





# RISET KOMPREHENSIF

## RISET KOMPREHENSIF

**Legasi kekuasaan** adalah sebuah sistem. Sistem lama yang sengaja dihadirkan, dibangun, diturunkan dari satu generasi pada generasi lainnya—yang kerap kali tetap digunakan meskipun sistem baru dengan teknologi berpikir yang lebih baru, lebih modern, dan lebih efisien sudah muncul.

Sistem lama tetap digunakan dengan pertimbangan bahwa sistem tersebut masih berfungsi dan masih sesuai dengan kebutuhan para' pengguna'nya. Legasi kekuasaan menjadi sebuah kerangka yang sebenarnya meliputi berbagai macam prosedur dan istilah yang [kadang] tidak lagi relevan untuk digunakan dengan konteks kekinian, dan bisa membingungkan pemahaman terhadap suatu pola pikir berikut perangkat perilaku politis tertentu.

**Ketika** legasi kekuasaan menjadi kerangka pikir dan perilaku yang diturunkan menjadi teknologi yang kembali diaplikasikan pada masa kini, seringkali timbul adanya miskonsepsi-miskonsepsi yang menempatkan dirinya di dalam argumen yang mengacaukan logika berpikir sehingga mengakibatkan suatu opini atau perdebatan menjadi tak obyektif secara keseluruhan.

Logika *fallacy* atau *fallacy-sensitivity* dalam legasi kekuasaan menjadi apologi-apologi yang bersembunyi dalam tumpukan poin-poin dalih yang mengaburkan hubungan logis dengan pernyataan yang timbul. Kadang *fallacy* tidak langsung terlihat pada pandangan pertama, dengan begitu *fallacy* dapat dengan mudah mengaduk-aduk serta mencuri emosi/kelemahan intelektual audiens/khalayak/pembaca/komunikasi.

*Fallacy* tidak hanya ditemukan dalam wacana argumentasi, *fallacy* sering dibajak penggunaannya secara verbal untuk kepentingan politik, media, dan kepentingan-kepentingan umum lainnya. Dilema yang salah merupakan *fallacy* yang terdengar logis, semisal kalimat semacam "kalau kau tidak menyetujuiiku, berarti kau menentangku".(?) Tidak ada hal yang logis dalam pernyataan ini melainkan suatu opini pribadi yang mengalihkan perhatian komunikasi dari persoalan yang sesungguhnya. Ketika logika *fallacy* dimunculkan dalam beragam bentuk pernyataan klaim para politikus/pemuka masyarakat/pembentuk opini publik/influencer, legasi kekuasaan dalam perbandingan lurus seringkali mengukuhkan logika pikir-logika pikir yang demikian, yang kemudian menurun pula pada kerangka berpikir dan interaksi perbincangan dalam segala level masyarakat.

Dalam karya ini, representasi legasi kekuasaan dengan elemen logika-logika *fallacy* yang kerap kali terjadi di dalamnya dimetaforakan menggunakan term Komedi Stambul di Negeri Dagelan atau ***Cablaka Glogok Sor***.

Dagelan dengan komedi stambul sebagai salah satu bagian di dalamnya merupakan salah satu akar tradisi yang menjadi bagian dari karakter atau watak masyarakat\_misalnya saja Banyumas, dimana tradisi ini melengkapi karakter lain, seperti *cablaka* (transparan), apa adanya, egaliter, dan glogok sor yang dimaknai suka mengumbar *ukara* (ucapan). Meski *dagelan* berasal dari kata *ndagel* yang artinya melucu, sehingga dagelan diartikan sebagai lelucon atau tingkah yang mengundang dan mengandung tawa—namun ketika berbagai isu sosial yang terjadi diramu dan ditanggapi secara *cablaka* maka yang timbul kemudian adalah bukan sekadar kelucuan, tetapi di dalamnya terkandung wacana kritis, pendidikan moral, dan nilai-nilai kearifan lokal.



## KONSEP PENCIPTAAN PSEUDOROMANCE

*Derrivation* yang membentuk **PSEUDOROMANCE** merupakan simbol yang memanifestasikan adanya paradoks, ambiguitas bahkan ironi yang sengaja ditempatkan untuk mengarahkan kerangka pikir pada sebuah situasi yang *ndagellsok ndagel*.

Meski demikian, apa yang dimunculkan dalam karya ini sebenarnya tak sekadar guyon, melainkan sebagai upaya membuat saluran implisit dalam salah satu peran seni sebagai instrumen sosial [baca: kritik], mengingatkan, menerjemahkan, atau mengejawantahkan perilaku kita, pemimpin dan juga tanpa kecuali masyarakat yang dipimpinya. Kata '*pseudo*' [palsu, gadungan atau keseakan-akanan] dalam karya ini ditujukan untuk menunjukkan jarak antara kode - kode representasi baru di dalam karya-karya ini dengan sistem pemaknaan maupun strategi visual pada umumnya yang terlanjur disikapi sebagai keniscayaan perilaku yang terrepresentasikan dalam bahasa gambar.

