

Tatapan (tak Terlihat)



selasar
solo
project series
2012

Muhammad Akbar

b gallery

Katalog elektronik ini diterbitkan guna menyertai pameran

Selasar Solo Project Series 2012
Muhammad Akbar dan Akiq A.W.

Ruang B & Ruang Sayap, Selasar Sunaryo Art Space
9 Desember 2012 - 6 Januari 2013

Editor : Agung Hujatnikajennong dan Chabib Duta Hapsoro
Fotografer : Muhammad Akbar dan Akiq A.W.
Disainer : Joko Suharbowo

500 edisi
© 2012 Selasar Sunaryo Art Space

09.12.2012 - 06.01.2013

Tatapan (tak Terlihat)

Untuk *Selasar Solo Project Series* saya menampilkan karya-karya berbasis video, sebagai medium yang selama ini selalu saya gunakan dalam berkesenian, dan dekat dengan keseharian saya. Video tidak dapat lepas dari budaya tontonan, dimana tindakan menonton menghasilkan suatu pengendalian antara penonton dan yang ditonton; penonton yang tidak pernah terlihat; siapa yang menatap, mengintip, menilai dan mengevaluasi objek tatapannya.

Diinginkan atau tidak, tatapan selalu berada di sekitar kita. Pertanyaannya: apakah kita ingin mengikuti apa yang mereka ingin lihat; ataukah berusaha menjadi apa yang mereka ingin lihat; berusaha mengesankan sesuatu yang sempurna sambil merasa tersiksa, atau menjadi apa adanya dimata sang penatap, namun secara tidak disadari kita sedang dinilai sebagai objek tontonan, dan tentu saja dikendalikan? Apakah pada akhirnya penilaian-penilaian tersebut adalah sebuah pencapaian suatu bentuk kebahagiaan, atau tidak bermakna sama sekali pada diri seseorang?

