

“TULANG PUNGGUNG”

(Tergodakah Kita Oleh Absurditas Edo?)

Oleh: Suwarno Wisetrotomo

Agar tubuh dapat tegak sempurna, tulang punggung harus kuat dan tangguh. Agar tulang punggung kuat, diperlukan kebiasaan perilaku yang benar dan tertib, misalnya membiasakan bergera-gerak (olah raga), dan memperhatikan pola makan yang ‘benar’ untuk membantu terbentuknya tulang, dan organ tubuh lainnya, yang berkualitas. Tulang punggung dalam tubuh kita, terletak di bagian belakang, beruas-ruas, memanjang dari tengkuk hingga bagian pinggul. Sejumlah syaraf, terpusat di bagian tersebut. Meski terletak di bagian belakang, ia justru berfungsi sebagai penopang vital. Jika misalnya, terjadi situasi ekstrim, benturan hingga patah, maka akan berakibat fatal; memicu kelumpuhan. Dengan kata lain, tulang punggung, meski terletak di bagian belakang tubuh kita, namun justru menjadi ‘penopang’ eksistensi tegaknya seluruh tubuh. Itulah bagian dari paradoks realitas, bahkan yang melekat dalam keseharian di tubuh kita.

Di dalam kehidupan kita, ungkapan tulang punggung juga dapat berarti kiasan, yang menyimpan makna konotatif, yakni sebagai ‘sesuatu yang menjadi pokok kekuatan’. Ia, si tulang punggung, baik dalam konteks makna denotatif mau pun konotatif, memiliki arti sebagai penopang agar tegak (badannya, mau pun kehidupannya).

Tulisan ini akan menyoroti karya-karya (dan pameran) Edo (nama aslinya Eduard, dan sering disapa dengan Edo Pop), lahir di Palembang, 21 Agustus 1972, pelukis alumnus Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta, dan kini bersama isteri dan dua orang anaknya tinggal di Yogyakarta. Kata “tulang punggung” dalam konteks (karya-karya) Edo mengisyaratkan tendensi dan makna denotatif dan konotatif sekaligus. Yaitu bahwa Edo tengah berupaya menegakkan “tulang punggung” (kekuatan) karya-karyanya, sedang membangun “tulang punggung” (bagi keluarganya), dan sedang membangun pula “tulang punggung” bagi eksistensi kesenimanannya dan keseniannya.

Demikianlah, dalam pengamatan saya, pameran – yang sudah berlangsung pada tahun 2002 lalu di Purna Budaya Yogyakarta, dan yang akan berlangsung pada [nama galeri] di [nama kota] – dirancang untuk mempresentasikan eksistensi bangunan “tulang punggung” Edo. Dari pameran itu diharapkan akan dapat dipahami, seberapa liat, seberapa tangguh, seberapa kokoh, dan seberapa luas kompleksitas “tulang punggung” Edo. Seluruh karya yang dipamerkan – yang lalu maupun yang sekarang – dapat dianggap sebagai bangunan utuh “tulang punggung” Edo.

Maka pameran ini juga merupakan semacam ajakan untuk menyusuri lorong-lorong bangunan itu. Lalu, di manakah dapat ditemukan simpul pemikiran dan obsesi Edo sebagai ‘oknum’ atau ‘aktor intelektual’ yang merancang dan membangun (menggubah) konstruksi “tulang punggung” – yang berwujud karya-karya seni lukis – dalam ruang pameran ini? Adakah tanda-tanda yang dapat difungsikan sebagai pintu masuk yang dapat mengantarkan kita atau siapa saja, hingga sampai pada dataran pemahaman? Ataukah kita dapat mengabaikan pemahaman itu, dan memposisikan diri untuk berada dalam dataran menikmati saja, dan selebihnya sekadar menyusuri ‘dunia fantasi’ Edo?

Konflik dan Petualangan Visual

Berhadapan dengan karya-karya Edo, adalah berhadapan dengan deretan dan susunan bentuk-bentuk yang tak lazim, yang aneh, dan metafora serta konstruksi suasana absurd. Adakah dan (aspek) apakah yang menggoda kita?

