

# Seni Grotesk Syafrudin

Anna Sungkar

anna\_sungkar@yahoo.co.id

Institut Seni Indonesia Surakarta

## Abstrak

Istilah *grottesche* atau grotesk digunakan untuk penggambaran iblis abad pertengahan sampai zaman kontemporer. Selanjutnya, segala sesuatu yang melampaui standar normalitas atau keindahan mendapat perlakuan istilah yang sama. Istilah grotesk kadang digunakan untuk merujuk pada seni secara umum, film, karakter, dan bahkan orang. Syafrudin, telah lama memilih gaya grotesk sebagai dasar dalam berkarya. Hal itu berhubungan dengan rasa keprihatinannya pada dunia anak-anak. Namun penggunaan gaya melukis grotesk di Indonesia tidak selalu menyeramkan. Kita melihat bagaimana gaya grotesk telah menyebabkan beberapa karya S. Sudjojono dan Sudjana Kerton menjadi jenaka.

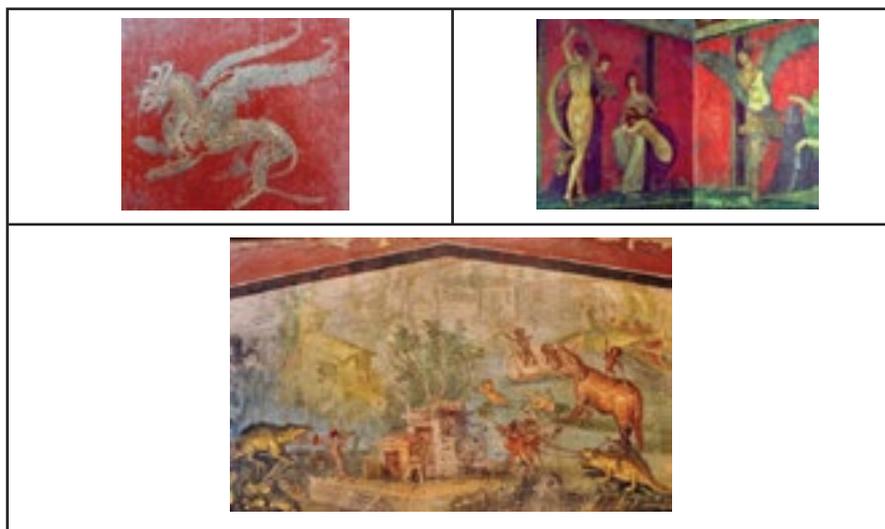
**Keywords:** grotesk, dunia anak, fresco, kecantikan, keburukan.

## Pendahuluan

Di zaman Romawi kuno, ada seorang Kaisar yang membuat manusia merasa ngeri atas tindakannya yang tercela. Itulah Kaisar Nero, seorang pria yang membiarkan kotanya terbakar sambil ia bermain dan menciptakan musik dengan kecapi. Nero yang caranya memerintah kerap dikaitkan dengan sikap boros dan tirani ini membangun istana yang dikenal dengan nama Domus Aurea, suatu istana yang menjadi sarang nafsu dan keeksentrikannya. Di zaman Renaisans, ketika istananya ditemukan pada tahun 1480-an, orang-orang kagum dengan

adanya gua di *basement* istana yang tidak rusak termakan waktu. Pada gua itu banyak terdapat *fresco* yang menghiasi dinding dan atap. Lukisan-lukisan pada mural tidak seperti kebanyakan obyek seni yang mereka kenal saat itu, adegan yang digambarkan tidak memiliki logika atau tema sentral. Lukisan dinding tersebut mewakili pemandangan sejarah dan mitologi Romawi kuno, tetapi sekaligus dicampur atau ditafsirkan ulang melalui makhluk aneh dan absurd dengan fitur yang terdistorsi atau bahkan makhluk hibrida (gambar-1). Lukisan-lukisan ini segera dikenal sebagai lukisan dinding *grottesche*. Nama itu berasal dari kata Italia *grotte* untuk gua, karena semua lukisan itu ditemukan di bawah tanah.