still image from
Bank Teller

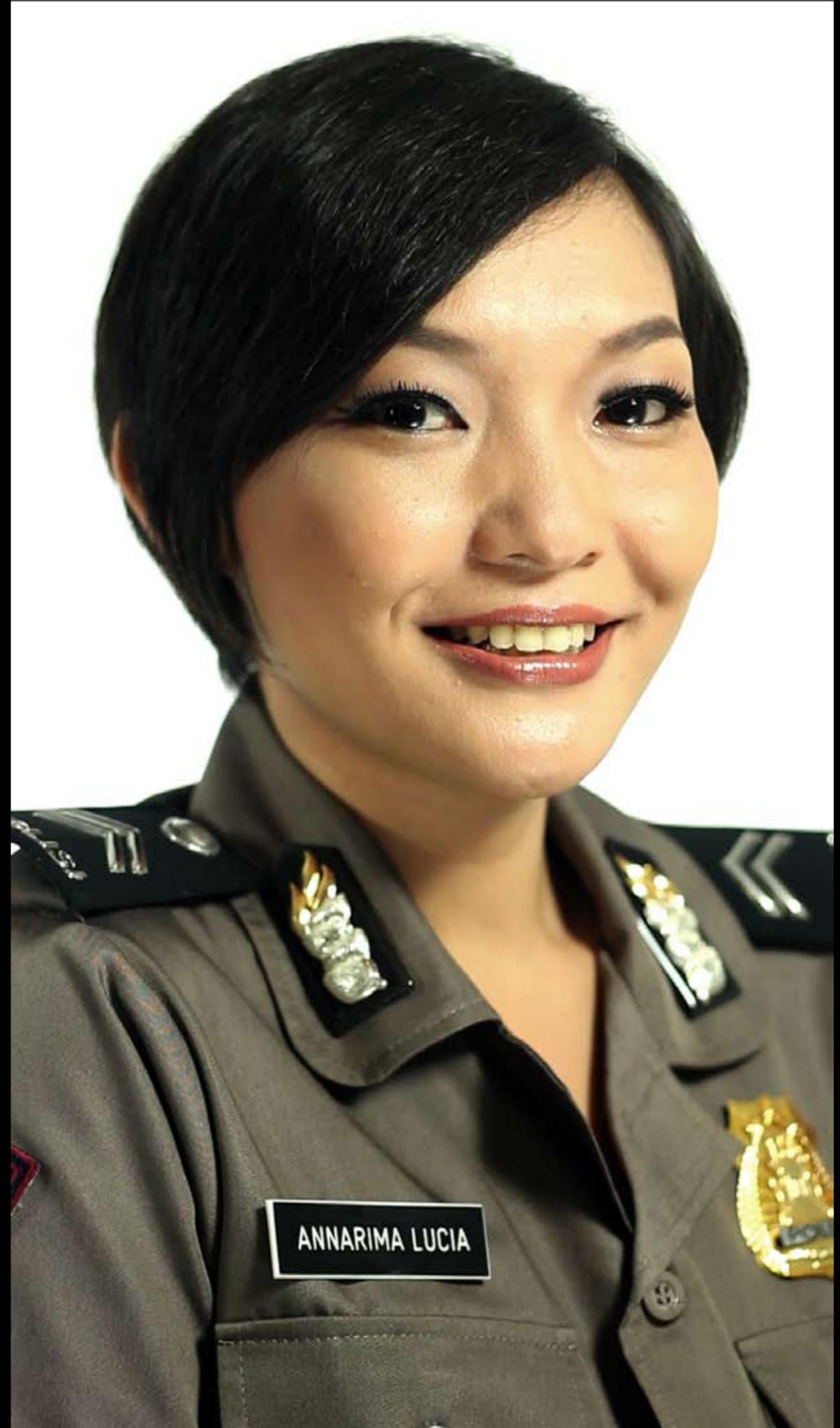
HD video 1080p, 00:10:00, 2012





still image from
Stewardess

HD video 1080p, 00:10:00, 2012



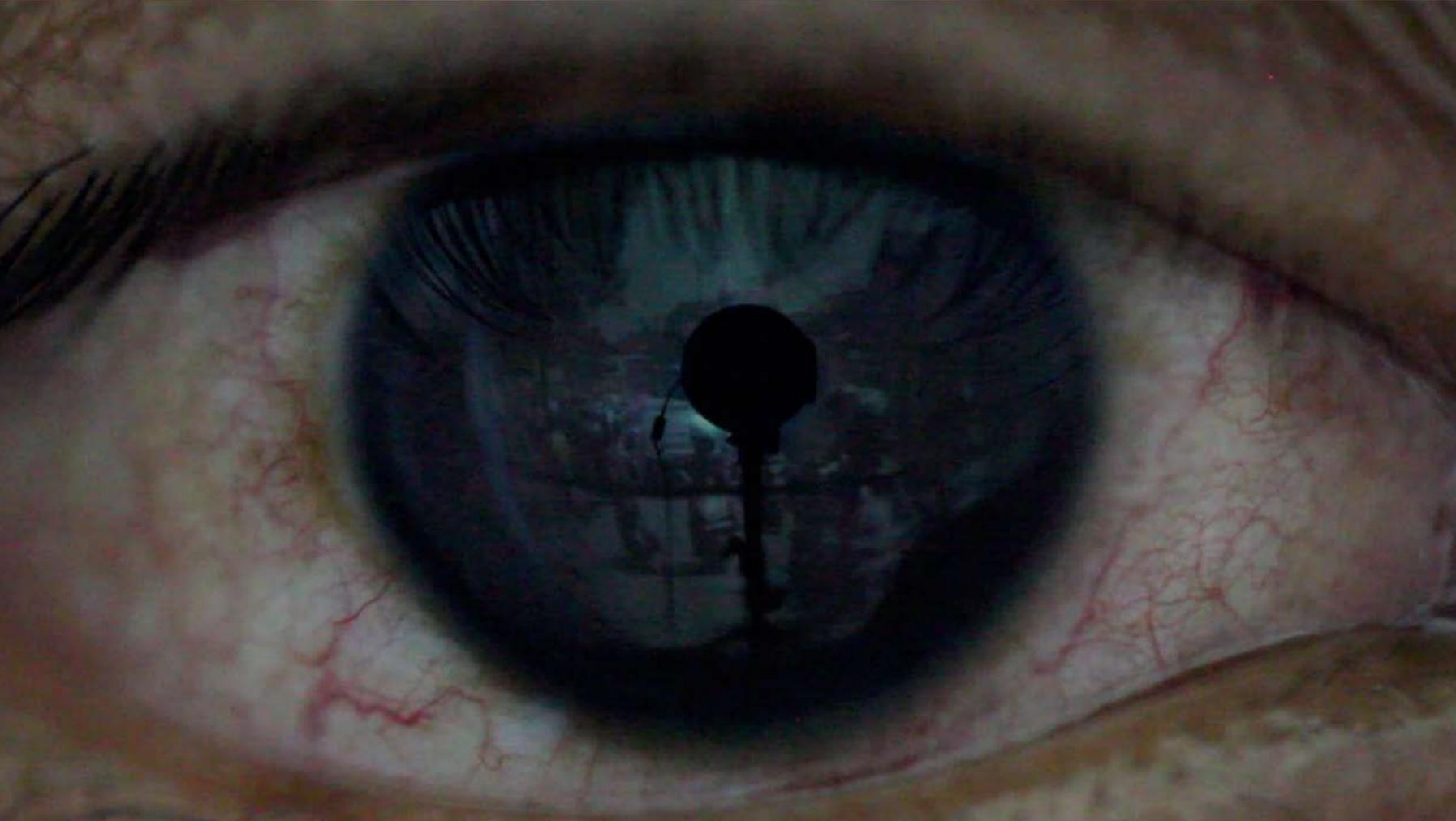
still image from
Police

HD video 1080p, 00:10:00, 2012



still image from
The Trip #01

HD video 1080p, 00:12:00, 2012



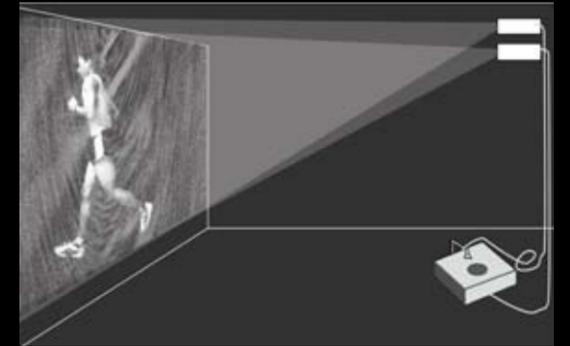
still image from
The Trip #02

HD video 1080p, 00:12:00, 2012



still image from
The Light Chaser

DV video, 00:10:00, 2012



still image from
The Runner

VCD, VCD player, CCTV, camera, 00:19:00, 2012

Wawancara dengan M. Akbar

*Oleh Chabib Duta Hapsoro dan Agung Hujatnikajennong

Bisa kamu ceritakan pertautanmu dengan dunia seni di Bandung, kapan dan bagaimana kenal medium video? Dengan siapa saja kamu bergaul dan kapan mulai berkarya?

Awalnya sekitar tahun 2000 ketika di Bandung berlangsung pameran BAE (Bandung Art Event, 2001). Saya sempat baca majalah, dan buletin Bandung Art Forum. Bersama teman-teman saya lalu mulai bikin komunitas seni, namanya Air Seni. Awal mula komunitas ini adalah karena kami sama-sama sering datang dan berkumpul di pameran-pameran seni rupa. Terus pas kuliah, saya mulai kenal dengan Andry Mochammad, yang mengajak saya ikut jadi kontributor (komik) Dagingtumbuh. Dari situ, saya kemudian kenal dengan beberapa teman-teman seniman yang lain. Saya semakin sering main ke Jurusan Seni Rupa UPI, sehingga bisa kenal dengan anak-anak Rumah Proses. Ketika mulai beraktivitas dalam forum anak-anak UPI, saya mulai ikut diskusi, ikut pameran. Ya, masih ikut-ikutan *gitu sih*. Dulu diajak oleh Andry juga. Kebetulan saat itu sedang ramai-ramainya video. Lalu saya diajak dan mulai coba bikin video sekitar tahun 2003-2004. Setelah itu, ketika di Rumah Proses ada acara kumpul-kumpul, terpikir untuk bikin komunitas seniman video, dan lahirlah VideoLab. Kami sering berkegiatan bersama dan melakukan eksplorasi dengan medium video. Saya menjadi semakin sreg dengan medium video. Sebelumnya saya lebih tertarik pada komik. Saya sempat mencoba melukis, membuat *drawing*, tapi entah kenapa merasa tidak cocok. Ketika mulai fokus ke video, eksplorasi awal saya lebih banyak dalam hal *software*. Dari situ baru belajar *editing*, *shooting*, dan mulai banyak ikut pameran atau screening. Sejak itulah saya mulai belajar banyak hal, dan tidak cuma mediumnya, tapi hubungan video dengan konsep waktu, dengan *framing*, catatan sejarah,

manipulasi *image*, dll. Banyak pemikiran lain yang berkembang setelah mendalami medium video.

