

CLAUSTROART: SENI BARU DI MASA PANDEMI

Harsawibawa Albertus

Universitas Indonesia

Email: harsawibawa@yahoo.com

Abstrak: Pandemi yang mematikan memaksa manusia untuk berdiam diri di rumah; muncullah konsep WFH (*work from home*) yaitu pekerjaan kantor dan bersekolah, misalnya, harus dilakukan di rumah. Yang dulunya dipikirkan sebagai suatu hal yang menyenangkan bila berkantor dan bersekolah dari rumah saja, ternyata tidak demikian halnya saat dilakukan dalam waktu yang lama. “Mendekam” di rumah dalam jangka panjang menyebabkan rasa bosan, bosan di dalam ruangan dan juga bosan terhadap orang-orang di sekitar. Dari kebosanan itu timbullah ide kreatif bekerja sama menciptakan seni, yang mana semua itu dilakukan secara individual, tetapi bersamaan waktunya dengan orang lain di tempat yang berbeda. Di dalam musik misalnya, hal itu memunculkan gagasan bermain ansambel dari tempat-tempat yang berbeda, yang mana semua itu dihubungkan oleh jaringan internet. Secara tidak sadar, kreativitas itu memunculkan bentuk seni yang baru, yang saya sebut *claustroart*—mengacu pada ide “*claustrum*” (tempat tertutup) dan “*art*” (seni). *Claustroart* ternyata begitu mencandukan bagi mereka-mereka yang memuja teknologi. Para pemusik di negara-negara maju, yang juga mengalami situasi yang sama, tidak berlama-lama menikmati seni yang mengungkung itu, dengan berbagai cara mereka berusaha untuk mengembalikan cara bermain musik seperti sebelum pandemi. Sedangkan bagi mereka yang tergila-gila dengan teknologi, *claustroart* justru terus dikembangkan dan diperluas, serta menciptakan kemalasan baru atas nama “efisiensi” atau “kemajuan jaman”, yang disesuaikan oleh jargon: “*New Normal*”. *Claustroart* menunjukkan kejadian seni yang baru, ia menunjukkan seni yang baru itu diciptakan bukan oleh individu-individu, melainkan sekelompok orang. *Claustroart* juga menunjukkan pengaruh teknologi bagi manusia kini dan di masa yang akan datang.

Kata kunci: pandemi, teknologi, seni, *outsider art*, *claustroart*

Abstract: *The deadly pandemic of COVID-19 forces people to stay at home; out of which the concept of “work from home” (WFH) emerged: office work and school work, e.g., has to be done from home. It was thought that work and learn at home would be fun; it turns out that this is not the case if it is done in the long term. Staying at home for a long time causes boredom; bored in their home, and also bored with the people around. That situation sparks creativity; people work together to create art which is done not only individually but also simultaneously with people in different places. In music, for example, people creates musical ensemble with different people from different places, connected by internet network. Unconsciously, creativity creates new forms of arts which I call “claustroart”—allude to the idea of “claustrum” (hide space) and “art”. Claustroart is so tempting and is very addictive*

for those who adore technology. The musicians in developed country, who is also suffered of this pandemic, did not linger to enjoy this art which is pressing; they tried to get back to playing the old way. To those who are crazy about technology, clastroart is developed dan broadened. It creates the new laziness in the name of “efficiency” or “the progress of the times”, justified by the jargon of “the age of new normal”. Clastroart shows how a new art develops; it shows how the new art is created not by an individual, but by individuals all over the world. Clastroart also shows the impact of technology on human today and in the future.
Keywords: *pandemic, technology, art, outsider art, clastroart*

A. PENDAHULUAN

Bencana itu dimulai pada bulan Maret 2019. Yang tadinya dipandang hanya mungkin terjadi di negara-negara di luar Indonesia, ternyata pandemi koronavirus 2019 (Covid-19) sampai juga di Indonesia. Pada awalnya penanganannya begitu kacau-balau, demikian juga penyikapan terhadap bahaya dari virus tersebut. Tetapi yang pasti ada keputusan dari pemerintah untuk melakukan “pembatasan sosial” yang kemudian dikenal dengan istilahnya yang “menggetarkan” atau “*lockdown*”. Tadinya pula, masyarakat patuh yang mungkin disebabkan karena melihat rekaman-rekaman yang menunjukkan atau menyiarkan keadaan “*lockdown*” di seluruh dunia, semua bisa melihat betapa seriusnya penyakit tersebut dan juga bagaimana situasi dan penyikapan atas pandemi tersebut.

Seluruh dunia kemudian mengenal konsep turunan dari “*lockdown*” tadi, yaitu WFH (*Work From Home*) yang diterjemahkan menjadi “Bekerja Dari Rumah” (BDR). Pada awalnya, masyarakat bersikap antusias dengan adanya BDR, yang terbayang tentunya yaitu betapa menyenangkannya tidak perlu pergi ke luar rumah untuk “*ngantor*” atau sekolah. Mereka pikir, waktu akan lebih banyak untuk bersenang-senang di rumah, “*ngantor*” dan sekolah akan jadi “pekerjaan sampingan” saja.

Ternyata euforia ini hanya berlangsung sebentar. Dalam perkembangannya, beraktivitas hampir sepanjang hari di dalam rumah ternyata menjadi sesuatu yang membosankan. Belum lagi persoalan-persoalan lain muncul. Misalnya, orang tua yang harus menjadi pengganti guru bagi anak-anaknya. Selain itu, bertemu dengan orang yang sama dalam jangka waktu yang lama ternyata sangat membuat jenuh. Rumah yang tadinya menjadi tempat menyenangkan, akhirnya berubah menjadi tempat yang menjemukan. Selain itu, kebosanan juga muncul dalam menghadapi laptop/komputer/telepon genggam, yang menjadi alat utama untuk berkomunikasi.

Seluruh dunia merasakan bagaimana pandemi dengan BDR-nya mengubah pemahaman terhadap laptop/komputer/telepon genggam. Tadinya laptop/komputer adalah alat untuk mengetik “tingkat lanjut”, atau alat untuk mencari informasi di internet, sedangkan telepon genggam adalah alat komunikasi, atau paling jauhnya merupakan alat untuk “*selfie*”. Dengan adanya pandemi, laptop/komputer/telepon genggam menjadi alat untuk berinteraksi dengan manusia lain dalam arti yang sesungguhnya. Kegiatan-kegiatan seperti rapat (*meeting*), bersilaturahmi dengan teman atau keluarga, dan bahkan beribadah, dilakukan melalui ketiga alat tersebut.

Berinteraksi dengan sesama manusia melalui alat-alat itu tentunya merupakan suatu hal yang paradoks. Sebab, istilahnya adalah “berinteraksi” tetapi yang disebut dengan “berinteraksi” ini ternyata adalah sesuatu yang berjarak. Interaksi ini adalah sebuah pertemuan yang dihubungkan melalui layar dan mikrofon semata sebuah “pertemuan yang berbentuk tidak bertemu (secara langsung)”. Dengan fungsinya sebagai alat untuk berinteraksi itu, mulailah orang berpikir untuk menjadikan alat-alat itu sebagai “mainan”.

Konsep “mainan” ditemukan dalam bentuk berinteraksi melalui layar dengan cara bermain musik bersama, misalnya. Ternyata interaksi ini begitu mencandukan; yang tadinya hanya interaksi di antara satu atau dua orang, dengan mengikuti apa yang telah dilakukan di dalam rapat (*meeting*), interaksi itu bisa berlangsung di antara belasan atau bahkan puluhan orang. Pada awalnya, bermain musik bersama ini sungguh-sungguh diartikan sebagai main-main sehingga apa yang dihasilkan adalah demi “keseruan” semata. Pada tahap ini, orang-orang yang sudah dikenal di dalam dunia musik misalnya, mengajak orang-orang biasa untuk bermain musik dengan mereka atau sejumlah orang saling mengajak bermain musik bersama. Pada tahap selanjutnya, ini dimulai oleh kegelisahan dari mereka-mereka yang terkena dampak langsung dari pandemi; mereka mengingat bagaimana dulu mereka bisa mengadakan pertunjukan. Dengan kreatif mereka mengadakan “nostalgia” pertunjukan dengan cara beradaptasi menghadapi situasi yang ada. Dari nostalgia itulah timbul gagasan untuk menyebarluaskan kepedulian dan keprihatinan mereka atas situasi itu. Di sinilah muncul bentuk-bentuk “tribute”.

