



INSTITUT KESENIAN JAKARTA
SEKOLAH PASCASARJANA

Defamiliarisasi Tubuh
Dalam Seni Rupa Mella Jaarsma

oleh
Firman Lie
NPM 4111160218

TESIS

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat S2
Pengkajian Seni Urban dan Industri Budaya

Jakarta
Agustus 2015

Pernyataan Hak Cipta

Saya menyatakan bahwa tesis ini adalah hasil penulisan saya sendiri, penelitian sendiri, bukan jiplakan, dengan bimbingan dan masukan dari para pembimbing dan penguji. Semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya tuliskan dengan benar.

Jakarta, 20 Agustus 2015

Firman Lie

Lembar Pengesahan Sidang Tesis

Tesis ini telah dipertahankan di hadapan sidang penguji Sekolah Pascasarjana Institut Kesenian Jakarta pada hari Kamis tanggal 20 Agustus 2015 dan telah dinyatakan:

LULUS

Tim Penguji

Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
Dr. Iwan Gunawan, M.Si.	Ketua Sidang	
Prof. Dr. Sapardi Djoko Damono	Pembimbing I	
Manneke Budiman, Ph.D.	Pembimbing II	
Dr. Iwan Gunawan, M.Si.	Penguji I	
Dr. Wagiono Sunarto, M.Sc.	Penguji II	



INSTITUT KESENIAN JAKARTA
SEKOLAH PASCASARJANA
Jl. Cikini Raya No. 73, Jakarta Pusat 10330

LEMBAR PENGESAHAN TESIS

Defamiliarisasi Tubuh
Dalam Seni Rupa Mella Jaarsma

oleh

Firman Lie

Disetujui dan disahkan oleh
Pembimbing I

Prof. Dr. Sapardi Djoko Damono

Pembimbing II

Manneke Budiman, Ph.D.

Mengetahui
Ketua Program Studi

Nyak Ina Raseuki, Ph.D.

Jakarta, 20 Agustus 2015
Disahkan oleh
Direktur Sekolah Pascasarjana
Institut Kesenian Jakarta

Dr. Iwan Gunawan, M.Si.

ABSTRAK

Tubuh dan pakaian merupakan dua visual yang secara bersama-sama memberikan tanda dan kode dalam merepresentasikan makna dan identitas tertentu. Ketika tubuh dan pakaian mengambil posisi di wilayah imajinasi, maka realitas menjadi kenyataan yang berlapis-lapis. Seni rupa bukan media langsung dari persoalan yang terjadi dalam masyarakat. Seni rupa bukan sekadar imitasi realitas dalam masyarakat, melainkan sebuah dunia dengan realitas baru yang diinterpretasi seniman atas realitas dalam masyarakat. Cara menampilkan tubuh manusia pada karya-karya instalasi Mella Jaarsma dengan tubuh model memberikan banyak makna kepada penonton seni rupanya.

Kemampuan kita mengenali citra-citra familiar dalam penggabungan tubuh dengan pakaian yang menggunakan idiom yang tidak lazim diperlambat dalam proses-proses konotasi. Pemahaman terhadap tubuh yang diselubungi pakaian yang menggunakan bahan yang tidak lazim menciptakan metafora yang tidak hanya membuat hal-hal yang asing, tetapi juga membantu untuk menarik perhatian kita keluar dari persepsi yang sudah diketahui.

Defamiliarisasi menggunakan mekanisme mirip dengan pengenalan medium yang sudah kita kenal yang digabungkan dengan medium yang tidak biasa untuk menghalangi persepsi dan bukan membantu pemahaman. Dengan menyediakan deskripsi baru, metafor menyediakan sebuah cara untuk mengajak kita keluar dari cara yang konvensional dan membatasi dalam melihat karya seni yang tidak lazim.

Kata kunci: tubuh, pakaian, idiom, makna, konotasi, defamiliarisasi

ABSTRACT

Body and clothing are two visuals that provide signs and codes in representing certain meaning and identity. When body and clothing are at the imagination level, reality becomes reality in layers. A fine art is not merely an imitation of reality in the society, but a world with new reality that is interpreted by artists based on the reality in the society. How human body is presented in Mella Jaarsma's installation gives various meanings to her audience.

Our ability to identify familiar images found in the body and clothing amalgamation using unconventional idioms is disrupted during the connotative processes. The understanding of body covered by clothing using uncommon materials creates metaphor, which not only produces foreign meanings but also helps to get our attention out of the perception with which we are familiar.

Defamiliarization uses a mechanism that is similar to introducing medium we have already known but it is added with uncommon medium in order to disrupt perception and not to help understanding. With the new description, metaphor provides a way to get us out from the conventional way and limitation in seeing uncommon art works.

Keywords: body, clothing, idiom, meaning, connotation, defamiliarization

KATA PENGANTAR

Tesis ini diajukan dengan rendah hati karena selama proses menuliskannya saya menghadapi kenyataan betapa kurangnya kemampuan menyusun struktur tulisan secara baik dan benar. Dan ditambah lagi keterbatasan pengetahuan teori yang saya miliki. Meskipun begitu, kesempatan yang saya dapatkan untuk belajar menuliskan tesis ini sangatlah saya syukuri. Atas rasa syukur itu saya mau berterimakasih kepada para pembimbing dan para penguji, yang telah sudi meluangkan waktu dan tenaga demi mengarahkan saya menyelesaikan penulisan tesis ini.

Akhirnya rasa syukur saya begitu mendalam ketika telah menyelesaikan penulisan tesis yang berjudul **“Defamiliarisasi Tubuh Dalam Seni Rupa Mella Jaarsma”**. Penulisan tesis ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak, untuk itu di halaman ini saya menyampaikan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terwujudnya tesis ini.

Ucapan terima kasih disampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sapardi Djoko Damono selaku dosen pembimbing 1 yang telah banyak membantu mengarahkan, mengoreksi, dan memberi masukan untuk penulisan tesis ini.
2. Bapak Manneke Budiman, Ph.D. selaku dosen pembimbing 2 yang telah banyak membantu mengarahkan, mengoreksi, dan memberi masukan untuk penulisan tesis ini.
3. Bapak Tommy Christomy, Ph.D. selaku dosen pengajar yang banyak memberikan inspirasi kepada saya.
4. Bapak Dr. Iwan Gunawan, M.Si. dan Dr. Wagiono Sunarto, M.Sc. selaku penguji tesis yang telah memberikan pandangan dan masukan yang sangat berarti dalam menyempurnakan tesis ini.
5. Ibu Sonya Sondakh, M.Sn. yang telah sangat membantu dan memberi masukan urutan penulisan, mengingatkan dan memberi dukungan moral selama penulisan tesis ini.
6. Bapak dan Ibu dosen pengajar Pascasarjana Institut Kesenian Jakarta.
7. Seluruh staf administrasi Sekolah Pascasarjana Institut Kesenian Jakarta.

8. Teman-teman di Fakultas Seni Rupa Institut Kesenian Jakarta yang selama ini memberikan dukungan moral dan berbagai fasilitas termasuk bahan bacaan yang sangat bermanfaat.
9. Teman-teman di Phalie Studio Jakarta yang banyak membantu dan mendorong agar saya tetap semangat dalam penulisan tesis ini.
10. Teman-teman angkatan 6 Sekolah Pascasarjana Institut Kesenian Jakarta yang telah saling memberi semangat.
11. Teman-teman Sanggar Embun di Kota Serang yang sudah membantu mencetak tesis ini waktu menjelang sidang.
12. Semua pihak yang tak dapat disebutkan satu persatu dan telah membantu terwujudnya tesis ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tesis ini masih belum sempurna, walaupun begitu, diharapkan tesis ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan.

Jakarta, Agustus 2015

Daftar isi

· Halaman Judul	
· Lembar Pengesahan Sidang Tesis	
· Lembar Pengesahan Tesis	
· Abstrak/ Abstract	
· Kata Pengantar	
· Daftar Isi	
· Daftar Gambar	
Bab 1 Pendahuluan	1
1.1 Membaca kembali idiom tubuh dalam karya seni rupa	3
1.2 Pertanyaan Penelitian	8
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Fokus Penelitian	9
1.5 Lingkup Penelitian	9
1.6 Manfaat Penelitian	9
Bab 2 Defamiliarisasi	10
Bab 3 Analisis Karya-Karya Seni Rupa Mella Jaarsma	14
3.1 <i>Hi Inlander</i> (1998 – 1999)	14
3.2 <i>I Fry You 1 dan 2</i> (2000)	19
3.3 <i>SARA-swati</i> (2000)	22
3.4 <i>The Follower</i> (2002)	26
3.5 <i>Refugee Only</i> (2003)	28
3.6 <i>Rubber Time II</i> (2003)	32
3.7 <i>The Warrior, The Healer, The Feeder</i> (2003)	34
3.8 Tubuh dan pakaian pada karya seni rupa Mella Jaarsma	37
Bab 4 Struktur dan pola karya seni rupa Mella Jaarsma	44
Bab 5 Simpulan	52
Daftar pustaka	56

Daftar Gambar

Gambar 1. <i>Venus of Willendorf</i>	4
Gambar 2. Lukisan dinding mesir	5
Gambar 3. <i>Kritios Boy</i>	7
Gambar 4. <i>David (Michelangelo Buonarroti)</i>	7
Gambar 5. <i>Apoxyomenos</i>	7
Gambar 6. <i>Birth of Venus (Sandro Botticelli)</i>	7
Gambar 7. <i>Vertumnus</i> (Mannerist Giuseppe Arcimboldo)	10
Gambar 8. <i>Hi Inlander</i> (1998 – 1999)	14
Gambar 9. <i>I Fry You 1 dan 2</i> (2000)	19
Gambar 10. <i>SARA-swati</i> (2000)	22
Gambar 11. <i>The Follower</i> (2002)	26
Gambar 12. <i>Refugee Only</i> (2003)	28
Gambar 13. <i>Rubber Time II</i> (2003)	32
Gambar 14. <i>The Warrior, The Healer, The Feeder</i> (2003)	34

Bab 1 Pendahuluan

Mella Jaarsma, seorang seniman yang datang dari Belanda, telah menetap dan bekerja sebagai seniman di Indonesia sejak 1984. Mella Jaarsma lahir pada 1960 di Emmeloord di Belanda. Pendidikan seni rupa mula-mula didapat di Belanda dari 1978-1984 di Akademi Minerva di Groningen. Mella awalnya mengambil jurusan seni tekstil, tapi kemudian studinya beralih ke bidang *Experimental Painting and Monumental Art*.

Di Jakarta, Mella pernah belajar satu semester di Institut Kesenian Jakarta (IKJ). Dia kemudian pindah ke Yogyakarta dan belajar di Institut Seni Indonesia (ISI). Yogyakarta kemudian menjadi tempat menetapnya, dan pada 1988 Mella Jaarsma mendirikan Galeri Cemeti yang kemudian menjadi Rumah Seni Cemeti 1999 dengan suaminya, Nindityo Adipurnomo.

Sejak 1990an karya-karya seni rupa Mella Jaarsma sering mengeksplorasi pakaian sebagai suatu elemen bentuk yang diselubungkan pada tubuh manusia. Objek pokok yang dapat penulis sebut dalam melihat karya-karya Mella yang ia buat selama ini pastilah tubuh manusia dengan berbagai bentuk pakaian yang diselubungkan. Ini terlihat dari karyanya *Pralina-Fire Altar*, yang ia buat untuk masyarakat desa Munduk, Ubud, Bali pada 1993 dan berlanjut sampai karyanya pada 2014. Tubuh manusia seolah-olah menjadi tempat Mella menyatakan ekspresinya. Tubuh manusia itu dipakaikan selubung dengan bentuk-bentuk yang menyerupai pakaian yang terbuat dari berbagai bahan yang didapat dari mana saja.

Segi lain yang agak spesifik adalah idiom-idiom yang digunakan pada karyanya dihubungkan antara satu dengan lainnya dengan bahan pakaian yang ditampilkan pada tubuh manusia, mengingatkan penulis pada pakaian di awal kebudayaan manusia. Pada pakaian yang diperagakan dengan tubuh model yang terbuat dari bahan yang berbeda di setiap karyanya, Mella seolah ingin menunjukkan ekspresi yang berbeda. Si peraga tampak telanjang polos sampai menyilangkan tangannya menutupi bagian yang terbuka. Mella sedang mempertanyakan hal mendasar, yaitu antara kehadiran kita sebagai manusia dan kebudayaan di sisi lain sebagai sebuah pakaian. Sebuah tanda yang kemudian menjadi simbol yang sarat makna. Peraga pakaian dalam karya-karya Mella seperti memerangkapkan diri model dalam sebuah kurungan, yaitu pakaian.

Penulis melihat karya-karya semacam ini, yaitu tubuh manusia diselubungkan pakaian yang terbuat dari kulit binatang, dan bertanya apakah Mella Jaarsma

menyampaikan sebuah simbol? Apakah penulis bebas memberikan makna?. Di sinilah penulis merasakan adanya sesuatu yang mesti diurai lebih lanjut tentang karya-karyanya. Tarik menarik antara medium kulit binatang dan bentuk pakaian yang diselubungkan pada tubuh manusia tentu menghadirkan nilai-nilai. Pakaian dengan tubuh manusia terus melahirkan makna dan nilai-nilai pada lingkungan tempat seniman hidup.

Dalam tesis ini penulis terus menggunakan istilah 'pakaian' dalam menganalisis karya-karya Mella Jaarsma. Hal ini didasarkan pada definisi yang luas atas istilah 'pakaian' yang merupakan suatu selubung dari tubuh. Pakaian pada karya-karya seni rupa Mella dikenakan oleh model-model di pembukaan pamerannya. Pakaian-pakaian itu umumnya menutupi seluruh tubuh model, kecuali mata, kaki dan kadang-kadang tangan. Pakaian-pakaiannya yang dibuat lewat daur ulang, konfigurasi ulang, menyandingkan bahan *readymade* atau citra tertentu.

Bahan dan citra bersumber dari lingkungan setempat, seperti bentuk pakaian yang didasarkan pada jilbab atau agak menyerupai jilbab. Jilbab umumnya digunakan untuk menutupi rambut dan leher yang dipakai oleh banyak perempuan muslim Indonesia. Pada pakaian karya seni rupa Mella Jaarsma, gaun longgar yang digunakan pada tubuh termasuk lengan panjang secara keseluruhan tampak seperti pakaian perempuan muslim Indonesia. Apa yang ditampilkan pada karya-karya Mella tersebut, yang bentuknya merupakan pakaian itu, menimbulkan banyak penafsiran makna yang ingin disampaikan kepada publik.

Dari karyanya ini, keinginan Mella untuk berdialog dan mengenali macam-macam kebudayaan terlihat sangat serius. Ini bisa dilihat dari cara dia menguraikan gagasannya dengan membangun penataan struktur bentuk dengan medium yang ada dan akrab, yang kemudian menjadi pakaian yang digunakan dalam karya-karyanya, dan eksplorasi terus-menerus dari bahan dan bentuk struktural tubuh. Dalam hal ini, karya-karyanya mengeksplorasi kemungkinan komunikatif lebih luas namun di dalamnya terselip makna yang tersembunyi.

Instalasi yang menggabungkan tubuh dan pakaian yang dibuat dari kulit binatang ini telah menampilkan asosiasi bentuk-bentuk yang bisa dilihat secara nyata juga tidak lazim dan sekaligus intervensi perasaan aneh di ruang publik, karena tampilan tubuh yang menggunakan pakaian yang secara penataannya tidak umum.

1.1. Membaca kembali idiom tubuh dalam karya seni rupa

Dalam perkembangan karya seni rupa, tubuh telah menjadi lingkungan visual kita di mana pun berada. Visual tubuh digunakan sebagai bentuk pada billboard iklan, begitu juga di televisi dan aneka video, majalah, koran dan tabloid. Di segala tempat, sepertinya tubuh adalah satu-satunya bahasa komunikasi yang paling mudah dimengerti. Tubuh sering menjadi representasi berbagai kepentingan dan persoalan ekonomi, sosial, dan politik.

Tubuh sebagai representasi realitas yang ada dalam masyarakat menunjukkan tubuh adalah bendawi yang disajikan kembali lewat karya seni rupa. Sepanjang sejarah seni rupa, sudah sering kita melihat representasi tubuh dalam bentuk, medium, dan gaya yang berbeda-beda sesuai dengan ide atau gagasan pemikiran perupanya.

Tubuh sebagai bentuk sering tampil menjadi obyek dan konotasi. Tubuh adalah bagian dari seluruh realitas. Tubuh muncul pada karya seni rupa yang mempersoalkan manusia, dan tubuh sesungguhnya tak punya daya yang otonom untuk menentukan identitas dirinya. Di satu sisi, tubuh adalah identitas jika digabungkan dengan bentuk pakaian yang menyelubungi. Sementara di sisi yang lain, peradaban manusia telah menjadikan tubuh sebagai suatu kode atau tanda yang bermakna. Bentuk tubuh yang ada akhirnya tidak memadai untuk menyatakan diri karena sebagai medium selubung tubuh dapat melekatkan citra tertentu di hadapan orang lain. Seperangkat pakaian pun lantas berfungsi ganda untuk mengatasi keberdayaan tubuh secara fisik maupun simbolik. Dalam fungsi simboliknya, pakaian menutupi apa yang seharusnya tak tampak, seraya memperlihatkan sesuatu yang ingin kita ekspos kepada orang lain.

Tubuh dan pakaian menjadi dua visual yang secara terus menerus memberikan tanda dan kode dalam merepresentasikan makna dan identitas tertentu. Ketika tubuh dan pakaian mengambil posisinya di wilayah imajinasi, maka realitas tidak lagi menjadi kenyataan yang sesungguhnya. Dengan perspektif ini, kehadiran sebuah karya seni meliputi permasalahan yang terjadi dalam masyarakat (realitas), dan seniman memprosesnya menjadi karya seni rupa, sekaligus merupakan representasi dan abstraksi dari realitas. Dengan demikian, seni bukan media langsung dari realitas, melainkan sebuah kreasi yang mencoba mencuri perhatian penikmat seni.



Venus of Willendorf

Misalnya, visualisasi tubuh sudah sejak zaman prasejarah, seperti pada patung *Venus of Willendorf*, sebuah patung wanita milik bangsa Nomad yang berukuran 10 cm terbuat dari batu kapur. Patung ini tanpa busana, memiliki dada, perut, paha, pantat yang sangat besar dan dilebih-lebihkan. Penggambaran ini bukan tanpa maksud karena bagian wajah tidak divisualisasikan. Latar belakang penggambaran tersebut karena bangsa Nomad dahulu hidup di Zaman Es, sehingga kesuburan dan kegemukan menjadi hal penting dan sangat didambakan. Bentuk yang berlebihan ini didambakan oleh bangsa Nomad. Hal ini menunjukkan bahwa, sekalipun belum ditemukan tulisan, sang seniman ingin menyampaikan pesan melalui karyanya secara langsung dengan cara melebih-lebihkan bagian-bagian tubuh yang dianggap penting, sehingga orang tahu bahwa ia ingin menggambarkan sosok wanita yang dipercaya sebagai dewi kesuburan. Hal yang menarik di sini adalah ikon dewi kesuburan tidak dibuat dengan wajah cantik, atau berambut panjang terurai, tapi justru wajah yang tidak dieksploitasi. Hal yang tidak realistik, seperti bagian tubuh dada yang besar, perut dan pinggul, justru lebih mudah ditangkap oleh mata.

