

Pidato Ilmiah Pengukuhan Guru Besar

**KRIYA RETRO:
BIUTIFIKASI DAN LEGITIMASI ARTISTIK**



Oleh:

Prof. Dr. Drs. Guntur., M.Hum

Guru Besar dalam Bidang Ilmu
Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa /Kriya
pada Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Surakarta

Disampaikan dalam
Sidang Senat Terbuka
Institut Seni Indonesia Surakarta,
Selasa, 21 Desember 2021

**INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
2021**

Yang terhormat,

Rektor dan Para Wakil Rektor Institut Seni Indonesia
(ISI) Surakarta;
Ketua, Sekretaris, dan Anggota Senat;
Dewan Pertimbangan;
Para Empu ISI Surakarta;
Gubernur Jawa Tengah atau yang mewakili;
Pimpinan Perguruan Tinggi BKS-PT Jawa Tengah dan
DIY;
Pimpinan Perguruan Tinggi BKS-PT Seni di Indonesia;
Wali Kota Surakarta atau yang mewakili;
Para Pejabat TNI dan POLRI;
Dekan dan Para Wakil Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
(FSP);
Dekan dan dan Para Wakil Dekan Fakultas Seni Seni
Rupa dan Desain (FSRD);
Ketua LP2MP3M;
Direktur dan Wakil Direktur Pascasarjana;
Para Guru Besar, Dosen, dan Tenaga Kependidikan;
Para Ketua dan Pengurus Organisasi Kemahasiswaan;
Para Mahasiswa ISI Surakarta;
Ibu-ibu dan Bapak-bapak hadirin dan undangan
sekalian.

Bismillahirrahmanirrahim.

Assalamualaikum wr. wb.

Selamat pagi salam sejahtera untuk kita semua

Om swastiastu

Namo budaya

Salam kebajikan

Hadirin yang saya muliakan,

Pertama dan utama saya panjatkan puji syukur ke hadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga pada hari ini kita dapat berkumpul di Pendhapa Ageng ISI Surakarta dalam rangka Sidang Senat Terbuka Pengukuhan Guru Besar saya dalam bidang ilmu Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa/Kriya pada Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta.

Pada kesempatan yang mulia ini pula saya menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Rektor dan Senat ISI Surakarta yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk menyampaikan pidato pengukuhan saya yang berjudul **“Kriya Retro: Biutifikasi dan Legitimasi Artistik”**.

Tema ini sengaja saya pilih karena beberapa dekade terakhir terdapat fenomena menarik, yakni merebaknya praktik produksi dan/atau konsumsi objek kriya retro. Banyak orang mengenakan busana batik *lawasan* pada berbagai acara di ruang publik. Wajah rumah di antara dinding tembok dihiasi gebyog ukir kayu, baik *lawasan* atau baru. Garasi mobil dan pagar rumah dibangun dari material bekas kandang kerbau. Mebel, furnitur, atau aksesoris bergaya lama menghiasi rumah pribadi.

Pada ranah publik banyak dijumpai bentuk, warna, dan gaya bangunan masa lampau menjadi fasilitas umum. Rumah tradisional dengan berbagai tipologinya dijadikan gedung perkantoran, tempat bisnis, dan museum. Rumah pribadi dijadikan butik, cafetaria, toko, kedai kopi, rumah makan, dan lain-lain. Sebagian diantaranya bersifat alih fungsi dengan tetap menjaga autentisitasnya, sementara yang lain memanfaatkan material bangunan lama untuk bangunan baru. Interior kota, seperti jalan, pada kedua sisi



Lesung sebagai pajangan, penghias suasana rumah tinggal
(Dok. Instagram Griya AntikJoy, 2021)

pedestriannya dilengkapi dengan furnitur berupa mebel bergaya lama. Lampu jalan tidak hanya berfungsi sebagai penerangan, tetapi memberi kesan bentuk dan gaya masa lampau.

Objek kriya retro menjadi bagian kehidupan sehari-hari masyarakat saat ini, tetapi di sisi lain tidak ingin melepaskan dari ikatan nostalgia dan memori masa lampau. Objek kriya retro masih diperankan fungsi praktisnya di sisi lain dan secara simultan peran itu meningkat menjadi piranti simbolis dan identitas. Objek kriya retro sebagai wahana dan sarana biutifikasi hingga memperoleh derajat legitimasi artistik.

