

## EKSPERIMENTAL KONSEPTUAL DI NUNGKALIK FESTIVAL PANTAI SEGARA AYU DAN ISI DENPASAR

I Wayan Sujana<sup>1</sup>, Ketut Sumerjana<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Institut Seni Indonesia Denpasar

Email: [wayansujana@isi-dps.ac.id](mailto:wayansujana@isi-dps.ac.id)<sup>1</sup>, [ketutsumerjana@isi-dps.ac.id](mailto:ketutsumerjana@isi-dps.ac.id)<sup>2</sup>

| Volume | Page    | E-ISSN    |
|--------|---------|-----------|
| 3      | 280-288 | 2808-795X |

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan menuliskan eksperimental konseptual yang diterapkan pada Nungkalik Internasional Festival di Segara Ayu Sanur dan Institut Seni Indonesia Denpasar. Eksperimental konseptual model interaksi seni semacam ini, telah penulis kerjakan selama kurun waktu lima belas tahun pada *site* yang berbeda. Melalui eksperimental konseptual secara intens dan konsisten berkombinasi lahirnya konsep-konsep dan metoda yang dapat dikloning, dan berguna bagi dunia akademis seni. Permasalahan penelitian yang timbul adalah apa yang dimaksudkan eksperimental konseptual di nungkalik internasional festival, kemudian bagaimana implementasi, dan mengasilkan konsep visual, gerak, musik seperti apa? Menggunakan pandangan teori Bertie Feldman pada bukunya "*Curating Dramaturgies How Dramaturgy and Curating are Intersecting in the Contemporary Arts*" dan metode MAL. Antara workshop dengan perform hampir tidak ada jarak, ketika masuk tahap perform semua mengikuti alur perform. Pengumpulan data melalui observasi lapangan, implementasi, dan studi kepustakaan. Hasil penelitian menunjukkan eksperimen dengan dilandasi konsep yang rijid dapat menjembatani kultur, karakter, komonikasi yang beragam dalam proses interaksi seni. Ekspresi konsep seni yang dihasilkan berupa seni visual, gerak, dan musik ekspresive simbolik.

**Kata kunci:** Eksperimental, Konseptual, Nungkalik Festival.

### Abstract

*This study aims to outline the parameters of an experimental conceptual art practice that is applied to the Nungkalik International Art Festival which took place in Segara Ayu, Sanur and the Indonesian Art Institute, Denpasar Bali in 2023. This experimental model of conceptual art interaction has been carried out by the author for fifteen years at different sites under various conditions. Through intense and consistent experimentation of conceptual art practice, we can see a strong basis from the research, that this practice contributes to the birth of concepts and methods in enough regularity to surmise it may be used as a model and are useful for the world of art academics. Some ambiguity that requires clarification that arises is what is meant by 'conceptual experimental' within Nungkalik International Art Festival. Then, how is it implemented? Consequently, what kind of visual, motion, and musical concepts are produced as a result? Using Bertie Feldman theoretical basis in his book "Curating Dramaturgies: How Dramaturgy and Curating Are Intersecting in the Contemporary Arts" and Mobile Art Laboratory (MAL). Which purports that there is almost no disparity between a workshop and a performance. That when entering the performance stage, everyone follows the flow of the performance. Supported by data collection through field observations, implementation, and literature studies. The results of the study show that experiments based on rigid concepts can bridge diverse cultures, characters, and communications in the process of artistic interaction. The resulting artistic concept expressions are in the form of visual art, movement, and symbolic expressive music.*

**Keywords:** Experiment, Conceptual, Nungkalik Festival.

## PENDAHULUAN

Eksperimental mengandung pengertian sesuatu yang diciptakan (tari, musik, visual) tidak terikat dengan ketentuan tradisional, atau dapat dikatakan di luar dari yang sudah ada. Sedangkan konseptual berhubungan dengan konsep yakni rencana yang dituangkan dalam kertas, rancangan dan sebagainya menjadi patokan implementasi. Tidak terduga proses berdasarkan kebetulan-kebetulan, disandingkan dengan bekerja berdasarkan konsep atau rancangan. Model

penggabungan dua variabel dalam sebuah peristiwa festival seni. Dirancang BEM ISI Denpasar, menggunakan pendekatan interaksi lintas seni, bersifat *extraordinary*, melibatkan partisipan.

