

KAJIAN EKSPLORASI MEDIA KARYA FX HARSONO

Oleh: Dimas Ragil Rahaditya Irsan¹, Deni Junaedi², Lutse Lambert³

Institusi: Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Alamat institusi: Jl. Parangtritis Km. 6.5 Sewon, Bantul, 55188. Daerah Istimewa Yogyakarta

E-mail: denijunaedipainting@gmail.com

Abstract

Media exploration is one of the key factors in the development of visual arts until today, in the world, media exploration has many forms and terms.. Media exploration encompasses various approaches to explain the meaning and purpose behind artworks. The Intermedia theory by Dick Higgins is chosen to elucidate the relationship between different media in an artwork. FX Harsono is a contemporary artist actively engaged in media exploration in his creative process. He is known for bringing innovation to Indonesian arts by introducing new approaches to artistic creation. FX Harsono challenges artistic boundaries, prioritizes content and context, and allows for greater freedom in expressing artistic outcomes by pushing the limits of traditional art. Throughout his artistic journey, Harsono has gone through significant periods that have influenced his decision-making process in selecting themes for his artworks. A qualitative-descriptive approach is adopted to explain how Intermedia theory can shed light on the interplay of media in artworks. This research focuses on understanding how two or more media are connected within a single artwork, exploring the artist's creative patterns across different periods, and uncovering alternative possibilities in the artistic process that can be utilized to develop media in artistic creation.

Keywords: Media exploration, Intermedia FX Harsono

Abstrak

Eksplorasi media adalah salah satu cara bagaimana seni rupa bisa berkembang hingga sekarang. Dalam hal ini eksplorasi media memiliki banyak pendekatan untuk dapat menjelaskan sebuah maksud dan tujuan dalam karya. Teori Intermedia Dick Higgins dipilih agar dapat membantu menjelaskan bagaimana hubungan antar media dalam suatu karya. FX Harsono adalah salah satu seniman kontemporer yang aktif mengeksplorasi media dalam proses kreatif berkarya. FX Harsono juga menjadi salah satu seniman yang membawakan pembaruan dalam seni rupa Indonesia, dengan membawakan cara-cara baru dalam berkarya. Beliau membuka pengotakan-pengotakan dalam seni, mengutamakan isi dan konteks, dengan membawakan bentuk hasil karya jauh lebih leluasa. FX Harsono dalam berkarya sudah melewati beberapa masa yang menjadi titik penting dalam keputusan pengambilan tema kekaryaan. Pendekatan kualitatif-deskriptif dipilih untuk menjelaskan bagaimana Intermedia bisa menjelaskan media-media dalam suatu karya. Penelitian ini akan berfokus mulai dari bagaimana dua media atau lebih memiliki koneksi dalam satu karya, mengetahui pola berkarya seniman dari masa-kemasa, atau bisa menemukan kemungkinan lain dalam proses berkarya dari seniman yang bisa diambil untuk mengembangkan sebuah media dalam berkarya

Kata kunci: Ekplorasi Media, Intermedia, FX Harsono

A. Pendahuluan

Eksplorasi media dalam seni rupa dunia mengalami perubahan yang signifikan dari masa ke masa. Pola pikir untuk membuat sesuatu eksperimen atau sesuatu yang berbeda sebenarnya sudah mulai muncul sejak era Impresionisme dan mulai berkembang setelah masa Post Impresionisme. Pelukis pada zaman itu mulai menggunakan teknik di luar kebiasaan mereka atau keluar dari teknik yang sering

gunakan, yaitu dengan menggunakan teknik impresi dalam pembuatan lukisan. Setelah era Impresionisme, gerakan-gerakan dari perkembangan pemikiran ini mulai banyak bermunculan seiring beriringnya zaman ke zaman, seperti Ekspresionisme setelah itu, Kubisme, Dadaisme dan lain sebagainya, era ini adalah era seni Modern. Era seni modern membuka celah untuk kemunculan pembaharuan dalam pola pikir seni. Sebagai contoh pada masa Dadaisme, para seniman mulai mengeksplorasi media untuk membuat karya menggunakan alat-alat atau benda-benda umum yang bisa ditemukan dalam keseharian, salah satu tujuannya agar konteks yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan tepat saat ditampilkan. Semangat untuk mengeksplorasi karya dengan pemikiran seperti di era Dadaisme juga sampai kepada seniman-seniman di Indonesia, tapi dengan cara yang berbeda.

