E-Jurnal
Institut Seni Indonesia Denpasar
JOMSTI
E-ISSN: 2622-8211 | DOI.10.31091

Journal of Music Science, Technology, and Industry
Volume 3, Number 2, 2020
e-ISSN. 2622-8211
https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/jomsti/

# Komposisi Karawitan dalam Perspektif Estetika Posmodern

**I Komang Sudirga**
Program Studi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Denpasar, Indonesia
email: ksudirga3@gmail.com

**Article Info**

*Article History:*
Received:
June 2020
Accepted:
August 2020
Published:
October 2020

*Keywords:*
Musical composition, aesthetic postmodernism, musical progressiveness.

**ABSTRACT**

**Purpose**: This article examines some works of musical composition which are dissected by the aesthetic approach of postmodernism. **Research methods**: The method used is a qualitative method by collecting data through observation, literature review, and document review (discography). Data analysis uses tri angulation of data from raw data collection (scripts), selection, processing, to drawing conclusions. **Results and discussion**: The idioms along with the aesthetic characteristics of postmodernism are applied to uncover the phenomenon of postmodernity in musical compositions with diverse ideas and perspectives. Even now, there have been a variety of new terms such as new music for new gamelan which are conceptually not familiar to the public and need to be discussed further.**Implication**: Various musical phenomena as well as aesthetic concepts have moved towards musical progression which not only breaks down shapes and structures but also musical understanding that has undergone a paradigm referring to the 'deconstruction' concepts of the search for identity in the era of local-global aesthetic struggles.

© 2020 Institut Seni Indonesia Denpasar

## PENDAHULUAN

Dalam sejarah perkembangan seni, keberadaan karya seni tidak dapat dipisahkan dari hubungan eksistensialnya dengan realitas. Berbagai kenyataan

historis menunjukkan bahwa dalam berhadapan dengan realitas seniman mempunyai berbagai teknik membentuk realitas di antaranya yang disebut teknik ruang.

Pada era pramodern teknik ruang sangat dipengaruhi oleh keberadaan ruang sebagai fenomena alam sekaligus transendental, bahwa di balik sesuatu yang digambarkan secara realistik terdapat kekuatan-kekuatan tak tampak. Pada abad XX seniman melupakan teknik ruang tradisional tersebut dan bereksperimen dengan teknik ruang yang baru sehingga menghasilkan bentuk seni baru dengan berbagai alirannya seperti kubisme, ekspresionisme, abstrak eskpresionisme,dan lain-lain. Meski demikian realisme tidak mati ia mengambil bentuknya yang baru termasuk surealisme, heperealisme, dan seni virtual (*cyberrealisme)*.

Berkaitan dengan perkembangan realitas tersebut di atas setidak-tidaknya ada tiga kategori realitas yang dihadapi atau direpresentasikan di dalam seni: Pertama, realitas transendental, khususnya realitas-realitas ketuhanan (devine realitas yang direalisasikan dalam berbagai bentuk seni dalam sebuah ruang yang disebut ruang spiritual (*spiritual space*). Kedua, realitas imanen (*immanent reality*) yaitu realitas permukaan yangn bersifat konkret yang merupakan fenomena ruang fisik (*physical space*) dan dapat dijangkau oleh kemampuan perseptual dan kognitif manusia. Ketiga, realitas melampaui (*hyper-reality*) yaitu realitas yang melampaui prinsip alamnya sendiri yang di antaranya termasuk fenomena realitas virtual yaitu realitas tercipta dari halusinasi yang terbentuk dari ruang data di dalam komputer (Piliang,2009: 150-151).

Berdasarkan prinsip relasi/pertandaan yang digunakan, perkembangan kebudayaan terkadang juga dikategorikan menurut pembabakan jamannya yaitu, klasik, modernisme, dan postmodernisme.

Dalam setiap prinsip tersebut akan kelihatan pada entitas apa suatu bentuk tunduk atau tergantung dalam setiap relasi pertandaan atau model semiotik akan tampak begaimana kaitan di dalamnya. Perbedaan era ini akhirnya

digunakan pula untuk menjelaskan kronologis kajian estetika dari masa ke masa terutama dalam kebudayaan Barat.