Tidak hanya di dalam musik, dari main-main hingga *tribute* itu, akhirnya disadari bahwa seni tidak bisa mati begitu saja dalam keadaan pandemi. Ini adalah penerjemahan harafiah dari ungkapan “*the show must go on*”. Dari situ dirasakan perlunya mengemas pertunjukan dengan menyesuaikan diri pada keadaan. Dari gagasan “*the show must go on*”, akhirnya aktivitas pembelajaran pun mendapatkan gagasannya untuk tetap mengadakan penilaian dengan cara pertunjukan. Selain itu, akhirnya semua itu menjadi gaya hidup tersendiri.

Yang tadinya “iseng” atau “nostalgia” semata akhirnya menjadi tuntutan hidup dalam suasana pandemi selama kurang lebih dua tahun ini. Jelas bahwa akhirnya semua itu menjadi rutinitas biasa, dan menghasilkan kebosanan. Tetapi apa daya, “nasi sudah menjadi bubur”, dan “kotak pandora sudah dibuka”, kita sudah tidak bisa lagi menganggap itu semua sebagai mainan atau nostalgia semata. Apa yang tadinya iseng-iseng dan nostalgia akhirnya bahkan sekarang ini sudah menjadi tuntutan. Dari sana tak mengherankan bila semua itu membentuk sebuah seni baru yang tidak ada duanya karena bantuan teknologi yang membuat manusia bisa melakukan lompatan ini.

Tulisan ini berbicara mengenai pembentukan seni baru akibat pandemi. Dengan mengacu pada kejadian pembentukan seni, yang dulunya pernah dianggap baru, *outsider art*, saya menyebut seni baru yang muncul pada masa pandemi ini sebagai “*claustrart*”. *Outsider art* adalah sebuah seni yang muncul akibat keterpaksaan karena latar belakang penciptanya. Gagasan mengenai seni ini dimunculkan oleh Roger Cardinal pada tahun 1972; *outsider art* bersifat ekuivalen dengan *art brut* yang digagas oleh Jean Dubuffet pada tahun 1940-an. Maclagan (2009: 7) mengatakan bahwa *outsider art* mengacu pada karya-karya yang diciptakan oleh orang-orang marjinal di dalam masyarakat. Menurut Cardinal (2009: 1460),

outsider art adalah seni yang dihasilkan oleh orang-orang yang kehidupan mentalnya bertentangan dengan norma, atau secara fisik dan mental terganggu, serta status sosialnya menyedihkan dan jauh dari kata nyaman. Oleh sebab itu, *outsider art* bisa digunakan untuk menunjuk pada karya-karya orang eksentrik, asosial, berandalan, orang gila, narapidana, pertapa, dsb.

Demikian juga dengan *claustroart*, seni baru ini adalah seni yang muncul karena keterkungkungan, terkungkung karena situasi dan kondisi yang dialami oleh (para) penciptanya. Walaupun berbeda keadaan keterkungkungan antara *outsider art* dan *claustroart*, tetapi keduanya memiliki kesamaan dalam hal keterkungkungan itu. Bila *outsider art* dibangun dari keterkungkungan karena bertentangan dengan segala sesuatu yang dianggap normal oleh masyarakat, maka keterkungkungan di dalam *claustroart* justru dianggap normal oleh masyarakat, suatu keadaan yang disebabkan oleh adanya pandemi. Tidak mengherankanlah bila *claustroart* sempat mewabah sebagai sebuah bentuk seni yang istimewa. Hal ini disebabkan karena ada sebuah perasaan yang sama, yang dialami baik oleh pemain maupun audiensnya. Inilah salah satu keistimewaan *claustroart*, bila pada seni umumnya perasaan seniman dan audiens tidak sama dan bisa jadi bertentangan, maka di dalam *claustroart* pemain dan audiens berbagi perasaan yang sama.

Memang harus diakui bahwa seni baru ini sudah dianggap bukan seni baru lagi, selain para pesertanya sudah jenuh dengan media mereka, sekarang ini *claustroart* juga sudah menjadi bagian dari hidup kita. Kejadian ini lagi-lagi sama dengan *outsider art*. *Outsider art* juga sudah tidak dianggap lagi sebagai seni yang “keluar jalur”, ia bahkan sudah diadaptasi menjadi suatu yang merupakan bagian dari seni rupa, misalnya. Tetapi tetap saja ada hal yang menarik dari keduanya, apa yang merupakan sifat istimewa (*extraordinary*) dari kedua seni itu sehingga pernah mengalami masa kejayaan? Mengapa dua seni yang sesungguhnya bersifat “negatif” bisa memikat? Apa yang dicari oleh audiens dari kedua seni tersebut?

B. METODE

Walaupun *outsider art* dan *claustroart* berbeda jauh, tetapi keduanya menghasilkan pengalaman yang mirip; pengalaman itu adalah rasa asing yang tertentu. Secara fenomenologis, *outsider art* mengangkat rasa asing seperti halnya saat kita pertama kali datang ke sebuah negara yang bahasa dan adat-istiadatnya sama sekali tidak kita kenal (Cardinal 2009: 1466). Di dalam *outsider art*, audiens menghadapi karya-karya itu dalam posisi pengalaman ekstrem yang asing sekali—ada suatu eksotisisme yang memikat, yang menghasilkan kenikmatan tak terartikulasikan. Dalam *claustroart*, rasa asing yang diangkat itu bukan hanya dihadapi oleh audiens, para pemainnya pun akan mengalami hal yang sama. Di sinilah dibutuhkan sebuah metode khusus untuk menelaahnya; metode itu berbeda dengan metode yang biasa digunakan untuk menelaah pengalaman audiens di dalam seni yang lain.

Karena pengalamannya berbeda dengan seni-seni lain, maka pengalaman yang ditelaah di dalam *claustroart* tidak cukup dengan menggunakan fenomenologi. Sebab, apa yang mau diangkat adalah dunia fiksi yang dibangun baik itu oleh pemain, maupun audiensnya. Metode yang digunakan untuk menelaah *claustroart* adalah heterofenomenologis, sebuah metode yang dikemukakan oleh Daniel C.

Dennett (1991). Metode ini bekerja dengan menelaah ujaran (*utterance*); dalam tulisan ini, yang dimaksud dengan ujaran adalah tindakan-tindakan yang dilakukan oleh pemain dan audiens. Ujaran itu dipandang sebagai wahana yang mengekspresikan sesuatu yang termanifestasikan di dalam tingkah laku subjek (Zawidzki 2007: 62). Heterofenomenologi menjadi metode interpretasi untuk memahami bagaimana subjek membentuk konstruksi dunia gagasannya (Zawidzki 2007: 63). Menurut Dennett (1991: 81), saat kita menanyai subjek mengenai apa yang dilakukannya, jawaban subjek adalah dunia heterofenomenologisnya; dan dunia heterofenomenologis subjek adalah bagian dari dunia gagasan subjek. Perbedaan antara dunia heterofenomenologis dan dunia gagasan adalah sbb. (Zawidzki, 2007: 63-64).