Berbeda dengan visualisasi dari Mesir, bentuk tubuh yang terdapat di Piramid juga tidak realistik, tetapi sudah mulai mengacu pada bentuk yang sebenarnya. Sekalipun bentuk yang ditampilkan masih kaku, ia sudah mulai mengadopsi prinsip aneka tampak, di mana mata terlihat dari depan, hidung terlihat dari samping, posisi badan menyamping, juga terlihat dari depan. Penggambarannya terstruktur, dan hal ini menjadi ciri khas Mesir dalam memvisualisasikan tubuh dengan aneka tampak. Kejanggalan ini disengaja agar gambar mudah dikenali.



Seniman Mesir yang ingin membuat lukisan atau ukiran dinding akan mulai dari dada yang menunjukkan bahwa bagian depan menekankan ciri bentuk “V”, tapi pada wajah akan terlihat profilnya. Agar representasi tidak rumit, maka dibuat menjadi dua dimensi. Walau dada sudah dilihat dari depan, tangan masih dapat disatukan. Ini menunjukkan tangan kiri dan kanan tak perlu berbeda, telapak tangan menghadap keluar, dan semua jari-jari tangan seragam sama panjang. Selain kelihatan lurus, kaki juga tidak begitu berbeda, kedua telapak kakinya diperlihatkan menyamping juga. Yang juga penting adalah bentuk kepalanya. Meskipun wajah pada karya seni Mesir ini terlihat jelas profilnya, mata terlihat dari depan. Maka, kita juga akan mengatakan bahwa ini adalah cara representasi tubuh yang tidak realistis.

Karya seni orang Mesir pada zaman Firaun menampilkan citra tubuh yang cenderung kaku dan skematis. Selama ribuan tahun, gaya melukis seperti itu tidak berubah. Citra mereka terdorong oleh konsistensi dan keteraturan. Ini merupakan representasi dari ketatnya aturan dan pola sosial masyarakat Mesir. Hirarki yang ketat ditampilkan pada piramida mereka (berbentuk segitiga dengan bagian atas mengerucut) yang tersohor, yang dibuat dengan perhitungan matematis sehingga menghasilkan struktur yang rapi dan teratur.

Begitulah gambar tubuh dan bangunan-bangunan Mesir itu dibuat dengan skala yang teratur dengan garis-garis horizontal dan garis-garis vertikal, yang kita kenal sebagai cara kerja ukuran keteraturan. Beda lagi representasi tubuh pada zaman Yunani. Budaya keindahan tubuh menyita perhatian pusat kehidupan seluruh Yunani, dari Athena hingga Agregento di pantai Sisilia modern. Pada masa Yunani purba, tubuh sempurna adalah tubuh atletis. Jadi, pria tanpa malu-malu terobsesi dan bangga pada fisik tubuh. Seniman Yunani

telah menciptakan dengan tepat tubuh manusia yang sangat realistis. Ini petunjuk bagi kita bahwa seni Yunani klasik merupakan contoh representasi tubuh yang sempurna.

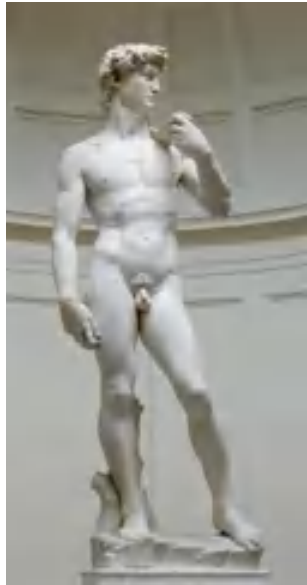
Citra tubuh pada karya seni orang Yunani purba terlihat berupaya realistis. Mereka selalu menampilkan citra tubuh yang atletis dan menyerupai bentuk asli. Tubuh yang sempurna adalah tubuh yang atletis. Hal ini didasarkan pada kepercayaan bahwa dewa-dewa mengambil rupa manusia dan memiliki tubuh yang indah. Dengan berusaha memiliki tubuh ideal itu, orang Yunani merasa seolah memiliki sifat ketuhanan. Bentuk karya seni tubuh manusia mereka berkembang agar dapat sesuai dengan tubuh asli manusia.

Tidak heran mengapa patung-patung Yunani sangat terkenal. Para seniman Yunani merevolusi gaya pembuatan patung hingga menyerupai bentuk dan ukuran asli tubuh manusia. *Kritios Boy* atau *Kritian Boy* adalah pencapaian tersebut. Patung itu menampilkan bentuk yang sesuai dengan bentuk asli tubuh manusia. Namun, representasi sesuai bentuk asli itu tak bertahan lama. Para seniman tidak puas dengan bentuk tersebut karena nuansa estetis yang dihasilkannya ternyata biasa-biasa saja. Malah, penemuan setelah *Kritios Boy* atau *Kritian Boy* memperlihatkan bentuk patung yang lebih menonjolkan lekuk dan otot sehingga menampilkan citra tubuh kekar yang lebih menggugah.

Patung monumental David karya Michelangelo Buonarroti yang dibuat antara 1501-1504 digambarkan begitu sempurna secara fisik. Perut ramping dan mengencang, dada cukup bidang, dan trisep-bisep di kedua lengan begitu berisi. Bahkan, dalam pembacaan lebih lanjut atas karya tersebut, tubuh David bisa dilihat dalam dua pilahan, yakni citra kehidupan yang aktif dan kehidupan yang kontemplatif. Pembacaan ini didasarkan pada gerak dan posisi kedua tangan David. Tangan sebelah kanan, meski menjulur ke bawah, mengisyaratkan citra kesigapan dengan posisi telapak tangan yang menggenggam batu, berikut lengan yang setengah mengencang, sedang tangan kiri tampak rileks dan tanpa beban, tengah menggapai kain di depan pundak, bagai sebuah isyarat untuk memulai melontarkan batu ke musuh.



Kritios Boy



David (Michelangelo Buonarroti)

Tubuh yang dimaknai dengan posisi tangan dan kaki menunjukkan pengaruh pada gagasan dan bentuk-bentuk karya seni Yunani dan Romawi Kuno sebagai titik berangkat. Citra tentang tubuh (laki-laki) yang ideal versi Michelangelo (Renaissans) ini banyak diperbandingkan secara fisik dengan patung periode Klasik karya Lysippus, Apoxyomenos (*The Scraper*), yang dibuat pada 330 Sebelum Masehi. Karya seniman Lysippus ini juga mencirikan citra ideal fisik laki-laki, dengan proporsi dan gerak kaki yang nyaris sama.



Apoxyomenos



Birth of Venus (Sandro Botticelli)

Michelangelo tentu bukanlah yang pertama atau satu-satunya seniman yang mengeksplorasi tubuh. Pada kurun masa Renaissans, sebelum dan setelah munculnya patung

David itu, atau rentang periode berikutnya, yakni pada era Barok, banyak tercatat pelukisan tubuh-tubuh manusia di atas kanvas seniman yang terinspirasi oleh diskursus pencerahan dan rasionalisme. Ada *Birth of Venus*-nya Sandro Botticelli (1482), yang mengeksplorasi tubuh perempuan. Ada juga *The Martyrdom of St. Matthew* dan *The Dead of the Virgin*-nya Caravaggio (1602), yang menguatkan teknik *chiaroscuro* (terang-gelap untuk penekanan citra volume pada objek) sehingga memberi kesan dramatis pada penggambaran tubuh-tubuh dalam lukisan. Kemudian, berlanjut pada karya-karya Jose de Ribera (*The Martyrdom of St. Bartholomew*, 1639) dan Peter Paul Rubens (*The Descent from the Cross*), Hendrick Terbrugghen (*St. Sebastian Attended by St. Irene*, 1625) juga Rembrandt van Rijn (*The Descent from the Cross*, 1633), yang menampilkan tubuh-tubuh menjelang ajal, dengan ceceran darah, wajah pucat pasi dari figur-figur yang mengiba dan menyertai subjek utama dalam lukisan.

Bila dilihat mulai dari karya patung *Venus*, yang langsung mencolok mata adalah fitur tertentu yang tak terlihat, dilupakan atau diabaikan, seperti wajah dan tangan, sedangkan fitur lain seperti dada dan perut sangat dilebih-lebihkan.

Karya seni rupa melihat tubuh sebagai suatu sistem simbol, dan segala sesuatu melambangkan tubuh. Pengalaman fisik tubuh selalu dimodifikasi oleh kategori-kategori sosial yang sudah diketahui, yang terdiri dari pandangan tertentu masyarakat. Cara menampilkan tubuh manusia pada karya-karya instalasi Mella Jaarsma dengan tubuh model memberikan banyak makna kepada penonton seni rupanya. Observasi semacam ini selalu mengaitkan tema-tema karyanya dengan persoalan sosial yang nyata ada di sekitarnya.

1.2. Pertanyaan Penelitian

- 1.2.1 Mengapa Mella Jaarsma menggunakan tubuh manusia yang kongkret sebagai idiom dalam karya-karya seni rupanya?
- 1.2.2 Apa relasi idiom tubuh manusia dengan idiom pakaian yang terbuat dari berbagai jenis bahan pada karya-karya Mella Jaarsma?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan hubungan antara tubuh dengan pakaian, khususnya bagaimana tubuh dan pakaian menjadi idiom pada karya seni rupa. Dengan

demikian, akan diperoleh pemahaman idiom tubuh dan idiom pakaian yang terbuat dari berbagai jenis bahan memberikan latar belakang sosial, politik dan budaya terhadap realitas. Penggabungan idiom tubuh dan idiom pakaian yang ditemukan sehari-hari yang melahirkan karya-karya seni rupa dengan pengungkapan makna untuk membangun konotasi tertentu.

1.4. Fokus Penelitian

Penelitian ini meletakkan fokus pada penggunaan tubuh dan pakaian pada karya seni rupa Mella Jaarsma melalui kajian idiom rupa, tubuh, serta pengalihan objek yang denotatif menjadi konotatif. Untuk memahami penggunaan metafora yang terungkap, digunakan latar belakang budaya dan politik agar dapat diketahui hubungan antara idiom-idom yang digunakan pada pakaian dengan konotasi tertentu.

1.5. Lingkup Penelitian

Objek Penelitian ini adalah karya-karya Mella Jaarsma, yang dibuat sekitar 1998 hingga 2009, yang hanya menggunakan idiom tubuh model dan idiom pakaian atau selubung yang tampak pada karya seni rupanya.

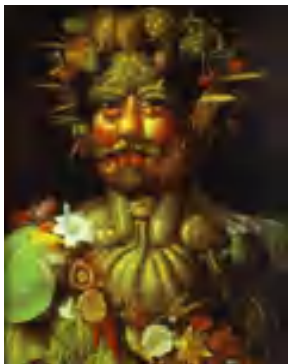
1.6. Manfaat Penelitian

- 1.6.1. Temuan penelitian dapat memberi gambaran tubuh manusia dengan selubung pakaian memiliki interelasi situasi sosial-politik dengan kebudayaan, yang memicu lahirnya karya-karya seni rupa.
- 1.6.2. Melalui penelitian ini dapat dikembangkan kerangka pendekatan dan metode analisis segi perupa / visual untuk diaplikasikan pada penelitian lebih lanjut, baik untuk bidang seni rupa maupun untuk bidang keilmuan yang lain.
- 1.6.3. Secara umum hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pengamat seni rupa, pengajar, kurator, instansi museum dan galeri serta redaksi media massa, untuk memperoleh gambaran mengenai idiom tubuh manusia dan idiom pakaian dalam karya seni rupa.

Bab 2 Defamiliarisasi

Representasi tubuh manusia adalah citra yang dapat dikenali tentang bentuk manusia atau bagian-bagian yang membentuknya, seperti wajah atau kedua tangan. ikon-ikon ini menghasilkan lebih banyak hal, lebih familiar, dan lebih sesuai.

Melihat bentuk-bentuk yang dapat dikenali dalam citraan yang bersifat kebetulan (*accidental image*) merupakan permainan iseng (*innocent game*) yang kita semua mainkan. Leonardo da Vinci dikatakan pernah melempar spons yang dilumuri cat ke dinding studionya, kemudian memeriksanya untuk berusaha menemukan citra apa pun yang mungkin diungkapkan oleh spons tersebut, dan Max Ernst membuat teknik gosokan (*frottage rubbing*) pada dinding-dinding yang berplester untuk tujuan yang sama. Keduanya berusaha untuk memperkenalkan hal yang bersifat kebetulan tersebut sebagai pengalihan dari pemikiran yang bersifat kebiasaan. Kedua tindakan tersebut membebaskan seniman dari kebiasaannya dengan memaksanya untuk mengungkapkan bentuk-bentuk yang tersimpan dari pelbagai pola yang samar.



Vertumnus adalah sebuah lukisan karya pelukis Mannerist Giuseppe Arcimboldo diproduksi di Milan pada 1590-1591. Lukisan ini merupakan potret Kaisar Romawi Suci Rudolf II, yang kembali dibayangkan sebagai *Vertumnus*, dewa Romawi metamorfosis di alam dan kehidupan; buah-buahan dan sayuran melambangkan kelimpahan Zaman Keemasan yang telah kembali di bawah pemerintahan Kaisar.

Pencitraan tubuh manusia yang samar-samar dimanipulasi oleh pelukis yang berasal dari Milan pada abad ke 16, Giuseppe Arcimboldi, yang memasang lukisan-lukisan wajah menakutkan dengan buah-buahan dan sayur-sayuran, dan pada abad ke-20 oleh Salvador Dali. Keduanya membangkitkan pada orang-orang yang melihatnya “kejutan dalam pengenalan” (*shock of recognition*) tertentu melalui lukisan-lukisan yang tidak memiliki kandungan yang serius dan hanya meminta kita untuk menanggukkan ketidakpercayaan kita. Kedua seniman tersebut mengandalkan keganjilan-keganjilan dalam persepsi dan tingkat penerimaan kita terhadap citra tubuh.

Tubuh adalah sebuah wujud yang sangat kompleks. Ia tidak bisa didefinisikan sebatas fakta biologis atau entitas organik sebagai kerangka fisik belaka. Tubuh memiliki rujukan dalam dunia sosial, budaya, politik, psikologi, filsafat, dan lain-lain.

Kehadiran tubuh pada karya-karya Mella Jaarsma yang digabungkan dengan pakaian yang terbuat dari bahan-bahan yang beragam dan berkesan aneh memunculkan perubahan yang denotatif menjadi yang konotatif. Dengan tampilan semacam ini, tubuh yang dipakaikan pakaian yang mirip jubah ini memaksa kita untuk mengakuinya sebagai bukan realitas, tapi memaksa kita untuk mengenali perbedaan antara representasi dan realitas, dan lebih dari ini, kekuatan representasi menjadikan realitas itu bermakna, namun maknanya tidak tetap.

Ketika sesuatu menjadi terlalu akrab, ia kehilangan esensinya. Ini menjadi bagian dari latar belakang tubuh dan pakaian sebagai bagian yang rutin kita lihat dan akrab dengan kita. Karena bentuk semacam ini sudah biasa kita lihat, maka menjadi membosankan, dan kita mulai mencari sesuatu yang baru, sesuatu yang spontan, dan siklus ini akan terus dan terus berlangsung. Kita mengalami rutinitas yang sama berulang-ulang ke titik yang menjadikan kita berfungsi seperti robot dalam situasi tertentu. Kita melihat orang lain dari perspektif dan membayangkan diri kita terpisah dari bentuk-bentuk keberadaan.

Deotomatisasi memberikan kesempatan penglihatan publik dan pendengaran publik untuk menggunakan indra yang lain. Teori ini adalah *defamiliarization*, yang pertama kali dijelaskan oleh Viktor Schklovsky, yang memaksa penonton untuk melihat hal-hal yang familiar dengan cara yang asing dalam rangka meningkatkan persepsi dari yang biasa. Hasilnya adalah membutuhkan usaha meningkatkan persepsi untuk membuat kita menyadari bahwa komunikasi dengan tubuh membuat kerja persepsi kita meningkat selama keasingan terjadi. Hal ini dibangun di atas gagasan bahwa tidak ada cara untuk memeriksa situasi normal, tanpa menempatkan diri di luar untuk membuat perilaku sosial sehari-hari yang aneh.

Idiom menyediakan pemaknaan yang paralel dengan peristiwa yang ingin disampaikan melalui bahasa metafora visual. Metafora menyediakan satu sarana 'menerobos dinding' untuk memilih perspektif lain dari yang mungkin biasa. Tampaknya, defamiliarisasi membuat keterasingan makna pada bentuk-bentuk familiar. Kita menyadari bahwa deskripsi kebiasaan kita tidak sepenuhnya cukup untuk mengungkapkan realitas yang

pada hakikatnya berlapis-lapis, sehingga kebiasaan tentang makna terhadap suatu idiom memaksa kita untuk mengenali perbedaan antara representasi dan realitas.