Dua hal penting yang disodorkan Edo yang mula-mula harus dipahami; yakni ketidaklaziman (bentuk dan suasana) serta absurditas. Apakah keduanya merupakan sesuatu yang terpisah, ataukah saling terkait?

Ketidaklaziman dapat mengantarkan pada absurditas, tetapi juga dapat hanya sekadar keanehan semata. Yang pertama karena ketidaklaziman itu hadir nyaris tanpa pilihan (mungkin niscaya), sementara yang kedua karena lebih didorong oleh tendensi mengada-ada.

Jika kembali melihat proses kreatif Edo, sejauh yang ia tuturkan dalam berbagai kesempatan percakapan, gagasan dan bahasa rupanya sesungguhnya tak beranjak

jauh dari realitas di sekitarnya. Ia bertolak dari renungan-renungannya tentang dirinya, tentang isterinya, juga tentang anak-anaknya. Baginya, realitas yang ia lalui dan ia lakoni, bukan hasil dari suatu perencanaan, bukan *by design*. Sebaliknya, justru serba tak pasti, serba remang-remang, bahkan kadang ia rasakan sebagai gelap. Namun, sekali lagi, semuanya sesungguhnya nyata adanya; dirinya, isterinya, anak-anaknya, semuanya teraba. Namun sekaligus tak pasti, meski penuh harapan, terlebih yang berkaitan dengan kedua anaknya (yang pertama bernama Tiang Senja, yang kedua Arus Siang). “Tiang Senja” menjadi sosok nyata, sekaligus metafora; sebuah sosok yang ia harapkan menjadi “penyangga kegelapan”, yang berarti memiliki kekuatan melakukan perlawanan terhadap nilai-nilai yang tak pasti. “Arus Siang” demikian pula, menjadi sosok nyata, sekaligus metafora; sebuah sosok yang ia harapkan memiliki kekuatan menggerakkan atau bergerak menuju cahaya terang; nilai-nilai yang lebih pasti.

Realitas itu nyata adanya. Namun dalam dunia gagasan, Edo melampauinya. Bahkan Edo cenderung membiarkan terjadi benturan antara realitas dengan keliaran ekspresi. Meski, penting untuk dicatat, bahwa dasar pijaknya tetap kenyataan keseharian, bahkan yang paling dekat dengan dirinya. Dalam karya, ia melampaui realitas itu, menjadi catatan-catatan dan kesaksian-kesaksian yang sangat personal.

Apa yang ditunjukkan Edo dengan berbagai idiom yang tak mudah dikenali, tak mudah dipahami, atau tak mudah dimengerti itu, menunjukkan adanya dinamika gagasan dan konflik yang terjadi pada dirinya. Kemudian, itulah eksekusi wujudnya. Bentuk-bentuk yang digubah dalam karya itu tentu memiliki relasi yang erat dengan dunia pikiran Edo yang terus bergulir. Sambung-menyambung nyaris tanpa batas dan tanpa akhir. Edo melakukan perjalanan (perenungan dan pemikiran) ulang-alik, bertamasya di antara kesadaran untuk berkisah di satu sisi, dan di sisi yang lain ingin berkelana sebebaskan-bebasnya di alam rupa (visual). Berada dalam pesona dan gairah – juga konflik dan tegangan – semacam itu, bisa jadi seperti berada dalam situasi ekstase. Akan tetapi, mempertemukan dan menjaga gairah semacam itu tak selalu mudah. Kesadaran berkisah dituntut untuk dapat runtut, tertata, dan komunikatif, sementara kondisi ekstase dan keinginan bertualang mendorong pada situasi bebas dan liar. Pada titik inilah, dalam pengamatan saya, konflik sekaligus kenyamanan

diperoleh Edo. Kehendak untuk bertutur tentang realitas (pengalaman, impian, harapan, kekosongan, kemarahan, cinta, dan sebagainya), bermetamorfosa menjadi keliaran menggubah. Itulah antara lain yang saya maksud sebagai absurditas yang terjadi pada (karya-karya) Edo.