Siapa teman-teman di komunitasmu yang paling berpengaruh, atau hal-hal lain yang mendorong kamu menekuni video?

Yang paling berpengaruh tentu saja Andry Mochamad, dan waktu pertama kenal dia, di kampus sedang ramai pembicaraan tentang video, dan kamera sudah lebih mudah diakses. Sebelum itu saya kenal video sejak jaman SMP, 1990-an, ketika MTV mulai siaran di Indonesia. Dari MTV saya mulai sering menonton dan menyukai video yang jarang saya lihat sebelumnya. Dulu waktu ada video musik di TVRI, semuanya kan biasa aja. Lewat MTV kita bisa lihat klip video yang dibuat oleh seniman-seniman yang lebih serius. Saat itu mulai saya bertanya-tanya, “Pakai apa *sih ngerjainnya*? Merekamnya gimana?” Tahun 1990-an MTV benar-benar *channel* musik, bukan seperti sekarang. Video musik di situ digarap dengan serius, dan itu benar-benar berpengaruh. Waktu menyukai komik, saya pernah coba bikin *storyboard* dengan sudut pandang video, yang akhirnya dikirim ke dagingtumbuh. Buat saya ada hubungan yang jelas antara komik dan video. Ada *sequence*, *frame by frame*. Melihat video itu seperti membaca komik, ada alurnya.

Tahun 2000-an ada banyak *event* video di Bandung, baik itu dalam bentuk *workshop*, seminar, *screening*, pameran di ruang-ruang seni dan lain-lain. Apa pengaruhnya buat kamu?

Beberapa *event* video di Bandung mungkin ada yang terlewat sih. Tapi pertama kali saya lihat *video art* itu waktu SMA. Sejak 2000-an di Bandung memang banyak

seniman yang presentasi dengan video dan *new media*. Beberapa seniman *new media* dari luar negeri juga presentasi dan pameran dan itu lumayan mempengaruhi. Istilah *new media* pernah sangat *hot* di Bandung. Semua seniman bikin video karena kamera dan komputer juga memadai. Tinggal rekam dan edit sedikit, langsung jadi. Saya termasuk seniman yang awalnya juga cuma ikut-ikutan, karena di UPI banyak teman bikin video yang akhirnya jadi ramai. Awal 2000-an saya mulai kenal beberapa teman seniman dari ITB yang juga bikin video. Tahun 2004, saya diajak bikin *event video Beyond Panopticon* di BEC (Bandung Electronic Center), di lantai 3, paling atas. Kami pakai *booth* TV untuk mempresentasikan karya, kerjasama dengan beberapa seniman senior. Festival OK Video juga berpengaruh.

Menurutmu apa yang membuat medium video jadi populer di Indonesia?

Video mulai populer awal tahun 2000-an karena CD-ROM mulai murah. Kamera juga mulai lebih banyak dan terjangkau. Mengoperasikan *handycam* dan kamera *handphone* menjadi lebih mudah. Awalnya selalu semangat untuk eksperimen. Awalnya saya hanya tahu bahwa seni video adalah menggunakan kamera untuk bermain, untuk *seru-seruan*.

Ada tren seni video dari luar negeri yang berpengaruh juga?

Referensi saya lebih banyak dari video musik *sih*. Ya, memang dari luar negeri. Obrolan-obrolan tentang video selalu mulai dari musik, misalnya, "Wah video si musisi *anu* itu keren ya". Biasanya karena saya juga suka musiknya.

Pandanganmu tentang perkembangan seni video di Indonesia belakangan ini? Ada perbedaan atau tidak antara dulu dan sekarang?

Keberadaan seni video kalau dilihat dari jaman dulu sampai sekarang memang agak berbeda. Kalau dulu, saat awal-awal orang banyak bikin karya video itu karena perayaan teknologi. Saat itu VCD mulai banyak ditemukan di banyak tempat dan sudah banyak punya yang *handycam*, serta bisa pinjam sana-sini. *Software* untuk *video editing* bajakan gampang dibeli, *CD writer* sudah bisa dibeli dan di-*install* di PC, tukang transfer mini DV juga kebanjiran pekerjaan transfer video. Jadi kisaran tahun 2000 hingga 2004-an banyak *banget* teman-teman yang bikin

karya, lalu disebut *video art*, semacam mainan baru yang bisa dieksplorasi. Mereka bereksperimen seasyik-asyiknya, merekam apapun tanpa beban dan kemudian dipamerkan, atau ditayangkan bareng dengan karya teman-teman. Kalau ada yang tidak punya kamera dan PC, mereka bisa pinjem sana-sini, modal CD kosong, edit, *burn* dan putar. Festival-festival video pun secara masif memamerkan karya-karya video yang bisa menjadi gejala perayaan penyebaran teknologi ini. Saat itu bisa dibidang video menjadi *hip*. Perkembangan medium video pada masa awal adalah *missing link* dengan keberadaan medium-medium konvensional sebelumnya. Perayaan medium ini menurut saya berhubungan langsung dengan budaya televisi yang sehari-hari kita temui.

Tapi tahun-tahun berikutnya seniman yang mengerjakan video memang agak berkurang. Hanya sedikit yang meneruskan berkarya dengan medium video. Beberapa hanya coba-coba saja, kemudian kembali ke medium asalnya (lukis atau patung) atau sama sekali tidak berkarya. Selain itu, beberapa orang yang mengembangkan dan menemukan potensi besar video pada ranah komersil yang di kemudian hari berhenti berkarya sebagai seniman.