Dua karakter sosok '*pseudoromance*' dalam sebuah kotak [lemari] dengan pintu yang sedikit terbuka ditempatkan saling berhadapan seakan-akan tengah melakukan sebuah dialog, diskusi, obrolan, *cablaka glogok sor* - bertukar kata dalam sebuah interaksi yang lazim dianggap sebagai simbol gestural untuk sebuah interaksi yang melahirkan sejumlah transaksi.

*"Transaksi apa yang sedang mereka sepakati? Dialog apa yang lagi mereka bangun? Diskusi apa yang tengah mereka perdebatkan? Obrolan apakah yang sedang dipergunjingkan?"*

*Pseudoromance*... tak ubahnya bagai bungkusan-bungkusan dalam sebuah kotak, legasi kekuasaan yang seringkali menyimpan kemasan-kemasan komunikasi atau bungkusan-bungkusan percakapannya sendiri dalam beragam ruang publik, mulai dari lingkup masyarakat marjinal sampai pada masyarakat lini atas.

Dalam ruang publik, dialog politik menjadi bahasan yang tak jarang terkesan vulgar, tanpa tedeng aling-aling dan cenderung kasar, seperti yang direpresentasikan melalui visualisasi moncong anjing menggonggong pada perut kedua sosok '*pseudoromance*' dan senjata yang terselip di belakang pinggangnya. *Beragam argumentasi, klaim statement maupun manifesto kerangka pikir tak akan menemukan kejernihan nalar, sikap dan bahasa selama seorang persona tak mampu mendamaikan 'gonggongan anjing' dalam dirinya*—begitulah kira-kira metaforsarkastik-nya.

Pada sisi samping bagian depan lemari, simbol jam pasir ditempatkan menjadi representasi atas konsep Paul Virillio yang menyatakan bahwa siapa yang menguasai teknologi, maka ia akan menguasai akselerasi waktu [masa], dan penguasaan teknologi berbanding lurus dengan waktu merupakan salah satu substansi dari legasi kekuasaan. Bagi masyarakat marjinal yang [tak jarang] menempatkan politik sebagai humor, pengetahuan yang bersumber dari keingintahuan sehingga terkadang dianggap remeh, legasi kekuasaan merupakan perpanjangan imajinasi mereka atas sebuah kekuasaan, kepemimpinan, kotak-kotak keberuntungan, ruang-ruang kemungkinan, anak kunci-anak kunci yang tak bisa dengan serta merta diraih, dimiliki bahkan dimanusiakan oleh mereka, karena telah membentuk kultusnya sendiri.

Beragam interaksi yang terjadi berkaitan dengan penguasa, kekuasaan, politik dalam beragam level komunikasi yang tergerus logika *fallacy*—seringkali berbiak dan berbuih terlalu banyak hingga menciptakan misinterpretasi dalam proses transfer nilai/*sharing goodness* antar generasi— seperti *bubbles, bulbs* yang melahirkan *blubs* [tergambar melalui teknik *dots painting* sebagai latar yang mewarnai semua bidang kotak/lemari]—ia bisa saja menjadi bahasan dengan penuh *burning questions* yang memunculkan gairah positif atau sebaliknya menciptakan kegerahan-kegerahan, diskoneksi-diskoneksi informasi, arus-arus dan aliran-aliran percakapan yang terputus yang dimetaforakan ibarat kabel *jack listrik* berbagai warna yang terjurai tanpa menemukan lubang-lubang *conventer* sebagai saluran daya yang tepat arah dan sasarannya.



**Dalam karya ini**, terdapat beberapa tanda-penanda yang ditempatkan secara terserak, tersebar, ditempel, dijungkirbalikkan, disamarkan, disimplifikasi atau ditampilkan secara eksplisit untuk merepresentasikan secara visual simbol 5 sebagai angka keramat dalam Pancasila dan 5 tahun bermakna berkaitan dengan legasi kekuasaan [nyaris] absolut yang ditransmisikan antar generasi dalam sejarah politik Indonesia [1908 - 1928 - 1945 - 1965 - 1998], 3 warna dasar penanda golongan terbesar dalam politik Indonesia yang tak jarang termanifesto sebagai sebuah sistem/kerangka berpikir politis dengan seperangkat kesalahan nalar yang juga dibangunnya [Nasionalis, Agama, Sekuler/Liberal], dan sebagai penanda betapa legasi kekuasaan kini telah menciptakan ruang-ruang dominasi, memunculkan hasrat purba untuk menguasai yang diaplikasikan dalam kemunculan 15 partai politik pada Pemilu 2014 [dengan cara baca yang ambigu!/?].

Karya ini pun menempatkan awan, buih dan "teks-teks ornamental" sebagai representasi visual untuk adu argumentasi dalam kegenitan reorika yang kerap kali dengan sengaja dengan sadar menyelipkan fallacy merupakan kecurangan yang seharusnya dihindari dalam dialog-dialog politik—yang seringkali pada kemasan interaksi masyarakat lini bawah menjadi sebuah humor, satir, paradoks, bahkan cablaka glogok sor yang tanpa kawalan tak jarang memunculkan cara berlogika yang tak baik dan benar—sehingga pada tatanan kognisi, transmisi legasi kekuasaan sebagai sebuah proses penanaman nilai/value mengalami fungsi-fungsi disosiasi—Komedi Stambul di Negeri Dagelan—apapun bisa menjadi humor gelap yang bisa dinyatakan dengan kata "sepakat tak sepaham" di ruang publik.