Absurditas dalam konteks bahwa begitu kompleksnya dunia gagasan dan dunia visual Edo. Bukan sekadar realitas yang niscaya, seperti ketika Sisiphos mendorong segumpal batu hingga ke puncak bukit, namun akhirnya menggelinding lagi ke bawah, kemudian didorong lagi, menggelinding lagi, didorong lagi, menggelinding lagi, begitu seterusnya, sebagai manifestasi hukuman dewa. Pada Edo, gubahan-gubahan (karya-karya lukisan) itu, bukanlah “hukuman”. Sebaliknya seperti pahatan-pahatan monumen yang akhirnya menjadi artefak yang dibaliknya tersembunyi sejumlah catatan dan kisah (juga harapan).

Dalam pandangan saya, Edo memang demikian berkehendak untuk berkisah. Sekadar contoh, Edo didera oleh pemahaman terhadap kenyataan seperti ini; bahwa kebajikan (juga kejahatan) terus berputar seperti terjadi daur ulang. Keduanya tak pernah mati, sebaliknya saling berebut eksistensi. Sebagian bahkan seperti proses metamorfosa; terus berubah dan beranak pinak, serta membawa watak (gen) turunan (misalnya pada karya “**Tak Pernah Mati**”, 2000; bejana yang mencitrakan bentuk babi, yang ternyata di dalamnya tersimpan bentuk yang sama).

Ia juga bertutur, bahwa ternyata dirinya tak mampu menghindar dari permainan (dan aturan main), meski pun ia sangat ingin membangun permainan sendiri. Pangkal persoalannya, karena ia terlanjur berada pada aturan permainan dan sistem yang, apa boleh buat, menjeratnya, atau jika mampu ditolaknyanya. Ibarat sosok (tubuh) yang memiliki tiga kaki, dan terperangkap pada mainan, main-main, permainan, dan aturan main (**misalnya terlihat pada karya “Permainan”, 2000**). Terkait dengan permainan dan aturan main, tak jarang memakan korban. Seseorang menjadi korban, karena kehilangan pegangan dan kemudian menjadi limbung. Ia, seseorang itu, terperangkap pada perkara dunia semata, pada yang fisik, yang material, dan akhirnya kehilangan makna serta daya hidup. Edo menggubah persoalan kegelisahan tersebut dengan menarik; tubuh yang penyok, terbungkus rapat, dan lunglai (karya “**Korban**”, 2000).

Masih di sekitar pengalaman personal, Edo menggubahnya menjadi karya **“Mengurai Perjalanan Absurd” (2001)**. Ia ingin menuturkan bahwa dalam meniti hidup, seringkali dihadapkan pada situasi dan realitas yang tak terbayangkan. Misalnya, ketika berada dalam pergaulan, bermasyarakat, berkomunikasi, membangun kesalingmengertian bukanlah perkara mudah. Tak jarang terjadi benturan dalam keseluruhan proses tersebut. Seringkali pula, kita terpaksa terjebak pada situasi tak terpahami (absurd). Karya **“Mengurai Perjalanan Absurd”** merupakan upaya Edo mengkonstruksi situasi tersebut; yaitu seseorang yang terbenam dalam kubangan anomali, dikepung oleh figur-figur aneh, dikelilingi oleh komponen-komponen aneh, dan berada dalam waktu yang aneh pula.

Edo juga bicara tentang memori, mungkin juga tentang ideologi, yang menurutnya tak bisa ditinggalkan atau ditanggalkan begitu saja. Ia akan tetap menjadi bayang-bayang yang harus tersimpan atau disimpan, dikemas rapat-rapat (dan menjadi rahasia), sera tetap menyisakan ruang dan kemungkinan untuk lepas, yang akhirnya justru menjadi pemberontak. Edo menggubahnya secara menarik; figur mirip robot, berusaha bergelayut di bagian belakang kemas yang dililit tali kulit dengan kokoh. Meski demikian, dari dalam figur tersebut masih juga muncul figur berbayang (silhuet), dan di beberapa bagian, masih juga muncul bagian-bagian tubuh seperti kaki, kepala, atau benjolan-benjolan yang mengisyaratkan adanya geliat (pemberontakan) dari dalam (lihat karya **“Perjalanan Sejarah Pribadi”**, 2001).