Hadirin yang saya muliakan,

Retro sebagai Fenomena Budaya

Retro dimaknai sebagai 'gaya lama' atau 'kuna', 'abadi' atau 'klasik' (Guffey 2006, 9). Predikat gaya lama seolah menjadi sebuah keharusan dalam berbagai kategori produk (Brown 2001, v). Istilah retro sendiri berasal dari *retrospection*, *retrograde*, *retrogressive* (Guffey 2006; Reynolds 2011) yang merujuk pada kecenderungan budaya, citarasa personal, keusangan teknologi, dan gaya abad pertengahan (Guffey 2006, 9).

Lebih dari itu, retro adalah pandangan hidup yang melaluinya, nilai dan adat istiadat masa lalu dilekatkan untuk mengabadikan masa lampau (Guffey 2006, 10 dan 24). Dalam pengertian lain retro dimaknai sebagai pelestarian estetika, pemujaan kesadaran diri terhadap stilisasi dari suatu periode seni yang diekspresikan secara kreatif melalui percampuran dan sitasi guna membangun keindahan banyak hal terkait dengan budaya populer masa lampau yang relatif baru (Reynolds 2011, xii-xiii).

Retro adalah fenomena modernisasi yang sedang meledak (*booming*) saat ini (Sielke 2019: 1) ditandai oleh pemujaan kesadaran diri terhadap stilisasi periode (Reynolds 2011, xii-xiii). Berawal dari kebangkitan *Art Nouveau* tahun 1960-an (Guffey 2006, 8) dan mencapai popularitasnya sebagai budaya retro pada abad ke-21 (Hogarty 2017, 1). Akseptabilitas dan popularitas retro tidak semata-mata sebagai refleksi diri, dan reinterpretasi masa lampau, tetapi mampu pengabaikan atau mencairkan batas-batas seni 'tinggi' dan 'rendah' (Guffey 2006, 21).

Fenomena budaya retro merasuk ke dalam berbagai bidang, seperti makanan (Betty 2009; Rodgers & Maclean 2012), kartun (Hart 2005), desain perhiasan (Haab 2004), digital (Gordon 2004), pemasaran (Brown 2001), rajut (Cornell & Lampe 2008), kliping (Watanabe, Eads, & Dewberry 2005), budaya populer (Weiss 2013), desain (Harris 2015), dan lain-lain. Retro juga terus menjadi pemikiran di masa depan (Guffey 2006; Greer 2017; Boyle and Kao 2017).

Hadirin yang saya muliakan,

Objek Kriya Retro

Pengabdian masa lampau tampak dalam praktik produksi dan konsumsi terhadap berbagai objek retro. Objek retro adalah kombinasi antara kedekatan sensual dan kehadiran aktual dengan masa lampau yang memfasilitasi hadirnya imajinasi, interpretasi, dan fantasi (Jenß 2004, 398).

Objek atau produk retro hadir dalam beragam modus, baik repetisi (atau reproduksi atau imitasi), reinterpretasi, dan/atau kreasi. Produk retro-repro adalah objek yang semata-mata dihasilkan melalui praktik reproduksi atau replikasi dari satu desain produk masa lampau. Produk

retro-reinterpretasi adalah gubahan atas produk versi lebih awal dan yang telah lama ditinggalkan. Produk retro-kreasi adalah produk hasil kreasi yang inspirasi desainnya berasal dari bentuk-bentuk retro lainnya. Dalam hal ini produk retro bukan reproduksi atau reinterpretasi dari produk sebelumnya, melainkan produk baru yang menggabungkan elemen-elemen visual dari periode historis sebelumnya (Fort-Rioche and Ackermann 2013, 497).

Objek kriya retro adalah benda-benda buatan manusia (Rissati 2007, 22), sebagai hasil refleksi atau konstruksi gagasan, tema, atau nilai tertentu (Preziosi 2009, 8), yang terwujud dalam bentuk keramik, tekstil, sulam, perhiasan, peralatan makan, senjata, furnitur, busana, kaligrafi, mainan, dan lain-lain (Boden 2000, 290). Objek kriya retro menggunakan metode, teknik, bahan tradisional (Fillis 2012, 24), dan/ atau non-konvensional (Chutia dan Sarma, 2016, 107), untuk melayani fungsi praktis (fungsional), representasi, figuratif, dan referensi diri (Dormer 1994, 37). Melalui reproduksi (replikasi /repetisi), reinterpretasi, dan/ atau kreasi (Fort-Rioche dan Ackermann 2013, 497), digunakan untuk membangkitkan rasa masa lampau (Guffey 2006, 15; Castellano, Ivanova, Adnane, Safraou, and Schiavone 2013, 386; Brown, Kozinets, and Sherry Jr. 2003, 19).