Misalnya, saat kita melakukan penyelidikan psikologis atas subjek yang merupakan seorang anak-anak. Kita mengetahui pemahaman subjek yang mengetahui bahwa ibunya yang berniat mencelakakan dirinya, dari bagaimana si subjek gemetar saat didekati oleh ibunya. Subjek bisa saja menyangkal bahwa dia mengetahui niat jahat ibunya. Tetapi kita menolak penyangkalan itu karena mengetahui *dunia gagasan* subjek (niat jahat ibunya) dari gemetarnya dia (*dunia heterofenomenologis*) saat didekati ibunya. Saat kita mengonstruksi dunia heterofenomenologis subjek, interpretasi atas subjek seperti halnya saat kita membangun fiksi di dalam novel. Fiksi adalah sesuatu yang logis dan masuk akal berdasarkan bangunan yang diciptakan oleh novel tersebut. Kembali ke contoh di atas tadi. Kita bisa saja pura-pura percaya pada subjek—menganfirmasi dunia gagasan subjek, yaitu penyangkalan subjek saat ia mengatakan bahwa ibunya tidak berniat jahat terhadap dirinya. Tetapi di sisi lain, kita sangat meyakini dunia heterofenomenologis subjek (subjek takut terhadap ibunya dari keadaan gemetarnya) (bdk. Dennett 2005: 40-42).

Di sini tentu akan timbul pertanyaan: Apakah yang disampaikan mengenai dunia heterofenomenologis pemain dan audiens benar adanya? Menurut Dennett, kita harus menerima ujaran subjek sebagai sesuatu yang otoritatif, dan menginterpretasikan ujaran itu seolah-olah merupakan sesuatu yang sungguh-sungguh pikiran subjek. Dengan cara demikian, kita bisa membangun dunia heterofenomenologis subjek. Ini seperti yang dicontohkan oleh Dennett (1991: 82-85) di dalam dunia antropologi: Untuk memahami dunia mitis yang diyakini oleh sebuah suku terasing, misalnya antropolog hanya perlu mendengarkan apa yang disampaikan oleh anggota suku tersebut—ia harus memandang apa yang dikatakan itu bersifat otoritatif: dunia mitis adalah begitu adanya. Cukup seperti itu. Antropolog tidak perlu ikut meyakini apa yang dikatakan anggota suku tersebut. Apakah yang dikatakan itu sesuai dengan realitas, itu pertanyaan lain lagi. Sang antropolog harus menerangkan dunia mitis apa adanya. Dalam menerangkan hal itu, sang antropolog harus berpegang pada apa yang dikatakan oleh anggota suku tersebut. Ia harus tetap netral soal benar-tidaknya (adanya) dunia mitis.

Heterofenomenologi harus bersifat netral dalam menghadapi subjek. Ini seperti halnya anggota suku bisa saja salah soal (keberadaan) dunia mitis itu; subjek yang ditelaah bisa saja salah dalam menilai tampilan mereka. Menjadi tugas dari ilmu pengetahuan yang bersifat intersubjektiflah untuk menelaah data-data yang diangkat oleh heterofenomenologi.

C. PEMBAHASAN

1. Asal-usul

Saya menyebut seni baru itu sebagai *claustroart*. Ada dua latar belakang mengapa saya menyebutnya demikian. Pertama, istilah “*claustro*” mengingatkan pada istilah yang sering ditemukan di dalam percakapan sehari-hari yang menunjukkan gangguan kejiwaan yang tertentu, “klaustrofobia”. Memang ada kemiripan tertentu, keduanya berbicara mengenai ruang: “*claustro*”—berasal dari bahasa Latin *claustrum*, yang artinya “ruang tertutup” (*a shut in place*). Klaustrofobia dan *claustroart* juga berbicara mengenai ruangan; bila klaustrofobia menunjuk pada kecemasan karena berada di ruangan tertutup dan kecil, maka *claustroart* merupakan seni yang muncul karena hidup dan beraktivitas di dalam ruangan dalam waktu yang relatif lama. Di sinilah *claustroart* menjadi terhubung dengan seni lain yang juga muncul karena alasan-alasan yang sifatnya keterbatasan fisik/mental, yaitu *outsider art*.

Walaupun mungkin *claustroart* dekat dengan *outsider art*, tetapi saya menuliskannya bukan “*claustro art*”—dengan spasi; alasannya, justru untuk mengingatkan kedekatannya pada klaustrofobia. Jadi, *claustroart* adalah seni yang “buruk dan menyedihkan” (sesungguhnya), yang secara khusus berhubungan dengan ruangan. Inilah sifat “*extraordinary*” dari *claustroart*; seni ini secara khusus dibangun oleh ruangan—baik itu si pemain maupun audiens. Selain itu, walaupun *outsider art* dan *claustroart* sangat dekat dalam hal rasa asing yang diangkatnya, tetapi *outsider art* akhirnya mengangkat rasa asing itu sebagai kenikmatan estetis yang tertentu dari sisi audiens semata. Hal ini ditegaskan oleh kajian-kajian atas seni tersebut. Sebaliknya dengan *claustroart*, walaupun seni ini juga mengangkat pengalaman estetis yang tertentu, tetapi pengalaman estetis yang diangkatnya itu sesungguhnya ironis; sebab ia justru memperlihatkan keadaan pemain dan audiens yang sedang dalam posisi menyedihkan, yaitu terkungkung. Inilah sifat “*extraordinary*” dari *claustroart* yang kedua: ia mengangkat rasa asing, dan rasa asing itu dirasakan baik oleh pemain maupun audiensnya. Karena sifat *extraordinary* yang kedua inilah, saya memandang *claustroart* cukup bagus ditempatkan lebih dekat pada klaustrofobia.

Walaupun penggunaan istilahnya (“apa yang ditunjuk”) mendekati klaustrofobia, tetapi mengenai fungsi, *claustroart* lebih dekat kepada *outsider art*; penggunaan *claustroart* adalah dalam rangka “fungsi”—bukan “deskripsi”. Bukan menjadi sederhana; kedekatan itu justru menimbulkan masalah yang mirip, seperti yang disampaikan oleh Davies (2009: 25): “*It (outsider art, dari saya) denotes the class of objects so-labelled in curatorial practice without entailing that those objects are actually works of art* (cat. kaki 1). Hal inilah yang memunculkan pertanyaan: Apakah *claustroart* itu seni atukah bukan seni? Kalau *claustroart* itu seni, di manakah letak seninya? Sebelum menjawab pertanyaan tersebut, saya akan menunjukkan bahwa “seni” seperti *claustroart* pernah “dipertunjukkan” sebelumnya; hal ini ditemukan di dalam *Helicopter String Quartet*.

Bertahun-tahun yang lalu, jauh sebelum ada *claustroart*—yang berarti jauh-jauh hari sebelum meledaknya pandemi covid-19, telah ada sebuah *karya musik* yang memiliki gaya bermain seperti *claustroart*. Karya itu adalah *Helicopter String Quartet (HSQ)* ciptaan komponis besar kontemporer asal Jerman, Karlheinz

Stockhausen (1928—2007). Karya itu pertama kalinya dipertunjukkan di Holland Festival di kota Amsterdam pada tanggal 26 Juni 1995. Ia merupakan sebuah karya yang melambangkan bagian dari opera *Mittwoch Aus Licht*; tetapi *HSQ* bisa juga dipandang sebagai karya yang otonom—ia dapat dimainkan secara terpisah tanpa mengikuti susunan yang terdapat di dalam opera tersebut.

Karya ini adalah sebuah musik kuartet gesek (biola I, biola II, viola dan cello) yang dimainkan di dalam empat buah helikopter yang terbang terpisah dalam radius enam kilometer (lihat Gambar 12). Para audiensnya tidak bisa melihat dan mendengar suara-suara helikopter yang sedang terbang; mereka hanya mendengarkan bunyi-bunyi yang dihasilkan dari kuartet gesek ditambah dengan deru empat buah helikopter tadi di dalam sebuah auditorium melalui transmisi yang kemudian dialirkan lewat speaker-speaker yang ada di auditorium tersebut. Gagasannya adalah sebuah musik kuartet gesek yang “diiringi” oleh deru mesin helikopter, yang dimainkan di empat ruang terpisah, tetapi didengarkan di sebuah tempat.