Pengalaman di sekitar keluarga juga menjadi tema yang menarik bagi Edo. Masa kehamilan isterinya, hingga kelahiran anak pertamanya (Tiang Senja), merupakan pengalaman eksistensial bagi dirinya. “Saya dihadapkan pada kenyataan yang cukup telak, dan menggedor kesadaran saya, berkaitan dengan kehidupan sehari-hari” kata Edo menjelaskan pengalamannya ketika kelahiran anak pertamanya. “Begitu bayi lahir” kata Edo sambil mengingat, “sepertinya isteriku berkata, inilah tunas buatmu, dijaga perkembangannya, dijaga pertumbuhannya, penuhi kebutuhannya”. Isteri melahirkan, bayi dihadapannya, adalah perkara sangat riil, sangat nyata. Akan tetapi, perkara tanggungjawab, perkara menjaga dan memenuhi, adalah, bagi Edo, tak ada disain, tak ada yang pasti. Absurditas kembali mengepung kenyataan seperti itu. Siapakah yang dapat memastikan sebuah masa depan?

Gumpalan benda-benda kekar (kaki) yang menghimpit wajah-wajah mungil dalam karya **“Ini Buatmu”** (2001), merupakan gubahan atas kenyataan semacam itu.

Semua petualangan, perjalanan, dan pengalaman, bagi Edo, akan dikembalikan dan disikapi sebagai doa. “Sebagai makhluk lemah dan tak berdaya” kata Edo, “berdoa merupakan jalan untuk membuka pintu hati, menutup pikiran dari sekadar persoalan dunia”. Berdoa juga semacam melakukan dialog, membuka percakapan dengan Sang Khalik. Seabsurd apa pun realitas, doa merupakan jalan yang harus ditempuh. Edo menggubah situasi tersebut menjadi dramatis: figur yang tercabik, kepala yang diikat, diujungnya mengeluarkan asap, namun tetap dengan tangan menengadah. Di depannya, figur yang juga bopeng dan reyot, tampak tengah berbincang. Figur yang camping itu tengah ditarik oleh seseorang yang begitu kecil, menyusuri padang rumput yang luas. Siapa dan dimakanah ia? Terdapat isyarat tentang kepasrahan yang begitu dalam dan total (**lihat karya “Menyusuri Lorong Rumput”, 2001**).

Sesungguhnya, berbagai hal, baik yang personal mau pun yang universal, bagi Edo selalu dikembalikan (direfleksikan) ke dalam dirinya. Barangkali karena hal itu, karya-karya Edo menjadi terasa sebagai gumam. Bukan teriakan yang penuh otot, apalagi ngotot. Karya-karya Edo menyodorkan paradoks. Sublim, tenang, dalam, terasing, dan sepi, sekaligus mengisyaratkan tegangan, kegelisahan, dan keliaran. Hal lain yang terasa kuat adalah, bahwa benda-benda (bentuk-bentuk) gubahan Edo, meski asing dan aneh, tetapi “hidup” dalam ruang dan waktu (yang aneh pula).

Tegangan, kegelisahan, dan keliaran itu dapat dilacak melalui kecenderungan visual. Antara lain dapat dilihat; bentuk yang tak lazim dan cenderung liar, digubah dengan teknik yang membutuhkan ketekunan dan kesabaran. Warna-warna cenderung harmonis. Kemudian sering menyejajarkan karakter (citra) benda yang kontras; yang lunak dan lembut (kain, kulit, rumput), bersanding dengan citra benda keras (besi, atau tembaga). Kecenderungan semacam itu dapat dibaca sebagai isyarat, adanya tegangan, kegelisahan, keliaran, dan konflik.