Saat awal *booming* pasar, beberapa orang juga ada yang banting setir melukis, padahal sebelumnya aktif berkarya dengan media baru. Namun seiring perkembangannya sekarang ini, seni video dikembangkan oleh pelaku-pelaku yang dengan konsisten mendalami dan terus berkarya. Medium ini juga mulai banyak dipamerkan di berbagai pameran, bersama dengan medium seni lainnya. Tapi terkadang video juga hanya menjadi pelengkap karya seorang seniman ketika berpameran, tanpa mengerti lebih jauh mengapa seniman tersebut menggunakan medium tersebut.

Menurutmu kenapa seniman-seniman video di Bandung atau Indonesia umumnya cenderung berkelompok?

Kalau sekarang *sih* kebanyakan seniman video bergerak sendiri. Mungkin kalau kisaran 2004-2007 masih banyak yang berkelompok. Sekarang jarang *banget*, mereka mulai sibuk dengan pekerjaan masing-masing. Kalaupun berkelompok menurut saya karena mereka punya ketertarikan yang sama, dan dengan

berkelompok itu lebih memudahkan sering untuk *sharing*, diskusi, bertukar ide atau *skill* dan bisa saling membantu dalam proses produksi. Selain itu, berkelompok juga punya efek untuk bisa eksis bersama-sama, seperti *ngegeng* agar lebih *rame* dan seru. Sampai sekarang saya merasa perkembangan berkarya saya dipengaruhi dari modus berkelompok, antara lain VideoLab atau WayangCyber dan terakhir OPENLABS.

Dulu sepulang kuliah, saya masih bisa terus nongkrong, bereksperimen atau diskusi sampai malam sambil ngobrol tentang ide-ide. Kalau sekarang, selain sudah punya kehidupan masing-masing, kami jarang ketemuan. Sekarang saya *prefer* berada di komunitas yang lebih *geek* kepada medium ini, yang tidak terlalu formal karakter kelompoknya, entah itu di ranah seni rupa atau yang lebih aplikatif seperti musik, VJ, *motion grapher*, *animator*, *videographer*. Di komunitas-komunitas seperti itu kita bisa share macam-macam mulai dari alat, *codec* sampai *software*. Setiap ketemu orang-orang dalam komunitas-komunitas tersebut, walaupun baru ketemu, saya cepat sekali dapat *chemistry*. Dan karena lebih sering bergaul dengan komunitas-komunitas itu, sekarang saya menjadi lebih dekat dengan medium video. Saya sering dapat banyak ide untuk mengembangkan karya. Tidak seperti dulu, yang seringkali saya hanya berkuat pada visual yang aneh-aneh melulu. Ada juga kelompok yang bisa *nongkrong* dan *nyambung* membicarakan seni media baru secara serius dan mengetahui banyak referensi. Itu saya manfaatkan untuk bertukar pikiran secara serius karena cukup jarang ketemu orang-orang seperti ini. Kelompok atau komunitas ini sifatnya tidak mengikat. Semuanya berbasis pertemanan dan ketertarikan. Karena kalau mengikat, satu personil kendur maka yang lain ikut kendur. Ujung-ujungnya sih berjalannya terseok-seok atau bubar. Klasik.

Bisa ceritakan karya-karyamu dari dulu sampai sekarang? Kamu kan pernah menang di kompetisi ASEAN New Media Art ya...

Saya memang mulai serius membuat video pada tahun 2007, salah satunya karena ingin untuk mengikuti kompetisi ASEAN New Media Art itu. Tema kompetisi itu adalah tentang *diversity*. Di karya itu saya menampilkan orang-orang dengan warna kulit dan wajah masyarakat di Asia Tenggara, ada yang berkulit hitam,



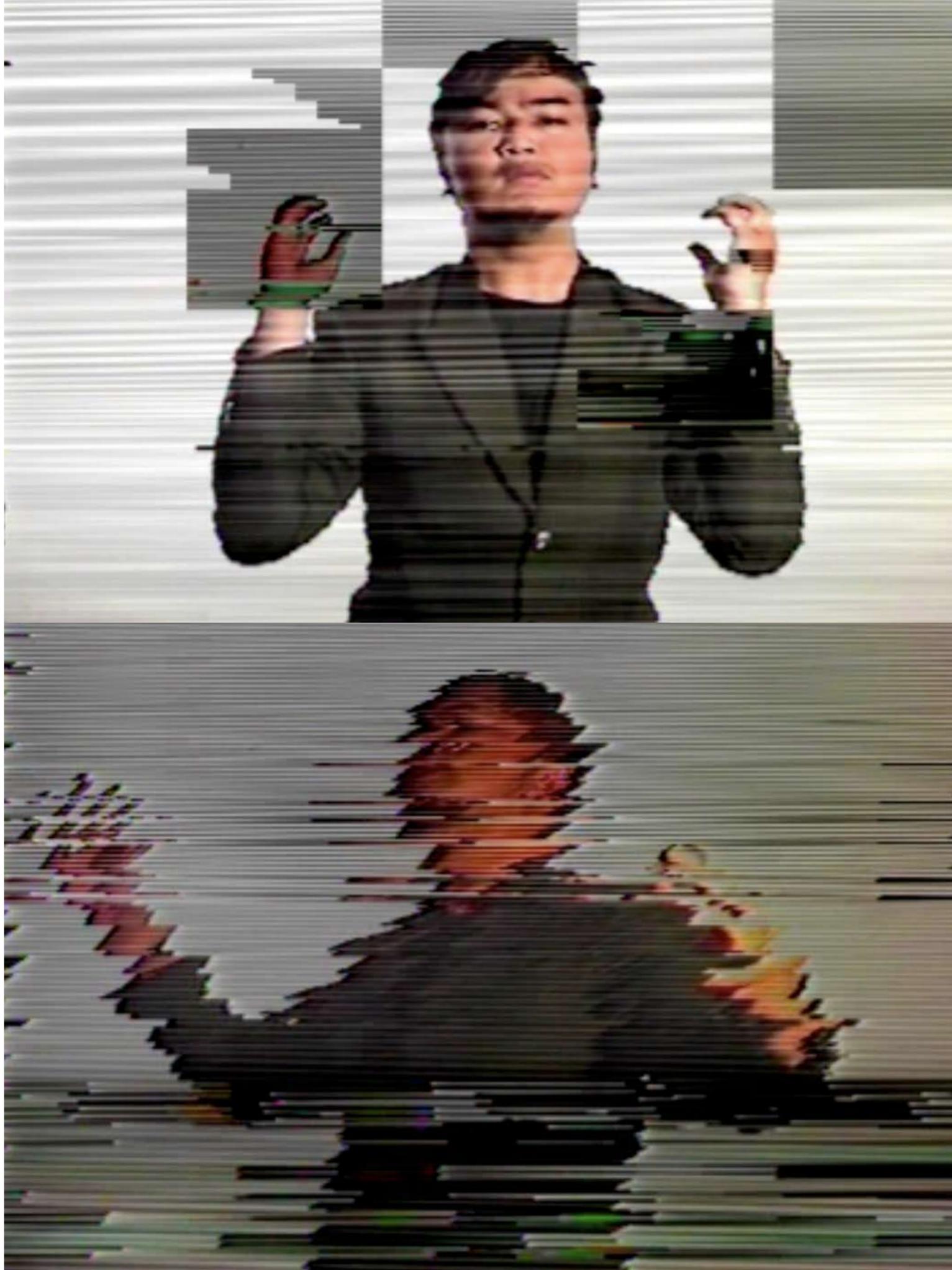
still image from
Young tourist from the near countries