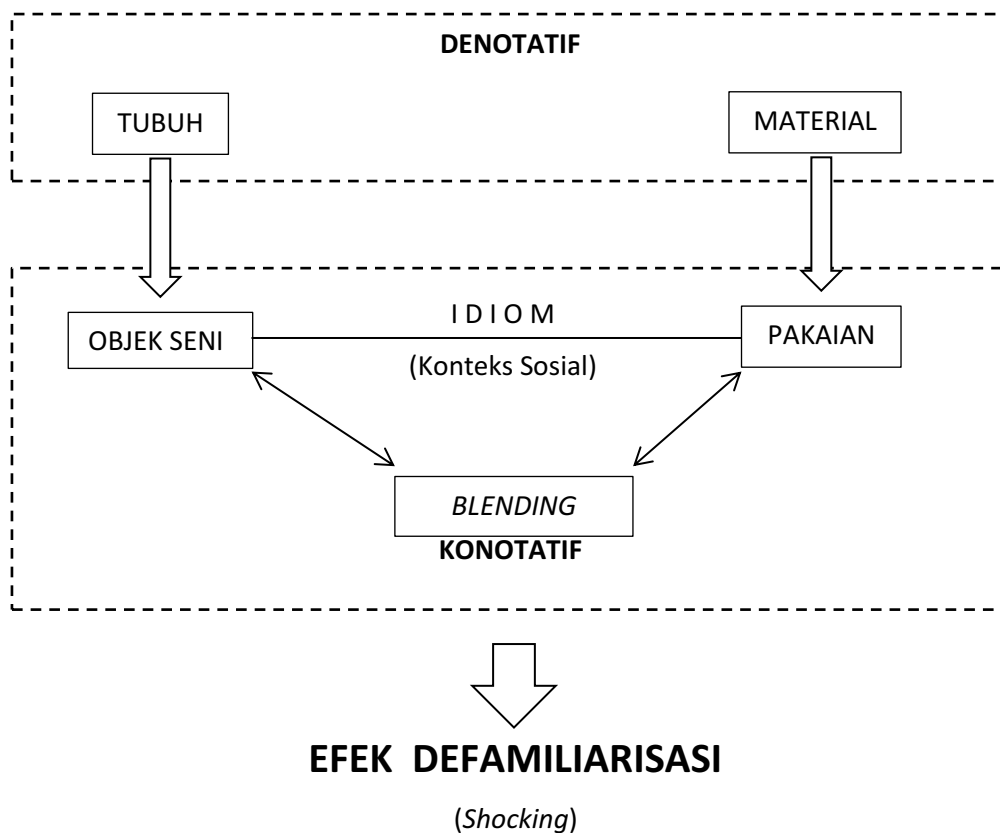
Gangguan terhadap realitas ini merupakan usaha untuk membuat pengalihan sesuatu yang akrab ke sesuatu yang asing, untuk menumbangkan persepsi biasa dan mengganggu banalitas kehidupan sehari-hari. Namun, formulasi dan fungsi sangat berbeda, sementara *defamiliarization* Shklovsky adalah transformasi estetika dengan suatu perubahan yang membuat yang akrab terlihat aneh. Penggabungan tubuh dengan visual pakaian sengaja dapat memiliki efek kehadiran konten atau gambar, ambiguitas, simbol, atau apa pun yang ingin disampaikan terhadap tubuh dan pakaian untuk membangkitkan pelbagai reaksi dan sikap.

Pada 1917, Shklovsky menerbitkan "Seni sebagai Teknik," salah satu pernyataan yang paling signifikan dari Formalisme. Dalam esai ini, Shklovsky menetapkan istilah formalis 'dengan konseptualisasi sebelum estetika, dengan alasan seni tidak "berpikir dalam gambar". Ia menegaskan, inovasi artistik terjadi dalam bentuk, bukan pada citra. Sebaliknya, dalam kehidupan sehari-hari, pengaturan gambar dan kata-kata bukanlah tindakan sadar tapi hanyalah kebiasaan. Shklovsky berpendapat bahwa, dengan cara ini, persepsi kita sehari-hari menjadi "matematis" dan "otomatis," di mana realitas digantikan dengan simbol-simbol dan dalam seni melakukan pengalihan kebosanan. Tujuannya, menurut Shklovsky, untuk memberikan sensasi realitas seperti yang dirasakan dan tidak seperti yang dikenal. Teknik seni adalah untuk membuat objek terkesan 'asing'.

Selain itu, keterasingan telah tumbuh melampaui penekanan pada konsumsi dan rekreasi. Kita sekarang hidup di dunia "kacamata", di mana semua kehidupan direduksi menjadi gambar dan representasi. Kita terasing dari semua aspek lingkungan kehidupan, pengetahuan dan hubungan, budaya dan kesadaran.

Defamiliarization memaksa kita untuk melihat dengan mata segar, mendengar dengan telinga segar, untuk berpikir dengan pikiran segar, merasa segar dengan perasaan, yaitu untuk menghentikan proses *habitualization* dan memaksa kita benar-benar melihat, mendengar, memikirkan, dan merasa dalam kaitannya dengan sesuatu (atau seseorang), bukan hanya bergerak melewatinya. *Defamiliarization* memaksa gelar intens kewaspadaan, dan bahkan mencari, di luar ini, untuk mempromosikan rasa heran.

Defamiliarization menggunakan sesuatu yang asing dan menggelisahkan untuk mengganggu. *Defamiliarization* dalam proses kreatif adalah mekanisme untuk mengundang atau lebih tepatnya untuk memaksa seniman mengeksplorasi lebih jauh untuk menciptakan potongan-potongan realitas. Eksplorasi penting untuk seniman mengembangkan perhatian dalam asosiasi dan narasi agar seniman menemukan koneksi antara bentuk dan idiom dalam membangun representasi yaitu dengan menghambat pemahaman narasi. Sehingga eksplorasi membuka pikiran untuk kemungkinan.



Bab 3 Analisis Karya-Karya Seni Rupa Mella Jaarsma



3.1. *Hi Inlander* (1998/ 1999)

Penulis membahas karya Mella Jaarsma yang berjudul *Hi Inlander* (1998 – 1999) dari bentuk-bentuk yang terlihat sebagai pembacaan atas bahasa rupa. Pada karyanya yang berjudul *Hi Inlander* terlihat tubuh model berdiri dan diselubungi pakaian yang terbuat dari kulit katak yang dijahit bersusun secara sederhana. Tubuh yang diselubungi dengan pakaian yang terbuat dari kulit katak itu tertutup hampir seluruh bagiannya.

Posisi tubuh yang berdiri secara vertikal ini bisa kita lihat pada karya yang berjudul *Hi Inlander* (1998 – 1999). Tubuh yang tegak di atas dua kaki menunjukkan tubuh manusia memiliki kelebihan dibandingkan makhluk-makhluk lain, dan gerakan tubuh manusia sebagian besar vertikal. Tentu saja, bentuk manusia dapat dikenali dalam posisi tubuh model yang berdiri dengan wajah menghadap ke depan (*frontal*).

Penggunaan idiom tubuh manusia merupakan cara Mella mendekatkan karyanya ini kepada pengamat, jarak emosi dan perasaan yang lebih dekat, dan pengamat karyanya bisa merasakan lebih langsung karena pengamat juga memiliki tubuh. Jadi, mestinya ada perasaan yang sama ketika melihat tubuh model yang berdiri dan diselubungi pakaian.

Bentuk selubung pakaian bagian atas kepala berbentuk kerudung itu hanya terlihat mata. Bentuk seperti itu mengingatkan kita akan pakaian yang mirip jilbab muslim dan pada

bagian tubuh dikenakan jubah panjang yang menutup seluruh tubuh hingga mata kaki. Bagian telapak kaki terbuka dan terlihat. Dengan bentuk demikian, maka konotasi ini sebagai tanda pakaian muslim menjadi lebih nyata. Tapi, bahan pakaian yang terbuat dari kulit katak bisa juga menghadirkan pemaknaan yang lain. Karena katak adalah binatang yang dianggap najis oleh sebagian muslim di Indonesia dan, dengan menggunakan bahan kulit katak, membuat suatu representasi yang bermakna lain timbul lagi, sehingga tampilan tubuh model dan pakaian dari kulit katak ini menimbulkan asosiasi lagi. Kita dipaksa berpikir dan mencari maksud lain dari cara konfigurasi idiom-idom seperti ini. Sebab, dalam konteks pemahaman masyarakat Indonesia, penggunaan kulit katak sebagai bahan kerudung memiliki konsekuensi yang provokatif. Mella Jaarsma sedang mengganggu kita dengan memperlihatkan suatu bahasa rupa yang tidak lazim.

Gagasan mempertemukan tubuh model dengan pakaian adalah hal yang biasa saja, namun bahan pakaian yang terbuat dari kulit katak memberikan perasaan lain. Makna yang dipahami antara tubuh dan pakaian jilbab dengan makna yang diyakini antara pakaian jilbab dengan bahan kulit katak tentulah berbeda antara yang muslim dengan yang bukan muslim.

Dalam karya ini, Mella Jaarsma membangun hubungan ide-ide yang berkaitan dengan kerapuhan masyarakat multiras modern dengan ide-ide yang datangnya dari kerusuhan rasial di Indonesia pada 1998, dan yang terus menimbulkan banyak masalah etnis sampai hari ini.

Peristiwa kerusuhan Mei di Indonesia pada 1998 telah menimbulkan kecurigaan dan konflik etnis antara orang-orang Tionghoa dengan orang-orang pribumi di Indonesia. Istilah pribumi inilah yang menimbulkan persoalan buat Mella sebagai orang Belanda yang tinggal di Indonesia. Tentunya, sebutan orang Belanda juga memiliki konotasi sejarah panjang di Indonesia sebagai kolonial. *Hi Inlander* merupakan karyanya dari gagasan bahwa realitas perbedaan warna kulit bisa menjadi persoalan pemaknaan tertentu. Karena judul karya *Hi Inlander* bukan saja mengingatkan makna tertentu terhadap judul tersebut tapi juga membangun konotasi yang provokatif terhadap sebutan orang Belanda terhadap orang Indonesia (dalam konteks: pribumi) pada masa lalu.

Pemahaman terhadap judul karya ini menjadi metafor yang tidak hanya membuat sulit atau tidak berwujud bisa diakses. Namun judul karya juga membantu untuk membawa kita keluar dari mode akrab persepsi. Defamiliarisasi menggunakan mekanisme mirip dengan pengenalan: persepsi langsung dari kata "*Hi Inlander*" kata yang sudah kita kenal

dan paham konotasinya di Indonesia pada era kolonial, tapi di sini penghalang persepsi kita adalah ketika menghubungkan judul pada karya seni instalasi Mella Jaarsma. Kita kebingungan mengkaitkan judul tersebut dengan metafor yang tersedia pada bentuk idiom seninya, kita dihambat dan diganggu dalam melihat representasi karya sehingga kita harus keluar dari cara yang kaku dan membatasi. Gangguan semacam ini dibutuhkan sebagai efek defamiliarisasi.

Karya seni rupa tetap memiliki cara yang khas dalam mengomunikasikan ide-ide, dan Mella melakukannya dengan mempertemukan bentuk dan idiom sebagai bahasa rupa. Tubuh dan pakaian merupakan bahasa rupa yang paling akrab dengan semua orang. Kulit katak juga akrab sebagai bahasa rupa. Yang diproses kreatif dalam penyampaian gagasan multi ras dengan makna yang berlapis terlihat pada pembuatan jilbab dengan kulit katak. Mella mulai menggabungkan pakaian dengan kulit katak, dan disinilah konotasi terjadi.

Konotasi yang tidak simbolik tapi konotasi yang menimbulkan provokasi. Kesengajaan yang memiliki maksud tertentu. Sesuatu yang sudah biasa maka sering kali orang tidak terlalu peduli lagi. Ketika konotasi yang dihadirkan membangkitkan ketegangan tertentu, maka ketegangan ini mengundang perhatian yang lain.

Jilbab terbuat dari kulit katak diolah menjadi pakaian dan dikenakan oleh seorang pria di pameran di Bandung dan Yogyakarta. Begitu juga untuk di Asia Pasifik, Triennale 3 di Queensland Art Galery, Brisbane, Australia, Mella Jaarsma menambahkan tiga pakaian jubah lain dari kaki ayam, kulit kangguru, dan kulit ikan. Tubuh model menggunakan pakaian yang menyerupai jilbab yang terbuat dari kulit hewan yang berbeda yang dikenakan dalam pembukaan oleh orang-orang dari etnis yang berbeda dengan warna kulit yang berbeda: orang Sri Lanka, orang Aborigin, orang Jepang dan orang Australia. Dengan demikian, Mella membuat ini menjadi gagasan bahwa tubuh model yang dipakaikan pakaian jubah yang terbuat dari kulit binatang yang berbeda bersama-sama membuka pemahaman tentang budaya masing-masing dan merangsang komunikasi.

Relasi kulit binatang yang berbeda-beda itu dengan tubuh model yang juga datang dari budaya yang berbeda telah membangkitkan suatu citraan baru dan makna yang baru juga. Bukan persoalan citra baru yang menjadi penting, namun relasi yang ingin didapat dari hubungan kulit binatang dengan tubuh yang sebetulnya juga sudah memiliki kulit. Lapisan-lapisan kulit tubuh dan selubung pakaian jubah yang menyerupai jilbab itu, yang juga terbuat dari kulit binatang, menjadi makna lain dari sekadar kulit sebagai pelindung tubuh.

Mella menggunakan kulit katak untuk mempertanyakan peran yang berbeda dari hewan tersebut dalam kebudayaan manusia (suci, makanan, hama, hewan peliharaan, kotor, dan lain-lain). Orang Tionghoa makan kaki katak, namun umat Islam menganggap kelezatan ini menjadi najis (haram), sehingga mengungkapkan persepsi budaya yang berbeda ini untuk narasi karya *Hi Inlander*.

Cara kontruksi bahasa rupa semacam ini tentu bukan simbolisasi, tapi lebih jauh lagi menyajikan kode tubuh, jubah dan kulit katak sebagai pakaian jubah tersebut untuk mencapai renungan atau lebih mengganggu bagi yang melihat karya tersebut.

Tubuh sebagai arena bertarungnya makna-makna dan pakaian merupakan kode dari nilai-nilai, bertemu dalam penataan karya *Hi Inlander* menjadi sebuah peristiwa yang menggugat keaslian keturunan manusia di dunia ini. Dikotomi antara orang Tionghoa dan Pribumi menjadi persoalan tersendiri ketika terjadi kerusuhan Mei pada 1998 di Inodnesia. Mella Jaarsma sebagai orang luar (orang Belanda) tentu melihat masalah ini dengan pertanyaan yang mendasar, yang direpresentasikan pada tubuh model dan pakaian kulit katak. Di sini, istilah "Inlander", sebuah kata menghina untuk orang Indonesia asli yang digunakan oleh Belanda selama era kolonial, menggambarkan paralelisme yang menarik antara apa yang terjadi selama periode tersebut dan peristiwa Mei 1998, ketika etnis Tionghoa menjadi sasaran. Pada saat kerusuhan Mei 1998 itu tergantung tanda-tanda di luar rumah dengan teks Pribumi Asli atau Pribumi Muslim.

Idiom tubuh manusia dan idiom pakaian yang terbuat dari kulit katak menunjukkan penanda terkait dengan cakupan diri: representasi dan manipulasi diri, kamufase, masker, perisai, tempat persembunyian, perlindungan, dan sejenisnya. Bentuk pakaian Burqa, yang biasanya dikenakan oleh wanita di negara-negara Arab, di Indonesia berubah menjadi jilbab. Oleh Mella Jaarsma, pakaian ini dikembangkan dengan idiom kulit katak, bukan sebagai simbol tapi untuk memberikan tekanan dua tafsir yang berbeda dari idiom yang sama dalam bahasa rupa yang konkrit, yaitu kulit katak.

Proses perubahan penggunaan material telanjang tubuh katak dapat diartikan sebagai proses yang menarik pergeseran pikiran, terutama dalam kaitannya dengan oposisi biner antara tubuh dan kulit, antara mengisi dan penampilan. Perlu dipahami bahwa penggunaan kulit katak dalam *Hi Inlander* bukanlah ekspresi konfrontasi budaya, juga bukan metafor yang bermaksud untuk menghadapi identitas komunitas tertentu. Karya ini lahir dari Mella yang mengalami langsung situasi sosial di Indonesia pada saat masalah dan

konflik perbedaan ras dan agama menjadi sangat sensitif. Penggunaan cadar kulit mengungkapkan realitas sosial yang menyatakan bahwa identitas seseorang dapat ditentukan oleh pemakaian simbol, fitur, atau tanda-tanda yang benar-benar bisa buatan. Simbol dalam bentuk pakaian ini tidak bisa benar-benar pernah mengungkapkan identitas sejati, apalagi jika sering digunakan oleh kelompok untuk tujuan pragmatis.

Untuk Mella, karakter, fitur dan penampilan bahan dalam tabir masing-masing tidak bisa digantikan oleh bahan lain karena setiap idiom telah diwujudkan sejarah khusus oleh bahan itu sendiri dan makna yang terkandung padanya. Karya ini melibatkan pakaian yang terkait dengan wacana politik tubuh.

Empat jubah pakaian jilbab yang dibuat dari bahan dasar alami sekaligus menjadi idiom bermakna, seperti kulit katak, kulit ikan, kulit kanguru dan kaki ayam. Dengan karya ini, Mella mengajukan pertanyaan tentang stereotip pribumi dan etnik dalam bentuk visual yang jelas.

Sebutan "Inlander" adalah panggilan yang merendahkan dan terasa menghina untuk orang Indonesia asli yang digunakan oleh Belanda selama era kolonial, sedangkan penggunaan idiom kulit katak yang dijadikan media yang berbentuk mirip pakaian-pakaian perempuan muslim itu menimbulkan makna yang berlapis ketika diselubungkan pada tubuh manusia. Seperti sudah diuraikan di atas, bentuk pakaian yang mirip pakaian burqa untuk perempuan muslim itu dibuat dari bahan kulit katak. Hal inilah yang menimbulkan benturan antara islam dan kulit katak.

Pembacaan karya ini tentu membutuhkan kesadaran lain yang tidak hanya memandang idiom sebagai sekadar media ekspresi. Struktur dan pola berkarya Mella dalam menggabungkan idiom-idiom yang berbenturan dari segi nilai-nilai dan identitas dari bahan yang digunakan itu berlapis. Ini menunjukkan bahwa Mella Jaarma memaksa pengamat karyanya untuk lebih dalam lagi melihat dan mencermati agar mampu mengapresiasi apa yang sedang ditampilkan itu, sehingga karya ini menjadi perhatian untuk pengamat seni rupa.



3.2. I Fry You 1 dan 2 (2000)

Pada karya *I Fry You I* dan *II*, Mella Jaarsma menggunakan beberapa elemen rupa, yaitu pakaian yang terbuat dari kulit binatang dan sepasang tubuh model. Posisi tubuh model yang berdiri menunjukkan makna tertentu. Pada karya seni rupa ini, tubuh model berdiri tegak lurus, meskipun sisi sebelah kiri tubuh tidak secara persis mencerminkan sisi sebelah kanan. Kedua tangan model menutup bagian kelaminnya sebagai pemahaman umum bahwa anggota tubuh tertentu kita menjadi tabu kalau terlihat orang. Kita mengalami hal ini secara langsung melalui posisi tubuh model yang lebih menyukai penutupan, kelengkapan, dan keseimbangan fisik. Dari sini, kita mengerti posisi tubuh yang berdiri simetris pada karya Mella menjadi aspek posisi berdirinya tubuh yang akrab dan biasa.

Biasanya, model diminta membuka seluruh pakaian dan menggantinya dengan pakaian yang terbuat dari puluhan kulit ular dan kulit tupai. Bentuknya sangat sederhana. Pada pakaian ini ada ruang lebar pada kedua belah mata, selebihnya bahan kulit ular dan kulit tupai itu menjulur hingga ke tumit pemakainya.

Segi lain yang agak spesifik adalah sambungan antara satu dengan lainnya dari bahan pakaian itu ditampilkan begitu saja, mengingatkan kita pada pakaian di awal kebudayaan manusia. Pakaian peragaan yang terbuat dari kulit ular berbeda dengan pakaian peragaan yang terbuat dari kulit tupai. Pada pakaian-pakaian itu, persis pada posisi alat kelamin, pakaian itu tergerai lebar. Si peraga tampak telanjang polos sambil menyilangkan tangannya menutupi bagian yang terbuka.

