksperimen seni komputer di London pada 1968 yang berjudul *Cybernetic Serendipity* (Quaranta, 2013). Untuk memberi ruang lingkup yang lebih luas dalam penafsiran seni media baru, penulis akan menjabarkan seni media baru sebagai seni dengan penggunaan medium di luar medium-medium konvensional dalam seni rupa, seperti yang diungkapkan oleh Karna Mustaqim berikut ini :

Secara awamnya, Seni Media (baru) merujuk kepada perpindahan para perupa dari media konvensional yang sudah menjadi tradisi klasik ke medium-medium dengan teknologi yang lebih baru di abad ke-20, dalam menuangkan gagasan mereka tidak lagi terpaku pada identitas sebuah medium seni. Setiap segala sesuatu dapat menjadi mediasi bagi gagasan-gagasan kesenirupaannya kebersenian. Dengan begitu, maka seni media (baru) senantiasa akan terbarukan oleh medium yang terbentuk dari teknologi baru yang sedang berkembang di tengah-tengah masyarakat dunia. (Mustaqim & Ph, 2019)

Bagaimanapun karya seni kemudian ialah media untuk menyampaikan sebuah gagasan akan narasi besar yang menggambarkan kegelisahan sang seniman, sebagai media komunikasi. Sebuah pendekatan baru yang kita namai sebagai seni media baru, tentu merupakan sebuah bahasa baru, sebuah kodifikasi dari pengalaman baru yang dicapai secara kolektif melalui kebiasaan kerja baru (McLuhan, 1994). Perlu sebuah

kesepakatan bersama untuk mengklasifikasi, memaknai, menafsirkan, menginterpretasi dan mengapresiasi karya seni media dalam sebuah diskursus seni rupa.

3. Perkembangan Seni Media di Indonesia

Banyak ahli yang berpendapat, bahwa seni media baru di Indonesia dimulai dari Gerakan Seni Rupa Baru (GSRB) pada tahun 1975 melalui pamerannya yang bertajuk "*Pasaraya Dunia Fantasi*". GSRB adalah sekelompok mahasiswa seni yang menentang monopoli di medan sosial seni oleh sekelompok seniman senior yang sekaligus juga sebagian besar merupakan dosen mereka pada masa itu. Gerakan ini melakukan eksplorasi yang menentang batasan-batasan seni yang berlaku secara konvensional. Mereka mencoba melakukan gebrakan dan terobosan baru melalui pemikiran dan medium di luar seni konvensional seperti lukis, patung dan grafis. Mereka mengeksplorasi benda-benda keseharian sebagai objek kesenian, sebagai upaya untuk mempertanyakan kembali hakikat seni rupa. Sebuah ungkapan kejengahan mereka atas perkembangan seni rupa yang hanya mengeksplorasi estetika semata tanpa mau memandang realita (Wicaksono, 2014).

Memasuki periode 1980-an, semakin banyak karya seni yang memanfaatkan media-media baru. Berdasar dari artikel Sanento Yuliman, disebutkan bahwa seni komputer mulai marak digunakan sejak awal September 1986, tepatnya ketika Pusat Ilmu Komputer Universitas Indonesia (Pusilkom-UI) bekerja sama dengan majalah *Aku Tahu* menyelenggarakan lomba lukis komputer, walaupun tak banyak kalangan seni berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini, namun ini merupakan awal integrasi antara seni dan teknologi digital di Indonesia (Yuliman & Hasan, 2001). Setelah itu muncullah nama Krisna Murti yang kemudian menjadi pelopor dalam penggunaan media baru dalam berkesenian, khususnya yang berbasis elektronik. Pamerannya pada tahun 1993 di Galeri R-66, menjadi catatan penting mulai tumbuhnya seni video di Indonesia melalui karya berjudul "*12 Jam dalam Kehidupan Penari Agung Rai*". Setelah itu, pada periode 1990-an dan 2000-an banyak seniman Indonesia yang mulai beralih media menggunakan media-media baru. Tak hanya menggunakan satu macam media baru non-konvensional, tak sedikit seniman yang mengkombinasikan beberapa karakteristik medium dalam sebuah karya, seperti gerak kinetik pada patung, kolaborasi video dan lukisan, penggunaan sensor gerak, suara, atau cahaya dan lain sebagainya, sehingga kompleksitas dalam karya

tak hanya dapat direspon secara visual namun juga mampu dirasakan oleh sistem penginderaan yang lainnya.