Gagasan *HSQ* itulah yang agaknya dilanjutkan oleh para praktisi/penikmat *claustrart*. Seperti halnya *HSQ*, *claustrart* juga mengandalkan teknologi, dimana sejumlah pemain memainkan sebuah karya yang sama dengan cara memainkannya di tempat-tempat yang berbeda. Hasil dari permainan mereka dinikmati oleh audiens di tempat lain. Jikalau pun ada perbedaan soal audiens, audiens *HSQ* berpusat di sebuah ruangan, sedangkan audiens *claustrart* bertempat di banyak tempat yang bahkan tak terpetakan. Selain itu, perbedaan yang lain, yang sangat mencolok adalah pada soal teknologinya; di luar teknologi helikopter, teknologi yang digunakan di dalam *HSQ* merupakan “teknologi tinggi” di dalam musik pada masanya. Sedangkan teknologi di dalam *claustrart* adalah teknologi yang “biasa-biasa saja” pada masa kini. Kalau pun mungkin ada sedikit kesamaan antara *HSQ* dan *claustrart*—dan juga bahkan *outsider art*, kesamaan itu adalah pada pengalaman yang dihasilkan dari sisi audiens: ada rasa asing yang dihasilkan, seperti yang telah disebutkan di dalam *outsider art*.

Kembali pada pertanyaan di atas, mengacu pada pemikiran Davies (2009), jikalau *claustrart* bukan karya seni (*work of art*), apakah *HSQ* juga bukan karya seni? Kalau *HSQ* bukan karya seni, bagaimana ia bisa berkedudukan sebagai bagian dari opera *Mittwoch Aus Licht*? Kasus *HSQ* memberi pelajaran penting: yang disebut dengan karya seni (dalam hal ini: musik) itu apa, dan juga sekaligus: yang mana? Apakah hasil dari permainan keempat pemain musik (biola I, biola II, viola dan cello)? Bagaimana dengan suara helikopter? Ataukah apa pun itu, yang penting suara yang keluar dari speaker-speaker di auditorium? Pertanyaan yang di alamatkan ke *HSQ* ternyata relevan dengan *claustrart*: manakah yang disebut dengan karya seni? Para pemain yang sedang bermain-main itu? Atau ketrampilan mengolah sejumlah potongan-potongan “film” sehingga membentuk tontonan tertentu? Atau, keseluruhan “tindakan” itu? Berarti semua itu mencakup dari para pemain individual hingga pengolahan, serta akhirnya tindakan menonton itu sendiri—hal ini mengacu pada pengalaman yang sama—karena berkeadaan tertentu—yang dihadirkan audiens dan pemain.

Di sinilah saya berpendapat bahwa *claustrart* adalah tetap karya seni; dan ia merupakan seni secara keseluruhan. *Claustrart* seperti film; saat kita menonton film, kita hanya tahu keseluruhan pertunjukan yang ditampilkan dari pita seluloid.

Padahal di balik kesatuan pertunjukan itu, ada banyak unsur-unsur yang terpisah yang membangun seni tersebut, misalnya: akting, tata rias, *background* film, penyatuan adegan, dst. Tetapi berbeda dengan film, *claustrart* adalah seni yang khusus, yang paralel dengan *outsider art*. Bahkan perbedaan yang mendasar lagi dengan film: orang-orang yang terlibat di dalam *claustrart* (baik itu pemain maupun penonton) memiliki pengalaman bathin yang sama (rasa asing)—sebaliknya apa yang dialami para praktisi film berbeda dengan penontonnya. Oleh sebab itulah saya bisa mengatakan: *claustrart* ditatap seperti halnya film, tetapi dalam menghasilkan pengalaman estetisnya analog dengan *outsider art*.

2. Format/Tampilan dan Yang Mau Dicari

Untuk membicarakan *claustrart*, saya akan banyak berbicara melalui musik. Alasannya, musik memiliki begitu banyak contoh alternatif. Maksudnya, di dalam musik terdapat musik populer, misalnya, yang di dalamnya terdapat alat musik gitar elektrik, drum, keyboard, dsb. Tetapi di dalam musik juga terdapat musik klasik yang memiliki banyak medium; misalnya: orkestra, ansambel gesek, musik vokal, dst. Selain itu, di dalam musik vokal yang bisa berjenis musik klasik maupun non-klasik terdapat paduan suara yang bisa menyanyikan lagu-lagu dalam jenis musik apa pun. Paduan suaranya pun tidak terikat secara ketat dalam hal jumlah penyanyinya, serta formatnya.

Claustrart dimulai secara sederhana; ini terlihat seperti pada Gambar 1 dimana pelaku hanya terdiri dari dua orang saja. Dari apa yang terlihat itu, saya menyimpulkan bahwa yang mau dicari adalah kenikmatan bermain semata; bila ada penonton yang melihat, itu adalah konsekuensi logis semata. Yang mau dicari adalah usaha untuk mengatasi kebosanan dan sekaligus keinginan mengenang masa sebelum isolasi, yang mana orang bebas bermain musik. Dari yang tadinya hanya dengan pelaku yang terbatas, kemudian berkembanglah menjadi pemain dengan jumlah yang tidak terbatas, dan bahkan dengan alat musik yang tidak terbatas. Gambar 2 menunjukkan bagaimana apa yang dimainkan masih terbatas pada sesuatu yang sifatnya pelampiasan kebosanan; pada tahap ini sudah mulai dirasakan diperlukannya penonton. Oleh sebab itu tidak mengherankan bila tampilan yang ada “diolah”; di sini dibutuhkan teknisi yang mahir dalam menyatukan gambar-gambar yang berbeda secara sekaligus.

Gambar 3 dan 6 menunjukkan praktek *claustrart* lebih lanjut. Praktek itu menunjukkan bagaimana *claustrart* adalah sebuah bentuk “reuni”; ia adalah sebuah bentuk praktek yang dulunya biasa dilakukan. Pandemi itulah yang menghentikan aktivitas tersebut. Praktek itu menggambarkan penerapan gagasan “*the show must go on*” dengan cara apa pun. Oleh sebab itu tidak mengherankan bila para pemainnya menggunakan kostum yang campur aduk—semuanya dengan gagasan “yang penting tampil” dengan ekspresi atau ungkapan yang dulu biasa disampaikan. Walaupun tampil seadanya, tetapi kelihatan sekali bahwa para pemainnya sudah sadar akan perlunya penonton. Gagasan tampilnya pun berangkat dari keyakinan bahwa kelompok mereka sudah memiliki penggemar tetap yang merindukan mereka untuk tetap tampil.

Selanjutnya *claustrart* mulai dirasakan pentingnya. Yang berangkat dari iseng-iseng semata dan juga bentuk pengingat akan masa yang normal, ternyata

seni ini bisa diangkat sebagai alat untuk menunjukkan ironi. Di sini *claustrart* menjadi sarana untuk berterima kasih dengan pihak-pihak mana pun yang berjasa dalam menghadapi pandemi; atau juga penghormatan terhadap para korban pandemi (Gambar 4). *Claustrart* mengangkat keadaan manusia yang universal saat ini yang akan menghadapi bahaya bila berkumpul—yang memunculkan gagasan “*social distancing*”. Tampilan yang sangat banyak itu menjadi sebuah bentuk ironi bagi berkumpulnya manusia “secara aman”.

Setelah mendapatkan gambaran mengenai kemungkinan untuk mengatasi keterbatasan dalam berkumpul, ide kreatif semakin berkembang. Di sinilah kemampuan manusia beradaptasi mendapatkan gambarannya yang paling jelas; *claustrart* menjadi seni yang menunjukkan terjemahan harafiah “*the show must go on*”. Para pelaku seni yang masih sehat termasuk orang yang menjadi korban dari adanya pandemi—karena tidak bisa tampil yang berarti terganggu dalam hal perekonomian. Dengan adanya contoh-contoh yang dimulai oleh orang-orang awam, para pelaku seni melanjutkan apa yang mereka pernah lakukan pada saat normal; tetapi sekarang lewat memodifikasi dengan cara mengandalkan diri pada teknologi (Gambar 5, 7 dan 8). Seni apa pun, yang dulunya minim dalam hal teknologi, sekarang harus menggantungkan diri pada teknologi.