Di zaman Renaisans, gambar-gambar aneh yang ditemukan pada dinding bawah Domus Aurea itu dikenal sebagai simbologi atas gambar pagan. Namun istilah *grottesche* atau grotesk digunakan terus untuk penggambaran iblis abad pertengahan sampai zaman kontemporer dengan esensi hibridanya. Selanjutnya, segala sesuatu yang melampaui standar normalitas atau keindahan mendapat perlakuan istilah yang sama. Istilah grotesk kadang digunakan untuk merujuk pada seni secara umum, film, karakter, dan bahkan orang. Dan maksud di balik kata tersebut selalu sama, entah itu rasa jijik, ketakutan atau kengerian. Orang kemudian menggunakannya untuk mendeskripsikan hal-hal yang tidak sesuai dengan standar kecantikan normal, serta pernik yang mungkin terlalu eksplisit dan berdarah.



■ Gambar 1 – Fresco di Domus Aurea ditemukan pada tahun 1480-an.

## Keanehan itu Menarik

Tapi mengapa seni aneh begitu menarik bagi seniman dan pemirsa seni? Mengapa kita merasa ngeri saat melihat penggambaran yang aneh, tetapi pada saat yang sama kita tidak bisa berhenti melihatnya? Salah satu alasannya adalah, kecantikan yang mengincar kesempurnaan merupakan sesuatu yang sangat sulit dicapai, dan keanehan itu menarik bagi esensi kita yang paling manusiawi.

Menurut Umberto Eco, keburukan selalu hadir sebagai penghalang keindahan – hal itu dapat kita lihat pada kisah “Beauty and the Beast” yang mengambil banyak bentuk. Artinya, setelah kita menetapkan kriteria untuk kecantikan, kriteria yang sesuai untuk keburukan tampaknya selalu muncul dengan sendirinya secara otomatis. Seperti halnya kecantikan, keburukan merupakan konsep yang relatif. Apakah ada cara universal di mana orang bereaksi terhadap kecantikan? Tidak, karena kecantikan adalah pelepasan, ketiadaan nafsu. Keburukan, sebaliknya, adalah nafsu. Apakah ada cara universal di mana orang bereaksi terhadap kecantikan? Tidak, karena kecantikan adalah pelepasan, ketiadaan nafsu. Keburukan merupakan sebaliknya, ia adalah nafsu.<sup>1</sup>



■ Gambar 2 - Pelukis Syafrudin di depan karyanya, “Haunted House”, oil on canvas, 100 cm x 100 cm, 2022.

Sebaliknya, ada reaksi penuh gairah terhadap apa yang kita anggap tidak menyenangkan, menjijikkan, mengerikan, aneh, menghebohkan, memuakkan, menakutkan, hina, busuk, mimpi buruk, canggung, cacat, dan hewani. Bertentangan dengan Plato, yang mengatakan representasi keburukan harus dihindari, sejak Aristoteles dan seterusnya telah

<sup>1</sup> Eco, Umberto (9 Desember 2019). *On the Elusive Concept of Ugliness, Considering the Relativity of Beauty in Human History*. Literary Hub: Harvard University Press.

diakui di semua periode bahkan keburukan dalam hidup dapat digambarkan dengan indah, dan itu sebenarnya berfungsi untuk membuat keindahan menonjol atau untuk mendukung suatu teori moral tertentu. Dengan itu kita kemudian dapat memahami mengapa dunia seni mengagumi wajah dan figur-figur rusak dalam karya-karya Francis Bacon, Hieronymus Bosch, Francisco Goya, Jean Dubuffet, Pablo Picasso, dan Salvador Dali.<sup>2</sup>

## Keprihatinan pada Dunia Anak

Syafrudin, seniman lulusan Seni Rupa IKIP Jakarta, dan Pascasarjana IKJ studi Penciptaan itu, telah lama memilih gaya grotesk sebagai dasar dalam berkarya. Hal itu berhubungan dengan rasa keprihatinannya pada dunia anak-anak. Sebagai seorang pelukis dan juga pendidik seni rupa untuk anak-anak, ia kadang merasa gelisah. Kegelisahan yang disebabkan banyaknya kasus kekerasan pada anak-anak yang seolah tiada habisnya, dan hukuman tidak menimbulkan sikap jera pada pelakunya. Tidak hanya itu saja, ia juga banyak melihat kecenderungan anak-anak sekarang yang telah bergeser ke dunia *online*. Dan hal itu telah menimbulkan dampak negatif, misalnya ada beberapa kasus yang melibatkan murid sekolah di mana mereka menggunakan kartu kredit orang tuanya untuk bermain *game online*. Demikian pula, ekses media *online* telah menimpa keponakannya yang bergeser pupil matanya karena terlalu banyak menatap layar gawai.