Pada pertengahan tahun '70-an di Indonesia, muncul pemikiran konsep baru dalam berkarya yang digagas oleh kelompok seniman muda bernama Gerakan Seni Rupa Baru (GSRB). Gerakan tersebut terbentuk sebagai respon kepada para seniman senior dan juri terhadap karya dari beberapa seniman muda pada sebuah kegiatan Pameran Besar Seni Lukis Indonesia (PBLSI) (pameran ini yang kemudian menjadi cikal-bakal Jakarta Biennale). Kelompok seniman muda ini bukan hanya mengkritik hasil dari penjurian PBLSI saja, tapi GSRB hadir karena juga menanggapi adanya kemandekan secara berkarya dan berkonsep dalam seni rupa di Indonesia. Pada tanggal 31 Desember 1974. Anggota GSRB pada tahun 1975 mengadakan pameran berjudul Pameran Seni Rupa Baru setelah terjadinya pernyataan Desember Hitam Found Object sebenarnya sudah diperkenalkan oleh Marcel Duchamp dan kawan-kawannya pada tahun 1922. Pada saat itu, sebutan untuk karya dengan menggunakan benda sehari-hari disebut Readymade Art. Setelah era itu, gagasan baru dalam pembuatan karya banyak bermunculan, mulai dari Conceptual Art, Performance Art, Happening Art dan masih banyak lainnya. Pada era dadaisme ada kelompok yang mempunyai pemikiran yang sama seperti GSRB, kelompok yang menamakan diri Fluxus, sekelompok seniman yang melepas kaidah-kaidah seni tradisional. Mereka membuat arti kata seni menjadi luas dengan meniadakan konsep antara mana yang disebut seni dan mana yang bukan seni. Konsep Intermedia kemudian lahir dari pemikiran untuk menanggapi fenomena Fluxus ini.

Intermedia di masa seni rupa kontemporer sekarang adalah hal yang sangat mudah ditemui di pameran-pameran, banyak seniman yang mengeksplorasi batasan sebuah media dalam bentuk seni lain. Salah satu eksponen dari GSRB yaitu FX Harsono, menampilkan karya dengan konsep pembaharuan yang dibawakan oleh kelompok tersebut. FX Harsono aktif menyuarakan isu kemanusiaan pada era Orde Baru, dengan menggunakan benda-benda yang ditemukan di sekitar rumah untuk berkarya, beliau mentransfer persoalan tersebut menjadi sebuah karya seni. FX Harsono seiring jalannya waktu mengubah tema dan juga media karyanya. Karya FX Harsono pada masa Orde Baru bermuatan kritik terhadap pemerintah, pada masa orde baru berakhir, beliau mulai mempertanyakan identitas diri, dan mengangkat persoalan persoalan diri FX Harsono dalam karyanya. FX Harsono pada saat ini mengangkat karya bertema etnis Tionghoa yang tinggal di Indonesia.

Tema ini diambil lantaran ia mempertanyakan identitas dirinya sebagai warga Indonesia dengan keturunan etnis Tionghoa dan Jawa. FX Harsono membuat karya-karya

yang mengubah perspektif seni rupa di Indonesia. Pemilihan benda dan media ditampilkan pada karyanya yang berjudul "What Would You Do if These Crackers were Real Pistols?" (1977–2019). Hingga saat ini FX Harsono tetap konsisten menggabungkan dua media dalam satu kesatuan karya.

Penulis juga pernah bekerja untuk FX Harsono dalam pembuatan salah satu karyanya. Saat membantu proses pembuatan karya, penulis mulai tertarik dengan bagaimana FX Harsono memilih dan kemudian menggunakan media atau benda-benda dalam proses berkeseniannya. Pengalaman tersebut adalah salah satu alasan penulis untuk menjadikan karya-karya FX Harsono menjadi sumber dari penelitian ini. Penulis ingin mengetahui perubahan proses cara berkarya dan bagaimana FX Harsono mengeksplorasi benda dan media yang akan digunakan dalam berkarya.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini meliputi hal-hal sebagai berikut:

- a. Bagaimana proses FX Harsono menentukan sebuah media untuk dijadikan karya?
- b. Apakah perbedaan unsur visual seni Intermedia karya FX Harsono pada tiap era proses kreatifnya?

3. Tujuan Dan Manfaat

a. Tujuan

Penelitian dengan Judul "Kajian Eksplorasi Media Karya FX Harsono"

dilakukan dengan tujuan:

- 1) Menguraikan bagaimana FX Harsono dalam menentukan pemilihan medium dan media,
- 2) Menguraikan dan mengidentifikasi karya Intermedia dalam karya FX
- 3) Harsono dengan teori Intermedia,

b. Manfaat

Sebagaimana mestinya sebuah karya penelitian ilmiah yang diharapkan menjadi sumber informasi baru tentang objek yang diteliti, dan menambah pemahaman tentang Intermedia dalam karya FX Harsono dan penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat dengan menambah kajian tentang proses berkarya seniman.

4. Metode Penelitian

Pengambilan data secara kualitatif dirasa masih bisa dilakukan karena narasumber masih dapat dijangkau, dalam artian peneliti dan narasumber tinggal di area yang sama. Seperti yang dikemukakan oleh Moleong dalam Metode Penelitian Kualitatif (Moelong, 2011) Metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan kata-kata tertulis atau lisan dari orang ke orang, objek atau peristiwa yang diamati. Dan sumber literasi tentang tema yang diangkat tersedia banyak dan mudah di akses.

Metode yang akan digunakan meliputi:

a. Metode Pendekatan

Metode pendekatan akan melalui 4 tahap, yaitu:

- 1) Reduksi Data
- 2) Penyajian Data
- 3) Analisis Data

4) Penarikan Kesimpulan

b. Populasi dan Sampel

Penelitian ini, dalam mengambil sampel menggunakan purposive sampling. Menggunakan purposive sampling untuk menjangkau sebanyak mungkin informasi dari berbagai macam sumber dan bangunannya dengan penilaian demikian tujuannya adalah untuk merinci kekhususan yang ada dalam ramuan konteks yang menarik (Moelong, 2005: 224).

c. Metode Pengumpulan Data

Sesuai dengan metode kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini, pengumpulan data, yaitu:

1) Wawancara

Mendapatkan sumber dari orang pertama atau orang ketiga untuk mencari tahu tentang informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Seorang peneliti bekerja dengan informan untuk menghasilkan deskripsi kebudayaan atau untuk mencari informasi secara langsung (Spradley, 2006: 39).

2) Observasi

M. Dwi Marianto (Marianto, 201: 68) mengatakan, observasi berasal dari bahasa latin, yang artinya mengamati seseorang, sesuatu atau situasi dengan seksama untuk mempelajarinya lebih cermat.

3) Dokumentasi

Merekam wawancara dan mencatat informasi yang diberikan oleh narasumber yang bertujuan untuk mendukung hasil dari kajian ini. Dokumentasi sangat penting karena penelitian ini mengandalkan arsip foto lama untuk proses mengkaji sebuah karya. Dokumentasi juga dilakukan dengan cara memotret narasumber utama, memotret karya dan juga proses wawancara dengan narasumber utama.

4) Studi Kepustakaan Studi kepustakaan

Studi kepustakaan dilakukan dengan membaca literatur yang membahas tentang narasumber dan objek yang diteliti. Kajian tentang teori intermedia dan semiotika juga menjadi bahan untuk mendukung penelitian ini.

d. Metode Analisis Data

Mengutamakan metode kualitatif serta metode-metode penelitian di atas, akan tetapi, tidak menutup kemungkinan untuk mendapatkan informasi tambahan dari sumber-sumber lain untuk mendukung penelitian ini.

Kemudian menjabarkan teori yang digunakan untuk mempermudah pemahaman tentang definisi teori yang akan digunakan, lalu mengobservasi karya yang dipilih dan menjelaskan apa saja media yang digunakan, menjelaskan apa hubungan antar media, dan menggunakan teori apa saja yang dapat digunakan dalam membaca karya.

5. Landasan Teori

a. Tinjauan Tentang Seni

Pola pikir yang terbentuk umumnya kesenian singkatnya seni dapat dilihat sebagai benda atau bentuk yang menghasilkan sesuatu yang 'indah'. Menurut Thomas

Aquinas keindahan adalah “attributed to those things that please whenseen (quae visa placent), dihubungkan jika itu enak/indah dipandang” (DeHaan, 2020: 1). Jika dilihat dari definisi, keindahan memang tidak jauh dari seni dan memang betul bahwa seni menghasilkan sesuatu hal yang indah dan enak dipandang, akan tetapi dalam era seni rupa modern definisi tersebut bisa dipatahkan jika dilihat dalam perjalanan seni rupa barat, bahwa seni bisa dilihat dari berbagai aspek, sisi atau sudut pandang lain tidak hanya dilihat dari segi estetis dan keindahan saja.

1) Seni Sebagai Media Berkomunikasi

Alex Sobur berpendapat (2007: 211) dalam jurnal yang berjudul “Karya Seni Sebagai Media” menyebutkan bahwa karya seni memiliki sebuah pesan, jika sebuah karya seni tidak dapat dengan mudah dimengerti maka pesan dari karya tersebut terhambat. Seni yang terhambat adalah seni yang tidak dapat bicara. Karya seni sebagai media berkomunikasi mudah untuk dipahami karena setiap karya mempunyai informasi, pesan atau cerita untuk dibagikan. Alex Sobur (2007: 213) Juga menekankan bahwa Kesenian merupakan sebuah proses bercerita, maksudnya sebuah upaya agar karya seni tidak menjadi sebuah seni yang kosong

2) Proses Kreatif

Seni memiliki kemampuan istimewa untuk mengubah imajinasi menjadi konsep yang menarik. Menurut Dwi Marianto (Marianto, 2017: 3), sebagai kata benda abstrak seni merupakan kemampuan kreatif berasal dari manusia dalam menanggapi alam, kemampuan istimewa dalam mengubah suatu ide menjadi konsep kreatif yang menarik dan fungsional atau inspiratif, memiliki kemampuan menangani sesuatu yang menuntut pada pemecahan suatu masalah. Jakob Sumardjo (Sumarjo, 2000: 76) juga menuliskan representasi seni upaya mengungkapkan suatu kebenaran atau kenyataan semesta sebagaimana ditemukan oleh senimannya. Proses kreatif mendorong seniman untuk menghasilkan sebuah karya yang berbeda dengan orang lain atau karya yang original.

3) Tinjauan Eksplorasi Media

Menurut Soepratno (Soepratno, 1989: 3) dalam seni rupa, media adalah alat atau bahan yang mendukung seniman untuk membuat sebuah karya. Penjelasan Soepratno menegaskan bahwa media dalam seni adalah bahan dan alat dalam pembuatan/menyampaikan narasi karya. Kata media sendiri adalah bentuk jamak dari kata medium yang berarti berbagai medium yang disatukan menjadi sebuah media. Eksplorasi media pada masa seni Post-modern mempunyai berbagai macam bentuk, sebutan, dan teori, terms yang muncul di antaranya multimedia, transmedia, new media, intermedia dan bentuk eksplorasi media seperti found object, assemblage, performance art, video art, mix media, conceptual art, artificial intelligence dan lain sebagainya. Terms dan bentuk kesenian ini banyak dijumpai di seni rupa kontemporer, banyak seniman menggunakan istilah ini untuk mendeskripsikan dalam teks deskripsi karya maupun artist statement mereka.

4) Intermedia

Menurut Dick Higgins ‘di antara media’ atau disebut Intermedia bisa menggambarkan sebuah bentuk dari beberapa media yang digabungkan dan karena ada kata “beberapa media” berarti lebih dari satu media. Intermedia bekerja lepas dari pengkotakan media yang sudah ada atau membuat bentuk karya baru atau hibrida baru yang mungkin sebelumnya tidak dianggap sebagai benda seni. Menurut Friedman

(Friedman, 2018) dalam kata lain intermedia adalah , “di antara media”. Lalu batasan media yang digunakan untuk membuat karya seni agar disebut intermedia di jelas kan oleh Ken Friedman. Teori media atau bentuk terms tidak hanya berhenti di intermedia saja, Dick Higgins (Higgins, 1976) juga sering merasa Intermedia dikaitkan dengan mix media, jika dibaca kedua bahasa ini bisa jadi memiliki hubungan. Akan tetapi dalam salah satu tulisan Dick Higgins menjelaskan perbedaan antara beberapa sebutan media-media ini, pada poster “Some Poetry Intermedia” Dick Higgins membedakan mix medium dengan intermedia.

5) FX Harsono dan GSRB

FX Harsono adalah salah satu seniman yang aktif berkarya menggunakan media-media baru dalam karyanya, media baru yang di mkasud media yang di luar media konvensional. Beliau mulai aktif berkesenian di ASRI (Akademi Seni Rupa Indonesia) Yogyakarta sebagai mahasiswa. Beliau memulai karirnya dengan masuk ke jurusan seni lukis dimana menurut teman-teman lukisan FX Harsono ini masih dianggap kurang bagus, di masa perkuliahan FX Harsono menemukan cara menggambar yang dia suka yaitu melukis dengan bentuk geometri. Pada saat itu, ASRI terbagi jadi dua kelompok salah satu kelompoknya yaitu meneksplorasi geometri dan satunya lebih cenderung ke ekspresi, dan FX Harsono mengikuti kelompok yang menggunakan geometris. FX Harsono salah satu seniman yang fokal dalam semangat membawakan pembaharuan dalam berkarya, FX Harsono adalah salah satu inisiator dalam gerakan seni rupa baru dan salah satu pemantik diskusi-diskusi yang mengkritik dan mempertanyakan seni rupa Indonesia.

B. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. FX Harsono

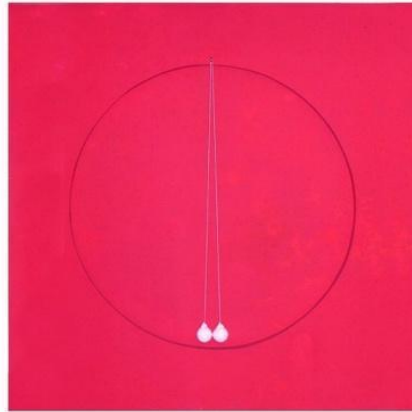
FX Harsono adalah eksponen utama dalam penelitian ini. FX Harsono seniman yang berkebangsaan Indonesia berketurunan Tionghoa, lahir di Blitar Jawa Timur pada tahun 1949 yang sekarang berusia 74 tahun. FX Harsono salah satu seniman dan aktivis yang sangat aktif dalam menyuarakan permasalahan kemanusiaan di Indonesia, yang khususnya tentang etnis Tionghoa yang tinggal di Indonesia. Masa awal karir kesenimanannya FX Harsono juga menyuarakan tema tentang ketidakadilan dan kekerasan di masa orde baru yang dipimpin oleh presiden Soeharto, beberapa kali juga FX Harsono membuat karya yang bertema environmental.

Awal karir kesenimanannya FX Harsono dimulai sejak beliau menempuh pendidikan lanjut di perguruan tinggi negeri di Yogyakarta, beliau menempuh pendidikan di ASRI (Akademi Seni Rupa Indonesia) Yogyakarta, yang kini menjadi ISI Yogyakarta (Institut Seni Indonesia). FX Harsono mengambil peminatan Lukis, saat di ASRI beliau dianggap sebagai salah satu mahasiswa yang bisa dibilang tidak pandai menggambar. FX Harsono cukup serius dalam belajar, gambar FX Harsono mengalami perubahan yang sangat signifikan saat menempuh masa perkuliahannya.

Semasa perkuliahan beliau memiliki dosen favorit yang sering membantu beliau dalam perkuliahan, dosen ini yang memantik semangat FX Harsono dalam pengerjaan karya geometris. RJ Katamsi yang merupakan dekan pertama ASRI adalah dosen favorit FX Harsono yang sering bertukar pikiran dan membantu jika FX Harsono sedang dalam kesulitan, membuat spanram (frame kayu untuk media lukis) dan suka memberi cat tinta offset untuk membantu tugas-tugas perkuliahan di ASRI.

2. Analisis Data

a. Karya



Gambar 1

FX Harsono, (Untitled), 1974, Lukisan, dan Mainan Lato-Lato
(sumber: dokumentasi FX Harsono)

Karya ini memang bukan sepenuhnya bisa dibahas dengan menggunakan teori Intermedia. FX Harsono lupa dengan judul karya ini, karya ini dibuat dengan tujuan eksperimentasi yaitu bagaimana media kanvas bisa menjadi dasaran eksplorasi untuk menjadikan kebetukan baru. Karya ini dipamerkan pada pameran pameran besar seni lukis Indonesia (PBSLI). Pada waktu itu memadukan media lain untuk disatukan dalam sebuah karya lukisan masih jarang dilakukan. Dari kebetukan karya tersebut terlihat FX Harsono masih bereksperimen dengan bentuk geometri dengan menghadirkan bentuk kanvas yang simetris dengan lingkaran di tengah lukisan. Karya ini bisa jadi dianggap menjadi pemantik terjadinya Desember hitam.

Dalam pemikiran seni yang informatif sebagai media komunikasi karya tersebut memang hanya sebuah karya yang sifatnya eksplorasi saja, jadi tidaklah aneh jika karya ini tidak memiliki pesan sosial. Dilihat dari teori Intermedia Dick Higgins karya ini menunjukkan adanya dua peran objek yang digabungkan menjadi satu, media pertama adalah kanvas dilukis berwarna merah dengan tambahan lingkaran besar di dalamnya, medium kedua bisa adalah sebuah mainan bulat dua buah yang di gantungkan dengan di paku di atas lingkaran menjulur kebawah, mainan ini sering disebut lato-lato, zaman dahulu ini dikenal dengan nok-nok. Objek kedua ini mengalami perubahan bentuk yang pada umumnya nok-nok hanya sepanjang 15 cm saja. Untuk sebuah karya eksperimental studi bentuk hubungan antara media hanya sebatas pembentukan saja, perpaduan antara geometri dua dimensi dan geometri tiga dimensi. Karya tersebut pada era kontemporer sekarang ini disebut mix media.



Gambar 2

FX Harsono, *Burn Victim*, 1998, *Performing Art*
(sumber: dokumentasi FX Harsono)

Karya ini menceritakan sudut pandang FX Harsono tentang kejadian yang terjadi di ibukota di Jakarta. Beliau merasa adanya dalang pada kerusuhan yang terjadi di ibukota Indonesia. Pada saat itu banyak terjadi penjarahan dikarenakan krisis moneter yang melanda di Indonesia, suatu kejadian di sebuah pusat perbelanjaan pada saat penjarahan dan orang-orang terperangkap di dalamnya. Pusat perbelanjaan itu terbakar dan membakar orang-orang yang ada di dalamnya tersebut.

Karya ini pertama kali dipamerkan di Cemeti Yogyakarta. Karya ini menampilkan FX Harsono yang sedang membakar beberapa panel kayu yang berbentuk tubuh manusia dan sebuah sign dengan tulisan yang ditancapkan di depan tubuh kayu tersebut, di sini FX Harsono menampilkan sebuah *Performance Arts* dimana dia membakar bentuk tubuh kayu tersebut dan mendokumentasikannya dengan bentuk video, dan hasil tubuh kayu yang terbakar akan dipajang bersamaan dengan video *performing arts* ini. Kayu yang terbakar ini menceritakan bagaimana orang terperangkap pada suatu bangunan yang sedang dibakar, instalasi ini menunjukkan bahwa bagaimana sebuah konteks bercerita antara objek yang ditampilkan sebagai media instalasi dan video *performing arts* sebagai media pembangunan konteks sebuah narasi.



Gambar 3

FX Harsono, *Writing in The Rain*, 2011 *Performing Art*
(sumber: dokumentasi FX Harsono)

“Writing in the Rain” adalah karya instalasi video dan performance art dari FX Harsono. Dalam karya tersebut, ia menuliskan namanya dengan aksara Tiongkok dalam dinding bening. Meski kemudian hujan secara perlahan menyapu tinta yang digoreskannya, Harsono tetap menulis dalam dinding tersebut. Karya ini menyoroti pencarian jati diri kaum Tionghoa di Indonesia dengan segala keterbatasan dan larangan untuk menunjukkan siapa diri mereka.