DVD, 00:05:29, 2006



installation & still image from
Saw and Drill

DVD, TV, 00:05:00, 2008



still image from
Telepower

DVD, 00:09:00, 2009

ada yang berjilbab, ada yang matanya sipit, dll. Masing-masing dari mereka berbicara, misalnya *I'm from Thailand, I'm from Singapore, I'm from Indonesia*, dst. Tapi sebenarnya mereka bukan benar-benar orang-orang dari luar Indonesia. Prosesnya, saya mencari teman-teman kampus yang sekiranya mirip dengan representasi orang-orang di Asia Tenggara. Aku meminta mereka untuk berpose dan tersenyum. Saya tampilkan juga *subtitle*. Lalu suara dan tulisan saya tukar. Ada manipulasi visual dan *sequence* gambar yang sengaja saya tonjolkan, sehingga orang yang menonton bisa tahu bahwa video itu adalah manipulasi.

Bisa jelaskan juga karya *Telepower*?

Telepower dibuat tahun 2009 untuk ikut festival OK Video di Galeri Nasional, Jakarta. Saat itu saya sedang tertarik dengan *reality show* di televisi yang berhubungan dengan hantu, misalnya Pemburu Hantu, Dunia Lain, dll. Dua acara itu memang sedang menjadi favorit buat penonton televisi. Saya sering bertanya-tanya, bagaimana kita tahu bahwa itu mereka bohong atau tidak? Hantunya ada betulan atau tidak? Nyatanya kita menikmati saja. Selain itu saya juga sedang senang menonton video-video tentang telekinesis di Youtube. Saya mencari tahu bagaimana cara menggerakkan benda memakai pikiran, mencoba *step by step*-nya, men-*download* tutorialnya, dst. Semua itu *kan* lucu sebenarnya. Kalau mau jujur, kita, penonton jadi kayak orang *bloon* kan, kadang-kadang antara percaya dan tidak percaya.

Dalam *Telepower* saya menciptakan gerakan-gerakan yang sebenarnya konyol. Saya tampil seperti pembawa acara TV, rapi dan memakai jas. Saya membuka acara tapi hanya dengan mimik dan gestur saja. Ada suara tapi tidak keluar dari mulut saya. Kalimat pembukanya kira-kira seperti ini, "Sebenarnya suara yang anda dengar itu cuma ada di pikiran anda saja, suara ini bisa saya transfer ke anda." Padahal tidak ada suara itu sebenarnya. Terus tiba-tiba saya punya kekuatan untuk merusak gambar TV. Lalu ada gerakan-gerakan seperti menarik setan atau sedang melakukan telekinesis sampai dengan merusak gelombang sehingga layar menjadi rusak. Kebetulan tema OK Video Festival saat itu adalah komedi, yang berusaha mencari ironi melalui tawa. Ketika itu, *telepower* juga sedang populer, yaitu bagaimana menggerakkan kekuatan yang masuk ke

gelombang gambar dan suara, semacam *nge-hack* (meretas) pesawat televisi untuk merekam gelombang tertentu. Tapi saya sebenarnya lebih tertarik sama visualitas yang ditampilkan. Karya ini seperti menghancurkan batas antara yang real dan tidak real. Karya ini sebetulnya lanjutan dari *Saw and Drill*, sebuah eksperimen video, menampilkan gergaji yang sedang memotong dan merusak televisi sehingga layarnya rusak dan suaranya memekakkan telinga.

Bagaimana dengan karya *Evergreen*?

Evergreen dibuat tahun 2008, sebenarnya dengan agak tidak disengaja. Saya pernah terlibat dengan satu project dengan tema "Global Warming", lalu bikin *settingnya* di TPSA (Tempat Pembuangan Sampah Akhir) di Leuwi Gajah, Bandung. Dulu di Leuwigajah pernah ada gunung sampah yang longsor, dan makan banyak korban. Nah tema *project* itu membicarakan sampah plastik yang hanya bisa terurai dalam seribu tahun. Yang ada di lokasi itu semuanya plastik. Dan saat kami datang juga memang merasa aneh *banget*. Sampah-sampah yang kita buang setiap hari di kota dibuang ke situ semuanya. Tapi ternyata masih ada orang yang masih tinggal di situ. Akhirnya saya melakukan eksplorasi, *nge-shoot* ruang terbuka gitu, dan prosesnya mengamati dari jauh dan tidak ada interaksi sama sekali. Saya ambil gambar yang kemudian di-*zoom in*. Di tengah gambar padang sampah muncul rumah kecil. Gambar yang di-*zoom* memperlihatkan orang sedang mencangkul dan melakukan kegiatan lain di sana. Judul *Evergreen* itu mengacu dari editan gambarnya yang hijau. Saya ingin membuat semacam ironi begitu.

Bisa kamu jelaskan tentang seri *In Gaze Control*?