Dengan menyitir pendapat Baudrillard tentang kematian penanda, Piliang (2003: 182) membedakan tiga model hubungan dalam kaitannya dengan gaya dan estetika sebagai berikut. *Pertama*, dalam estetika klasik digunakan prinsip bentuk mengikuti makna (*form follows meaning*); artinya setiap karya seni yang diciptakan lebih berfungsi untuk menyampaikan pesan ideologis spiritual sehingga lebih mengutamakan makna. Orientasi seni lebih pada fungsi transenden, seni untuk persembahan, memohon keselamatan dan proteksi magi simpatetis; Dalam estetika modern menggunakan prinsip bentuk mengikuti fungsi (*form follows function*) artinya karya seni diciptakan lebih berdasarkan fungsi dan kegunaannya dalam masyarakat. Pada zaman modern seni melepaskan diri dari mitos tradisi dan konvensi sosial lain sehingga bentuk mengikuti fungsi; Dalam zaman postmodernisme estetika menggunakan prinsip bentuk mengikuti kesenangan (*form follows fun*) artinya setiap karya seni yang diciptakan lebih mendasarkan pada permainan untuk kesenangan (Kuta Ratna, 2009: 270-271).

Pada era posmodernisme di satu pihak menolak makna idiologis spiritual dan dominasi fungsi dipihak lain memanfaatkan tanda-tanda tersebut untuk menciptakan tanda-tanda baru menanggalkan makna konvensional, lalu menganutkan diri dalam ajang permainan bebas penanda-penanda dengan satu prinsip *form follows fun* (bentuk mengikuti permainan). Di dalam diskursus seni postmodernisme, bukan makna-makna ideologis yang ingn dicari, melinkan kegairahan dalam bermain dengan penanda (Piliang,2003:166).

Gaya masa lalu berdialog dengan gaya masa kini melalui bentuk interteks. Tanda dan makna pada esetetika postmodern bersifat tidak stabil, mendua, bahkan plural disebabkan oleh diutamakannya permainan tanda, keterpesonaan pada permukaan dan diferensi; dari pada makna-makna ideologis yang bersifat stabil dan abadi. Hal ini dapat dicerminkan dari beberapa bahasa estetik posmodern yang bersifat *hipereal* dan ironis (Piliang, 1998: 3006-308).

Dalam estetika posmodern, dengan semangat tumbuhnya sub budaya baru yang meluas serta spirit multikulturalisme menjadikan runtuhnya sekat-sekat dalam wacana estetik yang cenderung oposisi biner seperti Timur-Barat, Lokal-Global, Realitas-simulasi, Tradisional-Modern, semuanya masuk ke dalam percaturan postrukturalisme. Dengan demikian dunia estetika mengalami situasi anomali, artinya tidak ada lagi nilai-nilai, makna kebenaran, dan keindahan yang absolut (Sachari, 2002:8-9).

Dalam seni karawitan tidak dikenal karya seni dengan label posmodern. Adapun kategori yang digunakan untuk mengklasifikasikan bentuk-bentuk ekspresi estetisnya adalah: seni karawitan tradisi, karawitan kreasi, dan karawitan kontemporer.

Karawitan tradisi masih kental dengan hukum-hukum formalnya (*jajar pageh*) yang mengikat. Proses penciptaannya cenderung sebagai hasil perasaan atau intuisi. Penyajiannya lebih mengutamakan pada spirit spiritual yakni pesan-pesan ideologis (*form follows meaning*). Seni untuk kepentingan mendukung sarana ritual, seni sebagai ibadah, seni untuk *ngayah* atau seni sebagai persembahan.

Karawitan kreasi merupakan buah karya hasil pemikiran modern. Pengembangan yang dilakukan didasarkan atas kombinasi antara rasa dan kemampuan berpikir ilmiah. Dalam estetika modern menggunakan prinsip bentuk mengikuti fungsi (*form follows function*) artinya karya seni diciptakan lebih berdasarkan fungsi dan kegunaannya dalam masyarakat. Pada zaman modern seni melepaskan diri dari mitos tradisi dan konvensi sosial lain sehingga bentuk mengikuti fungsi;

Karawitan kontemporer merupakan buah karya pemikiran yang merupakan lompatan-lompatan ide yang terkadang melampaui jamannya itu sendiri. Karya dalam kategori ini umumnya ingin membebaskan diri dari keterkungkungan hukum-hukum yang mengikatnya. Karya kontemporer cenderung pada pembaharuan konsep yang lebih radikal. Oleh karena itu karya seperti ini bukan karyanya yang mencemoh, menyindir, akan tetapi justru

masyarakat yang justru mencemohnya sebagai merusak telinga dan sebagainya.