Bagi Syafrudin, anak merupakan generasi penerus yang kelak akan menjadi pemimpin di masa mendatang. Sebagai calon yang akan meneruskan tongkat estafet, idealnya anak memperoleh semua haknya, baik di keluarga, sekolah, masyarakat dan negara. Hak-hak tersebut antara lain adalah hak memperoleh makanan, pendidikan, kesehatan, rasa



■ Gambar 3 – Sang Pelukis sedang berdiskusi dengan kurator Anna Sungkar.

<sup>2</sup> Chards, María Isabel Carrasco Cara (12 Agustus 2017). *10 Grotesque Works Of Art That Will Remind You Of Your Most Gruesome Fantasies*. Cultura Colectiva.

aman, dan hak memperoleh perlindungan hukum jika ada yang mengancam keselamatannya. Sementara itu, Indonesia mempunyai resources yang memadai untuk melahirkan anak berbakat yang akan menjawab tantangan zamannya. Melalui lukisan-lukisan pada pameran kali ini, ia menuangkan pemikiran tentang anak.

Pemikirannya tentang anak terlihat cukup mendalam, dimulai dengan ingatannya sewaktu kecil, yang mungkin juga dialami oleh sebagian anak-anak di tanah air. Syafrudin yang kelahiran Tegal tahun 1970 itu, waktu kecil sering disuguhkan cerita-cerita mistis yang menakutkan, bahkan diselengi larangan-larangan yang dalam perspektif masa kini terasa kurang masuk akal. Misalnya saja, jangan keluar rumah di waktu magrib, nanti akan dibawa kalong wewe. Kalau lewat jalan tertentu, kita harus permissi kepada jin penunggu pohon agar tidak diganggu. Atau, sebelum anak lahir, si ibu harus pakai peniti di baju yang dipakainya, supaya jabang bayinya tidak diganggu makhluk astral. Cerita-cerita itu membekas pada anak-anak. Bahwa dunia ini dihuni oleh banyak makhluk halus seperti jin, kalong wewe, genderuwo, dan hantu-hantu lain sejenis. Hal itu digambarkannya pada lukisan "Haunted House" (gambar-2). Efeknya, menurut Syafrudin, logika berpikir anak kemudian dikalahkan oleh rasa takutnya.

Hal ini yang mendorongnya -- sesuai instinknya sebagai guru -- untuk berbuat sesuatu yang dapat menyelamatkan anak-anak, dari segi fisik maupun cara berpikirnya. Terlihat ada heroisme di situ, ia

ingin membuat semacam gerakan perlawanan, bagaimana semua kekuatan harus bersinergi untuk melawan segala sesuatu yang mengancam anak-anak. Heroisme itu terlihat pada karyanya yang berjudul "Lawan" (gambar-4).

Pada lukisan itu ada sosok tentara dari planet lain yang ingin mencari anak-anak untuk dipekerjakan secara paksa sebagai simbol kekuatan jahat yang harus dilawan. Sosok anak laki-laki yang sedang berupaya menghalau jangan sampai para alien itu dapat membobol pertahanan. Visualisasi ini merupakan simbol, bahwa anak-anak Indonesia harus punya kekuatan untuk melawannya. Kekuatan itu harus dibangun melalui pendidikan, baik di keluarga, sekolah maupun masyarakat.



■ Gambar 4 - Syafrudin, "Lawan", acrylics on canvas, 140 cm x 140 cm, 2021.



■ Gambar 5 - Syafrudin, "Television Effect", acrylic on canvas, 140 cm x 140 cm, 2022.