Karya itu saya mulai sekitar tahun 2009. Saat itu saya memang sedang *concern* dengan budaya media. Saya mulai berpikir untuk membuat karya ini saat muncul berita kerusuhan di Koja, Tanjung Priok. Berita itu selalu ramai tiap hari. Lalu ada suatu saat saya mulai merasa bahwa kasus sudah dieksploitasi oleh media. Ada satu stasiun televisi berita yang terus mengulang-ulang berita itu. Dan materi beritanya kadang diambil dari *tweet* yang belum jelas faktanya. Acara berita itu pasti ada pembaca beritanya *kan*, yang kebanyakan adalah perempuan. Pembaca berita harus berusaha selalu bersikap sempurna. Tapi saya menangkap sebuah momen lucu, ketika dia selesai membacakan berita untuk dilanjutkan dengan



still image from
Evergreen

DVD, 00:12:00, 2008

tayangan cuplikan video kondisi di Koja, ternyata gambarnya tidak segera muncul. Oke, awalnya si pembaca berita itu pasti tidak merasa terlalu aneh. Namun saat berlangsung cukup lama dia merasa *awkward* juga dan akhirnya menjadi 'mati gaya' dan susah untuk bersikap sempurna. Peristiwa itu membuat saya untuk melakukan eksperimen dengan meng-*capture* pembaca berita saat dia sedang tersenyum. Hasil *capture* itu saya putarkan secara *looping* sehingga terkesan dia terus-terusan tersenyum.

Setelah itu saya berpikir untuk mencobanya dengan aktor. Dan ternyata menarik *sih*. Saya meminta seorang perempuan untuk memakai baju kantor yang formal dan tersenyum dengan gigi yang terlihat supaya nampak ramah dan persuasif. Saya minta dia terus tersenyum untuk saya *shoot* dengan kamera HD selama 15 menit yang kemudian saya turunkan jadi 10 menit. Ternyata terlihat banget saat di monitor, sedikit demi sedikit posenya berubah. Keringatnya mulai muncul, giginya mulai kering, yang kemudian dijilat, dan otot lehernya menjadi tegang. Layar HD mampu merepresentasikan hal itu secara hampir sempurna. Dan secara sempurna pula, dia menampilkan hal-hal yang justru tidak sempurna. Itu jadi ironis. Perempuan itu mewakili pembaca berita tadi. Ia melakukan itu untuk sebuah tuntutan atau tujuan yang diinstruksikan.

Setelah bereksperimen dengan pembaca berita dan *office woman* saya kemudian ingin sesuatu yang lebih menantang secara visual. Saya meminta lima orang perempuan-- idenya dari iklan sampo yang memunculkan perempuan-perempuan dengan rambut bagus. Saya kemudian meminta 5 perempuan cantik itu tampil dengan pose tersenyum selama 10 menit seperti sebelumnya. Bedanya, dalam karya ini lima perempuan itu memakai *wig* dan hanya memakai kemben. Jadi saat ditampilkan melalui kamera terkesan mereka berpose tanpa busana. Karya ini saya tampilkan dalam lima buah HDTV, berjajar. Di sini saya memang ingin memperlihatkan kepalsuan, atau ketidaksempurnaan itu. *Angle* kamera yang mengesankan mereka tidak berbusana juga sebenarnya mewakili konsep tatapan. Penggunaan layar itu *kan* sebelumnya semula sebagai 'lubang intip'. 'Lubang intip' untuk melihat si objek di dalamnya.

Video-video kamu kan ada yang cenderung performatif, dan ada juga yang cuma datar saja. Ada benang merah atau tidak dari semua karya itu?

Kalau secara visual *sih* kebanyakan tidak ada. Kalau dulu karya saya banyak yang naratif dan waktunya linear. Ada awal ada akhir, dan ada *credit title* di bagian akhir. Kemudian saya berpikir bahwa tidak enak juga ya kalau penonton harus meluangkan waktu untuk nonton *sampe* selesai *gitu* agar bisa 'dapat' karya itu. Jadi sekarang karya video saya tidak linear. Tapi, akhir-akhir ini visual yang performatif itu mungkin menjadi kecenderungan, meskipun sebenarnya tidak fokus ke situ juga. Saya mengakui, saat ini sedang ngulik soal tatapan itu. Jadi kesannya bentuknya seperti datar saja.

Kamu juga berkegiatan di luar bidang seni. Hal itu berpengaruh terhadap karya-anmu sebagai seniman atau tidak?

Saya dulu sempat berpikir, "Kalau berkesenian ya berkesenian saja *gitu*. Bikin karya aja. Eksperimen ya eksperimen saja. Fokus saja di situ." Tapi lama-lama saya sadar bahwa video itu tidak jauh dengan teknologi media, media massa, media elektronik. Dan memang susah kalau memisahkan video itu dari teknologi media, yang sangat berhubungan sama sesuatu yang komersial dan korporat. Saya kerja dengan cara berhadapan dengan klien, di mana saya menjadi penyedia dan *vendor* untuk membuat materi publikasi/iklan. Tidak enakunya adalah ketika *ngurusin* pekerjaan itu banyak waktu yang habis sehingga tidak ada waktu untuk berkarya. Banyak waktu yang terpakai untuk mengedit video, *mantengin timeline* berhari-hari. Namun di sisi lain secara tidak langsung itu berpengaruh. Maksudnya selama *ngedit*, selama mengerjakan pekerjaan yang tidak ada hubungannya dengan berkesenian, saya masih berhubungan dengan medium video itu sendiri. Misalkan saat memotong *timeline*, itu sama saja merekam sebuah realitas untuk kemudian dipendekkan. Mengkonstruksi atau *framing* sebuah realitas. Kemudian saya mulai menyadari konsep memori. Kegiatan perekaman lewat kamera video itu kan sama saja dengan merawat ingatan. Itu aku dapatkan saat melakukan kerja video dokumentasi.

Bisa diceritakan tentang proyekmu di Selasar Solo Project Series ini?