## METODE PENELITIAN

Penting dikemukakan bahwa metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif (*qualitative methods*). Sama sekali tidak ada alasan untuk menggunakan metode-metode lainnya. Di dalamnya, pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tinjuan pustaka, dan telaah dokumen (diskografi). Tinjauan pustaka dilakukan terhadap berbagai literatur seni dan/atau (ke)budaya(an) yang relevan, khususnya yang tergolong postmodern. Analisis data menggunakan tri angulasi data dari pengumpulan data mentah (skrip), pemilihan, pengolahan, sampai penarikan simpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Jika menyimak peradaban seni pada zaman postmodernisme, estetika menggunakan prinsip bentuk mengikuti kesenangan (*form follows fun*) artinya setiap karya seni yang diciptakan lebih mendasarkan pada permainan untuk kesenangan (Kuta Ratna, 2009: 270-271). Di samping itu gejala kekinian memunculkan fenomena garapan karawitan kontemporer yang serba boleh, akhirnya alat-alat pertukangan seperti dalam ò*Kuli*ó seperti dalam karya ò*Tik*ó, media sepeda dalam karya ò*sepedaku*.ó

Estetika postmodern tentu tidak seperti estetika modernisme yang mengandung kebakuan dan standar-standar. Piliang (1998: 151) menyebutnya lebih cocok menggunakan istilah ò*antiestetika*ó estetika dalam era postmodern. Mengapa demikian karena bentuk bahasa estetik yang digunakan begitu tampak sangat aneh di telinga masyarakat umum. Akibatnya tidak jarang kita mendengarkan keluhan *apa ya gae nik-nik jani* artinya apa yang dibikin anak-anak jaman sekarang. Bagi seniman konservatif dalam karawitan juga tak jarang kita mendengar *Ben gendingne sing dadi dingeh ben koping*ò artinya waduh.. lagu su

didengar. Estetika postmodern sebagaimana ditunjukkan Hal Foster dalam *Postmodern Culture* (1983) merupakan bentuk-bentuk subversif dari kaedah-kaedah baku estetika modern.

Dalam wacana estetika posmodernisme mencerminkan bahwa tanda dan makna bersifat tidak stabil, mendua dan plural disebabkan diutamakannya permainan tanda, keterpesonaan pada permukaan dan diferensi, dari pada makna-makna idiologis yang bersifat stabil dan abadi. Hal ini dapat dicermatai melalui beberapa bahasa estetik postmodern di antaranya adalah:

¶ *Pastische* adalah karya seni yang disusun dari elemen-elemen yang dipinjam dari satu/berbagai sumber (seniman, gaya, kebudayaan) di masa lalu, sehingga tampak imitatif, tanpa beban dan kurang orisinal.

| IDIOM ESTETIKA PASTICHE | |
|---|---|
| Sinonim | Pinjaman |
| Tujuan | Menekankan persamaan membuat sesuatu apa pun yang ada tanpa harus terikat dengan semangat materi tersebut (*bricolage*) |
| Ide | Pinjaman ide masa lalu |
| Prinsip | Kesamaan, keterkaitan |
| Makna | Miskin akan kedalaman makna |
| Bentuk/Ungkapan | Imitasi murni karya masa lalu;<br>Simpati, penghargaan, apresiasi |
| Eksistensi | Tanpa semangat jaman |
| Sifat | Keinginan menampilkan bentuk-bentuk masa lalu, mencabutnya dari sejarah tanpa semangat jaman |
| Strategi/cara | Merujuk karya masa lalu, imitasi murni tanpa prtetensi apa-apa |
| Ciri-ciri | Mempunyai konotasi negatif sebagai miskin kreativitas, originalitas,keotentikan dan kebebasan<br>Tiruan dari yang telah ada<br>Tak memiliki semangat jaman<br>Hanya menonjolkan hal-hal yang tampak saja |

| | |
|---|---|
| Julukan | ò R e n d e r i n g (kecenderungan permukaan yang miskin kedalaman); parodi kosong; replika murni; satu bentuk artistik imanensi, narasi besar yang telah bangkrut/ pengarang telah mati. |
| Refleksi/Representasi | Rekonstruksi gaya lama |
| Pendekatan | Ekletik, irasional, dan ironis (Piliang dalam Sachari, 2002:65) |
| Contoh | ò S a n g k e p ò ; ò U m a S e d |

Contoh yang lebih mendekati untuk seni karawitan dengan idiom *pastiche* adalah karya karawitan dengan judul *Sangkep* karya Nyoman Windha, *Uma Sedina* k a r y a N y o m a n A s t i t a , ò T a j e n ò k a r y a M a d e

Sangkep adalah karya kontemporer yang meminjam ide masa lalu yakni imitasi murni dari tradisi rapat bagi masyarakat tradisonal Bali. Karya ini mendasarkan pada pola garap bahasa musik yang dikemas secara teatrikal. Tingkah polah peserta Sangkep dengan berbagai perilakunya dalam garap musikal ditata menjadi sebuah garapan artisitik dan sering mengundang kelucuan.