4. Seni Kinetik

Kinetik dapat dimaknai sesuatu yang terkait dengan gerak, istilah ini lazim digunakan dalam disiplin ilmu fisika dan kimia, sehingga seni kinetik dapat diartikan sebagai karya seni yang memiliki efek gerak dalam representasinya, atau jika ditelaah secara mendalam bisa diartikan sebagai susunan gerak tiga dimensi yang dipadukan dengan prinsip gerak mekanis yang umumnya menggunakan energi penggerak, seperti energi angin, panas, listrik dan dinamo sebagai motor penggeraknya dan gerak tersebut bukanlah gerak maya atau ilusi melainkan gerak nyata (Popper, 1968) (Ramdani, 2017) (Raharjo, 2018). Seni kinetik sendiri pertama kali dikembangkan oleh Naum Gabo melalui karyanya yang berjudul *Standing Wave* (1919-1920), lalu setelahnya muncul beberapa nama seperti Laszlo Moholy-Nagy, Marcel Duchamps, dan Alexander Calder yang karyanya menggunakan prinsip kinetik hingga tahun 1930.

Seni kinetik sendiri berkembang pesat pada medio 1950an hingga 1960an dan menjadi tren internasional, dimana beberapa seniman seperti Nicolas Schoffer, Takis, dan Jesus Rafael Soto, dimana sebagian besar dari mereka terpengaruh oleh estetika modernis yang menggarap kekaryaannya dengan pendekatan bentuk geometris yang bergerak dan dikonstruksikan dengan material kontemporer seperti plastik, aluminium dan neon. Perkembangan istilah kinetikisme memperluas batasan dari konsep seni kinetik kemudian, yaitu karya seni yang melibatkan gerak tanpa harus terikat dengan estetika tertentu, yang merangkul semua karya yang memiliki kecenderungan gerak tanpa harus terikat dengan bentuk geometris.

Seni kinetik juga berkembang di Asia, namun dengan kecenderungan yang berbeda. Seniman Asia cenderung berbeda dalam memandang gerak pada kekaryaannya mereka, gerak kinetik cenderung bukan menjadi fokus utama dalam karya, hanya sebagai pelengkap. Kinetik digunakan untuk mendukung tema besar yang diusung oleh para seniman, bahkan istilah seni kinetik jarang sekali disematkan dalam karya mereka, karena hanya sebagian dari karya mereka yang bergerak, bukan keseluruhan. Kecenderungan yang berbeda ini sebenarnya menjadi potensi, nilai tawar dan penanda yang membedakan dengan perkembangan seni kinetik di Barat.

5. Dedy Shofianto

Dedy Shofianto adalah seniman kelahiran Jambi, 15 Desember 1991. Ia menempuh pendidikan formal di ISI Yogyakarta. Shofianto dikenal sebagai seniman yang mengeksplorasi gerak kinetik dalam kekaryanya. Proses eksplorasi Shofianto kepada permasalahan kinetik bermula dari kejenuhannya terhadap karya-karya yang bersifat statis, sehingga ia berkeinginan untuk membuat karya yang interaktif bagi para apresiatornya, dari sini ia kemudian menemukan ketertarikannya pada seni kinetik. Medium kayu jati digunakan Shofianto untuk mengolah karya-karyanya, selain karena pendidikannya yang berakar dari bidang kriya kayu, sejak kecil Shofianto terbiasa mengolah kayu untuk dijadikan mainan olehnya, karena kayu mudah ditemukan di desa tempat ia tinggal. Potensi Indonesia yang kaya akan material kayu juga menjadi pertimbangan Shofianto dalam pemilihan medium dalam berkarya, berbagai karakter dan kualitas terbaik bisa didapatkan disini sehingga ia tak perlu khawatir kekurangan material ini dalam proses kreatifnya nanti.