Di Selasar Solo Project Series ini, saya *ngembangin* ide dalam *In Gaze Control*.



still image from
Woman Office (series)

HD TV, HD video 1080p, 00:10:00, 2010

still image from
In Gaze Control (series)

HD TV, HD video 1080p, 00:10:00, 2010



Benang merahnya ada pada konsep tatapan dan cara melihat. Jadi pada proyek ini banyak sekali karya-karya saya yang benar-benar di-*expand sih*. Dari awal saya bercita-cita pengen bikin pameran tunggal yang karya-karyanya mirip-mirip semua gitu, yang benang merahnya keliatan di visual. Maunya ya bervariasi. Ada satu karya ada yang dekat sekali dengan yang *In Gaze Control*. Ada tiga perempuan ber-*makeup* tebal dengan seragam. Profesi mereka adalah polisi, pramugari dan karyawan bank. Ketiganya memang bisa dikatakan menentukan sekali dalam kehidupan saya. Misalnya dengan polisi, saya selalu *parno* sama polisi karena masa berlaku STNK saya tidak pernah diperpanjang. Jadi saya sangat takut dengan tilang. Tapi di sisi lain saya kagum dengan institusi itu terutama ketika menempatkan polwan-polwan cantik yang mewakili institusi mereka. Ada kesan mereka ingin meramahkan institusi yang punya kekuasaan *gitu kan*.

Kedua, pramugari yang seragamnya mengingatkan kita pada maskapai penerbangan favorit saya. Promo mereka bagus, brand-nya bagus dan harganya murah. Dan yang paling kentara itu pramugarinya. Ramah, pelayanannya bagus dan kita kita dibikin nyaman di udara. Saya pernah bertanya-tanya kenapa keselamatan kita di udara bisa kita percayakan kepada sebuah korporat? Bukan kepada Tuhan atau diri sendiri. Mungkin awalnya takut, bagaimana kalau pesawatnya jatuh dan meledak. Tapi kenapa kita bisa dibuat nyaman dan percaya oleh pramugari itu?

Lalu dengan karyawan bank, itu seperti bahan bakar. Saldo rekening selalu saya cek secara *mobile gitu*, "Rekening tinggal berapa lagi ya duitnya? Honor sudah cair belum ya? Gaji bulan ini sudah ditransfer atau belum ya?" Jadi insitusi bank itu juga berpengaruh untuk saya. Dan kebanyakan yang menjadi *front office* di bank itu perempuan kan?

Bagaimana dengan karya *The Trip*?

Karya ini menampilkan gambaran dua mata saya, kanan dan kiri, yang merefleksikan dua kegiatan utama dalam keseharian saya. Pertama mata ini merefleksikan aktivitas kerja yang sama sekali tidak berhubungan dengan karya

saya, seperti itu mendesain dan me-*layout* di kantor. Ide ini muncul ketika saya kerja di kantor, dan ternyata dapet banyak ide *gitu*. Karena saya ada di lingkungan kantor dan sering mendesain, dan saya merasa kalau pekerjaan itu dekat sekali dengan gambar bergerak, dengan benda yang bernama 'layar', selama ini saya melalui itu semua seperti bernafas saja.

Mata yang satunya lagi merefleksikan kehidupan saya di perjalanan. Saya juga banyak menghabiskan waktu di jalan. Pekerjaan dan hobi saya mengondisikan untuk harus selalu *mobile*. Saya harus terus *mobile*, karena harus bertemu orang, datang ke suatu acara atau karena ada sesuatu yang harus dikerjakan. Perjalanan itu akhirnya buat saya *kayak* ruang kosong, yang sebenarnya mengondisikan kita untuk tidak bisa melakukan apapun kecuali berpindah tempat. Kemudian saya menjadi sadar bahwa dua aktivitas itu membuat mata selalu dieksploitasi.

Lalu karya *The Light Chaser*?

Ide karya itu sudah lama. Dalam proyek ini, menempati Ruang (galeri) B di Selasar itu membuat saya merasa antara sebal dan beruntung. Sebal karena ruangnya besar sekali. Saya maunya ya, ruang sayap saja, karena lebih mudah dikuasai. Tapi beruntung juga karena saya berkesempatan untuk membuat karya yang gagasannya sudah dua tahun belum terealisasikan, karena agak sulit dapat ruangan yang ideal, yang cukup luaslah. *The Light Chaser* itu memakai ruangan gelap dan di tengahnya terdapat semacam menara yang berputar 360 derajat. Menara itu memasang proyektor yang menampilkan sebuah video saya sedang berlari. Jadi saya seperti berlari memutar mengelilingi ruangan. Saya berlari, terkesan ingin kabur dari sesuatu, tapi sekaligus juga ingin mengejar sesuatu. Jadi kayak *ngejar* satu tujuan. Apa *sih*? Untuk apa *gitu*? Terus *ngapain*? Tapi saya terus mengejarnya dan akhirnya *muter-muter* saja tidak kemana-mana. Gambar itu ada disitu kan karena ada cahaya, jadi sebenarnya *kayak* mengejar cahaya. Orang-orang yang nanti datang akan masuk ke dalam ruangan gelap dan menonton saya yang berlari kepayahan. *Nah*, di situ saya seperti menjadikan diri sendiri menjadi bahan tontonan. Payah *gitu* kan. Saya sudah tidak kuat lagi lari sekarang, karena tidak pernah berolahraga. Dulu rencananya, untuk karya

ini saya harus selalu latihan lari secara rutin. Tapi mencoba rutin lari selama sebulan *kayaknya ga ada progress gini ya?* Ya sudah, sekalian saja saya bikin terlihat kepayahan.

Bagaimana pendapatmu soal seni video di Indonesia yang mulai masuk ke pasar?

Di era pasar, masalahnya adalah ketika ada orang-orang yang dulu yang aktif di ranah media baru tiba-tiba melukis, atau karena diminta bikin lukisan, semua tiba-tiba melukis. Di sisi lain sekarang juga banyak seniman yang tidak pernah bikin video, lalu untuk kebutuhan pameran diminta bikin video. Si seniman itu sama sekali tidak mengerti logika gambar gerak atau mediumnya itu sendiri. Malah tidak bisa membedakan antara rasio 4:3 atau 16:9, *codec* video ini-itu, jenis file yang ini-itu, pakai cakram atau *hard disk*. Jadinya sayang saja kalau karya videonya hanya sebagai pemanis. Sekarang ini memang sedang ramai dibicarakan bahwa video sudah mulai masuk pasar, dan beberapa *trend* video seperti apa yang laku juga mulai kelihatan. Setidaknya pada masa sekarang saya tidak pernah disuruh bikin lukisan dari *still image* video saya (Hal itu pernah menimpa beberapa seniman waktu awal *boom*). Selama ini saya masih mengerjakan apa yang menarik untuk saya eksplor. Dan *ngomongin* pasar sekarang juga tidak seseru dan sepanas dulu lagi.

