

# KRIYA DI ERA BUDAYA MASSA<sup>1</sup>

**Kasiyan, M.Hum.**

Dosen Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta

## **Pengantar**

Perkembangan dan dinamika zaman telah mengantarkan begitu derasnya arus perubahan budaya dan masyarakat sampai pada era modern dan bahkan pascamodern seperti yang tengah terjadi di saat ini. Satu hal yang cukup menonjol di era ini adalah begitu dominannya pengaruh apa yang diistilahkan dengan ‘budaya massa’, hingga era ini pun banyak yang memberikan sebutan sebagai era budaya massa. Di era budaya massa ini, catatan kritis yang bisa dikedepankan di antaranya adalah bahwa terminologi ‘perubahan’ kebudayaan itu, tidak selamanya dalam artian ‘*progress*’ yang dekat maknanya dengan konotasi kemajuan dan pencerahan, melainkan tak sedikit yang justru lebih menyembunyikan sisi gelap makna yang sebaliknya, yakni kemunduran dan bahkan penghancuran. Salah satunya disebabkan oleh *zeitgeist* yang mengungkungi era budaya massa yang cenderung disandarkan pada kesalahfahaman menempatkan tafsir spirit ‘kekinian’, yang kerap dioposisibinerkan secara *arbitrer* dengan ‘kemasalampauan’, dengan label kategori ‘tradisi’ yang *out off date*, dan karenanya dianggap tuna makna. Realitas sebagaimana digambarkan dimaksud kiranya terlalu kasat mata dan bahkan menjadi *landscape* yang nyaris tampak dominan hadir memiuh dalam kesadaran kita. Gejala sosiokultural termutakhir dalam masyarakat kita di era kekinian demikian jelas menarasikan, betapa begitu banyak teks budaya yang spirit simbolisasinya termasuk dalam kategori masa lampau, yang dulu bukan hanya pernah pernah ada, tumbuh, dan berkembang, melainkan banyak yang menjadi klasik dan kanonik, kini menjadi realitas yang

---

<sup>1</sup> Tulisan ini merupakan bagian buku yang dieditori oleh Sri Krisnanto, Ikwan Setyawan, dan Kasiyan, *Seni Kriya dan Kearifan Lokal: Dalam Lintasan Ruang dan Waktu, Tanda Mata untuk Prof. Drs. Sp. Gustami, SU*. Penerbit BID-ISI Yogyakarta. No. ISBN: 978-979-19793-0-6. (Bab 29, Hal. 405-417).

amat dilematis eksistensinya. Untuk menyebut satu di antaranya adalah apa yang tengah dialami dan menggejala dalam Seni Kriya.

Seni Kriya—di masyarakat juga kerap disebut dengan istilah ‘Kriya’—merupakan salah satu teks budaya yang dalam kesadaran masyarakat Indonesia, keberadaan dan kebermakaannya sudah menjadi catatan dan jejak historis yang amat panjang dan tua. Bahkan karena representasinya mempunyai akar tradisi yang amat kuat dalam budaya kita, kriya telah turut berhasil mengkonstruksi bagi hadirnya warna yang khas akan kearifan atau kejatidirian lokal (*local genius*) dan identitas keindonesiaan. Namun, karena kriya terlanjur lebih ditempatkan dalam ranah ‘kemasalampauan’ dengan segala kesalahfahaman narasi besar yang menyertainya, maka tidak mengherankan jika di era budaya massa kekinian, keberadaannya selain dilematis juga sangat potensial untuk rentan. Dalam pengamatan yang simplistis, paling tidak ada beberapa variabel dan indikator yang dapat digunakan sebagai instrumentasi untuk menelisik dan memverifikasinya. Di antaranya adalah dapat dilihat dari sisi bagaimana kriya itu di saat ini meng-‘ada’, baik sebagai bagian dari realitas kultural di masyarakat, maupun sebagai bagian dari disiplin keilmuan, yang indikasi dan gejalanya menyembunyikan beberapa catatan persoalan yang amat membutuhkan kontemplatif tafsir dan kejernihan pertimbangan. Beberapa buliran *insight* tulisan ini akan mencoba mendekati pada kajian ini.

### **Antara Tradisi Agung dan Tradisi Alit**

Konsep dan terminologi yang cukup khas ketika membincang perihal kriya adalah jika dicoba mendekati pemaknaannya dari sudut pandang sosiohistoris, yakni merupakan sebuah keniscayaan asosiasi yang melekat kokoh dengan konsep yang dinamakan ‘budaya agung’ yang berasal dari ‘tradisi besar’.<sup>2</sup> Budaya agung dan tradisi besar ini sifatnya sangat elitis, karena hanya ada, tumbuh, berkembang, dan bahkan menjadi *privilege* di dalam lingkungan tembok kraton, milik khas kaum bangsawan, ningrat, dan priyayi. Para kreator atau aktor kreatif yang terlibat

---

<sup>2</sup> Karenanya meskipun sama-sama sebagai bagian dari *applied art* dan juga dalam istilah asingnya juga sama-sama disebut ‘*craft*’, namun kriya berbeda dengan kerajinan, yang maknanya lebih dekat dengan risalah ‘budaya alit’ yang lahir dari rahim ‘tradisi kecil’.

dalam seni kriya pun, kemudian mendapatkan sebutan yang khas pula, misalnya pujangga, empu, yang secara prinsip berperan sebagai *abdi dalem kriya*, dan dikukuhkan pada tempat-tempat tertentu yang diberi nama *kriyan*—suatu nama yang dapat ditemukan di beberapa daerah, seperti: Yogyakarta, Surakarta, Cirebon, Demak, Banten, Jepara, dan lain sebagainya, yang di masa lampau berfungsi sebagai pusat pemerintahan dan peradaban.<sup>3</sup>

Meski dalam perspektif akademik kriya dinisbatkan sebagai salah satu teks dari khazanah *applied art*, namun jika ditinjau dari sisi historis, konsep akan dimensi terap yang melekat dalam makna *applied* itu bukan menjadi domain utama dan segala-galanya, melainkan juga mempertimbangkan ranah lain yang penting, yakni karakter khas proses kinerja kreatif yang melekat di dalamnya, yang konon secara historis sarat dengan pertimbangan nilai-nilai filosofis yang amat tinggi.

Yang menjadi persoalan kemudian adalah, pokok-pokok kristalisasi nilai-nilai dan spirit yang menopang eksistensi ‘kemasalampauan’ kriya sebagaimana dimaksud, sangat sulit dicari rujukan referensinya di era budaya massa seperti yang tengah berkembang di saat kekinian. Hal ini disebabkan jiwa zaman modern yang telah mengantarkan pencapaian pada sebuah era budaya massa, mempunyai logika spirit dan terminologinya tersendiri, yang secara amat substantif berbeda dan bahkan banyak yang bertolak belakang dengan yang ada dalam spirit ‘kemasalampauan’ itu.

Berbeda dengan yang terjadi dalam konteks ‘kemasalampauan’ yang membingkai spirit kehadiran dan keberadaan seni kriya, konteks sosiohistoris yang menyelimuti eksistensi segala produk budaya massa di era ‘kekinian’ kecenderungannya adalah tak lagi berurusan dengan berbagai *tetek bengek ‘tadisi agung’*, melainkan lebih akrab dengan pemaknaan sebagai *‘tradisi alit’*. Hal ini dapat dilihat dari sisi historis budaya massa yang kemunculannya seiring dengan berkembangnya masyarakat perkotaan dan industri. Budaya massa, konon lebih terkait dengan usaha masyarakat untuk mengerti dan menerangkan keruwetan-

---

<sup>3</sup> SP. Gustami, “Seni Kriya Indonesia: Dilema Pembinaan dan Pengembangannya”, dalam *Makalah Pidato Ilmiah pada Dies Natalis Ketujuh Institut Seni Indonesia Yogyakarta*, Sabtu, 20 Juli 1991, 2.

keruwetan hidup dan usaha untuk mengisi waktu senggang yang terdapat dalam hidup keseharian. Pendukung utama budaya massa, karenanya mula-mula adalah para pekerja atau buruh-buruh pabrik yang datang dari pedesaan, yaitu masyarakat massa. Irama kehidupan yang berbeda dan waktu senggang yang ada membuat masyarakat ini butuh akan suatu kebudayaan yang tidak rumit dan kompleks, serta tidak memerlukan apresiasi mendalam. Kebutuhan tersebut ternyata dapat dipenuhi setelah adanya produksi budaya yang ditopang oleh teknologi modern, media massa, dan terutama lagi kapitalisme.<sup>4</sup>

Kebudayaan modern yang bersemuka dengan kultur industri inilah yang kemudian dikenal dengan nama budaya massa. Ia merupakan budaya yang bersifat komersial, memberikan hiburan, modern, tidak rumit, serta mempunyai *audience* yang luas, yakni masyarakat massa. Dengan demikian, karakter budaya massa amat jelas dibedakan dengan produk budaya masyarakat pedesaan maupun masyarakat perkotaan pra-industri yang merupakan pendukung dari apa yang disebut kebudayaan luhur.<sup>5</sup> Sebagai suatu kebudayaan yang bersifat komersial, budaya massa berkaitan erat dengan mekanisme pasar dan konsumsi massa. Demikian pula, karena produksinya yang besar-besaran, kebudayaan tersebut mempunyai ciri khas yang disebut standardisasi, baik menyangkut bentuk, kuantitas, dan bahkan selera pilihan.<sup>6</sup>

Oleh karenanya secara definitif, budaya massa itu dimaknai sebagai budaya yang relatif terstandardisasi dan homogen, baik berupa barang-barang maupun jasa, dan pengalaman-pengalaman kultural, yang berasosiasi kepadanya, yang dirancang untuk merangsang kelompok terbesar (massa).<sup>7</sup> Karenanya budaya massa adalah budaya yang sangat populer di kalangan masyarakat banyak, sehingga realitas yang diacu oleh *term* budaya massa, juga seringkali disebut sebagai 'budaya populer'. Kata 'populer' itu sendiri memiliki arti lain di samping

---

<sup>4</sup> Muhammad A. S. Hikam, "Sebuah Tinjauan terhadap Teori-Teori Kebudayaan Massa dan Penerapannya di Indonesia". Jurnal *Masyarakat Indonesia*, Tahun Ke-X, (No. 1, 1983): 1.

<sup>5</sup> Yvan Lamonde, "A History of Mass Culture and Media" (1982), dalam Hikam, 2.

<sup>6</sup> Hikam, 2

<sup>7</sup> Hikmat Budiman, "Masyarakat Informasi: Pertumbuhan dan Mitos", dalam *Lubang Hitam Kebudayaan* (Yogyakarta: Kanisius, 2002), 53.

‘rakyat’, juga bisa berarti ‘disukai banyak orang’, dan tentunya budaya massa disukai—atau paling tidak sangat ditolerir—oleh banyak orang.<sup>8</sup>

Dengan demikian dapat ditarik satu simpulan bahwa budaya massa adalah sebetuk budaya yang tidak dilahirkan dari rahim *tradisi agung* sebagaimana yang melekat dalam seni kriya, melainkan berasal dari *tradisi alit*, dan konsekuensi produknya juga tidak memiliki atribusi elitis, melainkan lebih mementingkan dimensi keterjangkauannya yang massif, terlepas apakah itu bermakna adiluhung atau tidak.

### **Antara Kemasalampauan dan Kemasakinian: Catatan Tegangan Kontestasi**

Berangkat dari dua aras jangkar yang berbeda yang menjadi basis berkebudayaan antara ‘masa lampau’ dan ‘masa kini’ sebagaimana yang disebut di atas, maka sebenarnya kita diingatkan kembali perihal model perspektif sosiologisnya Raymond Williams<sup>9</sup>, ketika membincang persoalan realitas kebudayaan itu. Williams menegaskan bahwa secara sosiologis, budaya itu eksistensinya ditentukan oleh tiga komponen pokok, yakni lembaga-lembaga budaya, isi budaya, dan efek budaya atau norma-norma yang menyertainya. Pertama, lembaga budaya menyoal perihal siapa yang menghasilkan produk budaya, siapa yang mengontrol, dan bagaimana kontrol itu dilakukan. Kedua, isi budaya menanyakan apa yang dihasilkan atau simbol-simbol apa yang diusahakan; sedangkan ketiga efek atau budaya mempermasalahkan konsekuensi apa yang diharapkan dari proses budaya itu.

Mengikuti pandangannya Kuntowijoyo yang pernah mencoba merekonstruksi pemaknaan proses kreatif simbolis dalam berkebudayaan sebagaimana yang digambarkan Williams, bahwa teks ‘kemasalampauan’ itu dapat dimasukkan ke dalam kategori tradisional-patrimonial, dengan agen atau lembaga yang dominan adalah kalangan istana/kraton, yang dalam hal ini diperankan oleh raja beserta masyarakat yang menjadi abdi dalemnya, dengan simbolisasi kulturalnya adalah mitis, dan efek atau norma yang dihasilkannya

---

<sup>8</sup> John Fiske, *Understanding Popular Culture* (London: Unwin Hyman, 1989), 43.

<sup>9</sup> Raymond Williams, *Cultur, Second Impression* (Glasgow: Fontana Paperbacks, 1983).

bersifat komunal. Sedangkan sebaliknya, teks ‘kemasakinian’ cenderung dapat ditaruh dalam kategori kapitalis-liberal, yang lembaganya adalah pasar, bingkai simbolis yang mengkerangkai di dalamnya adalah pseudo-realis, serta efek budaya atau norma yang menjadi dampak dari proses budaya itu adalah bersifat individual. Perspektif sosiologis modelnya Williams ini, kiranya dapat digunakan sebagai satu referensi rujukan untuk memperincangkan fenomena kriya di era budaya massa ini.

Pertama, jika dipandang dari sisi lembaga atau agen yang terlibat di dalamnya, sebagaimana telah disebutkan di atas, bahwa seni kriya itu pada awalnya ditopang oleh pilar utama yang berbasiskan *tradisi agung* yakni kraton atau istana. Namun yang menjadi persoalan sekarang adalah, bahwa pilar itu di era budaya massa kekinian dapat dikatakan relatif kritis, rapuh, kalau tidak boleh disebut bangkrut atau hilang. Hal ini dapat kita lihat bagaimana risalah kebesaran kerajaan-kerajaan Nusantara, kini tinggal legenda. Kalaulah masih ada, nuansa maknanya lebih kental memanifesto dalam kesadaran sosial, sebagai tak lebih dari semacam objek artefak peninggalan, dan karenanya sudah tak dapat lagi berperan sebagai *patronage* yang menentukan *code of conduct* kebudayaan dalam masyarakat kekinian. Patron itu di era budaya massa kekinian, sudah digantikan dengan nilai-nilai yang disokong oleh jiwa modernisme dan kapitalisme, dengan segala narasi besar yang menyertainya, yang secara sangat mendasar berkecenderungan destrutif.

Kedua, ditinjau dari dimensi isi dan proses simbolisasi kreatif yang menyertainya, juga menunjukkan adanya hal paradoks yang relatif sama antara kriya dan budaya massa. Dalam seni kriya, isi dan proses simbolisasi kreatifnya, secara tradisi konon digumuli oleh para empu, dengan melibatkan tingkat kecermatan (*ke-njlimet-an*) serta *ke-ngrawit-an* yang tinggi, yang memang sejalan dengan prinsip watak budaya pada waktu itu, yakni *alon-alon waton kelakon*, sebagai cermin demikian tingginya penghargaan akan terminologi proses *laku*, yang merupakan karakter khas nilai asketisisme puritan-klasik kultur patrimonial. Bahkan aras kecermatan dan *ke-ngrawit-an* dalam proses simbolisasi kreatif kriya itu, bukan semata-mata dalam arti halus atau lembut, melainkan lebih dari itu,

yakni ‘*werit lan winadi*’, yang merupakan cerminan perilaku metafisis perambahan ‘*alam kasidan jati*’, sebuah nilai filosofis yang tidak hanya imanensi, melainkan lebih dari itu transendensi, karena tidak hanya merefleksikan kehidupan di dunia sini (nyata), melainkan juga kehidupan di ‘dunia sana’.<sup>10</sup> Dengan basis jangkar filosofi itulah, akhirnya telah mengantarkan representasi dan eksistensi kriya, bukan hanya *sophisticated* dari sisi perwujudannya, melainkan juga sarat dengan nilai-nilai simbolik yang tinggi, bahkan tak jarang yang bersifat mitis, magis, dan sakral. Hal ini di antaranya dapat ditemukenali melalui karya-karya kriya, seperti: keris, kain batik, wayang kulit, gamelan, dan lain sebagainya, yang karena representasi estetika paripurnanya, kemudian secara klasik masyarakat menempatkannya dalam kategorial bingkai makna *adiluhung*.<sup>11</sup>

Sedangkan kini di era budaya massa yang dirasuki penuh dengan spirit kapitalisme, pertimbangan akan pentingnya nilai-nilai yang terkait dengan proses simbolisasi kreatif dalam berkebudayaan sebagaimana disebutkan tadi, relatif kurang mendapatkan penghargaan. Filsafat *alon-alon waton kelakon* misalnya, kemudian digantikan dengan rumusan “biar cepat asal selamat”, sebagai refleksi begitu berkuasanya logos ‘instanisme’ dan budaya ‘kecepatan’ dalam era kapitalisme modern. Paul Virilio dalam *Speed and Politics* (1986) menyebut ilmu pertumbuhan cepat ini sebagai ‘dromologi’ (*dromology*).<sup>12</sup> Berangkat dari prinsip pertumbuhan dan percepatan ini, kondisi kehidupan masyarakat di era budaya massa, disarati dengan kegairahan, keterpesonaan, dan keasyikan berpacu dengan

---

<sup>10</sup> SP. Gustami, “Seni Kriya Indonesia: Dilema Pembinaan dan Pengembangannya”, dalam *Makalah Pidato Ilmiah pada Dies Natalis Ketujuh Institut Seni Indonesia Yogyakarta*, Sabtu, 20 Juli 1991, 3.

<sup>11</sup> Melihat fenomena inilah, maka sebenarnya tidaklah terlalu tepat benar kalau kriya itu ditempatkan dalam jagad *applied art* secara membabi buta, karena spirit yang ada di dalamnya tidak semata-mata berurusan dengan nilai guna, melainkan lebih dari itu, yakni mampu menembus batas kulminasi estetis rasa. Bahkan juga bukan semata-mata batas estetis yang imanen, melainkan sampai yang transenden. Kriya dengan demikian, mampu menghadirkna sebetulnya estetika paripurna, sebagaimana yang pernah digambarkan oleh William S. Sahakian, dalam buku *System Ethics and Value Theory* (1968), yakni: “*the aesthetic soul, who loves truth and pursues the good*”. Atau yang dalam kata-katanya George Santayana dalam buku *The Sense of Beauty* (1961) diungkapkan, “*that it is the expression of the ideal, the symbol of divine perfection, and the sensible manifestation of the good*”. Selengkapnya periksa The Liang Gie, *Filsafat Keindahan* (Yogyakarta: Pusat Belajar Ilmu Berguna, 1997), 111, dan periksa juga Mudjahirin Thohir, “Sedikit tentang Estetika Seni”, dalam *Basis* (Juni, 1981): 284.

<sup>12</sup> Dalam Yasraf Amir Piliang, *Sebuah Dunia yang Dilipat Realitas Kebudayaan Menjelang Milenium Ketiga dan Matinya Posmodernisme* (Bandung: Mizan, 1998), 126.

perubahan dan percepatan, yang akhirnya menggiring masyarakat menuju pada kondisi ternadir, yakni tiada lagi ruang untuk melakukan proses tafsir-kontemplatif dalam berkebudayaan. “Diam berarti mati!”, demikian ujar Virilio. Ketika kebaruan sudah dijelajahi sampai sudut terjauhnya dalam kecepatan tertinggi, yang ditemukan justru adalah realitas paradoks sebaliknya, yakni sebuah titik balik kebaruan. Dalam kata-kata Virilio, “Kebaruan boleh mati, akan tetapi kecepatan dan percepatan mesin kapitalisme tidak boleh berhenti”.<sup>13</sup><sup>14</sup> Fenomena *euphoria* kecepatan dan percepatan dalam budaya massa tersebut, akhirnya telah mengantarkan berkembangnya apa yang dinamakan dengan tragedi ‘*fractal cultural*’<sup>15</sup>, yakni sebagai proses pengembangbiakan nilai-nilai dalam masyarakat, di mana nilai-nilai diproduksi secara melimpah ruah, tetapi sebenarnya hanya menghasilkan regularitas kehampaan semata.<sup>16</sup> Dalam kata-kata Baudrillard, “Kita berada di dalam semesta raya yang semakin banyak informasi akan tetapi semakin minim makna”<sup>17</sup>. Inilah sebuah *hyperealitas* yang dijuluki ‘*simulacra*’<sup>18</sup>.

---

<sup>13</sup> Model kebudayaan di era kekinian seperti ini dalam pandangan Virilio didominasi dua kata, yakni ‘*epilepsy*’ (kejutan) dan ‘*picnolespi*’ (sering), yang kalau digabungkan berarti rangkaian dan tingkat keseringan (frekuensi) yang tinggi. ‘*Epilepsy*’—dalam bahasa Yunani berarti ‘kejutan’ dan ‘*picnos*’, berarti ‘sering’. Istilah ‘epilepsi’ secara klinis dikenal di Yunani sebagai suatu ‘penyakit misterius’. ‘*Epilepsy*’ sering dikaitkan dengan konsep transendental dari sakit, serta kekuatan tertentu yang dimiliki oleh pengidapnya. Dari sudut pandang neurologi (ilmu syaraf), semua krisis epilepsi itu disebabkan oleh hubungan sejumlah syaraf secara hiper-sinkronik. Virilio menggunakan istilah ini secara metaforik, untuk menggambarkan kebudayaan dan kondisi kehidupan yang dipenuhi secara terus-menerus oleh rangkaian ‘kejutan’ dan ‘surprise’ secara hiper-sinkronik. Periksa Yasraf Amir Piliang, “Kekuasaan dan Kecepatan: Kapitalisme Global dan Politik Percepatan”, dalam *Prisma* (8 Agustus 1996): 82-83.

<sup>14</sup> Yasraf Amir Piliang, “Kekuasaan dan Kecepatan: Kapitalisme Global dan Politik Percepatan”, dalam *Prisma* (8 Agustus 1996): 82-83.

<sup>15</sup> Istilah ‘*fractal*’ berasal dari kata ‘*fraction*’, yang berarti pecahan. Periksa John M Echols dan Hassan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia, An English-Indonesian Dictionary. Cetakan XIX* (Jakarta: P.T. Gramedia Pustaka Utama, 1993), 256. Oleh karena itu, sebenarnya istilah ‘*fractal*’ itu dipinjam Baudrillard dari bidang matematika, yakni sebuah proses perkembangbiakan nilai-reguler dalam keacakan matematis. Momen atau peristiwa *fractal* menunjuk pada suatu kondisi keacakan, yakni batas-batas antara berbagai hal melebur dan berubah menjadi sekedar permainan bebas di antara berbagai hal tersebut. Periksa Medhy Aginta Hidayat, *Kebudayaan Postmodern Menurut Jean Baudrillard* (<http://www.geocities.com/Athens/Parthenon/7306/grafik.html#Poster>), 33.

<sup>16</sup> Piliang, 1998, 15.

<sup>17</sup> Jean Baudrillard, *In The Shadow of The Silent Majorities or the End of The Social* (New York: Semiotext (e), 1983), 95.

<sup>18</sup> Konsep ‘*simulacra*’ (*simulacrum*)-nya Baudrillard ini, muncul pertama kali dalam buku *Simulations* (1983), yang dimaknai sebagai ruang tempat mekanisme simulasi berlangsung. Dunia simulacra ini sebenarnya embrionya dimulai sejak zaman *Renaissance*, namun dalam perkembangannya memiliki tiga tingkatan periode. Periode pertama, berlangsung semenjak era

Dari sinilah akhirnya dapat dimengerti mengapa dalam era budaya massa kekinian, dimensi metafisis yang bernuansakan nilai-nilai transendensi, kemudian menjadi berantakan, karena telah digantikan dengan nilai-nilai imanensi, hingga hakikat kedirian manusia di era ini pun, akhirnya dikuasai oleh keinginan (*want*), hasrat (*desire*), gairah (*passion*), dan hawa nafsu (*libido*)<sup>19</sup>, sehingga ke-‘ada’-an (*being*) diri juga sudah tidak bisa lagi difahami dengan basis filsafat ‘kemasalampauan’ misalnya model Cartesian: ‘*cogito er go sum*’ (aku ada karena aku berpikir)—yang artinya adalah simbol logika produktif—karena telah digantikan dengan logos baru, yakni: “Aku ada, karena aku mengonsumsi citra”—yang maknanya teramat kental dengan simbol logika konsumtif. Konsekuensi lebih jauh lagi adalah, makna kebudayaan juga sudah tidak lagi difahami sebagaimana yang diprihatinkan oleh Erich Fromm sebagai ‘*to be*’, melainkan lebih sebagai ‘*to have*’.<sup>20</sup> Kondisi itu secara signifikan, juga mengantarkan pada dampak negatif turunan berikutnya, yakni proses kreatif simbolisasi lebih

---

Renaissans-Feodal hingga permulaan Revolusi Industri. Dalam orde ini, realitas dunia dipahami berdasarkan prinsip hukum alam, dengan ciri ketertiban, keselarasan, hierarki alamiah serta bersifat transenden. Alam menjadi pendukung utama sekaligus determinan kebudayaan. Tanda-tanda yang diproduksi dalam orde ini adalah tanda-tanda yang mengutamakan integrasi antara fakta dan citra secara serasi dan seimbang. Hal ini berkaitan erat dengan kehendak manusia zaman itu untuk mempertahankan struktur dunia yang alamiah. Dengan demikian, prinsip dominan yang menjadi ciri simulacra periode pertama adalah prinsip representasi. Bahasa, objek dan tanda adalah tiruan dari realitas alamiah yang dibentuk secara linear dan tunggal. Periode kedua, berlangsung bersamaan dengan semakin gemuruhnya proyek industrialisasi yang merupakan konsekuensi logis Revolusi Industri. Revolusi Industri, di satu sisi telah memberikan sumbangan besar bagi perkembangan kebudayaan. Namun di sisi lain, Revolusi Industri juga telah menimbulkan banyak akses bagi kebudayaan. Logika produksi, telah mendorong perkembangan teknologi mekanik sampai pada batasannya yang terjauh, hingga objek-objek alamiah kehilangan aura transendensinya. Periode ketiga, lahir sebagai konsekuensi perkembangan ilmu dan teknologi informasi, komunikasi global, media massa, dan kapitalisme. Pada periode ini relasi berbagai unsur dan struktur budaya mengalami perubahan mendasar. Tanda, citra, kode, dan subjek budaya tidak lagi merujuk pada referensi dan realitas yang ada. Realitas telah melebur menjadi satu dengan tanda, citra, dan model-model reproduksi. Dalam mekanisme simulasi, manusia dijebak dalam ruang realitas yang dianggapnya nyata, padahal sesungguhnya semu dan penuh rekayasa. Realitas semu ini merupakan ruang antitesis dari representasi. Dalam fenomena ini, bukan realitas yang menjadi cermin kenyataan, melainkan model-model, sehingga manusia mendiami ruang, dimana perbedaan antara yang nyata dan fantasi, yang asli dan palsu sangat tipis. Selengkapnya periksa Medhy Aginta Hidayat, *Kebudayaan Postmodern Menurut Jean Baudrillard* (<http://www.geocities.com/Athens/Parthenon/7306/grafik.html# Poster>), 8, 41.

<sup>19</sup> Anonim, *Reduksi Konsepsi Manusia* (<http://norpu4.com/custom4.html4>.)

<sup>20</sup> Arief Budiman, “Arah Perkembangan Kebudayaan Nasional Kita dan Dunia: Mencoba Mencari Sistem Alternatif terhadap Kapitalisme”, dalam *Kongres Kebudayaan 1991: Kebudayaan Indonesia dan Dunia* (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan, 1992), 23.

berurusan dengan prinsip ‘penampakan’ (*appearing*)<sup>21</sup>, sehingga keseluruhan konstruksi dan reproduksi kebudayaan yang ada akan berujung pada realitas yang hanya tepat digambarkan sebagai *sophisticated-artificial*.

Ketiga, di tingkat efek norma yang dihasilkan dari proses kreatif dan kerja budaya di masa lampau yang dalam hal ini juga terimplisit dalam khazanah kriya, juga dihadapkan persoalan yang hampir sama, yakni amat sulit dicari rujukannya ketika zaman berada di era budaya masa kekinian. Dalam tradisi ‘kemasalampauan’ efek dari proses kreatif simbolisasi budaya, sebagaimana di antaranya yang terjadi dalam ranah seni kriya misalnya, adalah lebih sebagai representasi nilai-nilai yang berpihak pada kepentingan pemenuhan akan dimensi transendensi-spiritualisme sosial dalam arti yang luas, dengan dimensi basisnya adalah bersifat komunalitas. Dalam konteks ini, konstruksi dan reproduksi budaya representasinya nyaris terhindar dari berbagai anasir dan impresi subjektif pribadi, karena adanya keasadaran komunal bahwa yang namanya konsep ke-*adi luhung*-an kultur hanya bisa digagas dan diejawantahkan dalam format yang *impersonal*.<sup>22</sup>

Hal ini berbeda sama sekali jika dibandingkan dengan yang terjadi dalam tradisi budaya yang melekat di era budaya massa, di mana produksi dan proses kreatif simbolisasinya yang ada, karena demikian dominannya dipandu oleh nilai-nilai kapitalisme, lebih cenderung terkait langsung dengan dimensi-dimensi atau kepentingan proyek komodifikasi, yang disandarkan semata-mata pada basis filsafat materialisme, untuk kepentingan pemenuhan kepuasan-kepuasan yang sifatnya *profit-hedonistik*, yang basis pendukungnya lebih bersifat ego-individual.

Sigmund Freud dalam buku *The Future of An Illusion* (1961), pernah menegaskan bahwa pada dasarnya individu si manusia itu sendirilah yang merupakan musuh besar peradaban, yang disebabkan di dalam dirinya itu selalu

---

<sup>21</sup> Pemahaman akan konsep budaya penampakan ini di antaranya dengan amat komprehensif, periksa Desmon Morris, *Manwacthing: A Field Guide to Human Behavior* (New York: Hary N. Abrams, Inc., Publishers, 1977).

<sup>22</sup> Karakter budaya yang demikian itulah kiranya dapat digunakan untuk menjelaskan tentang mengapa realitas hampir semua representasi budaya *adi luhung* itu—termasuk yang terdapat dalam hampir semua seni kriya, misalnya: keris, kain batik, gamelan, wayang, dan lain sebagainya—itu tidak pernah dapat ditelusik sang pemilik atau kreatornya, karena selalu beridentitas anonim. Akan tetapi pada perkembangan zaman kemudian, fenomena ini juga menyimpan potensi persoalan, terutama ketika pergeseran dunia dirasuki dan dikuasai oleh rezim kapital, yang semuanya harus bisa diterangkan kepemilikannya secara personal.

tersimpan berbagai ‘insting primitif’ yang secara potensial sangat destruktif bagi kehidupan, termasuk kehidupan individu itu sendiri. Insting primitif itu sering diistilahkan ‘*Id*’, yang senantiasa haus akan pemenuhan kepuasan.<sup>23</sup> Dalam pandangan James O’Connor dalam *The Meaning of Crisis: A Theoretical Introduction* (1987), kalau rasa haus nafsu dan keinginan tersebut dimanjakan—sebagaimana yang menjadi kaukus dan arus utama budaya massa yang dipandu spirit kapitalisme ini—maka manusia niscaya diperintah oleh keinginan yang tiada batasnya untuk menguasai benda-benda, yang akhirnya keberadaan diri telah terobjektifikasi—menjadi diri yang asing (*pangling*) bagi dirinya sendiri. Sifat bawaan kapitalisme yang ingin selalu menguasai diri manusia itu, berakar pada sifat bawaan lain yang lebih dasar, yakni prinsip pelipatgandaan atau pembiakan dirinya (*self expansion*). Di sinilah kapitalisme hadir sebagai perangsang rasa haus akan kepuasan, yang merupakan risalah awal *Id* naik tahta menjadi rajanya *Ego* dan *Super Ego*. Akibatnya, *Ego* dan *Super Ego* dalam istilahnya Freud, tidak hanya melemah, tetapi juga terketepikan. Dalam konteks ini *Ego* dan *Super Ego* akhirnya tidak lagi berperan menjadi pusat atau subjek individualitas manusia, tetapi telah menjadi hamba, bahkan budak *Id*. Di sinilah *Ego* dan *Super Ego* takluk kepada energi yang telah dikomodifikasikan oleh kapital, tidak memiliki pilihan-pilihan, karena telah terjebak ke dalam kubangan yang penuh godaan dan bujuk rayu sosial (*seductive society*) yang menggiurkan dan memabukkan, yang terus menerus dimanipulasi oleh logika kapital. Sedemikian dahsyat dan intensifnya proses manipulasi itu, sehingga keberadaan *Id* di era budaya massa ini menjadi makin hiperaktif, dan menjerumuskan masyarakat kepada fenomena sosial yang narsistis. Narsis merupakan embrio besar bagi lahirnya egoisme, yang di antaranya dekat dengan istilah-istilah khas yang berkembang dalam peradaban modern, seperti individualisme, konsumerisme, luxurisme, dan hedonisme.

Melihat kenyataan itulah, betapa akhirnya yang dinamakan berbagai pengupayaan proses kreatif simbolisasi budaya yang diharapkan mencerahkan, dihadapkan pada tantangan yang sulit untuk dikerangkakan. Paling tidak,

---

<sup>23</sup> Dalam Budiawan, “Primitivisme dalam Peradaban Modern” dalam *Basis* (Maret, 1993): 96.

fenomena ini persis sebagaimana yang kini telah dan sedang terus mendera dalam seni kriya. Hasil dari pengamatan yang simplistik menunjukkan betapa di hadapan budaya masa, eksistensi kriya seolah tak berdaya. Hal ini paling tidak, dapat didasarkan pada dua fakta di lapangan. Pertama, secara sosiologis di masyarakat kekinian, secara komprehensif betapa menunjukkan bahwa yang lebih berkembang bukannya seni kriya, melainkan seni kerajinan. Meski keduanya dalam istilah asingnya sama-sama disebut *craft*, dan juga sama-sama dikategorikan dalam satu payung sebagai *applied art*, namun secara terminologi di antara keduanya memiliki perbedaan yang signifikan. Untuk seni kriya memiliki karakter khas, sebagaimana yang telah digambarkan pada penjelasan di atas dengan segala muara ke-*adi luhung*-annya, hingga akhirnya dinisbatkan termasuk dalam kategori *hight craft*. Sedangkan di sisi lain, seni kerajinan lebih dianggap sebagai *low craft*, bahkan banyak yang menyebutnya termasuk ke dalam kategori '*kitsch*'<sup>24</sup> karena keseluruhan orientasi kesadaran proses kreatif simbolisasinya lebih dijangkarkan pada aras fungsi praksis, bahkan komodifikatif. Di bawah kuasa mesin kapitalisme, seni kerajinan yang risalah konteks awal spasial ruangnya hanya berdimensi lokal, di era budaya massa kekinian kemudian berkembang menjadi fenomena transnasional kapital yang mengglobal.

Kedua, fakta di tingkat ranah akademik menunjukkan betapa Kriya di era budaya massa kekinian, juga menjelma dalam kondisi yang serupa, yakni menjadi satu realitas disiplin yang dapat dikatakan 'rentan'. Sepakat dengan pandangannya Gustami, hal ini di antaranya disebabkan Kriya yang hadir sebagai salah satu disiplin di lembaga pendidikan tinggi di era 'kemasakinian', tidak mampu keluar dari kepompong buaian konsep ke-*adi luhung*-an yang sudah terlanjur sangat kuat meresap dalam sanubari, sehingga sulit ditanggalkan untuk dimasak dan dikemas kembali dengan kostum baru, yang selaras dengan jiwa zamannya. Para pendukungnya terasa terkurung oleh kebesaran teks kriya masa lampau, terbuai oleh narasi kejayaan dan kebesaran karya nenek moyang, sehingga terlena dan

---

<sup>24</sup> Dalam disiplin seni '*kitsch*' maknanya adalah: *Art, decorative objects or design considered by many people to be ugly, lacking in style, or false but enjoyed by other people, often because they are funny*. Periksa *Cambridge Edvanded Learner Dictionary* (Cambridge: Cambridge University Press, 2003): Version 1.0.

kurang tanggap terhadap perubahan yang berlangsung cepat di era budaya massa ini.<sup>25</sup>

Fenomena yang sama dengan seni kriya juga terjadi dalam disiplin seni kerajinan, bahkan nasibnya dapat dikatakan jauh lebih memprihatinkan. Meski secara sosiologis keberadaannya relatif lebih diterima dan bahkan di banyak daerah seperti Yogyakarta dan Bali berkembang pesat menjadi salah satu komoditas andalan dibandingkan dengan seni kriya, akan tetapi tidak demikian hanya di ranah akademis. Sebagaimana diketahui, bahwa sebagai bagian dari disiplin akademik di perguruan tinggi, keberadaan ilmu seni kerajinan kini sudah tak diperhitungkan.. Hal ini ditunjukkan bahwa semenjak paruh akhir periode 90-an, semua perguruan tinggi di Indonesia, terutama yang dahulu bernama IKIP yang memiliki Program Studi Pendidikan Seni Kerajinan, satu per satu program tersebut dibubarkan, dengan nyaris tanpa penjelasan. Hingga akhirnya, kini hanya menyisakan satu yang masih ada dan menyelenggarakan, yakni di Universitas Negeri Yogyakarta, dan kondisinya pun sebenarnya dapat dikatakan amat kritis bahkan mungkin tepatnya sekarat, karena beberapa tahun terakhir ini banyak pihak yang berkepentingan untuk membuatnya mati, karena dianggap sebagai salah satu tipologi disiplin kadaluwarsa dan tidak sejalan dengan euphoria perkembangan di zaman modern ini.

Bersandar dari kenyataan itulah, maka benar adanya jika Kuntowijoyo pernah menegaskan, bahwa yang namanya kebudayaan dapat menjadi tidak fungsional, jika simbol dan normanya tidak lagi didukung oleh lembaga-lembaga sosialnya, atau oleh modus organisasi sosial dari budaya itu. Kontradiksi-kontradiksi budaya dapat terjadi, sehingga dapat melumpuhkan dasar-dasar sosialnya.<sup>26</sup> Dalam konteks pergeseran semacam ini, simbol kebudayaan akhirnya bukan lagi sebagai pengarah yang menentukan *code of conduct* dalam suatu masyarakat, tetapi lebih sebagai alat politik bagi perjuangan kepentingan ‘politik

---

<sup>25</sup> Periksa Gustami, 8-9.

<sup>26</sup> Kuntowijoyo, *Budaya dan Masyarakat*, Edisi Paripurna, Cetakan Pertama (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2006), 8.

kekuasaan'<sup>27</sup>, baik dalam perspektif individual, kelompok, maupun institusi.<sup>28</sup> Fenomena itulah kiranya, yang kini sudah, sedang, dan terus dialami oleh Seni Kriya, yang dipaksa harus bergumul dan bergulat memperebutkan ruang makna, dalam tegangan kontestasi yang tiada henti, antara 'kemasalampauan' dan 'kemasakinian'.

## Penutup

Tujuan yang dikehendaki dari keseluruhan uraian ini terutama adalah untuk menggali wawasan tentang bagaimana konstruksi dan reproduksi kebudayaan itu mestinya dapat diupayakan, terutama dalam kaitannya dengan proses kreatif simbolisnya, yang selalu dihadapkan dalam terminologi ketegangan, khususnya antara 'kemasalampauan' dan 'kemasakinian', sebagaimana yang terjadi dalam kasus kriya di era budaya massa. Dengan melihat semua itu, kita berharap dapat menarik satu kemungkinan *outlet* yang dapat dikerangkakan di masa mendatang.

Suatu kebudayaan bagaimanapun tidak dapat dilepaskan begitu saja dari ruang di mana kebudayaan itu dibangun, dipelihara, dan dilestarikan, atau bahkan diubah.<sup>29</sup> Orientasi nilai baru dalam tata ruang kerap menunjukkan suatu pergeseran kepentingan dan pusat kekuasaan. Dalam pergeseran kekuasaan semacam ini, ruang menjadi suatu komoditi yang mesti diperebutkan karena sarat dengan kepentingan pihak-pihak yang terlibat. Simbol-simbol kebudayaan kemudian, tidak lagi mendapatkan suatu pengaruh generiknya sebagai pedoman atau acuan bagi tingkah laku. Simbol dengan maknanya menjadi suatu objek, yang kehadirannya dihasilkan oleh proses negosiasi yang melibatkan sejumlah kontestan dengan kepentingannya masing-masing.

Memahami kebudayaan dengan demikian, harus dimulai dengan mendefinisikan ulang kebudayaan itu sendiri, bukan sebagai kebudayaan generik

---

<sup>27</sup> Nietzsche menyebut fenomena politik budaya seperti itu sebagai: '*Der Wille zur Macht*' (kehendak untuk berkuasa). Untuk mendapatkan gambaran yang amat komprehensif perihal konsep 'politik kuasa' ini, di antaranya periksa St. Sunardi, *Nietzsche, Cetakan Ketiga* (Yogyakarta: LKiS, 2001).

<sup>28</sup> Irwan Abdullah, *Konstruksi dan Reproduksi Kebudayaan*. Cetakan Kedua (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007), 9.

<sup>29</sup> Abdullah, 4.

(yang merupakan pedoman yang diturunkan), tetapi sebagai kebudayaan diferensial (yang dinegosiasikan secara terus-menerus dalam keseluruhan interaksi sosial). Kebudayaan bukanlah suatu warisan yang secara turun-temurun dibagi bersama atau dipraktikkan secara kolektif, tetapi menjadi kebudayaan yang lebih bersifat situasional yang keberadaannya tergantung pada karakter kekuasaan dan hubungan-hubungan yang berubah dari waktu ke waktu.<sup>30</sup> Kebudayaan yang dibentuk kemudian harus dilihat sebagai budaya diferensial, yang oleh Giddens disebut *reproduction of locality*.<sup>31</sup>

Dalam konteks kaitannya dengan kasus kontestasi yang terjadi dalam seni kriya di era budaya massa, sebagaimana yang menjadi fokus kajian ini, yang menjadi tantangan kemudian dan mesti dikerangkai dalam sikap yang sangat komprehensif oleh semua pihak yang terlibat sebagai *stakeholder* di dalamnya, adalah upaya pengonstruksian kesadaran baru secara dekonstruktif tentang bagaimana perumusan *outlet* untuk *reproduction of locality* sebagaimana yang disarankan oleh Giddens sebagaimana dimaksud. Thomas S. Khun<sup>32</sup> dalam kaitan ini menyarankan satu perspektif yang dapat dipertimbangkan, yakni pentingnya apa yang dinamakan dengan peran ‘paradigma’ dalam setiap gagasan perubahan kebudayaan. Dalam konteks kasus seni kriya, ketika dihadapkan kontestasi dengan realitas budaya massa yang nyaris tak kenal kompromi sebagaimana telah diuraikan di atas, memang berbagai upaya tafsir dan proses kreatif simbolisasi baru pernah digagas dan coba diretas, misalnya dengan menghadirkan tawaran alternatif baru dalam seni kriya yang pernah cukup populer, yakni dengan ‘Kriya Seni’. Namun, karena gagasan tawaran perubahan itu (sepertinya) tidak menyentuh di tingkat aras paradigma, maka perubahan yang terjadi, dimaknai secara sosiologis tak lebih dari kegiatan main-main yang semu dan artifisial. Sehingga perubahan yang ada dan terjadi, sebenarnya tidak layak untuk diatributi sebagai proyek pembaharuan yang

---

<sup>30</sup> Abdullah, 9-10.

<sup>31</sup> Dalam Abdullah, 5.

<sup>32</sup> Thomas S. Khun, *The Structure of Scientific Revolution (Peran Paradigma dalam Revolusi Sains)*, Cetakan Ketiga. Terjemahan Tjun Surjaman (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000), 109.

*progress* dan kreatif, melainkan lebih tepat dimaknai secara antropologis sebagai realitas ‘involutif’.

Konsep involusi, adalah sebuah konsep sosial yang dapat digunakan untuk menerangkan di seputar proses transisi kebudayaan, terutama terkait dengan sisi kegagalan. Sebagaimana diketahui, bahwa setiap proses transisi kebudayaan itu berpotensi timbulnya dua kemungkinan, yakni pertama berhasil, yang ditandai dengan reintegrasi, reorientasi, serta reorganisasi kebudayaan. Sebaliknya, yang kedua jika tidak berhasil, yang dikarenakan adanya kesenjangan antara ketiga aspek vital dalam konstruksi kebudayaan, yakni pandangan dan sistem nilai, sistem organisasi sosial, serta landasan sistem materialnya, maka akibatnya adalah terjadi disorientasi, disintegrasi, serta disorganisasi, yang cirinya adalah muncul berbagai usaha untuk tetap mempertahankan salah satu segi, sementara segi kebudayaan lain sudah berubah. Dalam involusi, nilai dan pandangan tertentu hanya dijaga supaya jangan mati, tetapi tidak bertenaga lagi untuk memenuhi kebutuhan baru yang dibawa oleh perubahan segi-segi sosial atau segi material kebudayaan. Karenanya, involusi itu adalah semacam dialektis tanpa sintesis, perubahan tanpa pembaharuan kualitatif, yang hanya ditandai dengan meningkatnya pengrumitan bentuk tanpa perkembangan isi, atau oleh sofistikasi internal yang terpaksa dilakukan untuk menghindari perubahan yang sedang bergolak di luar.<sup>33</sup> Oleh karenanya, involusi bisa disejajarkan maknanya dengan konsep ‘entropi’.<sup>34</sup> Persoalannya kemudian adalah mau/mampukah Kriya keluar dari tegangan kontestasi labirin itu semua?

---

<sup>33</sup> Selengkapnya periksa Ignas Kleden, “Pembaharuan Kebudayaan: Mengatasi Transisi” (dalam *Prisma*, Edisi 8, Tahun 1985):134-135.

<sup>34</sup> Entropi adalah suatu konsep ilmu fisika yang di antaranya dikenalkan oleh Fritjof Capra dalam *The Turning Point: Science, Society and Rising Culture* (1970), yang kemudian dipakai secara analog dalam ilmu sosial.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Irwan. 2007. *Konstruksi dan Reproduksi Kebudayaan*. Cetakan Kedua. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Anonim. 2003. *Reduksi Konsepsi Manusia*. <http://norpud.4t.com/custom4.html4>.
- Baudrillard, Jean. 1983. *In The Shadow of The Silent Majorities or the End of The Social*. New York: Semiotext (e).
- Budiawan. 1993. "Primitivisme dalam Peradaban Modern" dalam *Basis* (Maret, 1993).
- Budiman, Arief. 1992. "Arah Perkembangan Kebudayaan Nasional Kita dan Dunia: Mencoba Mencari Sistem Alternatif terhadap Kapitalisme", dalam *Kongres Kebudayaan 1991: Kebudayaan Indonesia dan Dunia*. Jakarta: Depdikbud Direktorat Jenderal Kebudayaan.
- Budiman, Hikmat. 2002. *Lubang Hitam Kebudayaan*. Cetakan Pertama. Yogyakarta: Kanisius.
- Echols, John M. dan Hasan Shadily. 1993. *Kamus Inggris Indonesia*. Cetakan XIV. Jakarta: Gramedia.
- Freud, Sigmund. 1983. *Sekelumit Sejarah Psikoanalisa*. Terjemahan K. Bertens. Jakarta: Gramedia.
- Gie, The Liang. 1996. *Filsafat Keindahan*. Yogyakarta: Pusat Belajar Ilmu Berguna.
- Gustami, SP. 1991. "Seni Kriya Indonesia: Dilema Pembinaan dan Pengembangannya", dalam *Makalah Pidato Ilmiah pada Dies Natalis Ketujuh Institut Seni Indonesia Yogyakarta*, Sabtu, 20 Juli.
- Hidayat, Medhy Aginta. 2003. *Kebudayaan Postmodern Menurut Jean Baudrillard*. <http://www.geocities.com/Athens/Parthenon/7306/grafik.html#Poster>.
- Hikam, Atho'illah Shohibul. 1983. "Sebuah Tinjauan terhadap Teori-Teori Kebudayaan Massa dan Penerapannya di Indonesia". *Jurnal Masyarakat Indonesia*, Tahun Ke-X, (No. 1, 1983).

- Kleden, Ignas. 1985. "Pembaharuan Kebudayaan: Mengatasi Transisi", dalam *Prisma*, Edisi 8.
- Khun, Thomas S. 2000. *The Structure of Scientific Revolution (Peran Paradigma dalam Revolusi Sains)*, Cetakan Ketiga. Terjemahan Tjun Surjaman. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kuntowijoyo. 2006. *Budaya dan Masyarakat*. Edisi Paripurna. Cetakan Pertama. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Morris, Desmon. 1977. *Manwacathing: A Field Guide to Human Behavior*. New York: Hary N. Abrams, Inc., Publishers.
- Piliang, Yasraf Amir. 1996. "Kekuasaan dan Kecepatan: Kapitalisme Global dan Politik Percepatan", dalam *Prisma* (8 Agustus 1996).
- \_\_\_\_\_. 1998. *Sebuah Dunia yang Dilipat: Realitas Kebudayaan Menjelang Milenium Ketiga dan Matinya Posmodernisme*. Bandung: Mizan.
- Sunardi, St. 2001. *Nietzsche, Cetakan Ketiga*. Yogyakarta: LKiS.
- Thohir, Mudjahirin. 1981. "Sedikit tentang Estetika Seni". Majalah *Basis* (Juni, 1981).
- Williams, Raymond. 1983. *Culture*. Second Impression. Glasgow: Fontana Paperbacks.