Bukan hanya praktisi yang terpengaruh dalam perkembangan yang ada. Pendidikan yang awalnya bersifat konservatif dalam menghadapi perubahan pun harus mengikuti tuntutan akan keterbatasan ini. Ide kreatif manusia berlanjut: Pandemi menuntut para pelajar dan mahasiswa untuk tidak hadir di dalam kelas. Tadinya, kelas-kelas yang bersifat praktik seni mengalami kesulitan menghadapi hal ini. Tetapi sekali lagi, seperti halnya kaum profesional di atas, kesulitan ini berhasil diatasi; setiap kelas dan ujian praktik seni mereka tidak terhalang lagi untuk tetap diadakan (Gambar 9 dan 10).

Yang awalnya serba sulit karena terkungkung, ternyata manusia mampu beradaptasi dengan cepat. Situasi yang sulit itu akhirnya malah dijadikan gaya hidup yang tersendiri. Pada titik ini, *claustrart* memotret keadaan yang ironis itu. Dalam bentuknya yang kemudian, *claustrart* digunakan untuk memotret kehidupan mereka-mereka yang hidup dalam isolasi atau terpenjara (Gambar 11). Bukan karena telah melakukan kesalahan sehingga harus dihukum melainkan karena bahaya pandemi. Tidak seperti dalam bentuknya seperti yang dipaparkan di bawah ini, *claustrart* sekedar menggambarkan keberhasilan manusia dalam mengatasi keterbatasannya.

Saya melihat bahwa akhirnya *claustrart* mencapai puncaknya saat ia digunakan justru untuk menunjukkan kelucuan. Apa yang ada di dalam dirinya sudah lagi tidak dianggap sebagai keterbatasan yang menghambat; ia masih tetap dianggap sebagai keterbatasan, tetapi keterbatasan itu bukan untuk ditangisi atau mungkin disikapi dengan adaptif. Keterbatasan itu malahan ditertawakan dengan menggunakan medium lain. Dalam bentuknya yang lebih lanjut, *claustrart* digunakan untuk menertawakan keadaan—dengan sarananya yang memang mengandung tawa (seperti di dalam ketoprak). Untuk memahami hal ini, kita harus memahami ketoprak “pada masa normal” terlebih dulu.

Dulunya ketoprak adalah sebuah bentuk seni drama yang mengangkat sesuatu dari budaya Jawa masa lalu. Oleh sebab itu, salah satu tuntutannya adalah memiliki kostum dan akting, serta tata panggung yang menirukan budaya Jawa

masa lalu. Ketika kemudian ketoprak menjelma menjadi sebuah bentuk *claustroart* (Gambar 13), kostum dan akting sudah tidak lagi menjadi tuntutan. Gambar tersebut menunjukkan bagaimana kostum dan akting tergantung pada para pemainnya. Jangankan ada tata panggung, tampilan *background*-nya saja merupakan interpretasi bebas dari para pemainnya. Tujuan ketoprak yang *claustroart* itu menjadi lucu-lucuan, bukan hanya kisahnya yang memang lucu—walaupun memang ada juga seriusnya; melainkan juga kelucuan dari interpretasi pemain terhadap adegan yang harus dilakukannya. Yang dimaksud dengan interpretasi itu bukan seperti halnya pemain harus menafsirkan karakter tokoh, melainkan bagaimana ia harus berakting serta berkostum sesuai dengan keterbatasan yang dimilikinya. Hal ini disebabkan karena peran sutradara terlalu terbatas untuk bisa *direct* apa yang dimauinya dalam rangka melihat karya secara keseluruhan. Selain itu, kelihatan sekali istimewanya ketoprak *claustroart* ini adalah justru karena *background* permainan yang bisa jadi berbeda-beda; dan sekali lagi, ini semua karena tergantung pada kreativitas dan bahkan selera si pemain.

Ada bentuk yang menarik dari semua *claustroart* itu, yaitu bahwa *claustroart* selalu berbentuk tampilan bersama; dalam bahasa musik: sebuah ansambel. Ansambel adalah sebuah ironi yang paling dasar; pada masa lalunya bermain ansambel adalah sebuah perjumpaan yang biasa di dalam musik. Dalam pertunjukan ansambel, para pemainnya berusaha untuk memadukan dirinya demi dihasilkan bunyi yang paling menarik. Juga, di dalam pertunjukan ansambel para pemain berusaha untuk tampil elegan sehingga menjadi menarik untuk dilihat oleh para audiensnya. Hal ini semua kemudian “dilanggar” di dalam *claustroart* awal. Kesempurnaan bunyi dan penampilan adalah sesuatu yang sekunder. Yang penting adalah kesatuan bunyi dan ramainya tampilan di layar. Yang disebut dengan kesatuan bunyi pun maksudnya adalah sungguh-sungguh primitif: berbunyi bersamaan. Sebab, kesatuan bunyi bisa menjadi suatu kemewahan saat jaringan internet buruk atau tiba-tiba terganggu. Selain itu, semua kesatuan itu adalah hasil dari tindakan operator yang mampu mengoperasikan semua gambar sehingga menyatu.

Melihat paparan di atas, saya kembali lagi pada gagasan Davies (2009: 25) mengenai *outsider art*, bahwa *outsider art* harus dipahami sebagai “fungsi”, bukan “deskripsi”. Seperti halnya *outsider art*, *claustroart* juga harus dibaca sebagai fungsi, bukan deskripsi. Tapi berbeda dengan Davies (2009) lebih lanjut, saya melihat bahwa *claustroart* harus tetap dipandang seni; ia memiliki fungsi seperti halnya seni-seni *avant-garde*, ia harus dipandang sebagai seni yang mengangkat “*remembrance*” dan “*statement*”. Karena fungsinya yang mengangkat kedua hal itu, maka tak mengherankanlah bila apa yang diartikulasikannya lebih sering bukan karya-karya orisinal baru, melainkan berbentuk “*cover*”.

Sebagai seni yang merupakan *remembrance* dan *statement*, *claustroart* memang tidak perlu mencari orisinalitas dalam penciptaannya; yang dicari adalah justru orisinalitas dalam pengolahannya—dalam “*aransemennya*” secara keseluruhan: dalam pengolahan bunyi-bunyiannya yang harus beramai-ramai, penataan gambar di layarnya sehingga kelihatan betapa banyak yang terlibat di dalam seni itu. Karya yang dimainkan adalah karya-karya yang sudah dikenal oleh audiens yang luas, dan ini dalam rangka untuk mengingatkan akan suasana normal yang pernah

dialami, yang sekarang harus disampaikan dengan cara yang tidak biasa ini. Karena ia mau menunjukkan keterisoliran manusia individual, maka tak mengherankan bila karya *claustroart* harus berbentuk ansambel—bangunan kolektif dari individu-individu yang menyatukan diri. Karya-karya tunggal tidak akan mampu menunjukkan keterisoliran manusia; karya yang tunggal sudah dari dulunya menunjukkan individualitas manusia dalam situasi normal sekali pun.

Claustroart menjadikan hasil ciptaan bersifat “sama rasa, sama rata”, maksudnya: teknologi yang paling canggih yang dimiliki individu tidak akan berarti bila orang(-orang) lain yang bermain dengannya tidak memiliki teknologi canggih seperti dirinya. Apalagi ia bermain dengan lebih dari satu orang. Dalam situasi ini, yang dibutuhkan bukan kecanggihan teknologi, melainkan jaringan internet yang mumpuni. Alangkah menyedihkan bila teknologi yang dimilikinya sudah canggih, tetapi jaringan internet tidak mendukung. Lebih-lebih, *claustroart* bukan *HSQ* yang memang didesain untuk menghasilkan bunyi yang tertentu oleh komponisnya—oleh sebab itu dari perencanaan pertamanya sudah muncul tuntutan tentang teknologi tinggi; *claustroart* adalah sebetuk tanggapan terhadap situasi. Keadaan itu serba mendadak, manusia dipaksa untuk berubah tanpa perencanaan apa pun.

Yang agak memprihatikan juga, sesungguhnya *claustroart* merupakan potret bagaimana manusia menjadi semakin tergantung pada teknologi. Dorongan untuk terlibat di dalam *claustroart* berangkat dari keadaan diri manusia yang mau menjadikan teknologi, dalam hal ini teknologi informasi, sebagai “mainan barunya”; gagasan untuk main-main itu berangkat dari sikap mempertanyakan sekaligus sedikit menertawakan alat yang begitu menguasai dirinya. Alat itu jelas-jelas merupakan benda mati, tetapi ia menjadi alat bagi manusia untuk berhubungan dengan manusia lainnya. Di sini, naluri paling primitif dari manusia untuk berhubungan dengan manusia lainnya menjadi direduksi berhubungan dengan manusia lain melalui alat. Tidak mengherankan bila *claustroart* berbentuk ansambel; dalam permainannya yang dulu, ansambel adalah sebetuk bermain bersama untuk menghasilkan keselarasan dalam bunyi atau untuk menghasilkan kisah tertentu. Keselarasan itu “dihilangkan” dalam arti bukan yang utama. Yang menghasilkan keselarasan itu adalah operator komputer! Itulah sebabnya saya mengatakan bahwa *claustroart* adalah sebetuk ironi. Di sinilah muncul pertanyaan: apa kenikmatan (estetis) yang dihasilkannya, atau bagaimana cara menikmatinya (akibat soal model “kebersamaan” baru yang ditimbulkannya)?

3. Implikasi

Dari sisi seniman, sensasi *claustroart* dalam musik, misalnya, adalah bukan soal kualitas bunyi. Jika dulu bermain ansambel musik, individu harus memperhatikan kualitas bunyi alat musiknya masing-masing sehingga dalam bermain bisa dibentuk keseimbangan bunyi, maka hal itu bukan menjadi masalah yang utama di dalam *claustroart*. Keseimbangan bunyi dan juga keselarasan tampilan adalah tugas operator. Dengan demikian individu tinggal berpikir bermain sendiri saja. Inilah ironisnya *claustroart*; walaupun bermain ansambel, tetapi individu malahan merasakan keterasingannya, serta ketergantungannya dengan pihak lain—operator. Bahkan yang menarik di dalam musik orkestra yang *claustroart* adalah bahwa dirigen harus bekerja sama secara erat dengan operator. Operator adalah dirigen kedua dalam arti yang harafiah!

Kejadian yang sama sesungguhnya juga terjadi di dalam seni rupa, dalam lukisan misalnya. Dengan terpaksa *claustroart* menjadi seni yang utama—bukan lukisan yang dilihat. Jika dulu mengapresiasi lukisan adalah dengan cara melihat lukisan dari dekat, maka di dalam *claustroart* yang penting adalah proses melihat lukisan itu sendiri. Kualitas lukisan yang sesungguhnya malahan bisa tidak terlihat. Bukan tidak bisa! Tetapi itu semua lagi-lagi tergantung pada orang yang membuat *claustroart* itu. Hal ini memperlihatkan bahwa *claustroart* yang mengangkat seni konvensional apa pun akan tergantung pada operator. Hal ini mengangkat satu hal penting yang khas di dalam *claustroart*, yaitu: di dalam *claustroart* tidak ada perbedaan antara pemain amatir dan profesional. Yang dicari dari *claustroart* adalah kebersamaan dalam bermain, dan kebersamaan itu bahkan menular pada audiensnya. Kebersamaan itu menjadi tanda paling minimal bagaimana manusia adalah makhluk sosial.

Di dalam seni yang bukan seni pertunjukan, kebersamaan dalam bermain bukanlah sesuatu yang dicari. Di dalam seni rupa yang *claustroart*, yang dicari adalah rasa asing karena melihat, misalnya lukisan atau patung, tidak secara langsung, melainkan dengan cara “perjalanan” (*promenade*) dari satu karya ke karya lainnya. Lagi-lagi, ini adalah soal kemampuan operator untuk mengatur hal ini. Tidak bisa tidak, audiens akan diarahkan pada karya apa saja yang bisa dilihat. Bisa saja audiens akan merasa bebas dalam melihat; tetapi sesungguhnya audiens sudah diarahkan oleh operator yang bertindak sekaligus sebagai kurator itu. Ini semua menegaskan bahwa *claustroart* banyak ditentukan oleh peran operator. Hal ini menimbulkan lagi pertanyaan: keindahan, atau mungkin lebih tepatnya: pengalaman estetis apa yang mau dicari di dalam *claustroart*?

Pengalaman estetis di dalam *claustroart* mirip dengan *outsider art*, yaitu rasa asing. Tetapi berbeda dengan *outsider art*, rasa asing itu dialami baik oleh audiens maupun oleh pemain, bahkan si operator. Terjadinya hal tersebut karena pihak-pihak yang terlibat di dalam *claustroart* mengalami pengalaman yang sama, yaitu pengalaman dikungkung secara massal di tempatnya yang berbeda-beda, dan ini berlaku dengan tidak ada pengecualian. Ini berbeda dengan di dalam *outsider art*; jikalau pun ada pengalaman terisolasi, hal ini dialami oleh pihak seniman pencipta saja; sedangkan audiens mendapatkan pengalaman rasa asingnya. Dengan mengacu pada pengalaman yang diciptakannya, maka jelaslah bahwa *claustroart* tidak bisa disamakan atau bahkan diperbandingkan begitu saja dengan *outsider art*. Perbedaannya yang paling hakiki adalah dalam hal pengalaman yang dialaminya. Pengalaman akan *claustroart* adalah memang “rasa asing”, tetapi rasa asing itu disebabkan karena mengenal apa yang dihadapi, dan yang dihadapi itu dirasakan sebagai sesuatu yang baru total karena pengolahannya secara lain. Kebaruan yang ditemukan adalah “konteks” (situasi dan kondisi) cara menontonnya, dan juga cara menghadirkan sesuatu yang sudah dikenal dengan cara yang tidak lazim (“terpecah-pecah”).

Claustroart berangkat dari pertemuan individu-individu yang terbatas. Oleh sebab itu, pengalaman di dalamnya berangkat dari usaha untuk menyenangkan pemainnya. Barulah di kemudian hari, para pelakunya berpikir untuk menyenangkan audiens dengan cara mengolah tampilan—di sinilah dibutuhkan operator yang mampu mengolah tampilan itu. Karena ia berangkat dari usaha

untuk menyenangkan pemainnya, maka tidak mengherankanlah bila *claustroart* malahan dibangun dari seni yang sudah ada sebelumnya. Ia mau mengulangi dalam bentuk lain; “kebaruan” adalah kebaruan pada tampilan di layar. Misalnya: beda yang tampil empat orang dan 40 orang orang. Dalam musik, misalnya, aransemen (yang dulu jadi utama untuk menunjukkan kebaruan yang tertentu) menjadi nomor dua. Yang utama adalah pengolahan tampilan—artinya sangat mengandalkan pada teknologi dan operator yang menjalankannya. Dengan demikian, mengenai permasalahan inspirasi, *claustroart* malahan mengolah sesuatu yang ada. Andalannya adalah teknologi.