Bagaimana caranya hidup dan bertahan sebagai seniman video? Apakah seniman video harus bisa hidup dari karyanya (seperti pelukis)?

Saya selama ini masih terus mengerjakan proyek-proyek yang bersifat aplikatif dan komersil, bahkan bekerja pada sebuah agensi komunikasi pemasaran digital. Kalau dulu saya sering diledekin, "*Yaahh... masa seniman kerja?*" Saya berpikir, "Ah, kenapa nggak? Di luar negeri banyak juga seniman yang kerjanya jadi *stripper* sama jaga kasir." Ironisnya, teman saya yang *ngomong* gitu juga sekarang *ngantor*, dan tidak berkarya sama sekali. Saya merasa sayang saja, kalau dunia video dan grafis yang sudah saya alami tiba-tiba ditinggalkan begitu saja. Kenapa tidak saya kembangkan saja. Selain itu *demand*-nya selalu ada. Bahkan semakin mendekatkan saya pada medium dan mendukung proses berkarya saya.

Di sisi lain saya juga bersyukur bahwa selama saya mendalami medium digital telah banyak membantu saya bertahan hidup, terus mempelajari medium ini dan masih bisa terus berkarya. Pasti ada saat-saat tarik-menarik antara kepentingan berkarya dan kepentingan komersial yang tidak berhubungan sama sekali dengan karya.

Hidup dari karya adalah hal yang sangat ideal, siapa yang tidak mau? Saya mau sekali. Tapi untuk saat ini, saya lebih ingin agar karya bisa tetap terhidupi. Jadi saya berkarya untuk menghidupi karya itu sendiri. Semisal uang dari hasil penjualan karya bisa diputar lagi untuk memproduksi/eksperimen karya baru, atau untuk membeli peralatan pendukung produksinya, itu akan sangat ideal...

*Wawancara dilakukan secara langsung pada tanggal 24 Oktober di Bandung dan melalui surat elektronik pada tanggal 3 Desember 2012

Muhammad Akbar

Lahir di Bandung, 1984

Tinggal di Bandung, Indonesia

Pendidikan

2012 Pasca Sarjana, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung, Bandung

2007 Sarjana Pendidikan, Fakultas Seni dan Bahasa, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung

Pameran Tunggal

2012 *Tatapan (tak Terlihat)*, Selasar Sunaryo Art Space, Bandung, Indonesia

Pameran Bersama Terpilih

2012 *What do Pictures want?* Art:1 Gallery, Jakarta, Indonesia

- *Manifesto #3: Orde & Konflik*, Galeri nasional Indonesia, Jakarta, Indonesia
- *Good Old Days*, Galeri KITA, Bandung, Indonesia
- *Tropicallab : Land*, La Salle College of Fine Arts, ICAS, Singapura
- *Inside The Moment Film Festival*, Crane Arts, Philadelphia, US
- *Extranoema*, Galeri Padi, Bandung, Indonesia

2011 *Sarupaning Beja*, performans audio visual musik bersama TRAH, CCF, Bandung, Indonesia

Daftar Karya

1. *Bank Teller*, HD video 1080p, 00:10:00, 2012
2. *Stewardess*, HD video 1080p,, 00:10:00, 2012
3. *Police*, video HD video 1080p, 00:10:00, 2012
4. *The Trip #01*, HD video 1080p, 00:12:00, 2012
5. *The Trip #02*, HD video 1080p, 00:12:00, 2012
6. *The Light Chaser*, DV video, 00:10:00, 2012
7. *The Runner*, VCD,VCD player, CCTV, camera, 00:19:00, 2012

Ucapan Terima Kasih

Muhammad Akbar mengucapkan terima kasih kepada:

Allah SWT, Keluarga Bpk Asep S. Husen & Ibu Dwi H. Yulianti, kakak & adik-adik saya: M. Abdillah & Mbak Anis; Fitri Amalia & Mas Sugeng; M. Iqbal, Studio Kelewoy, Videolab (Ceuhe & Amel), S.14, BJhouse crew; Don Culik, Botfvck, Lala Sabila, Eva Napitupulu, Anggabadil, Ricky Indrawan, Bottlesmoker, Ghera NR, Rudayat, Koperasi Cicak Slebor, Airseni-zine, Kawista, AstoneA, SL*T, grup Hantu, Omunium, MarketBiz Sinergy, Pemandangan, Teman Sebangku, Kelas Entar Malem, Kineruku, Anto&Arief, Mufti Priyanka, Yusuf Ismail, Erwin Windu Pranata, Marina Tasya Avianti, Nia Ambu, Itanda, Sari Anthony, Risa Astrini, Syarifudin & Kang Noordin (KONI Jabar) dan tentunya seluruh staf Selasar Sunaryo Art Space yang hebat & keren. :*

SSAS Managing Organization

Program Advisors / Directors	: Sunaryo & Siswadi Djoko
Curator in Charge	: Agung Hujatnikajennong
Bale Tonggoh Coordinator	: Yus Herdiawan
Assistant Curator	: Chabib Duta Hapsoro
Program Manager	: Elaine V.B. Kustedja
General Affairs	: Yanni Aman
Finance	: Conny Rosmawati & Rita
Documentation	: Diah Handayani
Information & Technology	: Maksi Nirwanto
Frontdesk	: Irma Melati
Librarian	: Imania Gina Sonia
Giftshop	: Mira Amelia
Gallery Intern	: Bintang Angkasa
Exhibition Guide	: Diana 'Trace' Novita, Dadan Ramdani
Exhibition Display	: Cecep Hadiat, Yadi Aries, Ismail, Ade Sutisna
Security	: Suherman, Cucu Suanda, Yusuf Ashari, Egi Sutisna

selasar
solo
project series
2012



Selasar Sunaryo Art Space

Jl. Bukit Pakar Timur No. 100
Bandung 40198
West Java - Indonesia
P. [+62-22] 250 79 39
F. [+62-22] 251 65 08
E. selasar@bdg.centrin.net.id
W. www.selasarsunaryo.com

Open daily at 10 am - 5 pm
Closed on Monday & public holiday