*Annual nungkalik* festival perhelatan peristiwa seni, digagas BEM ISI Denpasar menjadi debut pertama menggunakan eksperimental konseptual seni. Festival diawali pra-festival dengan tema *Penumbra's Final Gloom* di Pantai Segara Ayu Sanur pada 20 April 2023 silam, kemudian puncak festival *Exploring Archetypes: A Journey Through The Medium* pada tanggal 6,7,8 juli 2023 di Kampus ISI Denpasar dan 9 juli 2023 kembali ke Pantai Segara Ayu Sanur. Festival diakhiri dengan tema *Remember Our Archetypes* di ISI Denpasar.

Kata *nungkalik* dipilih dari beberapa pilihan-pilihan prase kata. Para konseptor menyetujui prasa *nungkalik* karena memiliki konotasi unik dari berbagai bahasa. Melalui reinterpretasi, menggali kemungkinan paling jauh sebagai cikal-bakal konsep *event* yang tidak biasa (*extraordinary*).

Eksperimen menjadi keniscayaan seni. Spirit penciptaan dalam dunia seni pada dasarnya berawal dari eksperimen terus-menerus sampai menemukan metode baru. Setelah mapan, dipertanyakan lagi dan menyusun metode baru melalui eksperimen berikutnya. Begitulah kerja seniman berkewajiban melahirkan sesuatu yang segar, sehingga dunia ini tidak membosankan dari rutinitas. Seperti yang kita ketahui bersama seniman setiap jamannya memiliki cara untuk melepaskan diri dari rutinitas seni.

Jejak-jejak eksperimen seni dapat kita amati dari naskah, catatan, media cetak dan digital. Salah satunya *bukan musik biasa* di Solo, sebuah event yang memposisikan diri sebagai laboratorium eksperimentasi bagi para komponis [1]. *Sehari boleh gila* di pascasarjana ISI Yoyakarta, digeber sebagai event seni untuk memberi pencerahan baru bagi mahasiswa S-2 yang tiap hari bergulat dalam rutinitas yang sama [2]. Tak terhitung *happening art* digelar untuk mengkritisi kebijakan pemerintah yang ditengarai tidak berpihak pada masyarakat di masa lampau. *Event extraordinary* seringkali di sodorkan ke ruang publik, sebagai upaya dunia seni mempertanyakan rutinitas, menantang kepejalan tubuh kreativitas seni.

Barangkali sebuah kutukan bagi seniman, usia bertambah kebutuhan psikologis berubah akan mempengaruhi kebutuhan ekspresi dari sebelum-sebelumnya. Seniman modern selalu reflektif, mempertanyakan kembali capaian kreatifnya. Bila terjadi pengulangan pada penciptaan dirinya disebut kemadegan. Maka produksi seni terus berkembang dari jaman-kejaman, varalel dengan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan.

Menurut Feldman [3], *Curating Dramaturgies: How Dramaturgy and Curating Are Intersecting in the Contemporary Arts* yang diterbitkan tahun 2021 tersebut, Bertie Feldman menjelaskan tentang memikirkan kembali dan mengkonsolidasi bidang seni visual dan pertunjukan yang terus berkembang. Ini berarti jauh sebelumnya para praktisi seni telah melakukan implementasi dengan cara unik. Bagaimana berbagai lembaga seni, praktisi, dan agen budaya telah bekerja untuk mengubah cara seni dan pertunjukan berkembang dan dialami oleh penonton dalam dekade

terakhir. Buku ini menawarkan pandangan praksis yang menggabungkan perspektif teori dan praktik.

*Event extraordinary* menggunakan lokasi spesifik (*site specific*) dalam perform, diadaptasi secara khusus dan unik berbeda dari perform standar. *Perform* dengan *site spesific* upaya menambah kedalaman pada produksi *perform*, dengan mengeksplotasi karakteristik lanskap unik *site* tersebut, dapat memperkuat narasi konsep *perform*. *Nungkalik* festival selain memiliki kemiripan dengan praktik yang dijelaskan Bertie, menggunakan metode MAL yang secara garis besar menggunakan *site specific* dalam presentasi. Penulis sendiri menyebutnya sebagai ruang alternatif [4].

Ruang alternatif secara sederhana dapat diartikan sebagai ruang bertemu untuk saling berbagi pengalaman, informasi, dan membuat aktivitas. *Nungkalik* festival dapat dikatakan sebagai ruang alternatif di dalam ruang formal ISI Denpasar. Ruang eksperimental yang dilakukan dalam konsep *nungkalik* belum ditetapkan menjadi sitem formal pendidikan. Namun ruang *nungkalik* dibutuhkan untuk menjadi pemantik konsep, metode, dan pendekatan. *Nungkalik* festival diharapkan menjadi oase bertemunya lintas prodi seni yang dimiliki dua fakultas Institut Seni Indonesia Denpasar.