Ketergantungannya pada teknologi disebabkan karena *claustroart* sangat mementingkan tampilan dan cara menikmatinya. Dengan demikian, tingginya rendahnya teknologi yang dipergunakan audiens juga tidak penting. Tampilan dari komputer, laptop dan telepon genggam adalah sama saja. Di sini kita harus ingat bahwa dulunya saat menikmati rekaman, orang membutuhkan alat yang dianggap canggih untuk bisa menghadirkan hasil rekaman yang baik. Oleh sebab itulah kita bisa mengatakan bahwa *claustroart* juga dibangun oleh keterpukauan pada imaji yang dihasilkan oleh layar, tetapi tanpa pikiran apa pun kecuali mungkin rasa solidaritas karena sama-sama terkungkung. Dengan demikian *claustroart* adalah “seni baru” yang tercipta karena “mempermainkan” seni yang sudah ada dengan cara yang lain—hal itu tergantung pada teknologi, dan berbeda dengan seni-seni sebelumnya ia tidak perlu memahami latar belakang karya. Yang penting dari *claustroart* adalah hasil akhir.

Kembali lagi berbicara mengenai soal isolasi, hal yang menarik dari *claustroart* adalah bahwa munculnya seni ini adalah karena dorongan bergaul dari para pelaku di dalamnya. Selain itu, isolasi di dalam *claustroart* sungguh-sungguh isolasi dalam arti fisik, tetapi tidak dalam arti komunikasi. Munculnya *claustroart* adalah justru karena dorongan untuk saling berkomunikasi di dalam isolasi itu. Dengan demikian *claustroart* memang sangat menunjukkan karya yang diciptakan oleh para pelakunya secara sengaja dalam rangka untuk mengatasi isolasi itu. Hal ini sangat penting disebutkan karena dengan adanya penyebutan itu, maka *claustroart* bisa membentuk kategori seni yang tersendiri, seperti halnya *outsider art*.

Claustroart memang pantas menjadi kategori seni tersendiri; hal ini disebabkan karena ia meninggalkan karakter yang sudah diterima sebagai karakter seni pada umumnya. Contoh: dalam musik, ia merusak ciri musik yang baik dalam hal kualitas bunyi. Saat menghadapi *claustroart* yang musik, kita tidak akan dapat mempermasalah kualitas bunyi. Sebab kualitas bunyi ditentukan oleh operator dan jaringan internet. Jadi, yang dipentingkan adalah bagaimana tersatukannya tampilan yang salah satunya didukung oleh bunyi yang ada. Oleh sebab itu, karena tuntutan tampilnya para pemain, maka karakter paling gamblang dari *claustroart* adalah bersifat fragmentaris. Menariknya, bila seni-seni biasa yang bersifat fragmentaris memiliki tampilan yang mengikuti alur waktu, maka sifat fragmentaris dalam *claustroart* bersifat sekaligus tampil. Justru yang menjadi daya tarik dari *claustroart* ini adalah sifat fragmentarisnya yang tampil nyata sekaligus—tidak bergerak dalam waktu. Karakternya yang sangat menonjol ini sekali lagi menuntut kepaiawaian operator.

Bila hasil akhir sudah dipahami, yang belum dirumuskan adalah justru awal mula pembentukan *claustroart*—walaupun sudah implisit dipaparkan di atas. Dari apa yang dipaparkan di atas terlihat bahwa kemunculan *claustroart* berangkat dari situasi individu-individu tidak hanya pencipta melainkan juga audiens. Oleh sebab itulah *claustroart* memiliki masalah penciptaan seperti halnya di dalam film. Di dalam film yang disebut dengan pencipta mencakup banyak pihak—aktor/aktris, editor film, sutradara, pemeran pengganti, dst. Di dalam *claustroart* yang disebut dengan pencipta tidak hanya pemain-pemain yang menciptakan “adegan” di dalam seni tersebut, melainkan juga operator itu sendiri. Tetapi yang membedakan *claustroart* dari film adalah pengalamannya; pengalaman di dalam *claustroart* didapatkan tidak hanya di dalam diri audiens, tetapi juga di dalam diri pemain. Terciptanya *claustroart* adalah justru karena pemain itu yang bermain-main dengan medium demi dirinya. Selain itu, pengalaman di dalam *claustroart* tidak dialami di dalam film. Pengalaman di dalam film dialami secara eksklusif oleh penonton. Pihak-pihak yang terlibat bisa jadi sungguh-sungguh mendapatkan pengalaman yang berbeda sama sekali dengan penonton; contoh: pengalaman sutradara tidak sama dengan pengalaman aktor/aktris, juga tidak sama dengan pengalaman editor. Sebaliknya, adanya *claustroart* adalah justru karena situasi yang sama yang dialami oleh semua yang membangun *claustroart*: pemain, penonton dan juga operator. Yang paling istimewa lagi, latar belakang semua *claustroart* adalah sama: situasi pandemi yang mengancam!

Dari semua itu, yang paling menarik dari *claustroart* adalah tampaknya di layar. Karena utamanya adalah layar—entah itu layar komputer, laptop atau pun telepon genggam, maka *claustroart* juga nyaris tidak membedakan pencabangan seni-seni yang konvensional; tidak ada lagi perbedaan antara musik, tari dan teater, serta pameran karya-karya seni rupa. Semuanya sama saja di depan layar: rasa asing yang tercipta. Yang menarik adalah bagaimana tampilan itu muncul di layar—ini adalah “tanggung jawab operator. Karena usahanya adalah mengangkat rasa asing itu, tidak mengherankan bila *claustroart* justru mengangkat sesuatu yang sudah dikenal sebelumnya. Bedanya dengan musik klasik yang dipertunjukkan, *claustroart* mengangkat bagaimana sesuatu yang sudah dikenal itu menjadi berbeda dalam tampaknya. Implikasinya, yang akan semakin maju dari adanya *claustroart* adalah teknologi; orang akan semakin lebih berpikir bagaimana menghasilkan tampilan yang paling menarik. Ironisnya dari semua itu, demi tampilan yang paling menarik, yang lebih dipikirkan adalah soal “kenal tapi terasa asing” itu; oleh sebab itu, yang diangkat adalah sesuatu yang sudah dikenal. Di sinilah gagasan “cover” seperti halnya di dalam musik menjadi yang utama.

Dalam perkembangannya, *claustroart* sulit untuk disebut sebagai “seni yang lain”. Hal ini disebabkan karena ia sudah melebur, dan bahkan akhirnya menjadi sebuah tuntutan karena situasi dan kondisi manusia yang terancam. Hal ini juga mengingatkan bahwa pembicaraan mengenai *claustroart* akhirnya menjadi pembicaraan yang dangkal semata. Tetapi pada titik inilah kita malah menjadi kembali bertanya, apakah memang *claustroart* adalah seni? Mengapa seni ini menjadi dangkal begitu saja? Apakah memang sudah jamannya segala sesuatu menjadi mudah untuk dangkal begitu saja? Ironisnya, dari sesuatu yang dangkal ini, karena tuntutan keadaan, menjadi sesuatu yang biasa-biasa saja; tidak ada rasa

apa pun. Banal begitu saja. Justru mungkin di sinilah pentingnya *claustroart*; ia bisa menjadi bahan pelajaran (atau menjadi alat untuk menerangkan hal lain juga) untuk segala hal: sesuatu yang berangkat dari pengalaman awal yang “wah”, akhirnya menjadi sesuatu yang biasa-biasa saja. Kenapa bisa demikian? Karena tuntutan keadaan, sesuatu yang dulunya “wah” itu akhirnya “luntur” begitu saja. Padahal, usaha awal untuk menciptakannya tidak biasa. Ini semua mengkonfirmasi lagi kegunaan seni: seni bisa menjadi potret masyarakat, dan juga menjadi bahan pelajaran dalam arti luas.

D. PENUTUP

Claustroart adalah sungguh seni yang baru. Ia memiliki kerangka pikir kejadian yang sangat jelas: latar belakang non seni (pandemi), pengolahan (seni-seni yang sudah ada), tampilan (seni yang merupakan hasil pengolahan di layar). Para pelakunya mencakup seniman (seperti yang biasa dikenal), audiens dan operator. Berbeda dengan seni-seni yang lain, apa yang mau dicari adalah pengolahan atas rasa asing yang dialami oleh para pelakunya.

Semua bersumber dari rasa asing, tetapi ia berkembang melalui sejumlah tahapan, yaitu: (1) bermain-main semata—tanpa sadar penonton, (2) bermain-main dan sadar penonton, (3) lanjutan sebelumnya ditambah dengan unsur “reuni”, (4) sudah memenuhi itu semua kemudian “tribute”, (5) menciptakan ironi, (6) kesadaran akan penguasaan teknologi, (7) masuk ke dalam pendidikan, (8) potret gaya hidup, dan (9) alat menertawakan keadaan.

Claustroart memperlihatkan secara proses penciptaan seni. Jika selama ini studi sejarah seni berusaha berbicara mengenai proses penciptaan seni melalui catatan-catatan sejarah, maka dalam kasus *claustroart* semua bisa melihat kejadiannya, dan bahkan ikut merasakan keterlibatannya sebagai pelaku.

Sebagai catatan penting tentang manusia, *claustroart* membawa kabar baik dengan cara memperlihatkan secara jelas bahwa manusia akan memiliki kemampuan beradaptasi yang luar biasa dalam menghadapi bahaya apa pun. Tetapi di sini yang lain, *claustroart* juga membawa kabar buruk: penguasaan teknologi atas diri manusia—sehingga penciptaan seni pun terjadi karena adanya teknologi yang terus berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Cardinal, Roger. (2009). “Outsider Art and the autistic creator”. *Philosophical Transactions of the Royal Society B*, 364, 1459-1466, DOI:10.1098/rstb.2008.0325
- Davies, David. (2009). “On the Very Idea of ‘Outsider Art’”. *British Journal of Aestheticss*, Vol. 49, No. 1, 25-41, DOI:10.1093/aesthj/ayn056
- Dennett, Daniel C. (1991). *Consciousness Explained*. Back Bay Books—Little, Brown And Company
- Dennett, Daniel C. (2005). *Sweet Dreams: Philosophical Obstacles to a Science of Consciousness*. A Bradford Book—The MIT Press
- Maclagan, David. (2009). *Outsider Art: From the Margins to the Marketplace*. London: Reaktion Books Ltd
- Zawidzki, Tadeusz. (2007). *Dennett*. Oxford: Oneworld

YouTube

Gambar 1

MJ PROJECT. (2020, 2 April). *5 TERBAIK [Tutti Challenge -Angin Malam] Erwin Gutama* (Video file). YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=JurEyiVqBZA>

Gambar 2

RocknMob. (t.t.). *In The End - Linkin Park. 266 musicians from 35 countries #QuarantineMob Rocknmob.* (Video file). YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=mVZgfXfM5KM>

Gambar 3

South China Morning Post. (2020, 15 Mei). *US National Symphony Orchestra members perform Beethoven concert from homes amid pandemic.* (Video file). YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=PS7b4iObIMQ>

Gambar 4

Harrison Sheckler. (2020, 1 Mei). *"You'll Never Walk Alone" Virtual Choir/Orchestra 15 Countries: 300 People.* (Video file). YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=6gpoJNv5dlQ>

Gambar 5

Sanggar Permata Ije Jela. (2020, 18 Agustus). *Penampilan Virtual "TARI TALABET" Dalam Acara Peringatan HUT RI Yang Ke 75 Tahun.* (Video file). YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ePsjCRLZpRs>

Gambar 6

TODAY. (2020, 5 Juli). *How One Youth Shakespeare Program Is Using Zoom To Keep Their Play Alive | Sunday TODAY.* (Video file). YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=5YAhk6wTVg8>

Gambar 7

Teater Ungu Semanggi. (2020, 31 Juli). *AKU PUNYA SAYAP - PENTAS VIRTUAL Produksi ke-27 Teater Ungu Semanggi.* (Video file). YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=QJip-V0P6zA>

Gambar 8

Gudskul. (2020, 5 Juli). *PEMBUKAAN : MERETAS BATAS [pameran instalasi busana virtual].* (Video file). YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=nNhvg1mJEmc>

Gambar 9

ETNOMUSIKOLOGI ISI YOGYA. (2021, 11 Agustus). *PENTAS VIRTUAL NGLARAS RASA MAHASISWA ETNOMUSIKOLOGI ISI YOGYAKARTA ANGKATAN 2019 - KACAMATA PANDEMI.* (Video file). YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=b0C--SvPywI>

Gambar 10

Seni budaya kelas XII IPA 3 SMA NEGERI 8 DENPASAR. (2020, 21 Oktober). *Musik Kreasi Kelompok 4.* (Video file). YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=uOEGC5usSXg>

Gambar 11

GBH News. (2020, 27 Mei). *Dance During The Pandemic: Dance Studio Turns To Zoom.* (Video file). YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=FzFF3uyB1nE>

Gambar 12

Thencaesarfalls. (2013, 22 April). *Helikopter-Streichquartett (Helicopter Quartet) - Karlheinz Stockhausen.* (Video file). YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=7ykQFrL0X74>

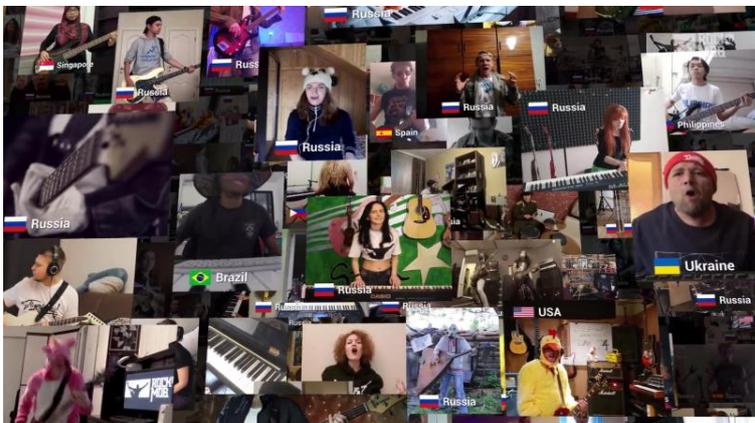
Gambar 13

Makara Art Center Universitas Indonesia. (2021, 18 Agustus). *Apresiasi Seni & Pagelaran Ketoprak Daring Guru Besar UI #part 2.* (Video file). YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=CsQxkEsPpkw>

LAMPIRAN GAMBAR



Gambar 1



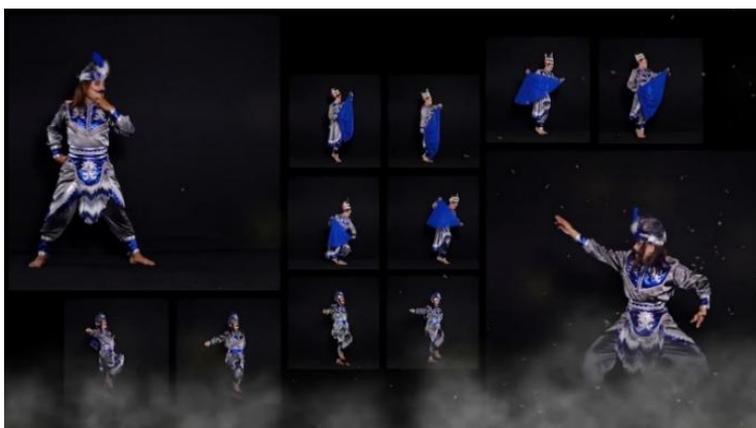
Gambar 2



Gambar 3



Gambar 4



Gambar 5



Gambar 6



Gambar 7



Gambar 8



Gambar 9



Gambar 10



Gambar 11



Gambar 12



Gambar 13