Demikian pula Uma Sedina adalah karya musik yang merepresentasikan aktivitas orang di sawah. Komposernya, mengimitasi tingkah polah para petani yang melakukan aktivitas kesehariannya di sawah. Alat-alat musik yang digunakan kebanyakan mengimitasi alat-alat pertanian seperti kepuakan, keroncong sapi, kulkul, dan yang lainnya.

S e m e n t a r a k a r a y j æ n ò m u s y i a k n g ò T b e r m a t e r i k a n i n berpencon mengekspresikan tradisi adu ayam. Pada suatu arena *tajen* riuh suara para petarung /pebotoh dengan segala perilaku yang nyeleneh dikemas dalam garap bahasa musikal yang menirukan tingkah polah para pebotoh dalam suatu arena tajen.

| IDIOM ESTETIKA PARODY | |
|---|---|
| Sinonim | Plesetan |
| Tujuan | Sebagai kritik, sindiran, plesetan;<br><br>Membangun *sense of humor* dari masa lalu |
| Ide | Inspirasi dari ide masa lalu |
| Prinsip | Menonjolkan oposisi, menggali perbedaan |
| Makna | Penyimpangan arah, kontradiktif, plesetan |
| Bentuk/Ungkapan | Merujuk bentuk karya masa lalu<br>Humor, polemik, kecaman, ketidakpuasan dan tak nyaman |
| | |
| Ciri/Sifat | Lucu, ironis, duplikasi, revivalisme (menghidupkan kembali), rekonstruksi |
| Julukan (Mikhail Bakhtin) | *False representation* (representasi falsu)<br>*Textual dialogism* (kritik serius, polemik) |
| Strategi | Mendekati objek masa lalu |
| Refleksi/Representasi | Mengekspresikan ketidakpuasan terhadap karya yang dirujuk;<br>Kritik (sindiran) dalam rangka rasa humor |
| Pendekatan | Ekletik, irasional, dan ironis (Piliang dalam Sachari, 2002:65) |
| Contoh | Karawitan Kontempore ò Sangkepò Lagu Pop |

¶ *Parody* adalah karya seni yang berisi kritik dan kecaman dengan meniru ungkapan khas gaya tertentu di mana kelucuan dan keabsurdan muncul dari distorsi dan plesetan ungkapan yang digunakan di dalamnya;

Untuk idiom parodi contohnya adalah ò G menyelipkan sindiran kritik sosial. Dalam lagu pop Bali yang berjudul ò Pengangonò juga mengungkapkan sindiran pemerintah tentang sulitnya mendapatkan lowongan kerja dalam persaingan yang ketat, kalaupun ada lowongan mesti punya beking/uang sogokan atau orang yang memperjuangkan, seperti sepenggal teks di bawah ini:

ò P e n g a n g o n ò

*Sabilang semengan sampine suba nyantosang*

*Ngencolang tiang nyelet arit nadtad kranjang*

*Ngalih padang kal aba ke kandang*

*Apa buin padange ngancan kelang*

*Sadina-dina nto mula gegginan tiang*

*Anggon nyaruang dadi truna pangangguran*

***Masan jani keweh ngalih geginan***

***Apa buin tuara ada ne nentengang.....***

*Pengangon tiang mula truna pengangon*

*Selid sanja stata di carike.....*

Antara ***pastiche*** dan ***parody*** terdapat banyak kesamaan di antara kategori-kategori estetiknya terutama ketergantungan terhadap teks, karya, penulis, atau seniman yang ada sebelumnya. Perbedaannya terletak pada model relasinya dengan teks yang menjadi rujukan.