Melalui simplifikasi 'totemisme' pada permukaan depan luar kotak 'pseudoromance' berbincang [*please pick your own-interpretation*: Berdiskusi? Berargumen? Bergunjing? Berdialog? Bisik-bisik?...], tak hanya mengadaptasi dari seni tradisi dan menggabungkannya dengan beragam teknik serta eksperimen moderen, karya ini pun merepresentasikan narasi mitologi yang kerap kali dikreasi sebagai sebuah penggambaran yang memiliki tujuan politis, dimana dalam konteks hubungan vertikal [*baca*: hubungan antara rakyat dan penguasa] mitos memiliki peranan sebagai alat legitimasi politik, dan pada fase zaman yang lebih nalar, ia memberikan keleluasaan para penguasa untuk mengukuhkan dan melegitimasi kekuasaan politiknya.

Totemisme diambil dari asal kata *oode* dalam bahasa *ojibwe*, yang dimaksudkan sebagai sesuatu yang berkaitan dengan keturunan adalah sebuah mite yang biasanya dikaitkan dengan aliran *shaman*. Totem biasanya adalah hewan atau figur alam yang secara spiritual mewakili sebuah kelompok dari orang-orang yang berhubungan, yang seperti dalam kajian Emile Durkheim, totem digambarkan sebagai identifikasi dari kelompok sosial dan bahwa semua ekspresi religius manusia pada hakikatnya ditemukan dalam hubungan berkelompok.

Dalam karya ini, simplifikasi totem sebagai manifestasi atas *animal symbolicum* bukan semata rangkaian yang distingtif dan segregatif dari rangkaian mitos - namun dikaitkan dengan hasrat dominasi dan kekuasaan [secara politis]—seringkali totem menjadi rantai kesadaran manusia yang purbawi ia menjadi simbol yang memberi ruang tunggu bagi proses penanggulangan atas reduksi fenomena-fenomena politik yang tak jarang memerlukan rentang waktu yang panjang dan pengkajian secara turun-temurun dan berlapis-lapis untuk bisa menemukan benang merah atau alasan paling mendekati atas terjadinya sebuah peristiwa politik.

**Peristiwa** politik dalam legasi kekuasaan seringkali ditempatkan sebagai suatu keniscayaan, hal-hal yang ketika terjadi memang semestinya terjadi, dianggap sebagai sebuah kewajaran demi memertahankan legitimasi penguasa. Namun yang seringkali tak dibahas tuntas adalah mengenai korban-korban yang tak tercatat dalam sejarah, harapan tentang Negara dengan segala atribut utopisnya dan kepergian-kepergian yang jejaknya tak pernah memperoleh ruang di pergulatan politik Indonesia—substansi sebuah prosa liris bagi realitas yang miris dalam sejarah kekuasaan – dalam karya ini direpresentasikan melalui sepasang kaki yang menggantung [datang – pergi], sebuah tangga dan kepala yang terkulai pada sisi belakang kotak 'pseudoromance'.

**PSEUDOROMANCE**  
**KOMEDI STAMBUL DI NEGERI DAGELAN**  
**ATAWA CABLAKA GLOGOK SOR**

Merupakan karya yang secara implisit membuka ruang kritik terhadap bungkus-bungkus komunikasi politik dan kerangka pikir dengan logika *fallacy* yang disublimasikan dalam sindiran-sindiran atau humor satir—sebuah komedi stambul penuh *cablaka glogok sor* yang kerap kali menandai perbincangan, bisik-bisik, gunjingan masyarakat pada banyak level komunikasi ketika mendialogkan mengenai [legasi] kekuasaan—dimana tak jarang 'obrolan dari warung-warung kopi' tersebut—meski secara *ndagel* mengajarkan moral sambil menghibur, mengkritik tanpa menyakiti, mendidik dengan senyuman. Namun, pada puncaknya sesungguhnya merupakan bentuk katarsis yang tanpa disadari tengah mengajak siapapun—tanpa terkecuali—menertawakan dirinya sendiri.\*\*\*





**Gambar 1**  
Tampak luar pintu bagian samping kiri Pseudoromance.



**Gambar 2**  
tampak depan bagian dalam karya utama dari Pseudoromance



**Gambar 3**  
Tampak luar pintu bagian samping kanan Pseudoromance



**Gambar 4**  
Detail karya Pseudoromance

Title : PSEUDOROMANCE  
Komedil Stambul Di Negeri Dagelan atawa  
Cablaka Glogok Sor  
Media : Mixmedia  
Dimension : 0.80 x 0.20 x 180 cm  
Year : 2014  
Artist : Nandangawe (Nandang Gumelar Wahyudi, S.Sn.,