Karya ini memilih konfigurasi yang khas dalam mengomunikasikan ide-ide. Mella Jaarsma melakukan upayanya mencari suatu bentuk bahasa rupa yang tidak terlalu berjarak

dengan orang-orang yang akan melihat karyanya, dengan mempertemukan bentuk tubuh model sebagai idiom. Tubuh dan pakaian merupakan bahasa rupa yang paling akrab dengan semua orang.

Di sini penulis melihat dua hal sekaligus. Seseorang yang mengenakan pakaian untuk melindungi diri dari ancaman di luar dirinya. Di sisi lain, orang yang ada dalam pakaian itu juga telanjang sebagaimana adanya. Pakaian dan tubuh yang telanjang itulah yang terlihat nyata pada karya ini. Mella sedang mempertanyakan hal mendasar, yaitu antara kehadiran kita sebagai manusia dengan representasi tubuh yang telanjang dan kebudayaan di sisi lain sebagai sebuah pakaian. Sebuah tanda yang kemudian menjadi konotasi dan sarat makna.

Tubuh model sepertinya masuk dalam perangkap dirinya sendiri dalam sebuah kurungan yaitu pakaian. Kita seperti dibenturkan dengan pendapat bahwa, perasaan suka dan tidak suka, benci dan cinta, adalah realitas yang dialami oleh Mella Jaarsma saat mengumpulkan kulit ular dan tupai ini dari petani di dekat Yogyakarta, yang membunuh tupai dan ular karena hewan-hewan tersebut adalah hama dan ancaman bagi tanaman petani di sana. *I Fry You* dibuat sebagai sebuah komentar kebencian terhadap hewan-hewan tersebut yang merusak perkebunan petani. Kulit ular dan kulit tupai menjadi representasi kebencian.

Pada karya *I Fry You*, ada gagasan bahwa Anda dapat dibenci dan dicinta dalam konteks lain. Misalnya, tupai-tupai merupakan hama bagi petani yang membunuh hewan ular dan hewan tupai di Jawa karena mereka menghancurkan perkebunan kelapa petani, namun hewan ular dan hewan tupai diberi makan oleh orang-orang di kota, di mana tupai hidup menjadi tontonan di kebun binatang. Hal ini bukan hanya terjadi terhadap hewan ular dan tupai, tetapi juga bisa terjadi pada manusia. Pada masyarakat transmigrasi dan multi-budaya saat ini, batas antara cinta dan benci sangat rapuh. Orang-orang yang hidup pada lingkungan barunya bisa dibenci atau dicinta, seringkali hanya dengan melihat warna kulitnya.

Karya Mella Jaarsma ini masih berkisar pada keberadaan tubuh manusia. Namun demikian, arah pemahaman terhadap kulit berbeda dengan makna dan konotasi yang berbeda. Potensi dasar dan umum dalam tubuh manusia untuk dapat mengenal diri sendiri dan dunia sekitarnya sering muncul pada lapisan kulit paling luarnya. Padahal, ini adalah pakaiannya. Kulit paling luar dari suatu pakaian merupakan pengalaman inderawi manusia mengenal diri dan dunia, yang ternyata mudah terkelabui dan mengelabui kita, dan tak lagi

dapat diandalkan untuk mengantar kita untuk sampai ke realitas sosial yang ada pada masyarakat.

Kulit ular dan kulit tupai menjadi idiom bahasa rupa oleh Mella Jaarsma dalam penyampaian gagasan multitafsir dengan makna kebenaran yang berlapis. Mella Jaarsma mulai menggabungkan pakaian dengan idiom kulit ular dan idiom kulit tupai sebagai idiom konotasi yang akan berbeda maknanya pada situasi dan lokasi yang berbeda.

Efek defamiliarisasi ditunjukkan pada judul yang diberikan pada karya ini, *I Fry You* bukan bermakna “saya menggoreng kamu” (denotatif) namun dengan judul ini kita dihadapkan pada hal-hal yang tidak wajar, kenapa menggoreng saya? Sehingga pilihan judul karya dengan sengaja diberikan pada karya untuk mengganggu pemahaman kita. Sebab judul karya sama sekali tidak membantu penonton untuk memahami karyanya tapi justru menghalangi atau memperlambat pengertian terhadap karya seni rupanya. Teknik ini merupakan gangguan yang memasak kita untuk melihat karya seninya lebih lama dan memprovokasi kita melalui idiom tubuh yang diselubungi dengan idiom kulit tupai dan kulit ular.



3.3. SARA-swati (2000)

Pada karya Saraswati, penggunaan tubuh model masih dilakukan seperti yang dilakukan pada karya-karya sebelumnya. Tubuh model dipilih sebagai cara penggunaan idiom bahasa rupa yang tidak berjarak dari semua orang yang melihat karya seni rupanya. Tubuh model merupakan tubuh manusia yang bagi orang lain yang melihat tubuh model itu seperti melihat tubuh dirinya sendiri juga. Setiap orang memiliki tubuh. Mella Jaarsma menggunakan idiom yang paling dekat, yaitu tubuh manusia langsung, yang diperagakan oleh tubuh model, bukan digambar. Tubuh model yang langsung dilihat memberikan kedekatan perasaan, sedangkan kalau digambar maka gambar tubuh manusia itu menjadi simbolik.

Kemudian, penggunaan pakaian yang dilapiskan pada tubuh manusia (dalam hal ini model) untuk membangun gagasan tema menjadi lebih konkrit. Pakaian merupakan idiom yang bisa dilapiskan dengan peristiwa-peristiwa yang mau disampaikan oleh Mella Jaarsma dan seringkali tampak sederhana karena banyak memanfaatkan idiom temuan sehari-hari.

Bentuk-bentuknya pun menyerupai benda-benda yang sering dilihat dan umum. Kesederhanaan wujud itu sesungguhnya merupakan suatu strategi dan keputusan artistik yang diperoleh dari proses eksplorasi yang panjang, yang sejak awal berkaryanya tidak pernah mengembangkan gaya visual atau medium personal yang khusus. Perhatiannya selama ini selalu terpusat pada persoalan-persoalan tematik tentang gagasan dan tentang makna. Yang lebih penting lagi, karyanya bisa diserap sebagai suatu provokasi yang menggugah pemikiran dan perenungan. Penulis menganalogikan karakter karya-karya Mella dengan suatu ekspresi bahasa yang langsung, seperti tuturan yang diucapkan tanpa kiasan yang berlebihan. Oleh sebab itu, penggunaan idiom bahasa rupa mesti yang paling dekat dengan semua orang.

Maka, penggunaan idiom pelepah pisang sebagai bahan pakaian pada karya Saraswati adalah pilihan yang menunjuk langsung pada makna yang ingin disampaikan, yaitu persoalan suku-agama-ras. Pelepah pisang merupakan idiom yang sudah akrab pada banyak pembungkus makanan tradisi di Indonesia, yang berfungsi sebagai pelindung. Makna pelindung inilah yang ingin disampaikan Mella Jaarsma dengan cara yang konotatif. Tema-tema kompleks seperti ras, gender, identitas, kelas sosial, dan agama ditampilkan dengan idiom pakaian sebagai arena bertemunya kompleksitas makna yang tentunya ditelaah melalui cara-cara kritis, dan personal. Kemampuan tubuh merasakan suatu peristiwa tentu bisa terlihat pada *gesture* yang ada pada tubuh manusia.

Pada karya SARA-swati, kerudung-kerudung pakaian dibuat dari pelepah pisang. Ini dimaksudkan untuk merangsang para pengamat seni rupa agar mau mencoba menyentuh dan melakukan kontak jarak dekat. Pelepah pisang sudah akrab untuk disentuh, sebagaimana kita membuka makanan tradisional yang dibungkus dengan pelepah pisang.

Beberapa dari kerudung ini hanya menunjukkan mata si pemakainya, sedangkan yang lain menunjukkan juga tangan dan kaki, bagian-bagian tubuh yang secara umum merupakan alat ekspresi fisik di manapun di seluruh dunia, tak terbatas usia maupun latar belakang etnis dan budaya. Ini adalah bagian-bagian tubuh yang membuka peluang bagi terjadinya kontak dan interaksi sosial. Jari-jari tangan buatan bermunculan keluar dari berbagai arah, mengacung pada pemirsa. Oleh masyarakat Indonesia, menunjuk secara terang-terangan dengan jari teracung pada seseorang dianggap tidak sopan. Namun, sejak adanya perubahan politik yang dibarengi pergerakan sosial menuju masyarakat yang lebih demokratis, semua orang tampak mengacung-acungkan jari ke satu sama lain – kau baik,

kau jahat, kau salah, kau benar. Pernyataan-pernyataan menjadi semakin berbau moralistik dan hipokrit.

Tujuannya adalah untuk menyoroti cara-cara berbeda yang dipilih orang dalam melihat benda dan memberi nilai dan makna emosionalnya. Sangat menakjubkan bagaimana sesuatu yang biasa-biasa saja bisa menjadi sangat berharga karena mengingatkan akan peristiwa tertentu, atau menjadi kunci bagi masa lalu seseorang dan sebagainya

Dalam karya yang berjudul SARA-swati I dan II, Mella Jaarsma menghubungkan pemikiran yang menyangkut rapuhnya keadaan masyarakat multi-rasial modern dengan pemikiran yang memicu kerusuhan rasial di Indonesia 1998, yang berlanjut terus dan menyebabkan problema-problema multi-etnis hingga sekarang. Judul karya ini mengacu pada Saraswati, seorang ksatria perempuan dalam legenda Mahabharata, dan sekaligus juga pada istilah SARA, sebuah singkatan yang secara resmi digunakan dalam bahasa Indonesia, yang berarti Suku-Agama-Ras.

Judul karya kembali memperlihatkan efek defamiliarisasi pada konteks sosial, judul karya sama sekali tidak membantu pemahaman terhadap karya, tidak menguraikan narasi. Hanya diberikan konotasi terhadap kata "sara" (suku – agama – ras), hambatan memahami karya tersebut semakin terasa ketika judul karya dihubungi dengan bentuk dan idiom seni rupa. Teknik mengasingkan bentuk idiom seni terhadap makna judul karya berfungsi membantu daya pikat seni itu membuat kita merasakan sensasi objek seperti yang terlihat. Teknik memberikan makna pada judul karya sepenuhnya adalah gangguan yang dapat meningkatkan kesulitan dan durasi persepsi terhadap bentuk dan idiom seni. Melalui judul karya sebagai titik awal untuk menghambat pemaknaan karya sehingga teknik defamiliarisasi digunakan sebagai cara membuat karya seni yang memungkinkan penonton untuk menjauhkan diri dari keseriusan pesan. Gangguan ini dibutuhkan agar penonton mempunyai durasi cukup panjang untuk mengikuti hambatan pemahaman makna karya tersebut.

Melalui karya SARA-swati yang menampilkan pakaian yang terbuat dari pelepah kering tanaman pisang dan puluhan jari buatan yang muncul seolah-olah mengacung dan menunjuk hubungan antara individu dan masyarakat yang terus mencari kambing hitam atas tindakan-tindakannya disampaikan. Pada bagian tengah tubuh model depan perut ada ruang terbuka dan sepasang telapak tangan terlihat memegang tasbih (Islam), Rosario

(Katolik) dan Mala (Buddhis). Identitas agama sering menjadi tempat perlindungan dan juga sebagai identitas budaya untuk pelarian dari asal-usul tubuh manusia sendiri. Kita seperti bangunan sementara dengan berbagai fase di mana interior dapat berubah. Tubuh manusia memiliki kulit kedua yang dipakai, yaitu pakaian, yang dipakai untuk dapat menyembunyikan atau yang bisa dipilih untuk ditinggalkan.

Kehadiran tubuh menyoroti kualitas hambatan dari struktur pakaian. Ini menunjukkan cara tubuh terikat oleh bentuk pakaiannya, memungkinkan tubuh untuk bergerak hanya dengan cara tertentu, memperlihatkan bagian tubuh - mata dan kaki dalam karya sebelumnya, dan bagian tubuh lainnya kemudian biasanya dianggap tabu, seperti bokong dan daerah kelamin laki-laki.

Hal ini dapat dibaca sebagai metafor bagi cara individu diwajibkan untuk menyesuaikan diri dengan kode etika tertentu, harapan sosial, dan aturan-aturan yang tidak tertulis namun ditetapkan oleh masyarakat, berdasarkan latar belakang sosial seseorang dan budaya yang diyakini.

Tubuh model yang ada dalam idiom pakaian ini tentu dapat dikaji lebih lanjut bagaimana hubungannya dengan pengamat karya SARA-swati. Pengamat dan model tidak berbagi pengalaman yang sama. Model tahu bagaimana rasanya berada dalam pakaian fisik yang diselubungi oleh idiom-idiom, berat pakaiannya pada tubuh, dan pengalaman tubuh model berdiri di sana, sedang ditatap oleh begitu banyak orang. Pengamat memegang perspektif yang berbeda karena pengamat seni hanya dapat melihat pakaian dan tubuh model. Pengamat hanya bisa 'masuk' ke posisi pemakainya melalui imajinasinya untuk membayangkan perasaan berada di dalam pakaian.

Realitas bahwa ada seorang manusia, hidup dan bernapas di bawah struktur pakaian tidak hanya menyingkap lapisan lain, tetapi juga menjadi tantangan tersendiri terhadap tubuh modelnya. Kehadiran tubuh model memicu perasaan tidak nyaman dalam mengamati karya tersebut. Kalau saja pengamat sedikit dekat dengan tubuh model yang diselubungi pakaian pelepah pisang itu, maka reaksi pengamat terhadap kehadiran tubuh model tidak berbeda dengan cara orang biasanya bereaksi terhadap tubuh model. Pertemuan canggung dengan keheningan dan kesunyian ini bagi tubuh model menimbulkan sensasi sedang diawasi atau rasa kejanggalan tertentu, dan memaksa mata untuk melihat tubuh model itu.



3.4. *The Follower* (2002)

Karya-karya yang menggunakan pakaian selalu dikenakan oleh model yang memang menjadi bagian integral dalam karya-karya tersebut. Justru dengan menghadirkan tubuh model, karya-karya itu menjadi aktual sekaligus fungsional. Adalah intensinya untuk menciptakan situasi-situasi khusus yang tak terduga dari kehadiran tubuh model, selubung dan respon tatapan orang yang melihat karya tersebut.

Pemilihan idiom sangat penting, karena bahan-bahan yang berbeda mempengaruhi makna dan konteks dalam karya yang akan ditampilkan. Pada karya *The Follower* Mella Jaarsma kembali menggunakan tubuh model dan pakaian untuk merepresentasikan suatu realitas yang terjadi pada masyarakat sebagai tematik gagasan. Kembali kita melihat tubuh model berdiri dan diselubungi pakaian yang mirip jilbab yang dibuat dari susunan lambang bordir berbagai organisasi masyarakat, klub olahraga, dan klub sosial yang mau dikonotasikan dengan situasi yang sedang terjadi pada masyarakat.

Mengamati karya *The Follower*, penulis merasakan Mella Jaarsma tidak terikat dengan persoalan bahan atau gaya visual. Eksplorasinya melampaui batas serta keterbatasan media. Dalam berkarya, Mella bisa menggunakan apa saja, dan ini yang kadang mengejutkan. Lihatlah, misalnya, ketika kemudian dia menggunakan emblem bordir yang merupakan lambang berbagai organisasi, klub olahraga dan klub sosial. Emblem-emblem yang biasa dikenal sebagai tanda identitas organisasi atau kelompok aktivitas di masyarakat mendapat status baru menjadi idiom dalam karya seni dengan bentuk yang sama sekali berbeda. Ada pesan ganda yang berpilin, batas-batas tradisi yang terbuka, konvensi-konvensi lama yang jadi pudar. Bahkan, tidak hanya itu, di dalamnya juga ada kandungan pesan sosial politik yang dinyatakan. Mella Jaarsma mengajak kita berpikir.

Tubuh model mengenakan pakaian yang bentuknya seperti jubah kerudung yang tersusun dari lambang-lambang organisasi yang ada di masyarakat. Sepertinya, Mella Jaarsma ingin menceritakan kepada kita bahwa, di masyarakat Indonesia itu, berorganisasi dan kebersamaan merupakan hal yang biasa-biasa saja. Pada umumnya, identitas suatu organisasi itu terletak pada pakaian. Tapi, pada karya ini, yang terlihat adalah begitu banyak tanda organisasi bergabung menjadi satu susunan menjadi pakaian. Pakaian seperti ini tentu menimbulkan tafsir yang beragam.

Idiom-idiom tanda berbagai organisasi itu memberikan gambaran bahwa identitas itu hanya sementara, dan hanya menjadi identitas ketika digunakan pada tubuh model. Mella Jaarsma membongkar kode dan makna kultural dari pakaian dan bentuk-bentuk lain penutup dan pelindung tubuh, membangun *burka* sekaligus cadar. Pada penutup tubuh model di karya *The Follower*, yang terlihat hanya mata dan telapak kaki model. Ia mengembangkan sebuah kode berpakaian baru, sebagai campuran hibrid dari tubuh, pakaian dan susunan emblem-emblem lambang organisasi, yang secara kolektif menunjukkan cairnya dan tidak terabanya identitas manusia.

Melalui karya semacam ini, Mella Jaarsma mencoba untuk menolak pertanyaan tentang asal-usul sebagai realitas yang bersifat tetap sebab asal usul tidak selamanya menjadi realitas yang tetap eksistensinya. Mendekonstruksi identitas dengan cara memproduksi identitas yang baru merupakan pernyataan bahwa realitas itu berlapis-lapis dalam menyatakan peristiwa.

Yang dituduh dan yang menuduh sama-sama menggunakan identitas sebagai penemuan sementara, yaitu pakaian sebagai *uniform*. Di mata Mella Jaarsma, identitas itu multibentuk, fleksibel dan, oleh karenanya, bersifat pribadi. Seperti pada pakaian, apa yang dipakai oleh tubuh model merepresentasikan realitas yang konotatif adanya. Ketika terjadi bom Bali pada 2002, Indonesia diberi label 'sebuah negara muslim teroris' oleh media internasional. Tentu ini mengagetkan semua kalangan yang ada di Indonesia, antara percaya dan tidak. Indonesia yang sejak dulu dikenal sebagai masyarakat gotong royong, masyarakat yang biasa bekerjasama satu sama lain, masyarakat yang toleran serta merta mendapat sebutan 'terorlis'.