Dalam parodi lebih menunjukkan upaya pencarian, penggalian, dan menonjolkan-perbedaan-perbedaan dengan teks rujukan. Menurut Fredric Jameson menyebutnya *pastiche* sebagai parodi kosong (*blank parody*) yakni parodi tanpa cemoohan tanpa *sense of humour.* Perbedaan Parodi dengan pastiche menurut Linda Hutcheon parodi memang satu bentuk imitasi akan tetapi bukan imitasi murni, yakni imitasi yang dicirikan oleh kecenderungan ironik yakni pengulangan yang dilengkapi dengan ruang kritik yang mengungkapkan perbedaan ketimbang persamaan (Piliang, 2003: 191). Jadi persamaannya antara *pastiche* dan *parody* bahwa keduanya sangat tergantung pada teks, karya, atau gaya masa lalu sebagai rujukan atau titik berangkatnya. Perbedaannya adalah bahwa kalau *pastiche* menjadikan teks, karya, dan gaya

masa lalu sebagai titik berangkat duplikasi, revivalisme, atau rekonstruksi sebagai ungkapan dari simpati, apresiasi atau penghargaan, sebaliknya parodi menjadikannya sebagai titik berangkat dari kritik, sindiran, kecaman sebagi ungkapan ketidakpuasan atau sekedar ungkapan rasa humor (teks baru dihasilkan sebagai hasil dari sebuah sindiran, plesetan atau lelucon dari bentuk formal atas teks rujukan).

*Tekstual dialogism* adalah dua teks atau lebih bertemu dan berintetaksi dalam bentuk dialog berupa kritik serius, polemik, sindiran, atau permainan atau lelucon dari bentuk-bentuk yang ada.

| IDIOM ESTETIKA KITSCH | |
|---|---|
| Sinonim | Pemalsuan |
| Tujuan | Me'massa'kan / ô m e n d e mi t o s i s a s<br>Menghasilkan efek segera, utk kepentingan ekonomi. |
| Ide | Imitasi ide masa lalu |
| Prinsip | Berlawanan dengan seni tinggi<br>Memassakan objek-objek langka |
| Makna | Miskin nilai: kebaruan, inovasi, kreativitas, orisinalitas, kriteria estetik |
| Bentuk/Ungkapan | Bergantung pada objek, konsep, kriteria, gaya seni tinggi<br>Semangat: reproduksi, simulasi, adaptasi, memassakan & demitosisasi nilai seni tinggi |
| Ciri/Sifat | Selera/seni rendahan, murahan, tanpa rasa/selera, diproduksi secara masal.<br>Representasi palsu<br>Menanggalkan makna: mitologis, ideologis & spiritual |
| Eksistensi | Bergantung pada eksternal (objek, konsep, gaya seni tinggi: mitos, agama, tokoh, dsb), Selera rendahan, sampah artistik |
| Strategi | Reproduksi, adaptasi, simulasi.<br>Bentuk penyimpangan dari medium yg sebenarnya. |

| | |
|---|---|
| | Pengalihan satu elemen/totalitas elemen dlm karya ô seni tinggi ô ke massaò<br>Peminjaman elemen-elemen tertentu<br>Imitasi bahan |
| Refleksi/Representasi | Perlawanan terhadap keelitan seni tinggi.<br>Menghasilkan efek segera<br>Nilai ekonomis |
| Pendekatan | ô Gelitikô, kreati |
| Contoh | Karya Musik : Kreasi l<br>Iringan Pelangi Nusantara |

- *Kitsch* adalah segala bentuk karya seni yang diciptakan dengan bakuan selera rendah (*bad taste*) yaitu rendahnya kualitas estetik yang dimilikinya. Bahkan merupakan seni palsu (*pseudo art*) yang sifatnya murahan;
- Kitsch sebagai òobjek sederhana, bendaò, jenis kerajinan tangan, hiasan dinding, pernak
- Kitsch oleh Baudrillard didefinisikan sebagai objek yang kendati mereka luar biasa bergelimang tanda, miskin dengan pemaknaan sejati (Baudrillard, 2009:xxx);
- Popularitas kitsch terkait erat dengan perkembangan pasar dan masyarakat produksi massal, ketimbang estetika òkec menawarkan satu estetika simulasi, objek yang memproduksi, meniru, menjiplak, dan mengulang.
- Kitsch adalah objek palsu yakni objek yang merupakan simulasi, copy, faksimili, atau stereotif dari realitas.
- Kitsch adalah estetika simulasi yang mereproduksi objek-objek dengan skala yang menjadi lebih besar atau lebih kecil; ia mengimitasi material, ia meniru bentuk-bentuk dan mengkombinasikannya secara tak harmonis (Baudrillard dalam Piliang, 2003: 218).