Tak hanya identik dengan seni kinetiknya, karakteristik bentuk serangga yang kerap muncul dalam karyanya juga menjadi penanda yang cukup khas dalam kekaryaannya Shofianto, Walau kemudian terjadi perubahan dalam bentuk dan narasi yang dibangun, karena ia juga mengambil bentuk-bentuk lainnya tak hanya sekedar bentuk serangga, namun bentuk serangga cukup banyak menjadi inspirasi dalam karya-karyanya. Berdasarkan ceritanya, sewaktu kecil Shofianto seringkali melakukan tarung kumbang sehingga tak mengherankan jika kemudian bentuk tersebut sangat dekat dan menginspirasi dalam proses pembuatan karya.

Tak hanya mengambil bentuk serangga secara mimetik ke dalam karyanya, Shofianto melakukan proses dekonstruksi dengan mengambil bagian tertentu dari objek aslinya dan menonjolkannya sehingga karakter asli dari objek yang diambil tetap hadir dan terasa sangat identik. Beberapa bagian kemudian digabungkan dengan bentuk konstruksi mekanik di beberapa bagian tubuhnya, yang tak hanya berperan secara visual saja namun juga memiliki fungsi sebagai media kinetik yang telah disusun sedemikian rupa.

6. Representasi Lokalitas dalam Karya Seni Kinetik Dedy Shofianto

Sebagai media komunikasi, karya seni kerap kali menggunakan representasi Karya-karya Dedy Shofianto mengedepankan karakteristik kayu sebagai material utama

yang digunakannya. Pemilihan material kayu, seperti yang telah diutarakan sebelumnya, merupakan potensi lokal Indonesia yang dapat dikedepankan. Ragam bentuk kayu dan kualitasnya yang beragam bisa ditemukan di negeri ini, sehingga potensi besar ini yang coba diangkat dan diolah dalam karya Shofianto, hal ini juga sebagai menjadi penguat identitas Shofianto dalam merepresentasikan lokalitas, dimana Indonesia identik dengan produksi kayu yang besar karena memiliki luas hutan yang cukup besar. Dalam membaca muatan lokal yang hadir dalam karyanya, penulis menggunakan dua karya sebagai representasi dari karya-karya yang dihasilkan oleh Shofianto. Salah satunya ialah karya berjudul *Garuda Kepakkan Sayapmu* menghadirkan representasi lokalitas yang cukup kuat. Garuda diambil sebagai bentuk dari simbol lambang negara Indonesia yang kemudian dihadirkan dalam pose yang identik dan khas perlambangan Garuda Indonesia yang selama ini dikenal luas. Tak sekedar menggambarkan pose yang statis, Garuda dalam karya Shofianto dikemas sesuai dengan karakteristik yang identik dengan karya Shofianto dimana sayapnya dapat mengepak dan bergerak seolah-olah dalam posisi siap untuk terbang di angkasa.



Gambar 1.

Dedy Shofianto, *Garuda Kepakkan Sayapmu*, 2019

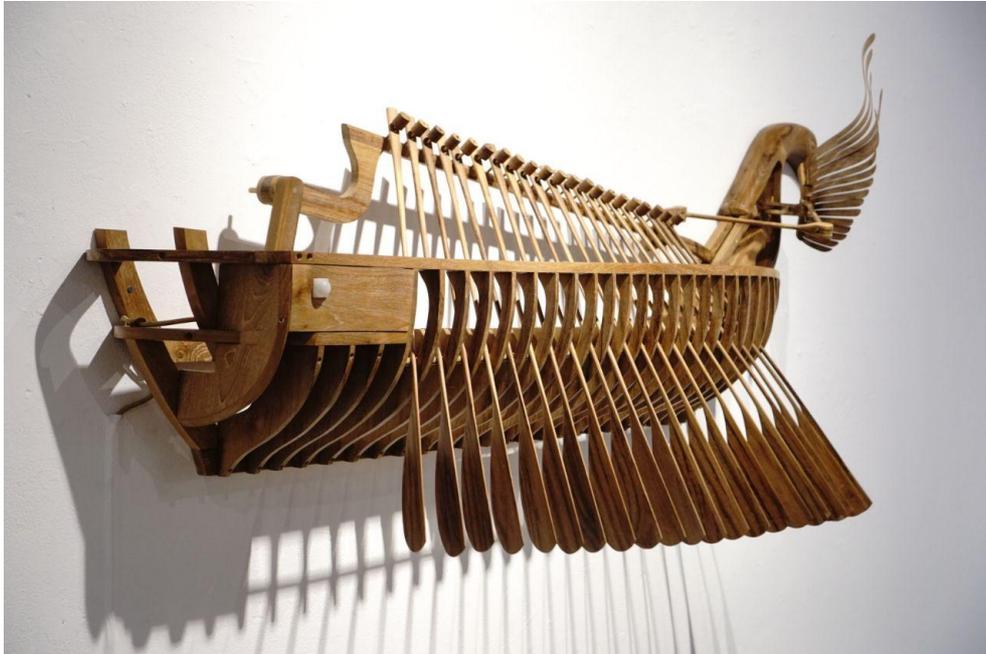
(sumber : <https://dedyshofianto.com/service/garuda-kepakkansayapmu/> diakses pada 17 November 2020 pukul 14.50 WIB)

Gerak kinetik yang dihadirkan dalam karya ini cenderung halus dan perlahan, gerak kinetik yang disusun melalui rangkaian mekanik memberikan gambaran tentang

semangat sang garuda untuk mulai mengepakkan sayapnya kembali. Isu nasionalisme sangat kental dalam karya ini, garuda yang merupakan perlambangan dari kekuatan bangsa Indonesia yang selama ini selalu dinarasikan sebagai bangsa yang kaya dan kuat, namun penuh dengan problematika sehingga kepak sayapnya tidak mampu 'menerbangkan' tubuhnya di angkasa. Tergambar sebuah harapan bagaimana Shofianto seolah memberikan mimpi di masa depan agar Indonesia mampu berkibar lagi dan terbang dengan perkasa layaknya sang garuda, sehingga mampu menjadi negara yang memakmurkan masyarakatnya. Tak hanya sekedar membanggakan kebesaran nama masa lalu yang tertinggal, namun memang bangga sebagai negara yang kaya dan maju. Semangat kebanggaan dan harapan inilah yang ingin dikomunikasikan oleh Shofianto khususnya kepada generasi muda Indonesia, bahwa kebanggaan, rasa nasionalisme, dan cinta tanah air merupakan sumbu yang mampu 'menggerakkan' sang garuda untuk berkibar kembali, sebuah nilai-nilai yang dikritik hampir hilang di generasi muda saat ini.

Pada karya lain yang menjadi kajian, penulis mengambil karya dengan tampilan muatan lokal yang kuat dalam karya yang bertajuk *Bahtera Nusantara*. Dalam karya ini, Shofianto membentuk sebuah perahu besar dengan banyak dayung yang bergerak seolah menggerakkan bahtera itu untuk maju ke depan. Dalam beberapa catatan sejarah Nusantara, bangsa ini mitosnya dikenal sebagai bangsa yang memiliki armada laut yang terbilang kuat, bahkan dalam lagu anak yang diturunkan secara turun temurun diceritakan bahwa nenek moyang kita adalah seorang pelaut, yang begitu perkasa mengarungi lautan, sebelum kemudian karena pengaruh kolonialisasi beralih menjadi bangsa yang agraris. Memori akan kebanggaan itu yang ingin disampaikan Shofianto dalam karya ini. Betapa dulu nusantara ini ditakuti akan kemampuan baharinya yang cukup dikenal ke berbagai belahan dunia. Sebuah gambaran untuk merekonstruksi mitos tersebut untuk kemudian didefinisikan ulang melalui simbol kapal besar atau bahtera. Kapal tersebut mengambil tipe kapal *Djong*, sebuah jenis kapal layar kuno yang berasal dari Jawa, yang di katakan digunakan oleh kerajaan Majapahit untuk memperkuat armada maritimnya. Pada karya tersebut, terdapat beberapa gayung kapal berbeda ukuran yang dapat bergerak secara kinetik ke arah depan-belakang secara berkala dan konstan. Dalam penyematan judul, penggunaan kata bahtera pun terbilang cukup simbolik, penamaan bahtera identik dengan kapal penyelamat yang digunakan oleh Nabi Nuh ketika banjir bandang besar melanda bumi ini, sehingga dapat ditafsirkan jika dalam

karya ini, selain membangun mitos tentang nenek moyang di Nusantara, Shofianto juga memiliki harapan 'kapal' ini mampu menjadi penyelamat di bumi Nusantara kelak, dan membawa bangsa ini menjadi besar kembali.



Gambar 2.

Dedy Shofianto, *Bahtera Nusantara*, 2020

(sumber : <https://gudeg.net/read/16550/nandur-srawung-7-berikan-anugerah-&039&039young-rising-artist&039-dan-&039lifetime-achievement-award&039&039.html>
diakses pada 18 November 2020 pukul 09.50 WIB)

Representasi nilai-nilai lokal yang diangkat dalam karya Shofianto pada dua karya di atas merupakan gambaran tentang kepedulian dan harapan sang seniman terhadap kemajuan bangsa ini di kemudian hari. Penggunaan simbol dan mitos yang diangkat dari cerita lokal menggambarkan bagaimana Shofianto ingin mengangkat dan merekonstruksi narasi tersebut agar bisa dimasukkan dalam konteks kini dengan memanfaatkan gerak kinetik sebagai penggugah agar para apresiator mampu terlibat dan masuk dalam karyanya. melalui karya ini, Shofianto seolah ingin mengingatkan kita untuk lebih peduli dengan mengobarkan semangat nasionalisme melalui simbol-simbol nusantara yang mungkin sudah mulai terlupakan, khususnya di generasi muda. Selain itu, pemilihan medium yang mengedepankan salah satu potensi material Indonesia merupakan bahasa Shofianto untuk mengedepankan lokalitas dan identitas personal di dalam kekaryaannya.

C. Simpulan

Identitas personal merupakan hal penting dalam menggambarkan karakteristik spesifik dari sang seniman. Banyak strategi yang digunakan oleh seniman untuk memunculkan karakteristik dari visual yang mereka kembangkan, salah satunya dengan mengikat nilai-nilai lokal dan tradisi sebagai representasi dari identitas mereka. Tak jarang seniman-seniman menggunakan nilai-nilai lokal yang ada di sekitar mereka yang dikemas dalam visual dan bentuk spesifik yang menjadi bahasa personal, inilah keunikan yang ditawarkan seniman-seniman kontemporer sebagai penanda eksistensi mereka. Begitu juga dengan perkembangan seni media baru, walau menggunakan medium-medium yang non-konvensional, yang tak jarang digunakan sebagai barang keseharian namun kita dapat membaca identitas lokal yang kuat pada beberapa seniman di Indonesia, khususnya di Yogyakarta.