Kehadiran karya *The Follower* 2002 seakan menandakan karya ini berkonotasi menguraikan peristiwa itu. Emblem-emblem organisasi yang diambil dari berbagai organisasi kemasyarakatan itu mau menandai secara denotatif bahwa masyarakat Indonesia

memiliki sifat kebersamaan dan gotong royong, lalu menjadi konotasi yang melihat masyarakat yang hanya sekadar menjadi pengikut paham-paham yang beragam itu pada tubuh yang sama.

Maka judul *The Follower* membuat penonton menjadi bertanya-nyata dan melihat dengan kewaspadaan dan bahkan menunjukkan rasa heran. Kalau makna judul *The Follower* adalah “pengikut”, kenapa begitu banyak jenis emblem berbagai organisasi? Teknik membuat judul terlihat tidak berhubungan dengan makna karya, sesuatu yang terlihat biasa menjadi bentuk seni yang konotatif sebagai efek defamiliarisasi. Ini dibutuhkan guna mendapat perhatian yang lebih, agar digunakan untuk membuat kita sadar mempertanyakan, merenungkan, mengalami rasa ditantang, bahkan terprovokasi dan terganggu oleh, apa yang kita lihat, karena apa yang kita lihat tampaknya tidak cukup tepat atau normal. Melalui judul karya menempatkan penonton di posisi mana dia perlu mengeluarkan usaha menyelidiki dan menafsirkan apa yang ia lihat.



3.5. *Refugee Only* (2003)

Judul karya *Refugee Only* adalah judul karya instalasi Mella Jaarsma yang memaksa kita untuk mempertimbangkan secara tepat seperti apa hubungan judul dengan yang kita lihat pada bentuk karya seni adalah selalu bukan realitas. Pengungsi biasanya ramai, tapi pada karya ini hanya tubuh sendirian dalam ruang yang menyerupai bentuk konstruksi tenda. Singkatnya judul tersebut memaksa kita untuk mengenali perbedaan antara representasi dan realitas, dan lebih dari ini kekuatan judul menjadi efek defamiliarisasi bukan bermakna denotatif namun dengan judul ini kita dihadapkan pada hal-hal yang tidak wajar. Sehingga pilihan judul karya untuk mengganggu pemahaman kebiasaan kita melihat pengungsi dengan tenda. Sebab judul karya sama sekali tidak membantu penonton untuk memahami

karyanya. Teknik ini merupakan gangguan yang memasak kita untuk melihat karya seninya lebih lama dan memprovokasi kita sudah dimulai dari judul karya.

Pada karya yang berjudul *Refugee Only* (2003), merekonstruksi bentuk tenda seukuran pakaian dalam tubuh menjadi semacam penampungan. Mella Jaarsma mengacu pada, dan melebih-lebihkan, konotasi pakaian sebagai bentuk perlindungan dalam bentuk tenda. Idiom yang digunakan persis seperti bahan yang dipakai untuk membuat tenda-tenda militer. Namun, tenda itu hanya bisa menampung satu tubuh manusia saja. Karya ini merupakan fase perjalanan seni rupa Mella Jaarsma yang semakin kompleks dalam mengungkap narasi yang semakin bervariasi, namun masih menunjukkan usahanya untuk terus memahami masalah idiom dan tanda-tanda yang berkaitan dengan identitas budaya.

Refugee Only 2003 terdiri dari dua idiom bahan yang lebih mengingatkan pada tempat penampungan yang mirip tenda tapi berfungsi sebagai semacam pakaian. Satu terbuat dari tekstil untuk masyarakat umum, sedangkan satunya lagi dari kulit sapi dengan gesper logam dan pasak logam, serta di latar belakangnya ada foto tiga strip horisontal di dinding. *Refugee Only* adalah instalasi tiga bagian. Ini fitur dua pakaian yang menyerupai tempat penampungan satu tubuh model yang didirikan di ruang galeri. Salah satu pakaian dirancang untuk elit dan yang lainnya untuk rakyat jelata.

Refugee Only 2003 memiliki pakaian yang protektif karena hanya bisa menampung satu tubuh model. Gagasan isolasi diri sendiri (dalam hal ini tubuh model) sebagai cara untuk melindungi diri sendiri menyerupai kebutuhan imigran yang meminta suaka ke negara-negara lain untuk mencari perlindungan internasional. Bentuk tenda pada karya ini mengacu pada realitas global saat migrasi di mana setiap orang bisa menjadi pengungsi. Karya ini memprovokasi kita untuk merenungkan dampak hubungan manusia pada penekanan internasional yang meningkat pada keamanan, pengawasan dan pertahanan terhadap rasa takut semenjak terjadinya peristiwa 11 September 2001 di Amerika Serikat. Karya ini dibuat dari daur ulang seragam militer Indonesia. Karya semacam ini mencerminkan kekhawatiran kekerasan militer, serta kekuasaan dan otoritas yang dapat dikaitkan dengan seragam militer yang dikamufase. *Refugee Only 2003*, ketika dipamerkan, masing-masing tenda ditambatkan ke sejumlah pasak tenda yang dipasang di lantai. Isyarat visual dari pasak tenda adalah representasi tempat penampungan yang aman yang bisa berpindah-pindah, atau mungkin sebaliknya, ketidakamanan yang menjadikan tenda-tenda tersebut mudah dipindahkan.

Pakaian yang menyerupai tenda biasa ini dibangun dari kanvas berwarna khaki dan *ritsleting*. Ini untuk orang umum. Bagian dalam tenda tersebut dilengkapi dengan seperangkat *survival kit*, termasuk obor, korek api, pembalut, sabun, makanan instan, pisau, sikat gigi, serta tasbih (Katolik, Muslim dan Buddha). Pintu masuk ke tenda terletak di bagian belakang dan berbentuk seperti pintu yang diberi *ritsleting* di pinggirnya. Di atas pintu ini ada tulisan dengan kata 'pintu' dalam bahasa Inggris dan Indonesia. Tulisan lain terletak di depan tenda, berbunyi *Refugee Only*. Di depan empat lubang persegi panjang kecil: satu di dekat puncak tiang di atap, mengintip-lubang untuk mata, dan dua di bagian kiri kanan setinggi posisi telapak tangan. Ada juga tempelan kain diletakkan pada posisi dada, dan ada lipatan yang bisa terbuka pada posisi alat kelamin. Kaki pemakainya menonjol dari tepi bawah tenda yang seukuran pakaian untuk satu tubuh model. Kombinasi semua visual ini menghasilkan gambar yang menyerupai perpaduan khas pakaian, tubuh, dan tenda mandiri.

Tenda yang satu lagi dibangun dari kualitas yang lebih baik, dengan kulit berwarna hijau pucat. Tubuh model yang berada di dalam tenda yang cuma berukuran untuk satu tubuh model itu terlihat seperti pakaian juga, dengan tidak kurang dari dua puluh gesper mengkilap, membuat tubuh model bagian atas tidak bisa bergerak. Tenda yang menyerupai pakaian ini yang dipakai oleh tubuh model selalu pada posisi diam dan tak bergerak. Pada kepala model, dilengkapi dengan topi kulit dan penutup hingga di bagian bawah wajah. Penggabungan bentuk-bentuk muncul seperti kombinasi unik antara bentuk jilbab, tenda dan jaket.

Dua tenda yang mirip pakaian dan kontras dengan mode yang berbeda itu tentu menawarkan metafor terbuka dan beragam sehingga mengundang interpretasi beragam pada karya semacam ini, namun masing-masing penafsiran mengidentifikasi cara di mana dua tenda penampungan itu bisa memiliki konotasi yang kompleks antara publik dan swasta, atau sosio-politik dan pribadi.

Kita, dalam hal ini tubuh manusia, hanya pengungsi (*Refugee Only*), yang setiap saat perlu perlindungan. Rasanya tepat membahas konsep tentang naungan tempat berteduh dalam zaman yang penuh ketakutan sekarang ini, ketika berbagai wabah misterius (khususnya SARS) mulai menjadi ancaman yang meluas di Asia, dan api amarah di Timur Tengah menjadi semakin memanas karena tanggapan-tanggapan yang saling bertentangan terhadap perang Irak. Terorisme, setelah peristiwa 11 September, pengeboman sambung-

menyambung di Bali, Jakarta, dan seluruh dunia, sudah mulai menerapkan bayang-bayang ancamannya ke seluruh dunia.

Naluri dasar tubuh manusia (kita) untuk mencari naungan fisik dan atau emosional dalam masa-masa susah seperti itu tentulah ingin bersembunyi, mencari pengungsian, menghindari atau meloloskan diri diam-diam, dan ini bisa kita lihat pada representasi tubuh model yang terungkap dalam pakaian yang berperan sebagai “rumah yang luwes” (lihat karya *Refugee Only*). Terbuat dari barang sehari-hari seperti lembaran karet, sabuk kulit, gesper logam, dan kanvas kedap air, pakaian ini menjalankan fungsi dasar sebagai atap di atas kepala yang melindungi kita dari panas dan hujan, dan mengadopsi gagasan tentang sandang sebagai ekspresi luar atau ekspresi simbolis.

Semua konstruksi minimal yang dibutuhkan untuk perlindungan, sebelum menjadi sebetuk rumah atau tenda, berhubungan langsung dengan proporsi tubuh manusia. Gagasan tentang naungan ini menyiratkan bahwa pada mulanya adalah rasa tercerabut, kesepian dari dunia luar, atau barangkali dikorbankannya sesuatu demi mendapat perlindungan dan keamanan.

Dengan membuat ruang yang hanya cukup untuk satu orang, dengan konstruksi yang dapat dipindah-pindah, pakaian yang berbentuk tenda naungan ini menumbuhkan perasaan bahwa yang bersangkutan terkungkung dalam satu titik tempat tertentu. Maka, tahulah kita bahwa ruang aman atau dinding yang kita bangun di sekeliling diri dapat saja jadi mengungkung dan membatasi.

Ruang itu dapat merangkap menjadi menakutkan karena ketertutupannya dan mencekik saat kita jadi terputus dari masyarakat yang lebih luas. Ruang ini mengepung dan mendekap pikiran masing-masing orang yang memperhatikan dan mengabaikan mereka, sebagaimana turis menghadapi atraksi eksotis. Ada yang mendekati dengan kikuk dan salah tingkah, terlalu jengah hingga enggan memandang, sekaligus terlalu penasaran hingga harus memandang. Ada juga yang mengerling sekilas lalu berjalan pergi, sementara ada pula yang mencermati sepenuh perhatian, mendorong-dorong dan menekan-nekan dengan jari seolah orang dibalik pakaian tenda naungan itu benda mati saja. Begitu respon orang-orang terhadap karya *Refugee Only*.

Dari idiom-idiom ini, tahulah kita bahwa kita ini barbar, kontradiktif, rumit. Memang, manusia telah meninggalkan guanya, dan sejak itu kita telah tukarkan persembunyian dan persenjataan kita dengan kemajuan teknologi dan aneka aksesoris urban. Karya Mella

Jaarsma ini tidak memberi kita amanah-amanah hebat yang dapat kita bawa pulang sebagai “oleh-oleh” siap santap. Ia menyoroti dunia kita dengan menggambarkan pada kita bahwa realitas yang kita rambah ini jarang padat dan kukuh. Siapakah yang menang angin dalam jagad Mella Jaarsma yang terbalik-balik kini? Kau memberiku makan. Kutodongkan kerisku padamu. Siapa pengungsinya? Siapa penindasnya? Siapa korban dan siapa yang main kuasa? Makanan berubah menjadi racun, tabu menjadi norma yang diterima, dan naungan menjelma perangkap.



3.6. *Rubber Time II* (2003)

Kehidupan di Indonesia dengan wilayah yang begitu luas, tentu kehidupan perekonomian menjadi persoalan yang pelik. Orang-orang desa yang sulit mendapatkan penghidupan ekonomi yang memadai akan pergi ke kota-kota besar untuk mencari pekerjaan dan akan tinggal di kota untuk sementara. Urbanisasi tidak bisa dihindari lagi. Di kota-kota kita akan terbiasa melihat para pendatang itu menjadi tunawisma dan tidur di pinggir jalan, menjadi pedagang di jalan yang tidur di samping barang dagangannya di pasar.

Mella Jaarsma memperlihatkan kepada kita dengan karya *Rubber Time II* 2003, tubuh terlungkup di lantai itu seperti kaum urban yang datang ke kota, mencari kehidupan yang membuat mereka harus bersedia tidur di mana saja dengan keadaan apa saja. Sehingga, yang terlihat hanya bagian kaki di bawah lutut. Bagian tubuh ke atas semua tertutup atau dibungkus dengan idiom-idiom yang kita kenal sebagai kasur, lembaran seng, dan kain-kain batik.

Karya ini menciptakan kebingungan antara yang hidup, tidur, kematian atau palsu. Realitas visual yang kita lihat adalah orang-orang yang datang di kota-kota urban itu tidur di pinggiran trotoal jalan atau tidur di tempat dagangannya, seadanya dan sederhana. Representasi ini memperlihatkan kepada kita bahwa tubuh manusia diperlakukan seperti barang atau benda mati yang bisa dibungkus apa saja. Kali ini dalam karya Mella Jaarsma tidak semua kaki berasal dari tubuh manusia tapi juga kaki yang dibuat seperti karya patung pada umumnya.

Tiga rangka digulung dengan bahan yang berbeda: seng, kain batik, dan kasur. Kaki menjulur keluar dari gulungan itu dibuat dari serat, tapi imitasi kaki manusia itu dibuat semirip mungkin agar terlihat sebagai kaki manusia. Tubuh manusia imitasi itu berbaring tenang di lantai bersama-sama. Pada 2007/2008 instalasi ini dikembangkan bersama-sama dengan Yudi Tajudin dan Teater Garasi (Yogyakarta) menjadi sebuah karya teater interaktif 'jejalan'.

Rubber Time (jam karet) sebagai judul karya sudah begitu akrab dengan telinga kita. Tapi judul tersebut membuat kita semakin tidak paham terhadap bentuk seni yang diperlihatkan, dengan judul ini Mella Jaarsma berusaha untuk membuat pengalihan sesuatu yang akrab ke sesuatu yang asing, untuk menumbangkan persepsi biasa dan mengganggu. Jam karet sebagai judul karya seni rupa dan yang terlihat bentuk seninya adalah tubuh yang tidur dibungkus kasur, seng dan kain-kain batik tentu menghadirkan kebingungan yang tidak dipahami. Judul merupakan tehnik mewujudkan efek defamiliarisasi, sehingga penonton tidak hanya berpikir makna seni sebagai representasi saja. Gangguan judul ini menegaskan, inovasi artistik terjadi dalam bentuk, bukan hanya pada judul. Persepsi kita terhadap judul kadang menjadi "matematis" dan "automatis", di mana makna "jam karet" digantikan dengan simbol-simbol dan dalam seni melakukan pengalihan kebosanan. Tujuannya untuk memberikan sensasi realitas yang membuat judul yang akrab terkesan "asing". Sehingga

efek ketidakakraban judul mengantarkan kita pada situasi berusaha menyimak lebih sungguh-sungguh, melihat lebih serius, mengamati lebih cermat.



3.7. *The Warrior, The Healer, The Feeder* (2003)

Sebuah misi militer tidak hanya tentang pengiriman pasukan militer, tetapi juga makanan dan obat-obatan. Siapa Pemburu? Siapa pembunuh? Siapa penghubung? dan Siapa Penolong? Ini adalah pertanyaan mendasar dari prajurit, pekerjaan *The Warrior, The Healer, The Feeder* (2003). Judul karya ini semakin memperlihatkan makna yang berlapis dan agak sulit mengkaitkan keseluruhan menjadi satu pemahaman. Penonton akan sulit memaknai

judul *The Warrior, The Healer, The Feeder* dengan cara yang biasa, hambatan atau lebih tepatnya kesulitan pemahaman pada makna merupakan kesengajaan yang dibangun pada judul karya. Efek defamiliarisasi pada judul ini adalah mekanisme untuk mengundang atau lebih tepatnya untuk memaksa penonton mengeksplorasi lebih jauh pada potongan-potongan realitas.

Tumbuhnya militerisme internasional dan wacana tentang keamanan, terutama berkaitan dengan keamanan regional, telah sangat mempengaruhi reformasi keamanan Indonesia. Ini menunjukkan bahwa elit militer dan pemerintah Indonesia telah menggunakan perkembangan ini untuk membenarkan pemeliharaan dan peningkatan daya kekuatan TNI. Sebagai contoh, bahwa intervensi militer Indonesia di Aceh dibenarkan dalam menyelesaikan persoalan kekacauan keamanan yang dituduhkan kepada kelompok Gerakan Aceh Merdeka (GAM). Mella Jaarsma telah mengindikasikan bahwa karya *The Warrior, The Healer, The Feeder* (2003) dibuat dalam menanggapi pembenaran tersebut terkait keterlibatan militer internasional di Aceh, tetapi juga di Irak. Ini bukan kebetulan bahwa karya awalnya diciptakan untuk pameran di Australia dan di Amerika Serikat.

Karya *The Warrior, The Healer, The Feeder* ini masih menggunakan tubuh model sebagai idiom yang dipakaikan pakaian pada tubuh model itu. Pakaian tubuh model yang terbuat dari bahan kain bermotif seperti pada pakaian militer yang digunakan oleh tentara digunting-gunting menjadi tali-tali, lalu, dianyam dan dicampur dengan rumput laut untuk dibuat menjadi serupa pakaian tentara. Bagian bawah pakaian berupa anyaman dicampur dengan rumput laut dan dimasukkan ke dalam panci untuk direbus menjadi semacam sup yang disajikan kepada penonton. Setiap sosok tubuh model yang berdiri itu, di bagian bawahnya ada panci yang merebus sup yang terdiri dari sup cumi, sebagai penolong yang dikonotasikan dengan obat tradisional Cina dan Indonesia yang dimasak menjadi jamu.

The Warrior, The Healer, The Feeder 2003, juga menggunakan tubuh model yang berdiri dengan pakaian yang terbuat dari kain pakaian militer yang dipilin, namun pada karya ini penulis tidak saja melihat sosok tubuh model. Penulis juga mulai melihat munculnya idiom lain, yaitu masakan sup di bagian bawah pakaian. Yang menjadi perhatian penting adalah ujung pakaian itu dimasukkan ke panci dan menjadi bagian sup yang disajikan untuk dimakan oleh penonton.

Pada kaki tubuh model terdapat pembakar dan panci sup mendidih. Ujung bawah pakaian menerusur masuk ke panci sup. Penonton didorong untuk mengisi mangkuk atau

cangkir dari panci ini, dan mencoba makan dengan kaldu seragam. Sementara itu, ujung bawah memberikan kesan menjadi bagian dari pakaian seragam itu. Padahal, yang masuk ke panci sebenarnya adalah rumput laut. Mella Jaarsma mempertemukan idiom pakaian militer dengan idiom yang mulai agak kompleks cara representasinya, yaitu idiom panci, sup, dan ujung pakaian militer yang dimasukkan ke dalam panci. Ada konfigurasi idiom yang tidak biasa, dan dari sinilah proses untuk mengganggu pengamat karya ini terjadi.