Sebagai satu relasi diskursus, *kitsch* dan simulasi tidak bisa dipisahkan dari kebudayaan dengan segala aspek dan unsurnya yang disimulasinya. Oleh karenanya *kitsch* dikatakan mengandung *kode kultural*. Sebagai objek yang dibentuk oleh kode kultural, kitsch dan objek simulasi mengangkat ke pemukaan aspek-aspek kebudayaan yang sangat beraneka ragam dan kompleks, seperti kebijaksanaan, ideologi, moralitas, agama, mitos, legenda, psikologi, sains, sejarah, etnisitas, seni, literatur, musik, film, fantasi, imajinasi, dan sebagainya.

Karya karawitan yang tergolong dalam kategori *kitsch* adalah rekaman kaset lagu-lagu Unyil dari Sekaa Gong Marga Sengkala Gianyar. Karya ini jelas merupakan transferan dari lagu iringan film Unyil. Selain itu karena dikomersialisasikan lewat rekaman Bali Record jelas produknya bernilai ekonomis. Reportoarnya jelas merupakan bentuk penyimpangan dari medium yang sebenarnya. Sifatnya selera rendahan, yang penting segera laku dijual di pasar dan direproduksi secara massal juga; miskin ide, tidak orisinil karena hanya bersifat mentransfer belaka. Jelas merupakan seni falsu atau imitasi.

Contoh yang lain dari karya karawitan k karya Ngurah Suardika yang mengangkat sampah artistik seperti botol aqua, kaleng bekas, ember, dan plastik sebagai media utama garapan komposisinya. Garapan ini jelas berkonotasi murahan karena media yang diusung adalah bahan bekas yang tidak berharga, disublim dalam sebuah komposisi, sehingga menjadi kemasan sajian yang menarik.

Demikian pula dalam iringan oratorium Pelangi Nusantara, merupakan karya yang tampaknya glamour, menggunakan banyak ansambel, tetapi miskin ide, hanya rajutan dari beberapa karya tradisi nusantara yang telah ada. Hasil kemasan dibingkai narasi dengan mengangkat mitos Dewi Sri sebagai dewi kemakmuran. Karya yang menjadi kelanjutan gaya oratorium ini lebih berorientasi "seni dalam rangka..."penekanan pada aspek komodifikasi yang bernilai ekonomis karena disuguhkan dalam rangka memeriahkan event internasional berupa konfrensi PATA di Nusa Dua.

Karya ini menonjolkan aspek bentuk semata, dan justru hal itulah yang menjadikan penampilan lebih semarak, lebih glamour ditopang dekorasi dan sajian yang menyertakan peserta secara kolosal.

| IDIOM ESTETIKA CAMP | |
|---|---|
| Sinonim | Keartifisialan |
| Tujuan | Memberikan jalan keluar yg bersifat ilusif dari kedangkalan, kekosongan, dan kemiskinan makna.<br>Mengisi kekosongan dengan pengalaman melakukan peran dan sensasi lewat ketidaknormalan / ketidak-orisinilan.<br>Berupaya merenggut seni dari menara gading kebudayaan tinggi dan dibawa ke hadapan massa. |
| Ide | Fragmen dari realitas |
| Prinsip | Penduplikasian |
| Makna | Distorsi/Penolakan makna |
| Bentuk/Ungkapan | Dandyisme (asimetris, tak normal, berlebihan, glamour, vulgar, elok, elegan), Bentuk menjadi isi<br>Kegairahan: Reproduksi, distorsi & estetik artifisial/penggayaan |
| | Sintesis & antitesis dari kemajuan dlm bentuk nilai: dekoratif, sentimentil & eksotik |
| Ciri/Sifat | Pengartifisialan/Penggayaan<br>Menekankan dekorasi, tekstur, permukaan sensual, dan gaya, dengan mengorbankan isi. |
| Eksistensi | Subversif<br>Membesar-besarkan (hiperbola)<br>Anti sifat alamiah<br>Memuja masa lalu<br>Sentimentil<br>Kulit (dekorasi) mengorbankan isi<br>Tidak otentik/orisinil<br>Anti sifat alamiah<br>Sentimentil dengan masa lalu<br>Nilai eksotik: emosi pribadi<br>Daur ulang yg artifisial (bukan makna ideologis, ritual, spiritual) |
| Strategi | Teriakan lantang menentang kebosanan<br>Bukan selera rendah<br>Jawaban atas kebosanan |
| Refleksi/Representasi | Teriakan lantang menentang kebosanan<br>Bukan selera rendah<br>Jawaban atas kebosanan |
| Contoh | Karya kontemporer Se |