*Nungkalik* festival menggunakan pendekatan eksperimental konseptual menekankan pada interaksi lintas batas seni, bertemunya seniman dengan partisipan. Festival berkarakter pada proses kebetulan-kebetulan dalam proses implementasi, sekaligus dapat dirumuskan menjadi pendekatan-pendekatan dan metode-metode tertentu.

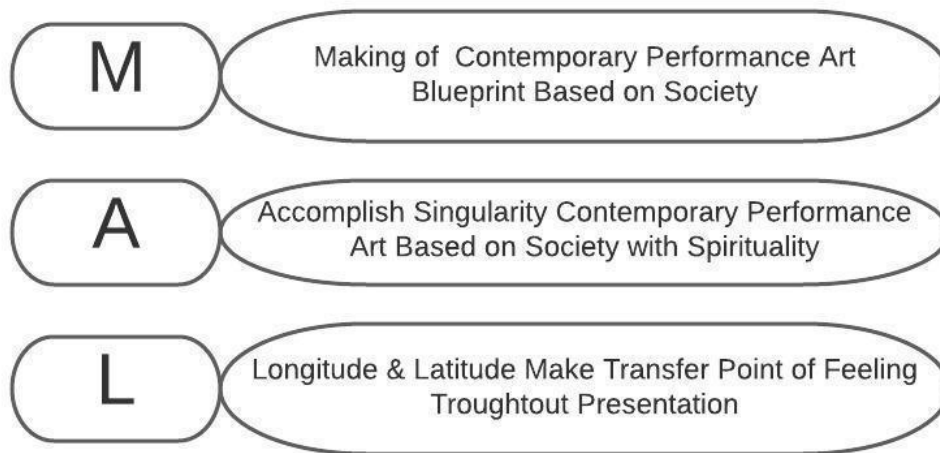
Interaksi lintas batas seni ini luarannya berupa konsep-konsep, metode penciptaan, dan literasi. Disamping itu melahirkan asfek-asfek antara lain, *natural art movement*, *art limited*, dan edukatif. Seniman profesional menemukan metode baru, partisipan meraih pengalaman dan pengetahuan yang berdampak pada apresiasi terhadap seni-seni baru. Serta terumuskan metode-metode baru dan unik berguna bagi dunia kreatif dan dunia akademis.

## **METODE**

Tahapan penciptaan menggunakan metode penciptaan MAL yang penulis susun untuk disertasi. Merupakan tahapan penciptaan dari menentukan blueprint kemudian tahapan implementasi dan tahapan presentasi. MAL merupakan akronim dari; M-*Making blueprint of contemporary performance art based on community* (membuat cetak biru seni rupa pertunjukan kontemporer berbasis masyarakat), A-*Accomplish singularity contemporary performance art based on community with deep spirituality* (menyelesaikan karya seni rupa pertunjukan kontemporer unik berbasis masyarakat melalui spiritualitas yang dalam), L-*Longitude and latitude make transfer point of deep feeling throughout presentation* (garis bujur/horisontal dan garis lintang/vertikal membuat titik transfer rasa terdalam melalui presentasi).

Eksperimental konseptual digali menggunakan tahapan M, kemudian dalam proses *workshop* dan *perform* menggunakan tahapan A dan L. pada tahapan L- *Longitude*

*and latitude make transfer point of deep feeling throughout presentation* (garis bujur/horisontal dan garis lintang/vertikal membuat titik transfer rasa terdalam melalui presentasi) penulis melihat ada kesamaan pandangan dengan Bertie Fildman dalam bukunya *Curating Dramaturgies: How Dramaturgy and Curating Are Intersecting in the Contemporary Arts*. Bagaimana berbagai lembaga seni, praktisi, dan agen budaya telah bekerja untuk mengubah cara seni dan pertunjukan berkembang dan dialami oleh penonton dalam dekade terakhir. Ia juga membicarakan site khusus, diadaptasi secara khusus dan unik berbeda dari biasa. *Perform site* khusus supaya menambah kedalaman pada produksi dengan mengeksplotasi karakter lanskap unik dari lokasi tersebut. Site dipilih untuk mempengaruhi kemampuan dalam memperkuat narasi, membentuk latarbelakang yang lebih hidup. Definisi pertunjukan *site* khusus sangat kompleks karena menggunakan studi pertunjukan dan seni rupa.



Bagan 1. Penjabaran Rangkaian konsep huruf MAL pemikiran  
[Sumber: I Wayan Sujana, 2020]

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Eksperimental konseptual, eksperimen dalam praktek seni sebagai aktivitas mencoba-coba tanpa pretensi. Sebaliknya konseptual pada *nungkalik* festival adalah gagasan berdasarkan medium, seniman, site khusus, dan SWP (*sharing, workshop, dan perform*) dan partisipan. Kesatuan dari lima hal tersebut menghasilkan sistematis rijid dapat menghasilkan artistik baru.

Pertama perihal medium ditentukan kurator sebagai pemantik proses penciptaan. Termagtub melalui tema *nungkalik festival*, "*Exploring Archetypes: A Journey Through The Medium*". Seniman melalui medium menyampaikan konsep ekspresi dan bahasa. Medium punya sejarah, kualitas, dan mengandung pesan sangat kuat. Medium dapat diimplementasikan ke dalam konsep-kontektual. *Nungkalik* festival kali ini menggunakan medium limbah kain perca, plat logam, dan kayu. Melalui media tersebut dapat dibayangkan bentuk visual, musik/suara, dan koreografi yang akan lahir.

Kedua seniman sendiri memiliki sejarah. Berupa pengalaman, memori tubuh, dan kepekaan/sensibilitas yang melekat pada fisik dan mentalnya. Pengalaman seorang seniman berupa hal yang pernah dialami misalnya peristiwa unik masa kanak-kanak sampai dewasa. Melalui pengalaman muncul persepsi terhadap kehidupan, dan menjadi bekal hidup selanjutnya. Memori tubuh sebetuk pengalaman yang melekat pada tubuh dan jiwa seniman menyublim sebagai insting, asosiasi-asosiasi, atau imajinasi. Berfungsi sangat kompleks pada seniman dapat digunakan dan membantu seniman memantik ide-ide. Sensibilitas adalah entitas pada diri seniman sangat berguna menakar dalam memutuskan yang logis dan intuitif.

Ketiga *site* khusus, lokasi *perform* mempertimbangkan *longitude-latitude*. Horizontal-vertikal ditentukan melalui pertimbangan suasana lokasi yang dipilih, titik mitis yang mempengaruhi posisi dan *flow*. Baik yang nampak oleh mata-sekala maupun yang tidak nampak-sekala mempengaruhi psikis. Bertie Fildman berpandangan *Site* khusus mempengaruhi kemampuan seniman dalam memperkuat narasi dan membentuk latar belakang yang lebih hidup.

Keempat *sharing*, *workshop*, dan *perform* tahapan yang mesti dilampui dalam proses *nungkalik* festival. Tahap *sharing*, *workshop*, dan *perform* dilakukan bersama-sama seniman, partisipan dan penonton. Tahap *sharing* setiap individu memiliki kewajiban untuk menyampaikan pendapatnya. Seorang kordinator meregulasi pertukaran gagasan, untuk dapat menghasilkan kesepakatan-kesepakatan tema. Tahap *workshop*, seniman dan partisipan mulai bekerja menyiapkan segala hal untuk persiapan *perform*. Perupa menyiapkan viranti visual trimatra dan dwimatra sebagai properti *site*. Koreografer menyiapkan konsep gerak dengan melakukan koreo langsung. Sastrawan menciptakan narasi puisi ataupun prosa sesuai kebutuhan *perform*. Videografer menyiapkan piranti perekam sekaligus merupakan bagian *perform*. kemudian masuk ketahap *perform* sekiranya segala firanti yang memperkuat pertunjukan sudah mencukupi.

Kelima partisipan, merupakan individu-individu yang tertarik terlibat dalam proses SWP. Latarbelakang partisipan datang dari seni dan non seni. Variabel partisipan dihadirkan berkaitan dengan pengukuran regulasi pengetahuan yang punya beberapa fase. Tiga fase pengetahuan yang didapat melalui melihat, partisipatif, dan eksploratif. *Nungkalik* festival memberi pengetahuan pada level partisipatif. Mengalami, ikut terlibat dalam pertunjukan. Partisipan mendapatkan pengalaman berupa *skill*, sensibilitas, dan memiliki memori tubuh.

Kelima aspek tersebut di atas diurai dan dipertemukan pada *nungkalik* festival pasti menetaskan hasil yang rijid dan berkualitas.

### **Implementasi, Pra-Event, Peak-Event, Post-Event**

Perupa, Komposer, sastrawan, Koreografer, dan Video/Fotografer serta partisipan siap melakukan aktivitas seni pada *site* yang sudah ditentukan. Pengamat dari berbagai keilmuan diundang untuk melihat proses seni yang melibatkan seniman profesional dan masyarakat (partisipan). Pengamat yang ditunjuk antara lain sosilog, psikolog, dan budayawan.



*Pra-event* berlangsung di Pantai Segara Ayu Sanur. *Penumbra's Final Gloom* digunakan sebagai tematik adalah pertimbangan konteks, saat festival bertepatan gerhana Matahari. Pantai Segara Ayu Sanur dipilih sebagai site sangat lapang menunggu matahari yang terbit dari timur. Nungkalik festival dibuka oleh Rektor ISI Denpasar Prof Kun Adnyana. Kemudian acara berikutnya *workshop* dipandu oleh I Wayan Sujana Suklu (penulis) dan I Ketut Sumerjana. 'Menggambar garis gembira' menjadi tajuk *workshop*, diikuti oleh delapan perwakilan BEM sekota Denpasar. Pertunjukan menampilkan tiga *perform* masing-masing berjudul *Langit Lelangit*, *Sunari*, dan *Suryakanta*. *Langit-lelangit* berhubungan dengan *akasa*, *sunari* berhubungan dengan *angin*, dan *suryakanta* bergubungan dengan *matahari*. Pada saat itu, hampir semua penonton terlibat menjadi partisipan baik di *workshop* dan *perform*. Tahapan *sharing* tidak berlangsung pada *pra-event*.



Gambar 1. Suasana Nungkalik Festival di Segara Ayu Sanur  
[Sumber : I Wayan Sujana, 2023]

Pertunjukan puncak bersekala internasional digelar tanggal 6-9 juli 2023 di Loka Widya Sabha (Wantilan) ISI Denpasar. Mengusung tema besar, "*Exploring Archetypes: A Journey Through the Medium*", berikutkan turunannya setiap hari mengusung sub-tema yang berbeda-beda, disesuaikan dengan konsep perjalanan hidup manusia. Diawali dengan tema "*Taksu Journey*" pada hari Kamis 6 Juli, "*Mata Hulu*" pada hari Jumat 7 Juli, "*Tengah Klpataru*" pada hari Sabtu 8 Juli, 9 Juli mengetengahkan tema "*Tri Sakti*". Seniman yang terlibat diantaranya Putu Sudiana Bonuz, AA Mas Ruscitadewi, Galung Wiraharja, Diwarupa, Wayan Sujana Suklu, Ketut Sumerjana (Indo), Bambang, Agung Gunawan (Jogja), Dewi Dian Riech, dan Paul (Ausi). Partisipan yang terlibat dari kalangan umum dan beberapa mahasiswa yang berkesempatan hadir.

Pertunjukan diawali dengan kegiatan *sharing*. Seniman dan partisipan melakukan percakapan intens, menemukan gagasan dan konsep. Proses komunikasi antara seniman dan partisipan bagaikan sebuah seminar non-formal. Seniman lintas batas menyampaikan ide-ide sesuai dengan kepakarannya. Diskusi menghasilkan catatan-catatan dan *drawing*. Catatan-catatan tersebut kemudian menjadi *keyword* untuk melakukan *workshop* dan *perform*.

Selanjutnya masuk ketahapan *workshop*, seniman dengan partisipan berbaaur merancang berbagai hal menyiapkan piranti pertunjukan. Perupa didampingi partisipan memproses berkenaan visual dan kostum. Komposer didampingi partisipan melakukan eksperimen bunyi. Sedangkan koreografer dan partisipan menggaraf konsep gerak. Sastrawan dan videografer kasak-kusuk menyusun *viewpoint* dan prosa.

Keserentakan dan kesekarangan. Koreografer memulai *perform* sekaligus *direct* partisipan memasuki *kalangan* (panggung pertunjukan yang sudah siap). Kostum anyaman kain perca, wajah berlumuran warna putih bergerak, diikuti *perform* lain (partisipan). Pertunjukan diawali di wantilan kemudian masuk ke halaman depan. Halaman diantara wantilan dan pura terdapat pohon berakar lebat menjadi pokok *kalangan* pertunjukan. Karya visual trimatra dan dwimatra yang dipajang dan ditata oleh perupa, menjadi properti panggung pertunjukan direspon oleh para penari. Komposer menggunakan alat gitar memainkan irama musik mengikuti gestur tubuh performer. Samar tapi kuat kata suara puisi terdengar dari bibir sastrawan, bagian dari *perform* sekaligus menjadi narasi. Videografer tidak tinggal diam, dengan menggenggam kamera mengabadikan berlangsungnya pertunjukan. Suasana ini, salah satu *moment* pertunjukan pada 7 Juli.

Koreografer memegang tempo pertunjukan, sensibilitas, memori tubuh, pengalaman, dan skill mengatur ritma gerak, musik, dan partisipan dalam pertunjukan. Tidak ada pengulangan, tidak dipaksakan, dan tidak ada yang disembunyikan larut mengalir seperti terjadi gnosis. Mengalir alami, *natural art movement*. Bagaikan angin melintas menyentuh dahan, semut, dan tanah. Pertunjukan diakhiri sang komposer dengan nada ujung. *Perform* berdampak dan menghasilkan artepak. Begitulah, setelah berhenti semua tersadar, barusan masuk dunia lain yakni dunia ekstase proses seni.

Kurang lebih proses tahapan dari *sharing*, *workshop*, dan *perform nungkalik* festival seperti yang tertuliskan di atas. Apa yang terjadi di tanggal 8 Juli dan 9 Juli kurang lebih sama, yang berbeda adalah medium, senimannya, partisipan, dan site. Peserta umum bukan dari seni sebagian besar merasakan aktivitas *nungkalik* sebagai healing, interaksi sosial, dan hiburan. Bagi peserta penekun seni menyebutkan aktivitas *nungkalik* sebagai *automalic-expresive* yang keluar dari rutinitas. Sedangkan seniman sendiri merasakan ekstase berbeda dari rutinitasnya sebagai seniman.





Gambar 2. Suasana Puncak Nungkalik Festival  
[Sumber : Team BEM ISI Denpasar, 2023]

*Post-Event* digelar pada tanggal 21 juli 2023 di *Dragon Ball* dengan tema *Remember Our Archetypes*. Tahapan pertunjukan melalui SWP, sama dengan pada saat *peak-event*. Peserta seniman diantaranya Martina (Jerman), Dewi Dian Riech (Ausi), Ketut Sumerjana dan Man Butur (Indo) dan partisipan (perwakilan mahasiswa semua prodi ISI Denpasar).







Gambar 4. Suasana akhir nungkalik festival  
[Sumber: Team BEM ISI Denpasar, 2023]

## SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan, keunikan *nungkalik* festival menggunakan eksperimental konseptual sebagai topik sebagai berikut. Eksperimental konseptual mampu melacak turunan *keyword* yang menjadi variabel festival diantaranya; medium, seniman, SWP, *site*, dan partisipan. Kelima variabel bila dilakukan riset dan dituliskan dapat menjadi topik tersendiri. Implementasi *event* menghasilkan model pertunjukan unik, interaksi lintas batas seni dengan melibatkan masyarakat penonton. Memberi pengalaman pada yang terlibat dengan keragaman persepsi yang berbeda. Melibatkan para pakar psikolog, sosiolog, dan budayawan sebagai pengamat *nungkalik* festival. Diharapkan pandangan mereka menuliskan pengamatan berupa naskah. Pertunjukan mengasilkan artepak secara umum menunjukkan *symbolic-expressive*. baik itu artefak visual, verbal, musik, dan gerak.

## REFERENSI

- [1] "Bukan Musik Biasa #88 Digelar di TBJT Solo Malam Ini." Accessed: Oct. 19, 2023. [Online]. Available: <https://www.detik.com/jateng/budaya/d-6188383/bukan-musik-biasa-88-digelar-di-tbjt-solo-malam-ini>
- [2] "Sehari Boleh Gila di Pascasarjana ISI Yogyakarta," ISI JOGJA. Accessed: Oct. 19, 2023. [Online]. Available: <https://isi.ac.id/sehari-gila-di-pascasarjana-isi-yogyakarta/>
- [3] B. Feldman, *Curating Dramaturgies: How Dramaturgy and Curating Are in the Contemporary Arts*, 2021st ed.
- [4] I. W. Sujana, *Mobile Art Laboratory: Ruang Kolaborasi Seni Rupa Pertunjukan Berbasis Masyarakat*, 2021st ed. Denpasar: Institut Seni Indonesia Denpasar.