Hadirin yang saya muliakan,

Praktik Biutifikasi

Saat ini kita mengalami ledakan estetika, yakni melengkapi berbagai realitas dengan elemen-elemen estetika. Tindakan demikian disebut sebagai estetikasi, yakni sesuatu yang tidak estetik dibuat atau dipahami sebagai estetik (Welsch 1996, 2 dan 7). Istilah senada

lainnya adalah biutifikasi, yakni tindakan artistik untuk memperoleh respon estetik (Brielmann, Nuzzo, and Pelli 2021, 1).

Menurut Artur Danto, biutifikasi adalah domain Keindahan Realitas Ketiga, yakni hasrat untuk memiliki keindahan yang didorong oleh tindakan memperindah semata (Danto 2003, 68 dalam Neumark 2013, 238). Tindakan atau praktik biutifikasi sekecil apapun memiliki arti yang sangat penting (Neumark 2013, 244) karena dapat menciptakan pengalaman (Cahill 2003, 43), seperti: kesenangan, keinginan melanjutkan pengalaman, merasa hidup, perasaan bahwa pengalaman adalah keindahan untuk semua orang, hubungan perasaan dengan pengalaman, kerinduan, perasaan bebas dari keinginan, pengembaraan pikiran, kagum atau takjub, ingin lebih memahami pengalaman, dan/ atau merasakan pengalaman (Brielmann, Nuzzo, and Pelli 2021, 2).

Hadirin yang saya muliakan,

Biutifikasi Ruang Domestik

Rumah bukan entitas material semata, melainkan harapan dan impian (Ureta 2007, 314). Sebuah panggung kehidupan sehari-hari yang mengorganisasikan ruang domestik, aktivitas, dan objek guna mengekspresikan relasi timbal-balik antara karakteristik afeksi (sikap) dan spasial interior rumah (Lawrence 1987, 166).

Rumah lebih dari sekadar inti teritorial dan prinsip penataan ruang, melainkan sebagai entitas kompleks yang menentukan dan ditentukan oleh faktor budaya, sosiodemografi, psikologi, politik, dan ekonomi (Lawrence 1987, 155). Melalui rumah kita memperoleh



Furnitur masa lalu dihadirkan kembali pada rumah masa kini
(Dok. Instagram Griya AntikJoy, 2021)

keteraturan, identitas, konektivitas, kehangatan, surga, dan perlindungan fisik (Borg, Sells, Topor, Mezzina, Marin, and Davidson 2005, 243).

Rumah dalam keseharian merupakan projek status sosial, modal budaya, dan pengelolaan memori yang cermat. Rumah menjadi bagian tidak terpisahkan dari nostalgia (Moran 2004, 608) dan rumah menjadi mesin memori (Hurdley 2013, 81). Biutifikasi ruang domestik dilakukan dengan berbagai cara pada berbagai area. Biutifikasi dapat dilakukan secara pribadi dalam kehidupan sehari-hari, seperti menata rumah, menyapu lantai, atau menempatkan objek (Neumark 2013, 238).

Ranah biutifikasi ruang domestik dalam hal ini rumah mencakup pagar, taman, pintu gerbang, pintu rumah, jendela hingga berbagai ruang di dalam rumah. Rumah berikut objek yang ada di dalamnya lebih dari sekadar tempat berlindung dari rutinitas sehari-hari, tetapi merupakan sistem yang sangat kompleks, yang mengorientasikan diri kita dalam ruang, waktu, dan masyarakat (Ureta 2007, 314).

Pagar rumah merupakan penanda teritori dan otoritas kepemilikan, tetapi lebih dari itu adalah identitas dan citarasa estetika pemiliknya. Pagar rumah sebagai tonggak dan monumen capaian keberhasilan. Pagar rumah dengan demikian menjadi medium nostalgia dan memori atas perjuangan kepemilikan teritori. Biutifikasi atau estetikasi pagar rumah dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya adalah melalui daurulang material, objek atau elemen estetis masa lampau. Praktik biutifikasi adalah aktivitas menghias atau memperindah, mengubah, memodifikasi, dan mengadaptasi (Omar, Endut, & Saruwono 2012, 329).

Pintu rumah tidak luput dari biutifikasi. Pintu rumah tidak hanya diperankan sebagai fasilitasi akses dan mobilitas aktivitas dan faktor keamanan, tetapi juga identitas dan citarasa personal. Pintu menjadi medium ekspresi dan rekaman nostalgia dan memori masa lampau. Pintu dan dekorasi yang ada padanya, apakah dalam bentuk kolase objek yang dilekatkan, diimbuhkan, dan/ atau dikreasikan menjadi identitas dan ekspresi nostalgia dan memori personal. Orang mempersonalisasi rumahnya sesuai dengan kebutuhan pribadi (Omar, Endut, & Saruwono 2012, 329) dan memori pribadi (Hurdley 2013, 81).

Ruang di dalam rumah menjadi zona terluas dalam praktik personalisasi rumah. Berbagai perabot, seperti meja, kursi, gebyog, dan lampu menjadi elemen estetika yang ada diorganisasikan sebagai tindakan biutifikasi. Keberadaan furnitur berupa meja, kursi, almari, dan perabotan lain tidak hanya dialaskan karena fungsi praktisnya semata. Objek-objek itu memiliki peran yang tidak kalah penting yakni sebagai instrumen dan elemen estetika yang menginfus ranah batin. Biutifikasi rumah adalah situs pertukaran dimana estetika memori dan estetika pengalaman saling mempengaruhi (Neumark 2013, 245).

Selain itu objek yang berakar pada warisan budaya masa lampau menjadi objek memori. Betapa banyak objek-objek masa lampau menjadi strategi biutifikasi ruang domestik. Berbagai perabotan bergaya lama memperoleh panggung baru di ruang domestik banyak kalangan. Furnitur bergaya masa lampau tidak menjadi instrumen penghias sesuatu, tetapi juga merepresentasikan identitas diri dan citarasa pemiliknya. Manipulasi benda dan barang dalam rumah adalah aktivitas merekonstruksikan



Objek kriya retro pada furnitur ruang publik
(Dok. Andry Prasetyo, 2021)

identitas, material, perasaan, dan ideologi yang diperlukan untuk membentuk rasa memiliki kembali (Neumark 2013, 239).

Budaya masa lampau tidak hanya dijadikan sebagai referensi visual, tetapi sekaligus penegas atas literasi budaya. Objek dan penempatannya di dalam rumah tidak bersifat acak, melainkan bersifat selektif dan teratur agar tampil unik dan khas (Ureta 2007, 328). Meja, kursi, almari, dan objek-objek estetika lain menjadi ornamen interior rumah di satu sisi dan menjadi objek memori dan koleksi di sisi lain (Hurdley 2013, 81). Objek yang disimpan di dalam rumah merupakan penanda memori (Money 2007, 367) yang pada satu saat secara publik dapat diperankan sebagai penanda status, gaya atau citarasa, tetapi pada saat yang lain secara pribadi merupakan ekspresi identitas diri, hubungan keluarga atau harga diri (Woodward 2001, 121).

Hadirin yang saya muliakan,

Biutifikasi Ruang Publik

Biutifikasi juga dapat dilakukan secara komunal atau kolektif dan dalam skala besar untuk melakukan pembaruan kota (Neumark 2013, 238). Biutifikasi kota mencakup banyak bidang, seperti penataan atau pembaruan bangunan publik, bangunan perkantoran, rumah hunian warga, ruang publik, taman kota, jalan raya, pedestrian, infrastruktur jalan, dan fasilitas publik lainnya.

Biutifikasi kota menjadi penting karena kota merupakan lingkungan pembangkit rasa tempat dan ikatan mendalam di antara warga. Kota memungkinkan terbentuknya pengalaman, memori, sejarah, dan hubungan warga (Aziz and Ahmad 2012, 275). Biutifikasi kota menjadi instrumen untuk mengekspresikan nilai dan

budaya, mengedukasi warga dan juga memberi kesan bagi pengunjung (Espuche, Guardia, Monclús & Oyón 1991, 149).

Biutifikasi, dalam konteks ruang publik berkaitan dengan menghilangkan atau menyaring objek-objek yang dianggap jelek/sumbang dan menambahkan objek-objek yang menarik (Stewart *et al.* 2019, 200). Sebagai sebuah gerakan, biutifikasi adalah upaya bersama membuat sesuatu yang secara keseluruhan menjadi lebih menyenangkan (Munro 1966, 92).

Estetika kota dapat dicapai dengan mengkombinasikan elemen-elemen seperti furnitur jalan, sepeda, mobil, bus, dan papan iklan berikut variasi warnanya yang mampu mengaksentuasi irama dan keberlangsungan lalu-lintas visual. Objek-objek seperti patung dan keramik, pot bunga, papan iklan, warna rumah dan fasilitas publik, pepohonan, tempat parkir, lampu jalan, bentuk dan bangunan struktural, warna kontras dan harmoni jalan, penggunaan warna psikologis, dan iklan serta dekorasi lainnya menjaga keindahan lingkungan (Espuche, Guardia, Monclús & Oyón 1991, 547).

Biutifikasi ruang publik menjadi perhatian berbagai kota. Ruang publik mencakup gedung perkantoran, rumah makan, mall, taman kota, jalan raya, dll. Ruang publik tidak luput dari tindakan biutifikasi. Tindakan demikian banyak dilakukan oleh berbagai kota di Indonesia, diantaranya adalah Yogyakarta dan Surakarta. Secara historis kedua kota tersebut adalah pusat pemerintahan di masa lampau dan peran itu kini berubah menjadi pusat budaya. Yogyakarta dan Surakarta merupakan sentrum (sub) budaya Jawa. Sebagai pusat budaya, pancaran aura budaya dari kedua kota tersebut meluber dan dapat dirasakan di

berbagai ruang publik, seperti bangunan perkantoran, pusat perbelanjaan, jalan, pedestrian, terminal, taman kota, warung makan, kedai kopi, dan lain-lain.

Jalan kota sebagian dikecualikan penggunaan material aspal, sebaliknya diganti dengan batu/paving ornamentis. Marka jalan, papan penunjuk arah ditulis dengan bahasa Jawa yang sisi pinggirnya diaksentuasi dengan ornamen tradisional. Jalan dilengkapi dengan berbagai fasilitas seperti lampu, furnitur, dll yang tidak hanya memberi kesan menarik, tetapi juga diikat oleh pemenuhan kebutuhan akan nostalgia dan memori bagi warganya. Pada wilayah budaya seperti Yogyakarta dan Surakarta, idiom visual dan bentuk sebagai identitas kota yang berakar pada warisan budaya (keraton) masa lampau menjadi rujukan. Furnitur berupa kursi berbahan kayu jati dengan aksan dan guratan serat lembut dan unik berpadu dengan material logam yang kokoh menghiasi trotoar dan pedestrian. Bentuk, struktur, dan ornamentasi furnitur membawa ingatan reputasi artistik masa lampau yang sayang ditinggalkan atau dilupakan. Sebaliknya, objek-objek itu menyita mata dan perhatian untuk kembali mengenang puncak-puncak kejayaan seni masa lampau. Mereka dihidupkan kembali dan dikreasi ulang serta dihadirkan di ruang publik untuk memfasilitasi kebutuhan atas kenangan yang pernah dialami warga.

Restoran dan/atau warung makan tidak hanya sebagai situs pemenuhan rasa lapar, tetapi juga wahana rileksasi. Rumah-rumah tradisional dalam berbagai tipologinya diperankan kembali, diubah statusnya dari ranah privat ke ranah publik. Kuliner menjadi tradisi baru, bukan hanya kenikmatan rasa makanan, tetapi rasa kenyamanan atas puncak-puncak artistik warisan budaya masa lampau. Wisata kuliner menjadi kombinasi antara rasa makanan dan rasa budaya material tempo dulu.

Rasa makanan diaksentuasikan melalui peralatan tradisional berupa cobek, kuwali, pengaron, dll. Rasa makanan juga dibentuk oleh meja, kursi, dan objek bergaya lama. Furnitur-furnitur itu dipertahankan atau bahkan ditonjolkan aspek autentisitas dan rasa kunanya. Rasa makanan bukan semata urusan lidah, tetapi juga rasa nostalgia dan memori masa lampau.

Hal yang sama terjadi di warung kopi, kedai kopi, omah kopi, rumah kopi, dan istilah lain-lain terkait dengan kopi. Pada berbagai daerah terjadi ledakan konsumsi dan minum kopi. Warung/kedai/omah/rumah kopi sebagian menggunakan rumah tradisional. Penggunaan warisan budaya material ini menjadi instrumen kenikmatan kopi. Sebagian besar dari situs-situs kopi tersebut, oleh karena alasan keterbatasan lahan dan lainnya, tetap diupayakan memberi kesan rasa masa lampau. Keutuhan rasa kopi diciptakan melalui penggunaan perabot atau furnitur seperti meja, kursi, dan aksesoris lain dari masa lampau. Oleh karena nostalgia merupakan sumberdaya penting bagi kesehatan dan kesejahteraan psikologis (Routledge, Wildschut, Sedikides, and Juhl 2013).

Hadirin yang saya muliakan,

Legitimasi Artistik Kriya Retro

Legitimasi adalah konstruksi kognitif (persepsi dan asumsi) bersama sebagai suatu entitas yang sesuai dengan keyakinan, norma, nilai (Johnso *et al.* 2006, 57), dan definisi yang diterima oleh masyarakat (Suchman 1995, 574). Pada dasarnya legitimasi adalah tentang bagaimana produksi budaya direposisikan atau didefinisikan menjadi budaya artistik yang sah (Baumann 2007, 49). Oleh karena itu proses legitimasi itu tidak pernah berakhir dan



Perabotan lama yang memberi kesan masa lampau
(Dok. Instagram Giya AntikJoy, 2021)

berlangsung terus-menerus (Alexander dan Bowler 2021, 1), hingga sesuatu yang baru dan yang tidak diterima menjadi sah dan diterima (Baumann 2007, 48).

Legitimasi artistik adalah area produksi budaya berbeda yang mencapai legitimasi sebagai seni karena mobilisasi sumberdaya material atau institusional dan melalui wacana yang mengkerangkakan produksi budaya sebagai seni yang sah menurut satu atau lebih ideologi yang ada (Baumann 2007, 51 dan 60). Terdapat tiga faktor penting dalam legitimasi artistik, yakni (1) peluang (faktor eksternal); (2) sumberdaya (faktor internal); dan (3) wacana (Baumann 2007, 52-58).

Hadirin yang saya muliakan,

Industri Kriya Retro

Perspektif retro mengkonsepsikan bahwa semua bentuk dan ekspresi budaya dapat dipastikan mengambil sesuatu dari masa lampau (Guffey 2006, 15), bahwa masa lampau adalah alternatif inovasi (Castellano, Ivanova, Adnane, Safraou, and Schiavone 2013, 385) dan bahwa objek adalah akar pengalaman nostalgia masa lampau (Cross 2015, 11) yang difasilitasi melalui praktik reproduksi, reinterpretasi dan/atau kreasi (Fort-Rioche and Ackermann 2013: 497).

Retro terlahir melalui interseksi antara budaya massa dan memori personal ataupun kolektif (Marchegiani and Phau 2010, 242) atau hasil perpaduan antara perubahan budaya dan teknologi (Hogarty 2017). Industri retro ditopang oleh warisan budaya, tradisi, nostalgia, dan revival (Castellano, Ivanova, Adnane, Safraou, and Schiavone 2013) yang melalui beragam produk retro

menjadi jembatan memori masa lampau, menggugah elemen ingatan, memberikan hiburan dan pesona melalui artefak (Reynolds 2011, xxx).

Industri retro adalah industri yang menawarkan elemen-elemen masa lampau, baik melalui proses maupun produk mutakhir. Industri retro melibatkan imitasi, kebangkitan, kenang-kenangan dan asosiasi terhadap masa lampau (Castellano, Ivanova, Adnane, Safraou, and Schiavone 2013, 387). Industri retro menjadi penting, karena mampu meningkatkan penjualan, merepresentasikan perasaan, mentransendensikan memori masa lampau, dan lebih murah dan efektif untuk menciptakan sesuatu yang baru (Castellano, Ivanova, Adnane, Safraou, and Schiavone 2013, 388-9). Itulah sebabnya produk retro kemudian hadir di mana-mana dan ada di sekitar kita (Brown 2001, v dan vii) dan bahkan kita hidup *di, dari, dan dengan* masa lampau (Reynolds 2011, xxiii).