Secara keseluruhan, dilihat dari ruang, bentuk, dan benda-bendanya yang aneh, yang menguasai ruang dan tampak dominan, maka karya-karya lukisan Edo

cenderung berada dalam bangunan kecenderungan surealistik. Terdapat suasana asing, mungkin aneh, yang demikian kuat menjadi perhatian.

Ruang pemaknaan atas karya Edo menjadi terbuka (atau sebaliknya tertutup) justru karena sikap dan pilihan Edo yang tidak ‘memihak’ pada suatu kepentingan (ideologi, nilai, atau apa pun) tertentu. Edo tak merasa perlu memberikan kunci-kunci (tanda-tanda) yang dianggap mudah menurut ukuran kelaziman. Sebaliknya, Edo mengandalkan dan memanjakan imajinasinya atas realitas. Edo tampak bermain-main dengan dunia pikirannya, bermain-main dengan realitas, bermain-main dengan kesimpulan. Hal ini saya pahami sebagai bagaimana Edo membebaskan diri dari jeratan petuah atau kotbah pada orang lain. Edo menggubah, dan Edo berada dalam pembebasan. Edo tak merasa perlu memprovokasi pengertian-pengertian yang baku, permanen, atau yang instan tapi tak dalam. Juga jauh dari menginformasikan sesuatu. Edo hanya berguman, dan (jika mungkin) mengajak untuk merenung.

Abnormalitas dan Ancaman

Secara visual, karya-karya lukisan Edo mengisyaratkan situasi abnormalitas. Keanehan, keterasingan, juga tak ada yang pasti (baik yang terkait dengan apa yang ingin dikisahkan, yang ingin diperjuangkan, atau yang ingin dibela). Satu hal yang pasti, Edo mengguratkan catatan dan kesaksian.

Kemampuan artistiknya, pada suatu ketika dapat berbalik menjadi ancaman. Hal itu terjadi ketika imajinasinya atas realitas mulai kemarau, dan bidang gambar tak lagi menjadi “panggung” yang bisa disikapi dengan ringan, main-main, namun tetap dengan daya kreatif yang tangguh. Bukankah “bermain” di atas panggung harus memerlukan kesadaran *blocking*, olah vokal yang memadai, dan kelenturan serta kepiawaian *gesture*/olah tubuh?

Modus operandi ancaman bisa seperti ini: mula-mula ia didorong/dirangsang oleh realitas yang menarik dan penting. Kemudian lahir ide-ide bentuk yang liar. Namun ketika keliaran menjadi tak terkendali, metafora juga tak terkendali (tak ditemukan dengan tepat), maka akan lahir karya yang bisu dan genit. Karya “**Rindu Ribuan Tahun**” (2001) – idenya menarik, judulnya menggoda – merupakan contoh, bagaimana ancaman itu tengah mengendap dan mengincar Edo. Karya yang potensial

itu, terasa kering dan bisu. Obyek berada persis di tengah bidang, citra ruang tidak digarap maksimal, menjadi titik lemah. Abnormalitas, juga absurditas, menjadi beku dan tak lagi menggoda.

Namun kini, setelah hampir dua tahun Edo “berpuasa”, kembali ia menemukan energinya yang optimal. Beberapa karya gubahan tahun 2004, salah satunya adalah “Hikayat Perlawanan” yang dipamerkan dalam tajuk “Barcode” di Taman Budaya Yogyakarta (Festival Kesenian Yogyakarta XVI-2004), menunjukkan kematangan gagasan dan strategi gubahan (visual) Edo. Ia seperti sengaja menyimpan *passion*, sebagai modal berkreasi di waktu yang akan datang.

Abnormalitas, abbsurditas, keliaran bentuk, *passion*, ketekunan/ketrampilan teknik, dan realitas sebagai pijakan, sesungguhnya merupakan aset yang demikian berharga. Dalam pandangan saya, Edo memiliki itu semua. Selebihnya hanya perkara bagaimana mengelola secara cerdas.

Yogyakarta, Juli 2004.

Suwarno Wisetrotomo

Kritikus Seni Rupa.

Dosen Fakultas Seni Rupa & Program Pascasarjana

Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta.