

## PENERAPAN KONSEP APROKSIMASI DAN *POST-GAZE THEATER* UNTUK PENGEMBANGAN KREATIVITAS SENI TEATER BERBASIS ESTETIKA URBAN

Benny Yohanes Timmerman  
ISBI Bandung  
[benjon62@gmail.com](mailto:benjon62@gmail.com)

### *Abstract*

*The artwork is titled: "Approximation", a Post-Gaze Theater. This work is an 'associative performance' that applies the concept of urban aesthetics. The concept of urban aesthetics applied uses two characteristics of urban phenomena, namely: Sprawl and Linkage. While the creativity approach referred to is the diffusion approach. The specific purpose of the creation of this work is to present the form of 'associative performance' as a form of approximation. Associative Performance is a contemporary genre of performance creativity, which prioritizes the physical presence of the performer, and does not become another character, other than himself. The 'performer' performs on his or her behalf. Approximation is a way of bringing closer, connecting, linking the various epistemic realities of a network of co-performers. Co-performer is a term for sub-cultural identity in urban culture. Indicators of co-performer characteristics are based on social class, community and or certain professional collectives. The sub-culture is called a co-performer because it is oriented towards certain value ideals, and makes their world-view a cultural practice. Based on Frazier's Urban Cultural Studies theory, it is known that urban cultural practices are reflected in the habituation and inner-life of each sub-culture. In the context of 'associative performance', the habituation practices and inner-life elements of the network of co-performers involved will be articulated as performance events. The performance concept of "Approximation" proposes the idea of 'post-gaze theater' as an alternative reception. Post-Gaze Theater is a form of negation of the communication mechanism of art, which prioritizes the power of the 'gaze' as the main and most valid path of perception. Post-Gaze Theatre views the stage event not as the center of meaning. The audience is part of the co-performers of the performance. There is no hierarchy of communication between the stage and the audience. As a co-performer, the audience also creates an atmosphere of diffusion. Post-Gaze Theater shows a progression of events where the 'acting' and 'non-acting' parts are connected. Experiencing the atmosphere of diffusion becomes a 'chance of knowledge' that can be internalized, or ignored. Meaningful or meaningless becomes a duality of equal status in the reality of post-gaze theater events.*

**Keywords:** *Approximation, Associative Performance, Post-Gaze Theater*

### **Abstrak**

Karya seni yang dibuat berjudul: "**APROKSIMASI**", **Post-Gaze Theatre**. Karya ini berupa 'associative performance' yang menerapkan konsep estetika urban. Konsep estetika urban yang diterapkan menggunakan dua sifat fenomena kota, yaitu : *Sprawl* dan *Linkage*. Sedang pendekatan kreativitas yang diacu adalah pendekatan *diffusion*. Tujuan khusus dari penciptaan karya ini adalah menampilkan bentuk 'associative performance' sebagai bentuk aproksimasi. **Associative Performance** adalah genre kontemporer kreativitas pertunjukan, yang lebih mengutamakan presensi fisikal pelaku, dan tidak menjadi karakter lain, selain dirinya. 'Performer' menunjukkan laku atas nama dirinya. **Aproksimasi** adalah cara mendekatkan, menghubungkan, membuat tautan berbagai realitas epistemik dari jaringan *co-performer*. **Co-performer** adalah sebutan untuk identitas sub-kultur dalam budaya urban. Indikator ciri *co-performer* berbasis kelas sosial, komunitas dan atau kolektif profesi tertentu. Sub-kultur tersebut disebut sebagai *co-performer* karena berorientasi pada ideal nilai tertentu, dan menjadikan *world-view* mereka sebagai praktik budaya. Berdasarkan teori Kajian Budaya Perkotaan dari Frazier, diketahui bahwa dalam praktik budaya perkotaan tercermin adanya habituasi dan *inner-life* setiap sub-kultur. Dalam konteks 'associative performance', praktik habituasi dan elemen-elemen *inner-life* dari jaringan *co-performer* yang dilibatkan inilah yang akan diartikulasikan sebagai peristiwa pertunjukan.

Konsep pertunjukan “Aproksimasi” mengajukan gagasan ‘post-gaze theater’ sebagai alternatif resepsi. *Post-Gaze Theatre* adalah bentuk negasi terhadap mekanisme komunikasi seni, yang mengutamakan kekuatan ‘tatapan’ (*gaze*) sebagai jalur persepsi yang utama dan paling absah. *Post-Gaze Theatre* memandang peristiwa panggung bukan sebagai pusat makna. Penonton adalah bagian dari *co-performer* pertunjukan. Tidak ada hierarki komunikasi antara panggung dan penonton. Sebagai *co-performer*, penonton turut menciptakan atmosfir *diffusion*. *Post-Gaze Theatre* memperlihatkan progres peristiwa dimana bagian ‘akting’ dan ‘non-akting’ saling bersambung atau disambungkan. Mengalami atmosfir *diffusion* menjadi sebuah ‘kesempatan pengetahuan’ (*chance of knowledge*) yang dapat diinternalisasi, atau diabaikan. Bermakna atau tuna-makna menjadi dualitas status yang setara dalam realitas persitiwa *post-gaze theatre*.

**Kata Kunci:** Aproksimasi, Associative Performance, Post-Gaze Theatre

## PENDAHULUAN

### Fenomena Urban Sebagai Sumber Gagasan Estetika

Sejumlah situasi topografis, ciri arsitektural, kondisi sosiologis, fenomena pertumbuhan kota, dan pola komunikasi di dunia urban, dapat memberikan gagasan awal untuk memformulasi konsep Estetika Urban.

Ada sejumlah kemungkinan menggali sumber gagasan estetik, berdasarkan fenomena kehidupan perkotaan, yaitu:

a. **Sprawl**, adalah kondisi tidak beraturan.

Kondisi *sprawl* adalah refleksi dari kompetisi sosial, dan ketidakmerataan penguasaan modal ekonomi di satu sisi, dan munculnya akselerasi pembangunan fisik dan kondisi kedaruratan, pada sisi lainnya. Kondisi kehidupan kota yang kompetitif dan akseleratif, mendorong sejumlah paksaan sosial untuk hidup dalam kedaruratan, inilah yang menjadi sebab munculnya model pertumbuhan masyarakat urban yang bersifat *sprawl*. Hal tersebut ditunjukkan oleh gejala munculnya ketidakseragaman dan disharmoni dalam lanskap arsitektural kota. Misalnya: pada sebuah hunian elit, pada bagian periferalnya terdapat pedagang kaki lima, warung, lapak dan lain sebagainya. Kondisi *sprawl* yang akut juga nampak di lingkungan sepanjang jalur kereta api yang apabila dilihat pada sekelilingnya

terdapat hunian darurat yang tidak permanen atau bangunan lapak pedagang, menunjukkan kondisi yang khas *sprawl*.

b. **Interface**, adalah kondisi saling terhubung. Kehidupan urban ditandai oleh kebutuhan manusia untuk melakukan mobilitas fisik, hampir sepanjang hari. Keaktifan ini menuntut tersedianya berbagai fasilitas transportasi, komunikasi dan konsumsi, yang memungkinkan mobilitas fisik menghasilkan aktivitas yang produktif. Inilah model kehidupan *interface*, yang awalnya diadopsi dari teknologi komunikasi dan berkembang menjadi bentuk kebutuhan sosial kota yang fundamental dan tipikal. Sifat *interface* misalnya tercermin dalam realitas fisik kota berupa jaringan akses jalan komutatif yang terhubung berbagai tempat : ke Kampus, Rumah Sakit, Mall, atau terdapat pula pada fitur-fitur *gadget* yang difungsikan untuk terhubung dengan berbagai media lain, dengan jangkauan yang luas.

c. **Linkage**, adalah kondisi saling menyambung. Perkembangan ilmu pengetahuan didukung oleh sebuah sistem *share of knowledge* yang memungkinkan terbentuknya pertautan dari berbagai penemuan dan inovasi. Ilmu pengetahuan tidak tumbuh dalam medan sosial dan intelektual yang terisolasi. Struktur pengetahuan selalu dibangun oleh kondisi korespondensi lintas disiplin, yang saling menyambung, sa-

ling meluaskan, saling mempertemukan, baik di tingkat konseptual maupun di tahap aplikasi pengetahuan. Pengalaman atas *linkage* di ranah urban misalnya ketika kita hendak berpergian ke suatu tempat, rute perjalanan dan fasilitas transportasi saling menyambung. Pertama menggunakan jasa Gojek, disambung lagi naik kendaraan bis, lalu dituntaskan dengan kendaraan angkot, untuk sampai pada tempat yang dituju. Contoh lain apabila kita mengunjungi sebuah Mall, ada jalur *linkage* yang tidak saja menyediakan tempat untuk berbelanja pakaian, tapi juga disediakan tempat *food court*, spot olahraga, salon, optik, apotik, sarana rekreasi, dan lain sebagainya.

d. **Interplay**, adalah kondisi saling mempengaruhi. Kehidupan urban dibentuk oleh stimulasi media, kemajemukan sumber informasi dan produksi gosip. Hal demikian menyebabkan fungsi informasi tidak lagi netral, karena digunakan sebagai materi untuk membentuk opini. Setiap peristiwa memproduksi informasi, dan setiap informasi menghasilkan lagi sejumlah versi turunannya, yang dapat dimodifikasi untuk interest tertentu. Inilah situasi *interplay*, satu sebab bisa melahirkan sejumlah akibat dan implikasi berganda. Misalnya: muncul suatu berita *hoax* di internet, pelintiran, distorsi dan kebohongan informasi tersebut dengan mudah menyulut gosip atau sentimen kolektif tertentu. Hal tersebut akan cepat menyebar, orang-orang akan segera merespon berita *hoax* tersebut, yang langsung mempengaruhi masyarakat dalam sikap pro dan kontra.

e. **Diffusion**, adalah suatu pembauran. Budaya urban ditandai oleh munculnya sikap-sikap permisif. Tabu sosial dan individual menjadi lebih longgar. Dampak negatif dari pembauran adalah menipisnya orientasi etik. Dampak positifnya adalah munculnya kreativitas

eklektil, dimana pembauran berbagai gaya hidup atau pengetahuan, dapat menghasilkan bentuk bentuk difusi gaya dan budaya. Kreativitas difusi antara sisi tradisi dan modern dapat diterapkan dalam sajian menu kuliner, yang mempertemukan secara eklektik antara memori tradisi dengan sensasi kekinian. Munculnya surabi dengan *topping* yang bervariasi, adalah contoh khas difusi. Juga elemen batik yang diaplikasikan pada busana jas modern.

f. **Mobility**, adalah keadaan tanpa fiksasi tempat dan ruang. Kehidupan kota yang kompetitif dan akseleratif, semakin terbuka pada adopsi teknologi untuk kualitas kehidupan yang efisien dan produktif, menuntut adanya pengetahuan profesional untuk mutu kerja. Hal ini menyebabkan terjadinya perluasan mobilitas sosial, baik secara horizontal maupun vertikal. Tetapi mobilitas ini memiliki implikasi ke arah yang bersifat deklinatif, berupa turunnya kelas sosial seseorang, akibat terbatasnya lapangan pekerjaan, bencana sosial, dan beban biaya hidup tinggi. Mobilitas menjadi kebutuhan fundamental masyarakat kota, sebagai konsekuensi dari perluasan peluang mendapatkan pekerjaan dan perbaikan kelas sosial, dan ini menimbulkan lebih banyak lagi bentuk interaksi yang tidak permanen, dan melebarnya teritori dari batas-batas aktivitas yang konvensional.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Temuan Gagasan Estetika Urban

Dilihat dari perspektif kajian budaya perkotaan, ekspresi estetik dapat dipahami sebagai cara menjelaskan ‘struktur perasaan’ urban, yang terungkap melalui eksplorasi berbagai fenomena dan imajinasi budaya. Konten kehidupan kota yang dapat dijelaskan melalui sebuah kreasi estetik harus diperluas lingkupnya dengan mencakupi pemahaman tentang bayangan harapan, irasional-

itas, perasaan, utopianisme, dan imajiner perkotaan. Bawa bentuk-bentuk ekspresi budaya tersebut memang tidak selalu harus mengungkapkan, dengan cara yang langsung dan jelas, perasaan-perasaan yang terungkap dari fiksasi ‘struktur perasaan’ kotanya. Sebaliknya, ‘struktur perasaan’ kota ini harus dipahami sebagai wilayah prosesual, dalam kondisi *in making*; bisa juga merupakan hal yang dibuat-buat (*artificial*), kontradiktif, *mobile*, berubah dan terus berubah. Inilah yang disebut sebagai dunia ‘phantasmagoria’ (Pile 2005 : 3). Di dalamnya tercermin konsep ‘*unsettling*’ sebagai konsekuensi dari kondisi kota-kota modern yang senantiasa dalam kondisi sedang ‘dibentangkan’ dari keberadaan awalnya. (Allen 1999 : 31). Di dalam kondisi yang terus ‘membentang’ itu, manusia kota hidup dalam pluralitas ruang-waktu; realitas yang serba transit, dimana ‘geografi waktu’ sedang bekerja dalam berbagai lintasan.

Realitas yang serba transit ini membuka wajah kota sebagai tempat ‘hubungan dan pemutusan’sekaligus, menjadi campuran dari eksklusi dan inklusi, ketakutan dan kepercayaan, dalam suatu peralihan dan penyambungan, pemisahan dan koneksi, permainan fleksibel antara kesungguhan dan permainan, kebebasan dan kontrol, dibarengi konstruksi dan rekonstruksi terus-menerus pada ruang sosial dan budaya baru yang tidak serta-merta mengarah pada tujuan fiksasi nilai. Begitulah dunia *co-presence* yang menjadi atmosfir kultural kota. Sifat ‘kekotaan’ dihasilkan dari pertemuan atau penjajaran, dari konvergensi dan juktaposisi, dinamisasi dan sekaligus adaptasi. Semua gerakan penyesuaian dapat mengandung hal positif secara budaya atau bersifat antagonistik secara sosial. Inilah risiko atas makna kehadiran bersama (*co-presence*)nya, yang dapat dipahami secara aktif untuk menghasilkan sesuatu yang baru, sesuatu yang berbeda. Dari posisi inilah, arti ‘estetika urban’ dapat menjadi wajah kedua dari realitas kota itu sendiri, sebagai ruang peralihan,

kerentanan, dan ketidakpastian.

Begitulah romansa masa depan kota sebagai masa depan ‘terbuka’. ‘Keterbukaan’ tidak berarti bahwa kota selalu dan di mana-mana terbuka untuk semua jenis potensi masa depan, melainkan bahwa kota-kota tertentu, sebagai konsekuensi dari jenis jaringan dan sifat interkoneksi yang dijalinnya, terbuka untuk kemungkinan masa depan tertentu. Keterbukaan kota dapat menelurkan tidak hanya pengalaman baru, inovasi ekonomi, ketegangan kreatif, dan peregangan pilihan-pilihan, tetapi juga kemampuan membentuk identitas adaptif baru.

‘Estetika urban’ sebagai praktik kreatif, secara intrinsik akan bersifat interdisipliner. Realisasi kreatifnya akan menekankan perbedaan dan jarak konseptual, antara struktur “kota yang direncanakan”(*planned city*) dan elan vital “kota yang dipraktikkan”(*practiced city*). “Kota yang direncanakan” adalah kota yang statis, geometris, rational seperti yang dirancang oleh perencana kota dari di atas, sedangkan “kota yang dipraktikkan” adalah kota dinamis yang dipahami sebagai ruang hidup, kota yang layak huni (Fraser 2015 : 31). Sebagai manifes dari ‘struktur perasaan’ dari ‘kota yang dipraktikkan’ ini, estetika urban harus sanggup menyambut rekonsiliasi interdisipliner antara pengetahuan teknis (ilmu terapan) dan humaniora (filsafat, kritik sastra). Hal demikian akan memacu penelitian interdisipliner, yang secara umum mengindikasikan adanya kebutuhan untuk mengetahui sifat kompleks dari masalah sosial, untuk berfilsafat namun melampaui filsafat, dan untuk mengakui kohabitusi hal-hal yang berkaitan dengan estetika dan perubahan sosial yang melatarinya. Tak ada gagasan apapun yang akan lahir dari ruang vakum.

Metode kerja ‘estetika urban’ pada dasarnya adalah metode disalienasi, suatu cara untuk mencoba merebut kembali ruang hidup dari penyembunyiannya, yang telah menghasilkan efek men-

gasingkan ruang yang dikonseptualisasikan. Ruang hidup yang dicerabut oleh urbanisme kapitalistik, kolonisasi kehidupan sehari-hari, dan kompartimentalisasi bentuk-bentuk pengetahuan, di mana pandangan-pandangan statis, terfragmentasi, dan terspesialisasi, telah terkotak-kotak, yang akhirnya mengaburkan pemahaman tentang gerakan dan proses. Menempatkan “seni sebagai

fungsi disalienasi kota” berarti menyatukan kembali estetika dengan fenomena kota. Inilah yang menjadi tawaran dari eksplorasi gagasan ‘estetika urban’, dimana fenomena yang diamati akan menjadi semacam generator teks untuk mengolah potensi rhizomatik dari gagasan estetika yang bisa ditandai. Skema spekulatifnya dapat dilihat dalam uraian di bawah ini :

1	<p>Fenomena yang diamati <b>SPRAWL</b></p>	<p>Gagasan Estetika sebagai Refleksi atas <b>SITUASI TOPOGRAFIS</b></p>	<p>Sprawl adalah kondisi tidak beraturan. Kondisi sprawl adalah refleksi dari kompetisi sosial, dan ketidakmerataan penguasaan modal ekonomi di satu sisi, dan munculnya akselerasi pembangunan fisik dan kondisi kedaruratan, pada sisi lainnya. Kondisi kehidupan kota yang kompetitif dan akseleratif, mendorong jumlah paksaan sosial untuk hidup dalam kedaruratan, inilah yang menjadi sebab munculnya model pertumbuhan masyarakat urban yang bersifat sprawl.</p> <p><b>Konsep ‘Sprawl’ Estetika Urban</b></p> <p>Cecabang Kesadaran; Pemujaan Gaya; Perspektif Multi-konseptik; Mobilitas Performatif; Serialitas Pengubahan ; Adaptabilitas Ruang; Intervensi Narasi; Pengontrasan Visual; Pertumbuhan-Penggantian-Penambahan; Pemikiran Tikus vs Pemikiran Aerial; Manifes vs Laten; Kontestasi multi-monument; Seduksi dan Selebrasi.</p>
2	<p>Fenomena yang diamati <b>LINKAGE</b></p>	<p>Gagasan Estetika sebagai Refleksi atas <b>CIRI ARSITEKTURAL</b></p>	<p>Linkage adalah kondisi saling menyambung. Perkembangan ilmu pengetahuan didukung oleh sebuah sistem <i>share of knowledge</i> yang memungkinkan terbentuknya pertautan dari berbagai penemuan dan inovasi. Ilmu pengetahuan tidak tumbuh dalam medan sosial dan intelektual yang terisolasi. Struktur pengetahuan selalu dibangun oleh kondisi korespondensi lintas disiplin.</p> <p><b>Konsep ‘Linkage’ Estetika Urban</b></p> <p>Pola multi-koneksi; Permainan area sambung; Mobilitas Epistemik; Komutasi Tradisional-Modern; Ekstensi Visual dan Media; Penetrasi Gaya; Variasi multi-bentuk; Koneksi asimetris Teknik-epistemik; Fleksibilitas Naratif; Permainan efek Repetisi (multiple, inclination, magical); <i>Lifting of Thoughts</i>; Pola Tumbuh; Permainan Fiksasi dan Ubahan; Perspektif berantai; Koneksi kisah majemuk (derivation, serial); Resonansi estetik; Techno Stories (scifi, digital narrative, media culture); penembusan pengetahuan majemuk.</p>
3	<p>Fenomena yang diamati <b>INTERFACE</b></p>	<p>Gagasan Estetika sebagai Refleksi atas <b>KONDISI SOSIOLOGIS</b></p>	<p>Interface adalah kondisi saling terhubung. Kehidupan urban ditandai oleh kebutuhan manusia untuk melakukan mobilitas fisik, hampir sepanjang hari. Keaktifan ini menuntut tersedianya berbagai fasilitas transportasi, komunikasi dan konsumsi, yang memungkinkan mobilitas fisik menghasilkan aktivitas yang produktif. Inilah model kehidupan interface, yang awalnya diadopsi dari teknologi komunikasi dan berkembang menjadi bentuk kebutuhan sosial kota yang fundamental dan tipikal.</p> <p><b>Konsep ‘Interface’ Estetika Urban</b></p> <p>Permainan antar muka; Estetika Simulasi; Komutasi Persepsi; Petualangan Virtual; Mixed Reality; Gim Narasi; Human Virtualization; Visualisasi Paralel; Heterogenitas sudut pandang; Estetika Sintetik.</p>

4	<p>Fenomena yang diamati</p> <p><b>INTER PLAY</b></p>	<p>Gagasan Estetika sebagai Refleksi atas</p> <p><b>FENOMENA PER-TUMBUHAN</b></p>	<p>Interplay adalah kondisi saling mempengaruhi. Kehidupan urban dibentuk oleh stimulasi media, kemajemukan sumber informasi dan produksi gosip. Hal demikian menyebabkan fungsi informasi tidak lagi netral, karena digunakan sebagai materi untuk membentuk opini. Setiap peristiwa mem produksi informasi, dan setiap informasi menghasilkan lagi sejumlah versi turunannya, yang dapat dimodifikasi untuk interest tertentu. Inilah situasi interplay, satu sebab bisa melahirkan sejumlah akibat dan implikasi berganda.</p> <p><b>Konsep 'Interplay' Estetika Urban</b></p> <p>Multikoneksi Media; Estetika Irisan; Narasi Siklis; Realitas multifaset; Resonansi Performatif; Kontinuasi Media; Narasi lintas ruang; Divergensi Rupa; Konvergensi Media</p>
5	<p>Fenomena yang diamati</p> <p><b>DIFFUSION</b></p>	<p>Gagasan Estetika sebagai Refleksi atas</p> <p><b>POLA KONSUMSI/ PRODUKSI</b></p>	<p>Diffusion adalah suatu pembauran. Budaya urban ditandai oleh munculnya sikap-sikap permisif. Tabu sosial dan individual menjadi lebih longgar. Dampak negatif dari pembauran adalah menipisnya orientasi etik. Dampak positifnya adalah munculnya kreativitas eklektik, dimana pembauran berbagai gaya hidup atau pengetahuan, dapat menghasilkan bentuk bentuk difusi gaya dan budaya.</p> <p><b>Konsep 'Diffusion' Estetika Urban</b></p> <p>Estetika Eklektik; Narasi Lintas batas; Superimposisi Visual; Fusi Media; Pertunjukan Partisipatif; Defiksasi Ruang; Kontras Media, Aproksimasi multi gaya; Desolasi Identitas; Replikasi multi-bentuk; Pemujaan Media; Estetika Adoptif; Rekoneksi multi-narasi; Globalisasi sudut pandang; Juxtaposisi Visual; Eksplosi kisah; Difusi lintas media; Diferensiasi versi; Sublimasi Estetik; Difusi digital; Difusi Seni-Teknologi.</p>
6	<p>Fenomena yang diamati</p> <p><b>MOBILITY</b></p>	<p>Gagasan Estetika sebagai Refleksi atas</p> <p><b>POLA KOMUNIKASI</b></p>	<p>Mobility adalah keadaan tanpa fiksasi tempat dan ruang. Kehidupan kota yang kompetitif dan akseleratif, semakin terbuka pada adopsi teknologi untuk kualitas kehidupan yang efisien dan produktif, menuntut adanya penguasaan profesional untuk mutu kerja. Hal ini menyebabkan terjadinya perluasan mobilitas sosial, baik secara horizontal maupun vertikal. Mobilitas menjadi kebutuhan fundamental masyarakat kota, sebagai konsekuensi dari perluasan peluang mendapatkan pekerjaan dan perbaikan kelas sosial, dan ini menimbulkan lebih banyak lagi bentuk interaksi yang tidak permanen, dan melebarnya teritori pengetahuan dari batas-batasnya yang konvensional.</p> <p><b>Konsep 'Mobility' Estetika Urban</b></p> <p>Defiksasi Naratif; Estetika Fragmen, Estetika Chaos; Komunikasi Media; Estetika Komunal; Kisah multi-gaya; Komunikasi Divergen; Desain Lintas Budaya; Implosi Pengalaman; Kontestasi Persepsi; Kepadatan-kerenggangan Visual; Narasi multi-jejak; Estetika Migrasi; Intertekstualitas Media.</p>

### Lingkup Aplikasi Estetika Urban

Kota adalah medan dan representasi dari praktik difusi atau pembauran pengetahuan. Meskipun di kota lahir bentuk bentuk pekerjaan atau profesi yang berdasarkan spesialisasi atau keahlian khusus tertentu, tetapi yang menjadi pemicu lahirnya berbagai invensi keahlian itu adalah sistem interkoneksi pengetahuan, yang secara efektif didukung oleh infrastruktur media informasi dan teknologi komunikasi. Jadi kodrat dasar kota ada-

lah ruang pertemuan aneka lintasan pengetahuan dimana potensi pembauran terjadi. Secara sosiologis, dampak negatif dari pembauran adalah menipisnya orientasi etik. Dampak positifnya adalah munculnya kreativitas eklektik, dimana pembauran berbagai gaya hidup atau pengetahuan, dapat menghasilkan bentuk bentuk difusi gaya dan budaya.

‘Estetika Urban’ menjadi pendorong kreativitas eklektik. Posisi ini mempengaruhi praktik este-

tika urban lebih sebagai proses, yang mengaitkan hakikat kreativitas sebagai proses transmisi budaya, melibatkan tahap interpretasi, penggunaan dan transmisi dari bentuk-bentuk budaya, dari patokan dan konvensi lama menuju representasi dan aktualisasi nilai-nilai baru. Sungguhpun metode kerja ‘estetika urban’ pada dasarnya adalah metode disalienasi, namun visi epistemologisnya menjadi bagian dari estetika filosofis. Saat visi epistemologis ini dihadapkan pada metode disalienasi, maka orientasi praktik ‘estetika urban’ selayaknya mengadopsi metode ilmu empiris sebagai pengganti daya tarik intuisi.

Dalam semangat metode disalienasi, estetika filosofis selalu memperhitungkan kohesi disiplinnya dengan keyakinan terbaik di luar filsafat. Teori apresiasi dan pemahaman musik, misalnya, perlu konsisten berkohesi dengan psikologi persepsi, berisi tentang mekanisme mental yang terlibat dalam pemahaman musik sebagai prosedur yang memiliki sifat struktural dan afektif tertentu, dan pentingnya pengetahuan tentang fisika suara. Teori-teori apresiasi fiksi perlu dipadukan dengan teori-teori ilmiah terbaik tentang imajinasi dan empati karena dianggap relevan. Bentuk-bentuk kohesi disiplin antara estetika filosofis dan pengetahuan empirik konsepsional ini, untuk memperlihatkan bahwa estetika filosofis bukan jenis wacana esoteris yang dilakukan dalam ruang hampa. Konsep-konsep ‘estetika urban’ menjadi corak gagasan divergen, menyebar melintasi batas-batas disiplin, membuka kohesi dalam rentang luas horison pengetahuan, mentransformasi proyek filosofis menjadi ‘filsafat empiris’.

Filsafat empiris adalah model kerja filosofis yang secara eksplisit bertujuan untuk memini-

malkan atau menghilangkan pemberanakan intuisi semata, dan menggantinya dengan hasil penyelidikan eksperimental langsung. ‘Eksperimental’ harus dipahami sebagai kemungkinan perluasan lingkup estetika itu sendiri. Data estetika tidak terbatas hanya dalam karya seni dan praktik artistik di mana mereka terikat. Domain estetika urban memerlukan referensi ke sifat apresiasi estetika sebagai kerja pemulihan yang non-diskrimatif, invensi atas karya-karya yang melintas batas, membuka ruang akseptabilitas bagi keyakinan teoretis dan non-teoretis dalam suatu kesetimbangan reflektif, dan salah satu ketetapan untuk kriteria apresiasi estetika ini adalah kesenangan tanpa pamrih (*disinterested pleasure*).

Kreativitas eklektik ‘estetika urban’ yang dibangun dari kerja ‘filsafat empiris’ dan menjalankan metode kerja disalienasi, dengan lebih menekankan pendekatan eksperimental terhadap estetika filosofis, dapat memberikan kontribusi untuk melahirkan karya dan pemikiran yang bersifat *cutting edge*. Tetapi kontribusi terbaik dari proses kohesi batas-batas disiplin, tidak berarti mengauskan atau menggantikan kekuatan dari refleksi apriori yang merupakan simbol filsafat. ‘Estetika urban’ juga harus mengadopsi refleksi apriori filsafat, sebagai konten residual yang merupakan wajah laten dari kekuatan estetika itu sendiri. Wajah laten itu kini dipertemukan dalam suatu metode kerja disalienasi, yang memungkinkan interaksi domain dan kreasi lintas genre. Tabel di bawah ini merupakan peta konvensional praktik estetik dan non-estetik, yang bisa mengalami difusi, kohesi, transfigurasi, *shifting and cutting*, proses eklektik dan studi lintas batas, yang dapat didorong oleh metode kerja disalienasi dari ‘estetika urban’.

No	DOMAIN	GENRE
1	SENI NARATIF	Seni Sastra (literal, virtual), Seni Wacana, Teks Biografis
2	SENI PERFORMATIF	Seni Pertunjukan (Dramatik, Auditif, Kinetik, Visual), Seni Media (spasial, digital, virtual), Performance Art
3	SENI VISUAL	Seni Rupa, Desain, Arsitektur, Seni Plastis

4	PASCA-SENI	<i>environmental aesthetics, standpoint aesthetics, everyday aesthetics, popular art forms, evolutionary aesthetics</i>
---	------------	---

## PENUTUP

### Konsep Aproksimasi dan *post-Gaze Theatre*

Konsep Aproksimasi adalah hasil studi atas penerapan konsep estetika teater urban yang diemas dalam bentuk ‘*associative performance*’. Perspektif estetika urban yang diterapkan menggunakan dua sifat fenomena kota, yaitu : *Sprawl* dan *Linkage*. Sedang pendekatan kreativitas yang diacu adalah pendekatan *diffusion*.

‘*Associative performance*’ adalah moda pertunjukan, dimana pendekatan mimesis (peniruan) dalam teknik seni peran, representasi skeneri, dan analogi realitas, tidak lagi diterapkan sebagai acuan pemanggungan.

*Sprawl*, adalah kondisi tidak beraturan. Kondisi *sprawl* adalah refleksi dari kompetisi sosial. Kondisi kehidupan kota yang kompetitif dan akseleratif, menjadi sebab munculnya model pertumbuhan masyarakat urban yang bersifat *sprawl*.

*Linkage*, adalah kondisi saling menyambung. Perkembangan ilmu pengetahuan didukung oleh sebuah sistem *share of knowledge* yang memungkinkan terbentuknya pertautan dari berbagai penemuan dan inovasi.

Pendekatan kreativitas yang diacu adalah pendekatan *diffusion*. Kreativitas difusi merupakan studi yang menerjemahkan pendekatan baru dalam seni teater, yaitu pendekatan disalienasi dalam tema dan dramaturgi, serta pendekatan post-mimesis dalam seni peran. Kreativitas sebagai Pembauran (*diffusion*) mengartikan difusi lebih berkaitan dengan proses. Dengan menerapkan kreativitas difusi, seni urban secara umum akan terhindar dari kecenderungan isolasi dan disalienasi pengetahuan, karena menempatkan konsep ‘*work*’ sebagai upaya mengatasi estetisasi dan atau instrumentalisasi seni.