- *Camp* adalah suatu model karya seni yang menunjukkan estetisisme keartifisialan dan stilisasi sehingga merupakan karya seni yang kelihatan spesial, glamour dan vulgar; Menurut Susan Sontag, *camp* adalah satu model estetisisme suatu cara melihat dunia sebagai suatu fenomena estetik bukan dalam pengertian keindahan atau keharmonisan, melainkan dalam pengertian keartifisialan dan penggayaan (Piliiang, 2003: 198).
- *Camp* dicirikan oleh upaya-upaya melakukan sesuatu yang luar biasa, dengan pengertian ingin menjadiberlebihan, spesial, atau glamour.
- *Camp* menjadikan keartifisialan sebagai ideal estetika. Camp adalah satu bentuk *dandyisme*. Bagi dandy penyanjung *camp*, sesuatu yang estetik itu tidak selalu sesuatu yang memiliki keteraturan, organisasi, keindahan, atau keharmonisan.

Camp, menurut Sontag tidak tertarik pad konsep-konsep keindahan atau makna. Makna itu sendiri ditolak atau paling tidak didistorsi oleh *camp*. Pada *camp* adalah bentuk itu sendiri yang menjadi kandungan isi.

Sebagai bentuk karya seni ***camp*** lebih menekankan dekorasi,tekstur, permukaan sensual, dan gaya dengan mengorbankan isi. Pada karya camp bentuk itu sendiri adalah kandungan isinya. Contoh karya seni yang menggunakan objek binatang atau manusia tetapi dideformasi dibuat lebih kurus, ramping, jangkung atau lebih ekstrem dibuat lebih gendut, lebih besar atau lebar.Camp dapat mengangkat nilai-nilai eksotik berdasarkan emosi pribadinya.

Meskipun sering dikelirukan dengan *kitsch*, *camp* berbeda dengan *kitsch*. Tidak seperti kitsch, *camp* bukanlah selera rendah, atau sampah artistik. *Camp* adalah teriakan lantang menentang kebosanan, dan sebagai reaksi atas keangkuhan budaya tinggi.

Dalam karya *Bali Age,* yang bermediakan selonding, suling dan vokal, demikian pula Sumpah Palapa II yang mengusung gamelan Jawa reportoar materinya diambil dari beberapa tembang tradisi seperti pupuh Pucung namun dideformasi dengan irama Sumatra.

Kesakralan Selonding, sengaja diangkat agar menunjukkan eksotisme budaya Bali mula. Sesuatu yang dipuja-puja sebagai hal yang dikultuskan, sungguh membuat orang tak boleh menyentuhnya sembarangan, dalam garapan *Bali Age* ò d i o-**a b a k** ò d e n g a n k o n s e p d a n t a t a c a r a dobrakan atas kemapanannya. Demikian pula, dalam Sumpah Palapa II Gamelan Jawa sebagai representasi budaya keraton yang adi luhung, digarap ala kebyar, dengan mengekplorasi berbagai kemungkinan garap di luar kelaziman yang berlaku. Tujuannya semua ini adalah untuk menentang kemapanan dan juga merespon tuntutan atas kebosanannya di samping sebagai r e s p o n a t a s ò k e a n g k u h a n ò b u d a y a t i n g g i .

| IDIOM ESTETIKA SKIZOFRENIA | |
|---|---|
| Sinonim | Kekacauan |
| Tujuan | P e r n y a t a a n s e b a g a i ò a k dalam waktu yg bersamaan. |
| Ide | Tidak ada totalitas: kegalauan, keterpecahan, ambigu & samar |
| Prinsip | Kontradiksi<br>Ambiguitas<br>Tidak ada totalitas/pengalaman terpecah |
| Makna | Kesimpangsiuran makna yg diakibatkan oleh putusnya hubungan penanda dan petanda.<br>Makna kontradiktif, ambigu, terpecah, / samar-samar. |
| Bentuk/Ungkapan | Tidak ada dialog antara elemen-elemen karya<br>Kode simbolik karya, isi & nilai estetiknya ambigu<br>Putusnya rantai petandaan<br>Kesimpangsiuran petandaan |
| | ***Skizofrenia*** |
| Ciri/Sifat | Tanda, makna yg kontradiktif saling berdampingan<br>Efek makna dihasilkan dari dialog antara penanda berbeda |
| Eksistensi | Unsur-unsur yang ada saling kontradiktif<br>Merupakan bahasa yang dihasilkan dari persimpang-siuran penanda, gaya, dan ungkapan dlm suatu karya. |
| Strategi | Tidak dapat membedakan penanda satu dengan penanda lain. |