Dalam karya ini sebenarnya ini hanyalah sebuah performance art yang hanya menghadirkan satu media yaitu performance. Akan tetapi jika dilihat secara detail karya ini menunjukkan dua media yaitu FX Harsono sebagai performan dan menuliskan namanya di kaca, menuliskan namanya Oh Hong Boen. Di ini FX Harsono menceritakan nama aslinya sudah dilupakan dan di simbolkan dengan cara menuliskan namanya pada kaca dan terhapus oleh air hujan buatan, nama yang sudah tertanam di dirinya adalah Harsono, menceritakan bagaimana nama aslinya terhapus dengan nama yang diubah sejak peraturan presiden untuk mengganti nama Tionghoanya. Dua media ini tidak bisa dipisahkan dalam konteks narasi yang dibacakan dimana setiap media mewakili simbol yang dibawa, FX Harsono sebagai orang yang menuliskan dan kaca yang di hujani sebagai simbol hanyut atau menghapus, semakin menuliskan dalam air semakin hilang tulisan yang ditulis.

b. Perkembangan Intermedia Tiga Era

Pembagian tiga era berdasarkan analisis wawancara FX Harsono yang dilakukan untuk pengumpulan data. Era pertama “Sebelum Reformasi” pada era ini FX Harsono mengeksplorasi beberapa bentuk media, salah satu karya yang berjudul “Destruction” adalah bentuk karya Intermedia FX Harsono pertama akan tetapi ini adalah bukan karya “performance art” dengan cikal bakal GSRB. Kesadaran akan menggunakan media baru dalam berkarya sudah terlihat dan karya Intermedia sudah mulai dihadirkan melalui beberapa karya yang dibuat, seperti “Destruction”, “Suara Dalam Bendungan”, “Kerupuk Pistol” “Gambar Alam” dan “Burn Victim”. Di era selanjutnya ada perpindahan yang signifikan akan tetapi juga tetap berpindah secara pelan-pelan. Di era “Setelah Reformasi” ini FX Harsono banyak menggunakan media lukisan, screen print dan etsa dalam ekspresi pembuatannya bisa dilihat pada karya seri pada pameran “Aftertaste” dan “Displaced” karya-karya ini membahas pasca reformasi di Indonesia.

Pada era selanjutnya “Era Tema Etnis Tionghoa” pada masa ini FX Harsono kembali mengeksplorasi media yang lebih banyak setelah dari era sebelumnya, meskipun ada beberapa pengulangan dari segi teknik, di era FX Harsono menambah kan beberapa media lainnya. Era ini FX Harsono meriset dari berbagai sudut pandang dari satu narasi yang diceritakan, semisal pada seri karya “Gaizin On Identity” FX Harsono menggunakan Found Object dengan media tambahan lampu-lampu yang menggantung, dan jika di lihat pada pameran “Nama” di sini FX Harsono menampilkan karya yang berjudul “Nama From the Last Survivor”.

Dalam era ini pola intermedia beragam dan tidak hanya pola yang berulang akan tetapi ada pola lain yang ditunjukkan. Muatan Intermedia dalam era ini sangat variatif FX Harsono bisa lebih mudah untuk dilihat jika ditunjukkan dalam sebuah konteks tema

dan pameran, karena bisa dilihat karya yang ditampilkan pada pameran series memiliki hubungan antara karya yang lain, memiliki konteks yang harus diceritakan.