■ Gambar 6 - Syafrudin, "Super Hero", acrylic on canvas, 149 cm x 140 cm, 2022.

## Budaya Populer itu Berbahaya

Kemudian Syafrudin memberikan gambaran yang lebih konkret tentang “kekuatan jahat” itu. Pada karya “Television Effect” (gambar-5) ia mendefinisikan secara visual bahwa televisi merupakan sajian yang mencekik pikiran anak-anak agar mereka terbawa dalam ide-ide yang disuapkan pemancar TV. Theodor Adorno mengatakan bahwa elemen-elemen budaya populer seperti gaya hidup santai dan konsumtif yang disampaikan televisi itu berbahaya. Karena para broadcaster menyebarkan racun kebudayaan populer sebagai kerja jahat yang mematikan, sebagai suatu racun yang mengancam dan merusak kehidupan bermasyarakat.<sup>3</sup>



■ Gambar 7 - Syafrudin, “Parents Meeting”, acrylic on canvas, 140 cm x 140 cm, 2022.

Ketika ‘sesuatu’ mengancam, dan sampai masuk ke rumah maka yang dibutuhkan adalah keberanian untuk melawan ancaman tersebut. Karya “Super Hero” (gambar-6) adalah sebuah cerita seorang anak perempuan yang pemberani. Ia mempunyai sahabat seekor tikus yang sangat lucu, berwarna pink, tubuh yang gendut tapi sangat lincah. Mereka kerap bermain di ruang bawah, ketika pulang sekolah. Suatu waktu ketika mereka sedang bermain, datang tokoh yang bermaksud mengganggu anak perempuan tersebut. Karena takut membuat celaka sahabatnya, si tikus seketika berubah menjadi Robinhood kecil, lengkap dengan panahnya di punggung. Pertarungan tidak dapat dihindarkan. Gadis kecil itu kemudian selamat dan mereka bermain kembali.

<sup>3</sup> Witkin, Robert W. (2003). *Adorno on Popular Culture*. London: Routledge, h. 1.

Kita perhatikan bagaimana Syafrudin menggambarkan elemen-elemen yang merusak dunia anak itu secara grotesk. Sejak karya “Haunted House” yang menggambarkan hantu-hantu, kemudian disusul musuh dari ruang angkasa berupa tentara alien pada karya “Lawan”, dilanjutkan dengan ‘kekuatan jahat’ yang muncul dari televisi dan sampai masuk ke rumah dalam karya “Super Hero”. Semua elemen-elemen kejahatan terhadap anak itu dapat digambarkan secara plastis melalui manifestasi wajah dan figur yang jelek dan menyeramkan. Itulah dari sejak awal telah disinggung ada kaitan antara penggunaan gaya grotesk dengan penyampaian pesan perlindungan anak yang ada dalam pameran ini.



■ Gambar 8 - Syafrudin, “Covid Effect”, acrylic on canvas, 140 cm x 140 cm, 2022.

## Grotesk yang Lucu

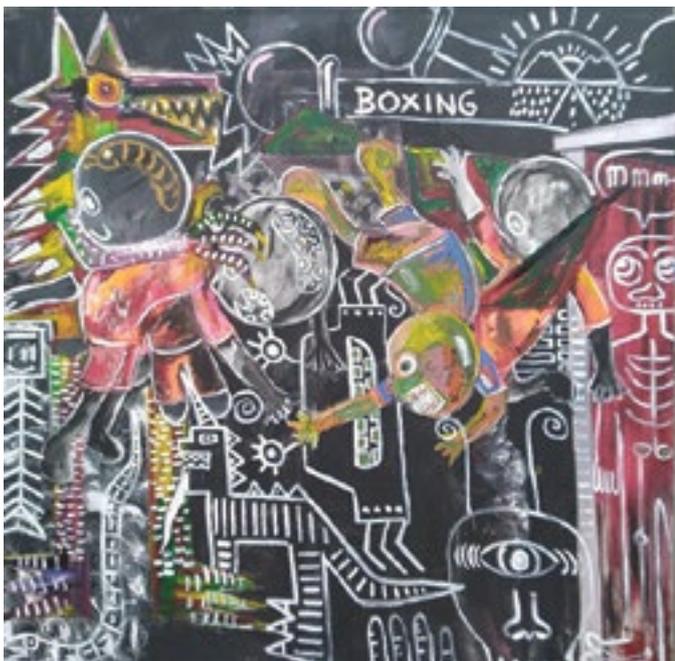
Namun penggunaan gaya melukis grotesk di Indonesia tidak selalu menyeramkan. Kita melihat bagaimana gaya grotesk telah menyebabkan beberapa karya S. Sudjojono dan Sudjana Kerton menjadi jenaka. Hal itu dapat kita lihat juga pada karya “Parents Meeting” (gambar-7). Karya itu menggambarkan pertemuan santai para orang tua murid di sekolah. Pertemuan secara luring itu kemudian dilanjutkan secara daring melalui grup WA. Bagi Syafrudin, adanya grup orang tua ini sangat bermanfaat untuk sarana komunikasi antar orang tua, sehingga bisa saling mengenal, sekaligus memantau aras pertemanan dari anak-anak mereka.

Secara umum Syafrudin mempunyai spektrum bercerita yang lebar dalam kehidupan di dunia anak ini. Kekuatan lain yang mendukung karya-karya grotesknya adalah bagaimana ia mengolah warna. Syafrudin banyak menggunakan warna-warna pastel yang cerah seperti pada karya “Covid Effect” (gambar-8). Itulah sebabnya makhluk-makhluk grotesk yang digambarkannya terlihat lucu dan

menghibur, cocok untuk mempresentasikan dunia anak yang ceria. Dapat dipahami mengapa ia tidak banyak menggunakan warna-warna gelap dalam karya-karyanya. Nampaknya ia sama sekali tidak berniat untuk menakut-nakuti pemirsa pameran.

Syafrudin juga seorang pencerita yang meyakinkan, ia seperti ikut masuk dan bergumul dalam karya yang dibuatnya. Dapat kita lihat bagaimana ia menarasikan karyanya yang berjudul "Focus and Stay Alert" (gambar-9):

"Bag-bug... bag-bug, menendang, meloncat ke sana dan ke sini, menghindari dari serangan lawan, sekali memukul dan mengeluarkan jurus pamungkas. Ini bukan ilustrasi sebuah pertarungan atau tawuran, tetapi suasana anak-anak sekolah yang sedang latihan beladiri. Saking serunya, mereka berimajinasi bahwa ada musuh di sekitarnya. Musuh imajiner yang divisualisasikan dengan figur srigala, alien, ular dan tokoh lainnya, menambah seru jalan ceritanya."



■ Gambar 9 - Syafrudin, "Focus and Stay Alert", acrylic on canvas, 140 cm x 140 cm, 2018.

## Penutup

Syafrudin ingin memberikan pengalaman langsung bagaimana peran-peran itu dimainkan, seperti mengalahkan orang-orang jahat, bertahan dari serangan dan selalu waspada layaknya tokoh dalam film-film laga. Menurut Syafrudin, agar murid menjadi seorang yang kuat, ia harus menguasai berbagai ilmu bela diri dan olahraga fisik yang membutuhkan ketahanan dan kekuatan, seperti tinju, pencak silat, wushu, dan karate.

Demikianlah dunia anak versi Syafrudin yang harus dilindungi dari serangan musuh dengan cara memperkuat fisik, mental, dan pemikiran agar dapat bertahan dan siap menjadi pemimpin masa depan. Semoga apa yang dicita-citakan Syafrudin tentang anak Indonesia, dapat tercapai.

## Daftar Pustaka

- Chards, María Isabel Carrasco Cara (12 Agustus 2017). *10 Grottesque Works Of Art That Will Remind You Of Your Most Gruesome Fantasies*. Cultura Colectiva.
- Eco, Umberto (9 Desember 2019). *On the Elusive Concept of Ugliness, Considering the Relativity of Beauty in Human History*. Literary Hub: Harvard University Press.
- Witkin, Robert W. (2003). *Adorno on Popular Culture*. London: Routledge, h. 1.