Dalam perkembangan seni kontemporer di Indonesia, khususnya bagi seniman media baru, ada kesadaran untuk menyematkan karakteristik yang menjadi latar dari identitas mereka, begitu pula yang dilakukan oleh Dedy Shofianto. Dalam kekaryannya, Dedy Shofianto kerap mengedepankan tentang rekonstruksi mitos lokal yang berlaku di masyarakat. Pemilihan material yang dilakukan oleh Shofianto juga menguatkan pembentukan identitas personalnya. Material kayu yang kerap digunakannya menandakan representasi dari negara tropis yang memiliki banyak hutan dan penghasil kayu yang melimpah. Hal ini yang kemudian dikonstruksikan pada sebuah patung yang bergerak secara berkala, sebuah narasi yang dibangun secara kuat oleh Shofianto, yang kemudian memberikan penanda akan identitasnya sebagai seniman kinetik. Perhatian pada detail dari pergerakan kinetik yang dihasilkan dan penggunaan material kayu yang konstan menjadi kekuatan dalam karya-karyanya.

D. Kepustakaan

- Carroll, N. (2011). Art and globalization: Then and now. *Philosophy of History and Culture*, 31, 377–391. <https://doi.org/10.1163/ej.9789004187955.i-446.123>
- Darmawan, A., Hujatnikajennong, A., Iskandar, G. H., Murti, K., Primadewi, N., & Barry, S. (2006). Apresiasi Seni Media Baru. In *Direktorat Kesenian, Dirjend Nilai, Seni dan Film, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata*.
- Jones, A. (ed). (2006). A Companion to Contemporary Art since 1945. *Reference Reviews*, 20(6). <https://doi.org/10.1108/09504120610687416>
- Mcluhan, M. (1994). Understanding Media The Extentions of Man. In *MIT Press*. MIT

- Press. <https://doi.org/10.4324/9781003018452-9>
- Mustaqim, K., & Ph, D. (2019). *Seni Media (Baru)*: June.
- Popper, F. (1968). *Origins of Kinetic Art*.
- Quaranta, D. (2013). Beyond New Media Art. In *LINK Editions*.
http://www.linkartcenter.eu/public/editions/Domenico_Quaranta_Beyond_New_Media_Art_Link_Editions_ebook_2013.pdf
- Raharjo, R. (2018). *Seni Kinetik (Studi Proses Kreatif dan Karakteristik Karya Rudi Hendriatno)*. 1–9.
- Raikhan, S., Moldakhmet, M., Ryskeldy, M., & Alua, M. (2014). The Interaction of Globalization and Culture in the Modern World. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 122, 8–12. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.01.1294>
- Ramdani, G. S. (2017). *SENI KINETIK MATERIAL KAYU KARYA RUDI HENDRIATNO*. 623–634.
- Stallabrass, J. (2020). Contemporary Art: A Very Short Introduction. *Contemporary Art: A Very Short Introduction*.
<https://doi.org/10.1093/actrade/9780198826620.001.0001>
- Wicaksono, S. H. (2014). The Development of New Media Art in Indonesia. *Bandung Creative Movement*, 1(1), 1–8.
- Wicaksono, S. H. (2022). Pseudo-Reality Representation of Agan Harahap's Photography Work. In *PROCEEDING OF INTERNATIONAL CONFERENCE FOR ASIA-PACIFIC ARTS STUDIES 2022 The 10 ICAPAS Art in the Post-Digital Age for Asia-Pacific Art Studies Indonesia Institute of the Arts*. Graduate School of Indonesia Institute of The Arts Yogyakarta.
- Wicaksono, S. H., & Zuhri, N. A. (2020). Karya-Karya Potret Diri Agus Suwage. *ARS: Jurnal Seni Rupa Dan Desain - Volume 23, Nomor 1 Januari - Maret 2020*, 23.
- Yuliman, S., & Hasan, A. (2001). *Dua seni rupa: pemilihan tulisan Sanento Yuliman*. Yayasan Kalam. <https://books.google.co.id/books?id=CtafAAAAMAAJ>
- Zaelani, R. A. dkk. (2018). *Relasi dan Ekspansi Medium Seni Rupa* (R. A. Zaelani (ed.)). Program Studi Seni Rupa, Fakultas Seni Rupa & Desain, Institut Teknologi Bandung.