Meskipun demikian, imajinasi diraih. Kemungkinan interpretasi yang ditawarkan dan mengonsumsi kaldu dibumbui dengan nuansa kamufase. Dengan mengonsumsi sup, penonton menjadi terlibat dalam makna dan interpretasi atas *Warrior*. Bisa dibayangkan bahwa pengalaman tidak hanya berupa pengamatan atau kesadaran yang diamati oleh tubuh model, tetapi juga pengalaman keterlibatan fisik indrawi, rasa dan sentuhan. Dalam dokumentasi fotografi dari peristiwa pembukaan pameran, penonton jauh lebih banyak daripada yang menjadi model, mendorong lahirnya pertanyaan tentang bagaimana mereka memandang model, dan apa yang mereka konsumsi. Apakah mereka curiga terhadap sup yang dimakan? Bagaimana koneksi terlibat dengan niat atau mengabaikan pengaruh militerisme yang membangkitkan?

Sup *Warrior* cocok untuk konotasi kualitas dan penyembuhan bergizi, sehingga menggusur peran prajurit hanya sebagai kekuatan militer. Namun, ukuran sinisme muncul dalam menanggapi pengamatan dalam perang. Gambar prajurit tampaknya heroik, yang terus-menerus melintas di layar televisi, diselingi dengan gambar warga sipil berdarah. Mella menunjukkan bahwa penjajaran sup dan seragam merupakan tanggapan terhadap ironi bantuan kemanusiaan, di mana makanan dan obat-obatan sering dikaitkan dengan adanya bantuan militer.

Konsumsi kaldu ini oleh penonton juga mungkin menyinggung internalisasi disiplin dan ketakutan untuk pengembangan penalaran internal yang memungkinkan masyarakat untuk melegitimasi tindakan otoriter ekstrim untuk keamanan. Atau, mungkin menyinggung pengaruh lain, yang didorong pasar, situasi sosial-budaya, politik dan ekonomi kontemporer yang mendukung praktik-praktik pengendalian diri. Cara ini menawarkan pengamatan bahwa semua yang diberi pakaian seragam adalah tentang kontrol diri.

Pakaian tidak hanya penutup tubuh dan perhiasan, mereka juga tidak dapat dipahami hanya sebagai metafora kekuasaan dan otoritas, maupun sebagai simbol,

dalam banyak kasus, pakaian harfiah adalah otoritas ... Otoritas benar-benar bagian dari tubuh orang-orang yang memilikinya. Hal ini dapat ditransfer dari orang ke orang melalui tindakan penggabungan, yang tidak hanya menciptakan pengikut atau bawahan, tapi tubuh sahabat penguasa yang telah berbagi beberapa dari harta miliknya. (Bernard S. Cohn)

3.8. Tubuh dan pakaian pada karya seni rupa Mella Jaarsma

Melalui arena tubuh manusia telah didorong konsep artistik sebagai jalan untuk memperbincangkan perbedaan persepsi dan perbedaan budaya, bahwa tubuh manusia menjadi tanda yang selalu berubah maknanya berdasarkan konteks tempat dan waktu.

Tubuh adalah sumber utama signifikasi dan sarana untuk memahami hubungan alam dan budaya dalam kehidupan manusia. Mella menggunakan tubuh, mata, tangan, telapak kaki, dan bagian tubuh lainnya untuk merepresentasikan dan mengomunikasikan maksud, peran, kesan, kebutuhan, dan seterusnya. Bukan hanya untuk memberi sinyal tentang realitas, tapi sekaligus mempersoalkan realitas yang berlapis-lapis itu, yakni bahwa realitas itu tidak tunggal, tergantung dari mana kita melihat realitas itu.

Posisi tubuh berdiri menghasilkan efek tertentu. Pada karya seni instalasi Mella Jaarsma, tubuh berdiri tegak lurus, meskipun sisi sebelah kiri tubuh tidak secara persis mencerminkan sisi sebelah kanan. Kita mengambil sebagai pemahaman umum bahwa anggota tubuh kita, organ-organ eksternal, dan banyak organ-organ internal memiliki pasangan dan terletak pada sumbu vertikal. Kita mengalami hal ini secara langsung melalui sistem keseimbangan rumit yang melibatkan otak, mata, dan telinga. Pola pikir kita berorientasi pada kesimetrian dan lebih menyukai penutupan, kelengkapan, dan keseimbangan fisik. Dari sini, kita mengerti posisi tubuh yang berdiri simetris pada karya Mella menjadi posisi berdirinya tubuh yang akrab, yang biasa.

Posisi berdiri tubuh secara vertikal ini bisa kita lihat pada karya-karya yang berjudul *Hi Inlander (1998/1999)*, *The Follower (2002)*, dan *Refugee Only (2003)*. Tubuh yang tegak di atas dua kaki memberi kita kelebihan dibandingkan makhluk-mahluk lain, dan gerakan tubuh kita sebagian besar vertikal. Tentu saja, bentuk manusia dapat dikenali dalam posisi tengkurap atau posisi tidur terlentang di lantai, seperti kita lihat pada karya yang berjudul

Rubber Time I dan *Rubber Time II* (2003), tetapi model mental kita adalah model sosok yang berdiri dengan wajah menghadap ke depan (*frontal*). Bahkan, pandangan dari samping, menurut Rudolf Arnheim, tidak menawarkan kejutan dasar apa pun, karena tidak ada perkara esensial apa pun yang tersembunyi, dan penampilan umum tentang pandangan ini mewujudkan *the law of the whole* (Arnheim 1960).

Kita dipaksa memahami manusia sebagai bentuk yang dibedakan dari tubuh, kaki dan telapak kaki, serta lengan, tangan, bahu yang membulat, leher, dan kepala. Dengan mengenyampingkan sejenak detail wajah, kita dapat bertanya, “perbedaan minimal apa yang dibutuhkan sebuah *siluet frontal* agar hal tersebut dianggap sebagai manusia?” Tampaknya, batang tubuh yang memanjang, bahu, dan kepala perlu diidentifikasi.

Hal ini akan dibaca sebagai sosok yang terselubung. Sosok minimal dengan mengenakan busana membutuhkan kesan tentang adanya unit kedua kaki, tubuh, dan kepala tanpa leher, tetapi kedua lengan dan kedua tangan bisa ditekan ke kedua sisi, misalnya pada karya-karya Mella yang berjudul *Hi Inlander* (1998/1999), *The Follower* (2002), dan *Refugee Only* (2003). Pakaian memberikan aspek persepsi lain pada tubuh. Pada karya-karya Mella yang menggunakan kostum sebagai konfigurasi pemakaian pada tubuh, tubuh merepresentasikan realitas yang ingin dikomunikasikan kepada penikmat seni dengan makna konotatif yang secara sengaja dikenakan pada kostum sebagai pembungkus tubuh.

Pada karya *Hi Inlander*, 1998/1999 ini, medium yang digunakan terbuat dari kulit binatang (katak) yang disusun dan dijahit menyerupai kerudung yang dikenakan oleh wanita Muslim; jilbab sebagai simbol mengarahkan asosiasi kita pada identitas perempuan Muslim. Penggunaan objek dan citra tubuh katak yang telah dikuliti berfungsi untuk memprovokasi asosiasi tertentu.

Katak berkulit diperjualbelikan di pasar tradisional di Yogyakarta untuk konsumsi sehari-hari, khususnya oleh keturunan Tionghoa. Pada saat itu, konfigurasi tubuh dan selubung kulit katak yang menggunakan bentuk jilbab menyadarkan kita akan penggunaan simbol-simbol sebagai sesuatu yang individual namun memiliki potensi untuk menjadi berkontradiksi ketika bertabrakan dengan pemahaman komunal. Dalam konteks pemahaman masyarakat Indonesia, penggunaan kulit katak sebagai bahan kerudung memiliki konsekuensi yang provokatif, karena dalam tradisi Islam, khususnya di Indonesia, katak dianggap najis, sehingga dilarang untuk dikonsumsi.

Kulit katak diolah menjadi selubung bagian luar tubuh manusia, yang bentuknya menyerupai bentuk jilbab untuk pakaian muslimah. Kulit katak dijadikan medium selubung atau pakaian yang menyerupai pakaian jilbab yang sudah menjadi idiom dan simbol dalam masyarakat. Visual semacam ini bisa menempatkan simbol sebagai masalah utama. Simbol dipahami sebagai tanda-tanda yang memiliki makna ganda. Kulit katak berfungsi sebagai tanda dan sekaligus memiliki makna. Pemberian makna simbol dalam masyarakat sebagai proses yang sewenang-wenang diberikan kepada selubung yang berupa jilbab terbuat dari kulit katak. Simbol memiliki konteks dan sejarah mereka sendiri dalam lingkungan sosiologis tertentu. Kulit katak tidak akan universal, dan asosiasi simbol yang diyakini oleh kelompok tertentu tidak akan pernah benar-benar sepenuhnya diadopsi oleh kelompok lain.

Proses perubahan penggunaan idiom dapat diartikan sebagai proses pergeseran pikiran, terutama dalam kaitannya dengan oposisi biner antara tubuh dan pakaian, antara mengisi dan penampilan. Perlu dipahami bahwa penggunaan kulit katak dalam "*Hi Inlander*" bukanlah ekspresi konfrontasi budaya, juga bukan metafor yang bermaksud untuk menghadapi identitas komunitas tertentu. Karya ini lahir dari Mella melalui kontak langsung yang dialami dalam situasi sosial di Indonesia pada saat terjadi masalah dan konflik perbedaan ras dan agama yang sangat sensitif. Penggunaan cadar kulit di sini didamaikan dengan realitas sosial yang menyatakan bahwa identitas seseorang dapat ditentukan oleh pemakaian simbol, fitur, atau tanda-tanda yang benar-benar bisa buatan. Simbol ini dalam bentuk kostum tidak bisa benar-benar pernah mengungkapkan identitas sejati, apalagi digunakan oleh kelompok untuk tujuan pragmatis.

Karya "*Hi Inlander*" dibuat sekitar 1998-1999, saat terjadinya peristiwa kerusuhan rasial di Indonesia, yang diawali peristiwa bergolak menyusul krisis ekonomi pada 1997, yang menyebabkan kerusuhan anti-Cina dan sejumlah bentrokan antaragama yang mendominasi sosio-politik Indonesia.

Mella terus menggunakan idiom jilbab dalam serangkaian karya yang memanfaatkan berbagai bahan, seperti kepompong, emblem partai politik, pada karya Mella yang berjudul *The Follower (2002)*, tanduk kerbau, dan kain seragam tentara. Bahan-bahan itu dipilih karena masing-masing mampu mengekspresikan narasi yang berbeda. Kelihatannya, untuk Mella Jaarsma, karakter, fitur dan penampilan bahan dalam tabir masing-masing tidak bisa digantikan oleh bahan lain karena masing-masing bahan mewujudkan sejarah khusus

mereka sendiri dan memiliki makna sendiri. Proyek ini melibatkan pakaian yang terkait dengan wacana politik tubuh.

Namun, karya-karya Mella sebenarnya jauh dari simbolisme, dan metodenya adalah menggunakan keakraban dan makna dari benda sehari-hari sebagai realitas fenomenologis. Mella menggunakan objek dan citra tubuh katak yang telah dikuliti untuk memprovokasi asosiasi tertentu.

Sejak Mella mulai memperluas pikirannya tentang "kulit" dan meminjam idiom yang menyerupai jilbab, ia juga mengadopsi bentuk tenda. Tenda dibangun hanya untuk menyerupai kostum yang bisa melindungi hanya satu (manusia) tubuh, seperti yang terlihat dalam karya serial *Refugee Only* (2003) dan dilanjutkan dalam seri *Shelter Me* (2005).

Mella Jaarsma dalam memilih bahan karyanya sangat hati-hati karena bahan yang berbeda memengaruhi makna dan konteks dalam pekerjaannya. Pada karya *The Follower* (2002), kita masih ketemu tubuh model sebagai yang utama, dan kostum atau pakaian yang berkonotatif seperti jilbab segera memberikan metafor bagi konteks realitas tertentu. Tubuh yang sudah terbiasa dikenakan selubung sebagai representasi realitas tertentu menjadi samar maknanya ketika selubung terbuat dari bahan yang tidak akrab, atau tidak biasa dengan realitasnya. Bahan selubung yang terbuat dari emblem bordir berbagai organisasi, mulai dari klub olahraga, klub sosial sampai ke partai politik dan komunitas religius, merupakan kode baru yang menyentak yang ingin Mella Jaarsma tawarkan kepada kita dengan pengertian bahwa masyarakat kita sudah memiliki organisasi dan sudah terbiasa bersosialisasi, dan ini menunjukkan pluralitas masyarakat Indonesia.

Emblem-emblem itu dijahit dari setiap sisinya dan saling terkait untuk menjadi sebuah representasi kulit yang bermakna lain untuk menggambarkan habitat moderat budaya hibrid di Indonesia.

Tubuh model berdiri simetris dan hanya tampak mata dan telapak kaki karena selubung yang terbuat dari sejumlah emblem tentulah membuat kita bertanya kenapa tubuh model itu ditutupi atau dilindungi. Tubuh ditutup sampai ke kepala dan hanya membiarkan mata terlihat adalah semacam naluri kita untuk mencari naungan fisik dan hasrat yang bersembunyi untuk mencari pengungsian, lari, menghindar atau meloloskan diri diam-diam, terungkap dalam pakaian yang terbuat dari berbagai organisasi sosial itu. Tanda atau kode pada pakaian ini menjalankan fungsi dasar sebagai atap di atas kepala yang melindungi kita dari panas dan hujan. Semua ini merupakan konstruksi minimal yang

dibutuhkan untuk perlindungan, yang berhubungan langsung dengan proporsi tubuh. Dengan membuat ruang yang hanya cukup untuk satu orang, dan ada pula konstruksi yang dapat dipindah-pindah, pakaian-pakaian ini menumbuhkan perasaan bahwa orang yang bersangkutan terkungkung dalam satu titik di tempat tertentu. Maka, tahulah kita bahwa ruang aman atau “dinding” yang kita bangun di sekeliling diri dapat saja jadi mengungkung dan membatasi. Ruang itu dapat memerangkap, menjadi menakutkan karena ketertutupannya, dan mencekik saat kita jadi terputus dari masyarakat yang lebih luas. Amannya ruang ini mengepung dan mendekap kita, membuat kita justru dilemahkan oleh benda yang dimaksudkan untuk melindungi dan mengayomi kita.

Tubuh yang direpresentasikan dengan dikenakan selubung yang terbuat dari emblem berbagai organisasi merupakan gambaran tubuh yang ingin mendapatkan perlindungan atau tubuh yang ingin bersembunyi dari persepsi lain. Tubuh secara visual yang merupakan wujud yang biasa dan akrab digabungkan dari sejumlah emblem membentuk sejenis pakaian kerudung.

Kebiasaan melihat tubuh dikenakan pakaian atau selubung merupakan hal yang umum. Karena Mella Jaarsma adalah seorang perupa, maka apa yang dikreasikan pada tubuh yang dikenakan sejumlah emblem yang dijahit menyerupai jilbab dilihat sebagai representasi sebuah karya seni rupa (instalasi). Apa yang dilakukan ini tentulah mengharapkan respons penikmat seninya untuk melakukan pemaknaan, dan seni itu dinyatakan ada untuk membantu kita merasakan sensasi kehidupan, serta membuat kita merasakan ada ‘sesuatu’.

Pakaian atau selubung yang biasanya terbuat dari bahan-bahan yang dekat tapi diganti dengan medium emblem berbagai organisasi adalah suatu penanda yang sebenarnya juga akrab atau minimal kita ketahui. Namun, membangun metafor tidak hanya membuat representasinya menjadi asing atau tidak berwujud, secara persepsi juga hal itu tidak membantu untuk memecahkan pemahaman keakraban visual, atau sering kita sebut bahwa medium yang digunakan ini menjadi terasing dan tidak lazim untuk relasi-relasi realitasnya.

Penulis melihat proses defamiliarisasi menggunakan mekanisme mirip dengan pengenalan, tapi di sini penghalang persepsi adalah keakraban, bukan pemahaman. Pada karya *The Follower* (2002), kita melihat tubuh model, dan kita sudah akrab dengan posturnya yang berdiri tegak di atas kedua kaki dengan posisi menghadap ke depan (*frontal*), dan tubuh dikenakan pakaian yang berkonotasi seperti seseorang menggunakan

pakaian jilbab. Tubuh yang sudah terbiasa dengan selubung menampakkan representasi tubuh yang menjadi samar maknanya ketika yang terlihat adalah selubung yang terbuat dari bahan yang tidak biasa dalam realitasnya.

Karya-karya Mella Jaarsma biasanya hanya diperagakan pada saat sebuah pertunjukan ketika dikenakan pakaian oleh seorang model, atau sebuah instalasi – tanpa seorang model, ketika pakaian itu disertai dengan satu seri foto atau video yang menampilkan pakaian dan pemakainya sedang beraksi atau berpose berdiri saja. Dokumentasi ini digunakan sebagai pengingat bagi penontonnya bahwa karya ini tidak bisa dipisahkan dari tubuh manusia. Tanpa dokumentasi tersebut, pakaian dan strukturnya tampak seperti kerang yang dibuang, mati dan kosong, tidak bernyawa. Kehadiran tubuh manusia yang mengenakan atau menempati pakaian menjadi penting untuk ‘melengkapi’ bentuknya dan menguatkan makna representasinya. Jika kita mengadopsi prinsip bahwa pakaian atau struktur milik seniman didasarkan pada gagasan dasar tentang baju dan kulit untuk menunjukkan identitas atau ‘diri’ tertentu, maka tubuh dan pakaian tidak bisa dilihat secara terpisah, tetapi secara bersama-sama sebagai satu kesatuan.

Pada karya *Rubber Time II*, terdapat tiga rangka tubuh yang digulung dalam bahan yang berbeda: kasur, seng dan kain batik. Kaki menjulur keluar dari gulungan tersebut. Mereka berbaring tenang di lantai bersama-sama. Karya ini menghadirkan kebingungan antara orang-orang hidup, tidur, atau mati.

Tubuh yang biasa kita lihat dan akrab adalah tubuh yang berdiri dengan kedua kakinya dan tegak lurus, simetris dan menatap ke depan. Tapi, pada karya *Rubber Time I* dan *II*, kita menyaksikan tubuh tidur di lantai dan dibalut dengan medium seng, kasur, dan kain batik sebagai penanda hidup, tidur, atau mati. Mella membongkar kode dan makna medium dan bentuk/ *form* pada isu identitas tubuh. Tidur dibalut lembaran seng, tubuh dibalut dengan kasur, begitu juga tubuh dibalut dengan kain batik. Apakah ini tentang kematian?