### Teks & Pengadeganan

Strategi penyusunan Teks dan Komposisi Pengadeganan dalam pertunjukan dengan konsep Aproksimasi, cenderung tidak menyajikan cerita. Struktur pengadeganan lebih bersifat metafora kinetik dan visual, kolase benda, tubuh, gambar dan bunyi, dengan menghadirkan representasi benda dan metafor urban sebagai skeneri asosiatif. Benda dan metafor urban itu disusun lebih sebagai kolase sejumlah fragmen. Setiap fragmen dianyam oleh kemungkinan menyajikan berbagai suasana asosiatif, tapi tidak memberi kesimpulan berdasarkan hubungan kausal antar fragmen.

Tidak adanya hubungan kausal antar fragmen, merupakan salah satu prinsip estetika *post-Gaze Theatre* (setelah-tatapan). Dalam paradigma ‘Teater Tatapan’, peristiwa yang direpresentasi secara performatif oleh para aktor, difungsikan sebagai pusat makna. Strategi penyusunan peristiwa ditampilkan untuk membentuk arah persepsi penonton. Dan posisi penonton masih dilihat sebagai realitas sekunder pertunjukan. Pendekatan seperti ini belum mendukung praktik estetika urban yang bersifat disalienasi.

Metode Aproksimasi adalah strategi mendekatkan, menghubungkan, membuat tautan berbagai moda relasi epistemik, baik yang berasal dari ranah seni, post-seni dan non-seni, untuk memoderasi jarak identitas dan status pengetahuan, memungkinkan terjadinya vibrasi nilai-nilai, menautkan pengalaman persepsi dan afek. Tema yang diterapkan untuk strategi aproksimasi : formal—informal; sakral—profan; konservasi—fluidisasi; seni—produk—leisure;

Output pertunjukan pertunjukan dengan konsep Aproksimasi menekankan pada aspek komunikasi yang dipilih, yaitu menjadikan medan pertunjukan sebagai pengalaman *post-gaze*. Ko-

munikasi *post-gaze* menekankan bahwa pengalaman estetik tidak diperoleh dari sumber peristiwa panggung. Komunikasi *post-gaze* lebih berupa vibrasi makna dan pengetahuan, yang dipahami dan berhasil dipersepsi sebagai ‘kesempatan’ (*chance*) momental, saat terbentuknya inter-relasi epistemik dari peristiwa antar *co-performer*. Dalam komunikasi *post-gaze*, penonton memilih posisi signifikansinya selaku subjek, sebagai *co-performer*, untuk teater personal yang akan dikonstruksinya sendiri.

Target penonton pertunjukan ini lebih fokus pada penonton muda urban; memiliki sudut pandang yang terbuka; tidak meminta kesimpulan; dapat memformulasikan sendiri makna pertunjukan; bisa sharing pendapat secara produktif; dan lebih rileks menerima perbedaan dan kemungkinan persepsi. [ ]

## DAFTAR PUSTAKA

Timmerman, Benny Yohanes. Characteristic of Urban Aesthetics Based on Identification of Cultural Attitudes and the Phenomenon of City Representatives. Unpublished. 2023: 1-16

Timmerman, Benny Yohanes. Riset Estetika Pertunjukan Teater Modern Dalam Konteks Strategi Keberlanjutan Tradisi. 2018:1-16

Allen, John,ed., Doreen Massey and Michael Pryke. *Unsettling Cities Movement/ Settlement*, New York : Routledge. 1999

Levebre, Henry. *The Production of Space*. Trans. Donald Nicholson-Smith. Oxford: Blackwell. 1991a.

Timmerman. Benny Yohanes. Kajian Budaya Perkotaan Perspektif Lefebvrian Tentang Ruang Urban Kontemporer dan Seni sebagai Disalienasi. *JKS UGM*. Vol 8, No 2 (2022). No 2 (2022): 147-166

Timmerman. Benny Yohanes. Estetika Urban, Konsep, Aplikasi dan Pengembangan Kreati- vitas. ISBN : 978 623-6857-46-5. Penerbit : Sunan Ambu Press. 2023

<https://drive.google.com/file/d/1CAoBdOKWjR3DqgDBC9tCc7NbrC6rZPAg/view?usp=sharing>

Pavis, Patrice. *Dictionary of the Theatre, Terms, Concept and Analysis*. London-Canada : University of Toronto Press. 1998.

Pavis, Patrice. *Dictionary of the Theatre, Terms, Concept and Analysis*. London-Canada : University of Toronto Press. 1998