C. KESIMPULAN

Karya-karya FX Harsono memiliki sesuatu perpindahan yang signifikan, dari tahun ke tahun, perpindahan atau shifting ini mempunyai pengaruh yang besar terhadap apa yang FX Harsono lakukan. Eksplorasi karya FX Harsono telah berkembang dari masa ke masa hal ini hadir adalah semangat Gerakan Seni Rupa Baru Indonesia yang “ingin membuat karya akan tetapi tidak terlalu kebarat-baratan” (Hasil wawancara 14 September 2022), meskipun hal ini masih dipertanyakan. bukan berarti dengan mengambil objek dari lingkungan sekitar yang serta merta menjadikan karya tersebut menjadi karya yang tidak kebarat-baratan, apakah objek karya mempengaruhi sebuah genre atau teknik, karena apa yang dilakukan FX Harsono dan teman temanya masih dalam lingkup seni yang dihasilkan dari barat. Eksplorasi media dan medium dalam karya FX Harsono selalu menghasilkan sebuah narasi yang linear dan jelas, perpindahan yang terjadi tidak membuat FX Harsono menjadi berpindah untuk menggunakan satu teknik saja akan tetapi FX Harsono selalu merespon dengan tema yang ada dan tetap menggunakan objek temuan untuk teknik dalam berkaryanya, meskipun ternyata ada beberapa tahun dimana FX Harsono lebih sering menggunakan media 2 dimensi, hal ini mungkin dikarenakan pada masa tema pencarian diri FX Harsono mudah mulai mempertanyakan identitas diri, perpindahan ini cukup signifikan dengan melihat karya lukis atau “reproduksi manual” (sebutan FX Harsono untuk merujuk karya lukisan) dan berpindah ke karya Performance dengan tema yang berbeda, mungkin disini FX Harsono mengalami sebuah perenungan, dalam teori proses kreatif Csikszentmihalyi tahap perenungan ini masuk dalam ke tahan Inkubasi. Proses kreatif FX Harsono juga tidak berjalan secara linear tradisional dalam menentukan medium dan media apa yang akan digunakan dalam karyanya, FX Harsono lebih memilih mengedepankan sebuah narasi setelah itu pilihan media mengikuti. Dengan hal ini karya yang dibuat bebas dari pengkotak teknik gaya seni yang ada.

Pola intermedia dalam karya FX Harsono sudah melampaui Batasan garis seni konvensional, menghasilkan bentuk atau hibrida baru yang mungkin di Indonesia belum pernah melakukan itu, kebetukan baru ini terus berkembang meskipun pada periode pertama FX Harsono dirasa lebih mengeksplorasi media dan medium ada beberapa hal yang tidak terulang kembali dalam periode selanjutnya, kebetukan ini sebenarnya tidak baru dalam lingkup seni rupa dunia, karena ada beberapa seniman yang karyanya yang menggunakan teknik serupa, pembentukan hibrida baru ini sebenarnya sangat flexible setiap karyanya, jika di lihat kebetukan baru yang dibawakan oleh FX Harsono dalam lingkup seni rupa Indonesia, ini sudah jelas membawakan sebuah kebetukan baru. Perkembangan koneksi antara medium yang dihadirkan sudah merepresentasikan narasi yang di bawakan, dari segi konteks dan medium yang sudah mewakili periode, pola intermedia yang digunakan oleh FX Harsono memiliki pengulangan yaitu pola penggabungan Video dan Instalasi, pola penggabungan

media Found Object, pla Karya Partisipatoris, pola-pola ini terus dieksploitasi oleh FX Harsono FX Harsono dalam karyanya ingin menekankan bagaimana konteks sebuah narasi dalam karya dan objek visual dalam karya dapat berkesinambungan dengan harmonis, selama wawancara FX Harsono selalu menerangkan bagaimana medium yang ditampilkan mempunyai makna yang selalu berhubungan dengan medium lainnya dalam hal ini penulis ingin menjadikan ini sebuah kesimpulan dalam penelitian ini bagaimana konsep pemikiran intermedia sangat relevan dengan apa yang dibawakan oleh FX Harsono. FX Harsono salah satu seniman yang aktif dalam mengeksplorasi dan menggunakan ragam media di Indonesia, dan tidak menutup kemungkinan bahwa FX Harsono akan menggunakan bentuk media baru dimasa depan.

B. Kepustakaan

Jurnal

- Moleong. 2011. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Rosda.
- Spradley, J. A. 2006. Metode Etnografi. Yogyakarta : Tiara Wacana.
- Marianto, M. D. 2017. Art & Life Force in a quantum perspective. Yogyakarta: Scritto Books Publisher.
- De Haan, D. D. (2020). 13 S Beauty and Aesthetic Perception in Thomas Aquinas. Beauty and the Good: Recovering the Classical Tradition from Plato to Duns Scotus, 62, 288.
- Sobur, A. (2007). Karya Seni sebagai Media. Mediator: Jurnal Komunikasi, 8(2), 211-220.
- Sumardjo. 2016. *Filsafat Seni* . Bandung: ITB Press.
- Friedman, L. D. (2018). The Theory and History of Intermediality. . Adaptation and convergence of media: "high" culture intermediality versus popular culture intermediality.
- D. Higgins, S. C. (2018). Intermedia, Fluxus and the something else. Siglio: press: Selected writings by Dick Higgins.