Tanda dan kode visual dari pakaian dan bentuk-bentuk lain penutup dan pelindung tubuh membangun tema ‘burka’, cadar, dan tenda. Ini menunjukkan pakaian bisa menyampaikan representasi tubuh dengan penanda dan petanda dalam pengembangan kode berpakaian. Terjadi dekonstruksi identitas dengan cara memproduksi identitas yang terbarukan untuk melihat identitas sebagai temuan sementara.

Tampilan bentuk-bentuk selubung menyiratkan bentuk pakaian dan menyerupai tenda (lihat karya *Refugee Only* 2003), atau pada *Shelter Me* (I, II, III & IV 2005)

menggabungkan konsep pakaian dengan bentuk-bentuk arsitektur (warung kaki lima, joglo, dan kuil). Satu-satunya yang mengikat bentuk-bentuk ambigu itu hanyalah keberadaan tubuh manusia di dalamnya. Di satu sisi, penggabungan berbagai konsep selubung tubuh (kostum/baju, kerudung, rumah, tenda, tempat bernaung) itu bisa dibaca sebagai upaya untuk melihat identitas sebagai kekuasaan yang hadir di mana-mana. Tapi, di sisi yang lain, ambiguitas bentuk itu juga bisa dipahami sebagai strategi artistik untuk menghadirkan suatu isu sebagai pertanyaan, bukan jawaban.

Dalam karya Mella Jaarsma, pemilihan material selalu dilakukan secara saksama. Pilihan materialnya selalu mengandung muatan ideologis dalam benda-benda yang diproduksi dan dikonsumsi oleh masyarakat. Material tidak hanya berfungsi sebagai bahan mentah yang netral, yang bisa diubah menjadi bentuk atau idiom apa saja, tapi idiom itu membawa serta makna-makna yang sudah terkandung sebelumnya.

Pakaian, selubung, atau tenda pada karya Mella selalu dikenakan oleh model, yang memang menjadi bagian integral dalam karya-karya tersebut. Justru dengan menghadirkan model, karya-karya itu menjadi aktual sekaligus fungsional, sehingga representasi tubuh yang dikenakan kostum itu menciptakan situasi-situasi khusus yang tak terduga dari kehadiran tubuh model, selubung dan respons serta tatapan orang yang melihatnya.

Bab 4 Struktur dan pola karya seni rupa Mella Jaarsma

Tubuh bukan hanya kulit dan tulang yang dirangkai dari bagian-bagiannya. Tubuh adalah tempat muatan simbolisme, kultural, seksual, moral, publik, privat, positif, dan negatif yang diberi makna. Semua ini tidak hanya sekadar fenomena fisik, tetapi juga berdimensi sosial.

Mendeskripsikan, menafsirkan, dan menilai merupakan hal penting dalam mengkaji atau meneliti karya-karya seni rupa Mella Jaarsma. Deskripsi karya seni tidak hanya akan sangat membantu pembacaan untuk membayangkan karya seni rupa Mella Jaarsma yang sedang dibahas, tetapi pemahamannya akan lebih lengkap dalam menguraikan setiap bagian dari karya seni yang sedang diteliti.

Melalui arena tubuh, manusia telah mendorong konsep artistiknya sebagai jalan untuk memperbincangkan perbedaan persepsi dan perbedaan budaya. Tubuh sebagai tempat hadirnya makna selalu berubah berdasarkan konteks tempat dan waktu, seperti pada karyanya, *Peranakan Shelters* (2004) yang menggabungkan tubuh dengan pakaian dengan gambaran perut Buddha dengan seragam tentara Indonesia.

Pola penggabungan tanda dalam karya Mella seringkali dilakukan dengan menggabungkan dua tanda atau idiom, yaitu tubuh dan pakaian, yang sering dilihat atau sudah akrab dengan kehidupan sehari-hari. Namun, tubuh dan kode pakaian digabungkan begitu saja sehingga menimbulkan tampilan visual gabungan yang berkesan provokatif. Maksudnya, idiom yang dikenakan pada tubuh adalah objek yang sering kita lihat atau temui sehari-hari dan akrab, kemudian penggabungan pakaian yang bercorak seperti pakaian tentara dikenakan pada tubuh dengan perut yang menyerupai perut Buddha ini menghadirkan komposisi yang tidak lazim.

Pada karya seni Mella Jaarsma, tubuh model bisa berjenis kelamin apa saja karena yang ingin ditampilkan adalah tubuh nyata manusia, bukan gambar. Pemaknaannya bukan persoalan jenis kelamin. Kesadaran bahwa ada manusia, hidup dan bernafas di dalam atau dilapisi kostum atau struktur, tidak hanya membuka lapisan yang lain dalam teka-teki makna yang ditawarkan seniman, tetapi juga menantang pemahaman ruang tempat karya itu berada.

Keberadaan “pameran dengan tubuh yang hidup” memicu perasaan lain dalam kesadaran penonton, memindahkan konteks dari sebuah pameran menjadi sangat dekat dengan tontonan. Reaksi tidak pasti dari pengamat terhadap keberadaan model tidak

berbeda dari bagaimana orang biasanya bereaksi terhadap manekin hidup (bisa ditemui pada seni jalanan atau atraksi sirkus manusia). Perjumpaan dengan tubuh hidup yang dipakaikan kostum yang dibuat dari medium tidak umum membuat sensasi tertentu dari keadaan ditonton, atau kekikukan, atau perasaan malu tertentu di luar kebiasaan.

Cara mengenali citra-citra familiar merupakan subjek perdebatan di antara perhatian terhadap tubuh yang denotatif. Melalui proses-proses penggabungan objek lain dengan tubuh, terbentuk citra tubuh yang samar-samar. Pola menggabungkan tubuh manusia yang dipakaikan kostum sebenarnya sudah biasa. Menjadi tidak biasa dan menimbulkan pertanyaan adalah menggabungkan visual perut gendut Buddha dengan seragam tentara Indonesia.

Cara konfigurasi objek dan idiom inilah yang membangkitkan pada diri audiens (dalam hal ini penulis) “kejutan akan pengenalan” (*shock of recognition*) tertentu melalui karya seni rupa, dengan keganjilan-keganjilan dalam persepsi dan tingkat penerimaan kita terhadap citra tubuh. Untuk memahami lebih baik maksud yang kita lihat pada karya Mella, kita harus memahami bagian-bagian yang membentuk karyanya. Bagian-bagian tersebut adalah idiom tubuh dan idiom pakaian sebagai tanda objek yang memunculkan rangsangan visual dan melahirkan tanggapan (makna). Masing-masing bagian ini harus didefinisikan lebih lanjut agar kita benar-benar memahami hubungan relasi antara idiom yang satu dengan bagian idiom yang lain karena, pada karya Mella, sering terjadi idiom itu terlihat asing atau tidak lazim. Misalnya, visual perut gendut Buddha dengan seragam tentara Indonesia yang dipakaikan pada tubuh model mempertegas hadirnya suatu makna dan struktur ini memberikan pernyataan tentang kehadiran tubuh terkait akan bentuk pakaian. Tanda atau fungsi pakaian itu sangat penting. Jika Mella tidak mengetahui pesan apa yang ingin disampaikan, maka bagaimana tanggapan yang absah bisa diharapkan dari penerimanya? Jadi, dengan mengartikulasikan dengan jelas apa yang harus disampaikan dan harus memastikan bahwa semua kebingungan yang mungkin terjadi memiliki maksud tertentu yang menjadi sasaran topik karya yang disampaikan.

Penyampaian atau objek harus menerjemahkan tanda sebagaimana dirumuskan oleh Mella dan menjadi kode yang memungkinkan transmisi fisik. Dalam hal ini, Mella memilih tubuh manusia yang tidak hanya menjadikan maksud-maksudnya jelas, tetapi memiliki makna yang sama bagi penerimanya. Sampai tahap ini, Mella memahami bahwa tubuh manusia merupakan idiom yang cocok sebagai tempat menuangkan semua gagasannya

karena tubuh adalah idiom yang paling dekat dan akrab dengan kita. Namun, tubuh terbatas untuk bergerak hanya dengan cara tertentu, mengekspos bagian-bagian tubuh tertentu saja, seperti mata dan kaki. Ini bisa dibaca sebagai penanda tentang bagaimana seseorang dituntut untuk menerima petanda tertentu dan aturan sosial yang tidak tertulis, yang menentukan penerimaan dan definisi perilaku yang benar sesuai dengan konteks sosial dan budaya seseorang.

Pada karya *Peranakan Shelters* (2004) bentuk perut Buddha yang diperlihatkan menyembul di balik pakaian militer secara sekilas seolah menyiratkan makna tentang adanya spiritualitas di dalam peperangan. Padahal, dalam konteks Asia Tenggara, perut gendut *Amitaba Buddha* adalah simbol yang berhubungan dengan kekayaan dan keberuntungan.

Struktur dan pola narasi yang ingin dibangun dari karya-karya Mella Jaarsma merupakan struktur dan pola yang menyatakan bentuk gangguan yang bermain di emosi dalam melihat karya-karya seninya. Selain itu, kehadiran konfigurasi bentuk dan tanda budaya yang diperlihatkan karya-karya Mella Jaarsma merupakan representasi pertemuan budaya-budaya, yang keberadaannya seringkali tidak disadari oleh karena dominasi mitos tentang orijinalitas atau kepemilikan suatu simbol dalam masyarakat. Dalam konteks ini, kita bisa melihat bahwa suatu kebudayaan justru selalu terbangun dari nilai-nilai yang beragam dan kontradiktif. Seragam militer adalah kode makna tertentu, dan perut Amitaba Buddha juga merupakan tanda yang bermakna beda dari relasi seragam militer. Dari sini, kita bisa merasakan bahwa kebudayaan itu hidup dari kontradiksi, ketegangan, persentuhan, pertukaran dan percampuran nilai-nilai yang berbeda, baik yang tampak maupun tersembunyi.

Karya-karya Mella bisa dipahami sebagai upaya untuk membongkar stereotip suatu budaya masyarakat dengan cara menguraikan simbol-simbol di dalamnya, lantas menyusunnya kembali ke dalam konfigurasi yang baru. Cara penyusunan struktur visual dengan pola semacam ini, dugaan saya, merupakan taktik Mella untuk mengganggu orang yang melihat karya-karyanya. Pertanyaan yang akan selalu muncul kalau melihat karya-karyanya adalah apa yang ingin direpresentasikan melalui tubuh yang dipakaikan pakaian semacam itu?.

Tubuh atau pakaian yang digunakan dalam karya-karya Mella bukanlah sekadar dipakai sebagai kategori fisik karya seni secara umum, seperti medium seni lukis atau

medium seni patung atau video, tapi adalah idiom yang digunakan untuk mengidentifikasi tanda-tanda yang spesifik dalam konteks masalahnya. Biasanya, pakaian, selubung, atau pembungkus pada tubuh di karya-karya terbuat dari kulit binatang, tanduk, lembaran seng, kain kafan maupun arsitektur, mengadopsi gagasan pakaian sebagai ekspresi lahiriah atau simbolik. Idiom di sini digunakan untuk membangun metafor ras, keaslian, seksualitas, dan asal-usul. Idiom digunakan juga untuk mendekonstruksi identitas, menggali lebih dalam isu-isu yang mendasari representasi budaya, mempertanyakan kemanusiaan, individualisme, perpindahan dan migrasi, yang suci dan yang profan.

Medium pakaian sebagai kode yang dikenakan pada tubuh tentu bukan hanya untuk perlindungan, tetapi juga demi identifikasi dan jati diri. Kini, militer, perawat, polisi, dan pendeta mengenakan pakaian khusus agar orang mudah mengenali mereka. Baju juga mengungkapkan kepercayaan, perasaan, dan cara menyikapi hidup pada umumnya pada diri seseorang.

Pakaian dan (bagian kulit yang terlihat) dapat dilihat sebagai alat untuk berkomunikasi dengan dunia sekitarnya dan pada saat yang sama kita dapat menafsirkan pakaian sebagai alat untuk pengasingan dari dunia sekitarnya. Tubuh yang dijadikan tempat pakaian diselubungkan merupakan arena hadirnya makna konotatif. Metafor tampaknya menunjukkan bahwa pakaian dibentuk menjadi sesuatu yang menyerupai kalimat, pakaian atau setelan pakaian, yang banyak kesamaannya dengan kata-kata dirangkai dalam kalimat. Tubuh dan pakaian seperti kata-kata yang menghimpun menjadi metafor satu bahasa secara langsung.

Bila hal ini memungkinkan, Mella tampaknya mengambil metafor pakaian menjadi satu bahasa secara harfiah. Dalam pandangannya, bahasa terdiri atas kata-kata, tata bahasa dan sintaksis, serta bahasa satu-satunya sarana untuk mengekspresikan konsep dan makna. Ini merupakan pandangan yang mekanistik atas bahasa dan makna, dan ia membawa pada kajian yang mekanistik atas pakaian yang maknanya muncul sebelum dipilih dan dikombinasikan ke satu kesatuan atau rangkaian. Dengan begitu, seolah-olah potongan-potongan pakaian memiliki makna yang oleh pemakainya kemudian dipadukan menjadi satu kesatuan. Tak ada isyarat paling sederhana sekalipun yang menunjukkan bagaimana pakaian dipandang, tak memiliki makna apapun selain pada dirinya sendiri, bagaimana idiom-idiom yang menjadikan pakaian itu seperti “kata-kata” dalam relasinya dengan menggabungkan idiom yang lain. Sehingga, medium yang paling efektif adalah idiom yang sudah dikenali

dengan akrab pada sehari-harinya untuk mengirimkan pesan. Ketika idiom yang sudah akrab itu dikonfigurasi dengan tubuh manusia yang juga biasa dan akrab pada setiap orang yang melihatnya, lalu ditampilkan secara tidak biasa keseluruhannya, tentulah taktik ini untuk memaksa orang yang melihat karya tersebut keluar dari pemahaman umum, dan dari makna serta simbol yang biasa dipahami banyak orang.

Pesan yang diterima mungkin bukan secara persis merupakan pesan yang dikirim. Kita semua menyadari adanya pergeseran makna yang terkadang secara dramatis karena idiom tubuh dan idiom pakaian sebagai tanda yang diterima tidak sama dengan tanda yang dikirimkan karena adanya gangguan komunikasi. Terkadang tanda yang diterima sama dengan tanda yang dikirim, namun pesannya tetap tidak dipahami. Maka, kepada pemirsa disajikan cara lain untuk melihat makna lain, dan mereka dipaksa untuk berpikir tentang implikasi idiom yang disajikan oleh senimannya. Idiom digunakan sebagai taktik seniman untuk mencapai efek kejutan.

Gagasan penggunaan medium temuan sehari-hari dan benda-benda yang sudah akrab yang sering terlihat sehari-hari di sekitar kita menjadi bagian penting dalam menganalisis karya-karya Mella Jaarsma yang banyak menggunakan makna konotatif benda atau bahan yang akrab dengan kehidupan kita sehari-hari itu. Namun, sesungguhnya idiom dan bentuk-bentuk yang akrab digunakan dalam wujud karya-karyanya merupakan suatu strategi dari keputusan artistik yang tidak diperoleh secara acak atau kebetulan. Saya menduga ada gagasan di balik denotasi visual dari medium dan bentuknya itu, yang ingin digunakan sebagai imaji konotatif yang mampu mengganggu orang saat melihat karya-karyanya-- karena setiap medium memberikan bukan saja satu pemaknaan, tapi justru bisa memunculkan makna yang beragam dalam merepresentasikan ketidakakraban sehingga menimbulkan pertanyaan apa maksud karya tersebut?

Ketertarikan pada medium-medium yang digunakan Mella pada karya seni instalasinya merupakan ketertarikan yang muncul jika ada ketegangan lebih jauh mengenai hubungan antara model dan pengamat. Pengamat dan model tidak berbagi pengalaman yang sama. Model tahu bagaimana rasanya berada di dalam pakaian. Secara fisik, ia merasakan bagaimana diselimuti oleh bahan, berat pakaian di tubuhnya, dan pengalaman berdiri di sana (ruang pameran), dilihat oleh banyak orang. Sementara itu, pengamat mempunyai perspektif yang berbeda karena dia hanya bisa melihat pakaian dan modelnya. Si pengamat hanya bisa masuk ke dalam posisi si model yang menggunakan pakaian melalui

imajinasinya sendiri untuk membayangkan bagaimana rasanya berada dalam pakaian tersebut.

Kesadaran bahwa ada manusia yang hidup dan bernafas di balik kostum dan struktur itu tidak hanya membuka lapisan yang lain dalam teka-teki makna yang ditawarkan oleh Mella Jaarsma, tetapi juga menantang dinamisasi ruangan tempat karya itu berada. Medium tertentu, ruang tertentu, dan waktu tertentu akan memberikan makna tertentu. Relasi tubuh dan kostum yang disatukan menjadi satuan medium yang penting untuk menguraikan makna tubuh sebagai representasi masalah realitas sosial. Kita akan mulai bertanya-tanya bagaimana harus menanggapi? Apakah tidak sopan untuk menatap? Apakah kita boleh memegang? Bagaimana harus menilai karyanya (termasuk modelnya)? Apakah seharusnya Anda tidak mengacuhkannya? Bisakah kita bicara kepadanya? Semua ketidakpastian ini bisa terjadi, dan yang menarik adalah untuk mengetahui bahwa perasaan seperti ini mungkin ada di pikiran orang, tetapi mereka berusaha keras untuk tidak peduli dan untuk tidak menunjukkannya atau membicarakannya.

Medium pada karya Mella merupakan strategi menantang untuk berpikir berbeda dan menawarkan sesuatu untuk dipikirkan. Pengalaman perjumpaan dengan karya-karya Mella Jaarsma dapat menimbulkan kenangan dan interpretasi pribadi, dengan representasi tubuh dan pakaian yang banyak menggunakan kulit hewan pada awal 2000. Perbedaan tiap-tiap kulit binatang dan proses 'memanennya' juga memberikan makna simbolik dalam pekerjaan tersebut, karena kulit merupakan bahan yang diambil dari sesuatu yang hidup dan menimbulkan reaksi tertentu dari orang yang melihat karya-karya Mella ini. Adalah wajar kalau ada orang mempunyai persepsi sendiri ketika membaca karya seni atau segala sesuatu yang visual. Orang-orang dari budaya yang berbeda mempunyai persepsi yang berbeda pula mengenai binatang dan kulitnya.

Orang-orang dan budaya yang berbeda mempunyai persepsi yang berbeda mengenai idiom yang digunakan dalam karya-karya Mella Jaarsma karena ada yang menganggap kulit itu menjijikkan, kulit yang ini menakutkan, dan memang akan ada berbagai tanggapan yang berbeda-beda ketika karya ini di tempatkan pada ruang di bagian-bagian dunia yang berbeda-beda. Apa yang dianggap menjijikkan bagi sebagian orang mungkin dianggap biasa saja bagi orang lain.