| | |
|---|---|
| | Tidak mampu membedakan masa lalu, masa kini, dan masa yang akan datang.<br>Putusnya rantai pertandaan<br>Penanda tidak mewakili petanda<br>Penanda adalah penanda<br>Tidak dapat membedakan penanda satu dengan yang lain |
| Refleksi/Representasi | Kekacauan<br>Bentuk-bentuk tidak bermakna jelas<br>Sebagai akibat dari munculnya keacakan dan interkoneksi informasi yang tanpa batas dan bersifat imanen. |
| Contoh | Musik ò Grauschò; |

¶ *Skizoprenia* adalah sebuah istilah psikoanalisis untuk menjelaskan fenomena pisikis pada diri manusia. Akan tetapi kini istilah ini digunakan secara metaforik untuk menjelaskan fenomena yang lebih luas, termasuk didalamnya fenomena estetik.

Dalam karya seni di mana rantai pertandaan di dalamnya putus sehingga tidak ada pertautan yang membentuk ungkapan atau makna dan tidak ditemukan hubungan yang stabil antara konsep atau petanda dan penandanya. Jadi dalam karya seni skizofrenia dapat dilihat sebagai keterputusan dialog di antara elemen-elemen di dalam karya yaitu tak berkaitannya elemen-elemen tersebut satu sama lain sehingga makna karya tersebut sulit untuk ditafsirkan.

Skizofrenia adalah kekacauan struktur bahasa (dan psikis), yakni putusnya rantai pertandaan, di mana penanda (bentuk) tidak dengan satu petanda (makna) dengan cara yang pasti, sehingga menimbulkan kesimpangsiuran makna (Piliang, 2003:21).

Dalam diskursus seni posmodern, bahasa estetik skizofrenia adalah bahasa yang dihasilkan dari persimpangsiuran penanda, gaya dan ungkapan dalam satu karya yang menghasilkan makna-makna kontradiktif, ambigu, terpecah atau samar-samar (Piliang, 2003: 205). Di Bali sendiri ada kelompok seni musik bernama Komunitas Badan Gila (Kobagi) di Desa Telepud,

Kecamatan Tegalalang, Kabupaten Gianyar (Sudirga, 2020; https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/jomsti/article/view/962) namun tidak bisa dikategorikan sebagai sebuah gaya estetika skizoprenia. Namanya saja yang berkesan skizoprenik sedangkan karya seninya normal-normal saja. Bahkan ia bisa tergolong berkualitas (Jatmika, 2020; https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/jomsti/article/view/966) dalam konteks tertentu. Setidaknya ia punya identitas sebagai mana dinyatakan oleh Ondrusek (2019; https://doi.org/10.31091/jomsti.v2i1.610).

Dalam karawitan kontemporer yang merefleksikan karya ini adalah komposisi *Grausch* karya Sang Nyoman Arsa Putra Wijaya. Komposisi ini sungguh di luar kelaziman terutama dari cara garap dan media yang digunakan. Yang dipentingkan dalam garapan ini adalah kebebasan ekspresi, bukan nilai keindahannya. Elemen-elemnnya tidak ada kaitan satu sama lain sehingga menunjukkan kekacauan unsur dan konsep. Media yang diusung adalah potongan-potongan pipa besi yang dipukul-pukul dengan palu sehingga menimbulkan bunyi yang keras dan memekikkan telinga.

Di puncak atraksinya, komposernya mencari efek audio visual dari eksplorasi bunyi pada sebuah instrumen kempul dengan memanfaatkan gerinda listrik. Akibatnya muncul kesan keramaian bunyi di sebuah bengkel yang menerangi kegelapan lewat percikan dan semburan api akibat sentuhan gerinda instrumen kempul yang sengaja ditonjolkan untuk mendapatkan kesan artistik dari efek bunyi dan semburan api.

Dalam hal ini, bahasa estetik Sang Nyoman lebih mengikuti pendapat Anika Lemaire yang mengupas pemikiran Lacan:

> ...Semua kata atau penanda dapat digunakan untuk menyatakan satu konsep atau penanda. Konsep atau penanda tidak dikaitkan dengan satu penanda dengan cara yang stabil, dan dengan demikian persimpangsiuran kata atau penanda untuk menyatakan satu konsep dimungkinkan (Lemaire, dalam Piliang, 2003: 204).