Mella Jaarsma menggunakan bentuk tubuh dengan selubung, pembungkus atau pakaian. Tentu karya-karyanya memiliki aspek isi karena ada sesuatu yang ingin disampaikan

oleh Mella kepada orang lain, entah itu perasaannya, suasana hatinya, pemikirannya, pesan atau amanat yang diyakininya, semua dinyatakan lewat bentuk yang sesuai dengan maksud isinya. Maka, tubuh manusia dan pakaian merupakan idiom bentuk-bentuk yang digunakan dalam konfigurasi karya seni rupanya. Tubuh manusia yang konkret yang digunakan tubuh model pada karya-karyanya bukan tubuh citraan yang lengkap dan dapat dikenali tentang bentuk manusia atau bagian-bagian yang membentuknya, seperti wajah atau kedua tangan. Tubuh model lebih familiar dan lebih dekat dengan yang melihat. Mella ingin mengajak penontonnya merasakan langsung tubuh model, sensasi atau gangguannya menjadi langsung, dengan demikian berkontak secara erat dengan tubuh manusia.

Dari sudut seniman, tubuh manusia dan pakaian mengenai berbagai karakter dan tipologi simbol, sebagai cara membangun idiom yang paling dekat dengan masyarakat dan bagaimana makna simbol-simbol itu dipahami secara spesifik oleh kelompok-kelompok masyarakat yang berbeda. Berbagai idiom temuan itu seringkali ditarik-ulur, dijalin-jalin dengan idiom yang lain, didekonstruksi, dipertanyakan, lantas dirumuskan sedemikian rupa menjadi suatu pernyataan yang personal tentang suatu fenomena atau realitas secara deotomatis (dalam hal ini kita sebut 'isi'). Tanggapan atau respons inilah yang kemudian diwujudkan dalam suatu kontribusi bentuk seni. Kalau dari sudut penikmat seni, yang ditangkap pertama kali justru bentuk yang sudah jadi itu-- yang dibaca dan serta-merta menimbulkan tanggapan terhadap nilai-nilai isinya. Pendapat tentang isi bisa berbeda-beda pada tiap penikmat karena yang memberikan makna pada bentuk adalah subjek, baik senimannya maupun penikmatnya.

Nilai yang biasa ditemukan dalam sebuah karya seni ada dua, yakni nilai bentuk dan nilai isi. Nilai bentuklah yang pertama-tama tertangkap oleh penikmat seni. Nilai bentuk tersebut terdiri atas nilai bahan seni atau juga disebut medium suatu bentuk seni. Dalam seni instalasi Mella Jaarsma, idiom seni yang saya bahas dalam tulisan ini adalah tubuh dan pakaian.

Tubuh menjadi arena berbagai makna dan juga sebagai idiom mengandung banyak konstruksi yang terjalin dengan kehidupan sosial. Bentuk tubuh manusia ini disajikan sebagai manusia yang menerima berbagai kemungkinan keadaan yang datang dari luar tubuh manusia tersebut. Misalnya, aspek bentuk tubuh manusia yang dijadikan arena konotatif dari pakaian juga menambahkan makna yang diberikan tanda melalui kebiasaan

tampilan konfigurasinya. Namun, ketika kita melakukan persepsi terhadap wujud representasi tubuh dengan bentuk dan idiom pakaian yang dipakaikan pada tubuh manusia yang merupakan karya-karya senirupa, maka yang kita temukan adalah keganjilan dan ketidaklaziman dalam penggunaan bahan atau idiom pakaiannya.

Dalam mewujudkan benda seninya, Mella menampakkan ciri-ciri yang mandiri dan khas terkait seberapa jauh teknik dan pemahamannya terhadap unsur-unsur bentuk dan idiom dalam caranya yang unik dan asli. Sejak rejim Orde Baru hingga era pascareformasi, seni rupa Mella terbentuk oleh titik balik historis dalam lingkungan terdekatnya. Ia berkarya dari perspektif unik, berjarak, sekaligus terlibat dalam lingkungan itu. Karya-karya Mella berinteraksi secara kultural, beritikad memprovokasi, hingga mengundang beragam tafsir.

Bentuk yang berupa pakaian rumit (biasanya terbuat dari kulit binatang, tanduk dan lain-lain) memaknai sandang sebagai representasi simbolik. Pakaian-pakaian itu memberi kode ras, seksualitas, otentitas dan asal usul. Bentuk-bentuk itu mendekonstruksi identitas, menggali dan memunculkan hal-hal yang lebih mendasar tentang representasi kultural, mempertanyakan manusia, individualisme, ketergusuran, ketercerabutan dan migrasi, yang sakral dan profan. Pakaian-pakaian karya Mella itu membungkus tubuh dan wajah dengan bukaan yang menampakkan mata atau memaparkan bagian tubuh lain, seperti telapak kaki.

Bab 5 Simpulan

Melalui penelitian ini, tampak relasi yang kuat antara tubuh dan pakaian. Relasi tersebut tampak pada idiom tubuh model yang selalu ada dalam keragaman material pada idiom pakaian yang diciptakan.

Dalam menekuni dan mendalami seni rupa, Mella Jaarsma telah sampai pada kesimpulan yang merupakan jawaban bagi pertanyaan penelitian saya, yaitu: mengapa Mella Jaarsma menggunakan tubuh manusia yang kongkrit sebagai idiom dalam karya-karya seni rupanya?

Tubuh yang hadir dalam karya-karya seni rupa selama ini adalah tubuh manusia yang ditempatkan dalam berbagai situasi. Tubuh-tubuh itu hadir sebagai tempat berhimpunnya sejumlah gagasan yang terentang dari persoalan identitas diri sampai kekacauan relasi sosial sehari-hari. Titik tolak karya-karya seni rupa yang menggunakan tubuh sebagai objek seni adalah kepekaan dan ketekunan dalam melakukan observasi terhadap beragam situasi sosial disekitar, atau pengamatan yang sengaja dilakukan dalam berbagai peristiwa. Observasi semacam ini mengaitkan tema-tema karya dengan persoalan sosial yang nyata ada di sekitar kita.

Kehadiran tubuh manusia sebagai objek seni yang digabungkan dengan berbagai bungkus dan selubung, terbuat dari bermacam benda dan bahan, dari kulit binatang yang diawetkan sampai lembaran seng, selalu menempatkannya dalam naungan struktur yang menyerupai tempat penampungan sementara. Maka, meskipun karya-karya seni rupa selalu punya tema atau unsur narasi yang merujuk pada kenyataan sosial tertentu, secara formal dan visual karya-karya itu justru selalu menampik posisi yang tunggal dan pasti.

Penggabungan idiom tubuh dan idiom pakaian dalam karya seni rupa sering menimbulkan tampilan visual gabungan yang berkesan tidak lazim. Cara konfigurasi objek dan idiom inilah yang membangkitkan gangguan atau efek defamiliarisasi pada pengamat, serta keganjilan-keganjilan dalam persepsi dan tingkat penerimaan kita terhadap citra tubuh.

Struktur dan pola narasi yang dibangun oleh karya-karya seni merupakan struktur dan pola yang menyatakan bentuk gangguan. Cara penyusunan struktur visual dengan pola semacam ini merupakan taktik Mella untuk mengganggu orang yang melihat karya-karya seni rupa.

Pesan yang diterima mungkin bukan secara persis merupakan pesan yang dikirim. Kita semua menyadari adanya pergeseran makna yang terkadang terjadi secara dramatis karena idiom tubuh dan idiom pakaian sebagai tanda yang diterima tidak sama dengan tanda yang dikirimkan karena adanya gangguan komunikasi. Terkadang tanda yang diterima sama dengan tanda yang dikirim, namun pesannya tetap tidak dipahami. Maka, kepada pengamat disajikan cara lain untuk melihat makna lain, dan mereka dipaksa untuk berpikir tentang implikasi idiom yang disajikan oleh senimannya. Idiom digunakan sebagai taktik seniman untuk mencapai efek kejutan.

Gagasan penggunaan medium temuan sehari-hari dan benda-benda yang sudah akrab yang sering terlihat sehari-hari di sekitar kita menjadi bagian penting dalam menganalisis karya-karya Mella Jaarsma yang selalu menggunakan makna konotatif benda atau bahan yang akrab dengan kehidupan kita sehari-hari itu. Namun, sesungguhnya idiom dan bentuk-bentuk yang akrab digunakan dalam wujud karya-karyanya merupakan suatu strategi dari keputusan artistik yang tidak diperoleh secara acak atau kebetulan.

Berdasarkan hasil penelitian terhadap karya-karya seni rupa Mella Jaarsma yang menggunakan tubuh dan pakaian sebagai representasi persoalan yang terjadi di masyarakat, kita bisa melihat operasional bentuk (*form*) dan idiom-idiom rupa (*shape*) itu pada bentuk tubuh model dan idiom-idiom yang dipakai untuk membuat pakaian yang diselubungkan sebagai 'tanda' dan 'simbol' yang memiliki makna spesifik.

Visualisasi tubuh yang dihadirkan Mella adalah tubuh manusia konkrit, bukan gambar. Tubuh menjadi berfungsi simbolik dan menjadi tempat untuk menghadirkan berbagai bentuk pakaian yang diselubungkan, dan pakaian itu merupakan tempat hadirnya berbagai peristiwa sosial yang terjadi pada suatu waktu tertentu.

Penulis menemukan bahwa: a) pesan, tanda atau kode, b) keluaran (*output*) atau transmisi, c) masukan (*input*) atau resepsi, dan d) tanggapan yang beroperasi secara linier, yaitu sebuah tanda diciptakan, kemudian disajikan, diterima, dan akhirnya ditanggapi. Proses komunikasi ini dianggap berhasil ketika tanggapan cocok dengan tanda. Semakin cocok tanggapannya, maka semakin baik komunikasi tersebut.

Dengan adanya proses pencocokan, kita ini bisa memperoleh sejumlah kemungkinan hasil dari suatu pesan sampai proses menerimanya. Pertama, pesan bisa dikirim, tetapi tidak diterima; kedua, pesan dikirim dan bermakna sama persis bagi penerima dan pengirimnya.

Kedua cara di atas ini sering kita lihat pada karya-karya seni rupa yang menggunakan teori imitasi. Tanda dipahami dan digunakan persis seperti yang dimaksudkan.

Cara ketiga dan keempat sangat berbeda. Ketiga, pesan dikirim dan diterima, tetapi tidak bermakna apa-apa lagi bagi penerima. Karya seni rupa semacam ini sangat lazim dalam mode pasif yang mengekspresikan idealisme dan kepercayaan senimannya dengan menggunakan bahasanya sendiri, serta unsur-unsur bahasa visual yang tidak familiar, sehingga gangguan komunikasinya lebih jelas. Pada cara keempat, pesan dikirim dan diterima, tetapi makna seperti yang dipahami oleh penerimanya berbeda atau, lebih buruk lagi, justru berlawanan dengan makna yang ditranmisikan oleh pengirim.

Pada karya Mella, kita melihat pesan disampaikan melalui visualisasi tubuh manusia (konkret) dan pakaian sebagai narasi peristiwa, disampaikan dan diterima, namun peristiwa apa yang dikirim oleh pesan itu bersifat konotatif. Penerimaan pesan melalui visualisasi pakaian ini akan terganggu karena idiom yang digunakan dalam membangun pesan selalu bersifat tidak lazim atau tidak biasa digunakan pada pakaian. Gangguan pesan melalui media atau idiom pada karya Mella merupakan gangguan yang disadari sebab gangguan ini dibutuhkan.

Dalam karya Mella, selalu dipertemukan dua atau lebih idiom yang mungkin tidak biasa atau tidak wajar, seperti tubuh manusia yang diselubungi dengan pakaian yang terbuat dari kulit katak, yang umumnya menutupi seluruh tubuh model, kecuali mata, kaki dan kadang-kadang tangan. Pesan visual pakaian yang diterima mungkin bukan persis merupakan pesan yang dikirim. Kita semua menyadari adanya desain pakaian yang dipakaikan berubah menjadi aneh dan tidak biasa. Keakraban dan keanehan sebagai pesan yang dikirim dan diterima melalui tubuh dan pakaian itu memicu sebuah kemampuan melihat dengan cara lain.

Pemahaman terhadap tubuh yang diselubungi pakaian dengan bahan yang tidak lazim menjadikan berjarak dan tidak akrab dengan pengamat. Defamiliarisasi menggunakan mekanisme mirip dengan pengenalan: persepsi langsung dari suatu hal tidak tersedia bagi kita, tapi di sini penghalang persepsi adalah keakraban, bukan pemahaman. Dengan menyediakan deskripsi baru, metafor menjadi salah satu sarana bagi kita untuk keluar dari cara melihat yang kaku dan konvensional.

Metafor menyediakan suatu sarana untuk 'menerobos dinding' untuk memilih perspektif lain dari yang mungkin biasa. Tampaknya, defamiliarisasi menyebabkan adanya

rasa keterasingan pada bentuk-bentuk yang familiar. Kita menyadari bahwa deskripsi kebiasaan kita tidak sepenuhnya cukup untuk mengungkapkan realitas yang pada hakikatnya berlapis-lapis, sehingga kini kita dipaksa untuk mengenali perbedaan antara representasi dan realitas, dan lebih dari itu, realitas bisa dipahami dengan cara berbeda.

Gangguan terhadap persepsi kita atas realitas ini merupakan usaha untuk membuat pengalihan sesuatu yang akrab ke sesuatu yang asing, untuk menumbangkan persepsi biasa dan mengganggu rutinitas kehidupan sehari-hari. Penggabungan tubuh dan visual pakaian sengaja dibuat untuk menghadirkan efek kehadiran konten atau gambar, ambiguitas, simbol, atau apa pun yang ingin disampaikan terhadap tubuh dan pakaian untuk membangkitkan pelbagai reaksi dan sikap.

Sampai di sini jelaslah bahwa dengan memilih teknik defamiliarisasi, Mella mengambil risiko untuk menjadi berjarak dengan khalayaknya sebab tak ada jaminan bahwa karya-karyanya akan dengan mudah bisa dipahami. Akibatnya karya-karya Mella tidak akan pernah bisa menjadi bagian dari arus utama. Namun, tampaknya risiko ini sedia diambilnya karena, dengan demikian, ia tidak dengan mudah dapat dihanyutkan oleh citarasa publik yang kerap kali cenderung banal dan tidak kritis. Berada pada posisi marginal memungkinkan Mella untuk tetap memiliki otonomi dan ruang gerak yang leluasa untuk berekspresi dan menyuarakan gagasan-gagasan alternatif di luar apa yang ditawarkan oleh kebudayaan massa.

Mella berfungsi menjadi penjaga kewarasan akal sehat masyarakat sebab karya-karyanya menantang publik untuk berpikir dan, dengan demikian, dalam prosesnya menumbuhkan sikap kritis. Dilema untuk menjadi populer di satu pihak dan tetap berada di margin namun mampu menjaga sikap kritis di lain pihak diselesaikan oleh Mella dengan cara memungut hal-hal yang berasal dari keseharian hidup kita lalu mengolahnya dan menjadikannya seperti baru di mata kita. Yang familiar dibuatnya menjadi asing sehingga mengacaukan persepsi serta pemahaman khalayak atas realitas. Bagi seniman, ini bukan pilihan mudah, dan selalu ada risiko dituduh “romantik” karena seolah masih bermimpi untuk mampu mengubah cara pikir publik, tetapi tampaknya Mella bersedia menempuh jalan sunyi ini.

Daftar pustaka

- Arnheim, Rudolf. 1960. *Art and Visual Perception: a Psychology of the Creative Eye*. Berkeley: University of California Press.
- Barnard, Malcolm. *Fashion as Communication* (Routledge, 1996), terj. dan peny. Idris Subandy Ibrahim dan Yosel Iriantara. Yogyakarta: PT Jalasutra. 2011
- Barthes, Roland. 1974. *S/Z*. Translated by Richard Miller. New York: Hill and Wang
- Barthes, Roland. 1983. *The Fashion System*. Trans. Matthew Ward and Richard Howard. New York: Hill and Wang.
- Bernard S. Cohn. 1996. *Colonialism and its Forms of Knowledge: the British in India*. New Jersey: Princeton University Press.
- Chambers, W.G. 1985. *Basic Communications and Coding*. Clarendon Press, Oxford
- Danesi, Marcel. 2011. *Pesan, Tanda, dan Makna*, terj. dan peny. Evi Setyarini dan Lusi Lian Piantari. Yogyakarta: PT Jalasutra
- Djelantik, A.A.M. 1999. *Estetika: Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia
- Enninger, Werner. 1992. *Clothing*, in R. Bauman (ed). *Folklore, Cultural Performance, and Popular Entertainments*, 123 – 145. Oxford University Press.
- Iwan Saidi, Acep. 2008. *Narasi Simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia*, Yogyakarta: ISACBOOK.
- Mariato, M. Dwi. 2006. *Quantum Seni*. Semarang: Dahara Prize
- Sapir, E. 1931. *Fashion*. *Encyclopedia of the Social Sciences*, vol 5.
- Segall, M.A., Campbell, D.T. dan Herskovits, M.J. 1966. *The Influence of Culture on Visual Perception*. Bobbs-Merrill. New York
- Shklovsky, Victor. 1917. "Art as Technique." Trans. Lee T. Lemon and Marion J. Reis. *Russian Formalist Criticism: Four Essays*. Lincoln: University of Nebraska Press, 1965.

- Shklovsky, Victor. 1989. "Art as Technique." *The Critical Tradition: Classic Texts and Contemporary Trends*. Ed. David H. Richter. New York: St. Martin's Press, Print.
- Shklovsky, Victor. 2004. "Art as Technique." *Literary Theory: An Anthology*. Eds. Rivkin, Julie and Ryan, Michael. New York: Blackwell Publishing, 15-21.
- Sumardjo, Jacob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: Penerbit ITB
- Supangkat, Jim, 2006, *Tubuh-tubuh Provokatif, Membaca Karya-karya Mochtar Apin 1990-1993*, KPG Jakarta.
- Susann Vihma dan Seppo Vakeva. 1990. *Semiotik Visual dan Semantika Produk*, terj. Ikramullah Mahyuddin dan peny. Alfathri Adlin. Yogyakarta & Bandung: Jalasutra. 2009
- Synnott, Anthony. 2007. *Tubuh Sosial: Symbolisme, Diri & Masyarakat*, terjemahan Pipit Maizer, Yogyakarta: PT Jalasutra, Edisi Revisi.
- Jennifer Craik. 2005. *Uniforms Exposed: From Conformity to Transgression*. Oxford and New York: Berg.

Sumber data lainnya:

Film dokumenter "How Art Made The World". Dr. Nigel Spivey (DVD)

Katalog Pameran Mella Jaarsma "The Fitting Room" di Galeri Nasional Indonesia, Jakarta. 27 Oktober – 8 November 2009. Dan di Selasar Sunaryo Art Space, Bandung. 14 November – 6 Desember 2009.