Objek kriya retro banyak dihasilkan di institusi seni atau industri kriya, seperti keramik (Kasongan, Yogyakarta; Plered, Purwakarta; Dinoyo, Malang; Mayong, Jepara); batik (Laweyan, Surakarta; Trusmi, Cirebon); tenun (Troso, Jepara; Pedan Klaten); furnitur dan ukir kayu (Jepara; Serenan, Klaten); ukir logam (Tumang, Boyolali; Kota Gede, Yogyakarta), dan lain-lain. Objek kriya retro juga dihasilkan dalam skala terbatas dan eksklusif di institusi seni kriya, baik secara personal maupun kolektif.

Hadirin yang saya muliakan,

Sumberdaya Kriya Retro

Legitimasi artistik ditentukan oleh faktor sumberdaya, baik fisik maupun non-fisik (Baumann 2007, 54). Sumberdaya dalam bentuk fisik berkait dengan tata letak institusi dan tempat serta peralatan

atau pasokan. Sementara sumberdaya non-fisik berkait dengan prinsip organisasi, tenaga kerja, dan prestis atau status. Sumberdaya pertama (fisik) membantu pencapaian kerja praktis yang terlibat dalam dunia seni, sementara sumberdaya non-fisik membantu pencapaian kerja simbolik tertentu (Baumann 2007, 55).

Dunia seni menurut Howard S. Becker adalah orang dan organisasi yang memproduksi peristiwa dan objek seni (1976, 703). Keberadaan objek kriya retro ditopang oleh pasar/toko dan penjual/pedagang barang antik, reparator, kebutuhan dan citarasa elit maupun publik, dan wirausahawan estetika.

Pasar barang antik, seperti toko dan penjual barang antik adalah situs penyedia objek kriya retro yang tidak kalah penting peran dan kontribusinya. Mereka bukan kreator, tetapi penyedia objek kriya retro. Ketersediaan pasar barang antik di berbagai daerah menjadi bagian penting dari legitimasi kriya retro.

Akhir-akhir ini muncul institusi seni sebagai reparator objek kriya. Kehadiran institusi ini tidak hanya berada di wilayah perkotaan, tetapi menjangkau lingkungan pedesaan. Reparator objek kriya adalah praktisi retro yang tidak semata-mata sebagai komplementer produsen objek kriya, sebaliknya sebagai kompetitor. Reparator objek kriya mendaur-ulang benda yang rusak, cacat, atau kategori lawasan lainnya. Mereka menyediakan objek kriya secara komersial dengan kualitas estetika yang baik dengan harga terjangkau. Mereka termasuk sebagai wirausahawan estetika (Alexander dan Bowler 2021, 3).

Elit dan publik memiliki citarasa tinggi terhadap objek kriya retro. Akademisi atau kaum intelektual memiliki persepsi tinggi terhadap objek kriya retro. Menurut Alexander dan Bowler, akademisi merupakan salah satu wirausahawan estetika (Alexander dan Bowler 2021, 3). Konsumsi terhadap objek kriya retro sebagai penanda literasi budaya yang dimilikinya. Kebutuhan elit menciptakan peluang bagi produksi budaya (Baumann 2007, 52-53).

Hadirin yang saya muliakan,

Nostalgia dan Memori sebagai Jangkar Kriya Retro

Faktor lain yang membentuk legitimasi artistik adalah wacana, ideologi, dan pengkerangkaan (Baumann 2007, 57). Ideologi adalah semesta gagasan, nilai, dan keyakinan, dimana orang mengekspresikan cara hidup sesuai dengan kondisinya (Hadjinicolaou 1978, 94 dalam Flores 1986, 250; Baumann 2007, 58). Dengan kata lain, legitimasi kriya retro berkait dengan bagaimana gagasan, nilai, dan keyakinan dikerangkakan dan diwacanakan.

Fenomena retro, dalam bidang apapun, tidak terlepas dari pengabdian masa lampau (Guffey 2006, 24) dan masa lampau adalah tentang nostalgia dan memori sebagai jangkar. Oleh karena memori mampu mengorganisasikan masa lampau (Nikelly 2004, 192). Tindakan ini disebut sebagai memori budaya, yakni aktivitas yang terjadi saat ini di mana masa lampau dimodifikasi dan digambarkan kembali secara terus-menerus bahkan terus berlanjut guna membentuk masa depan (Mieke, Crewe, and Spitzer 1999: vii) atau bahkan

diperebutkan, dibentuk, dan dibentuk kembali secara berkelanjutan dari waktu ke waktu (Plate and Smelik 2009, 6).

Memorialisasi masa lalu mendorong identifikasi dan kepemilikan objek masa lampau yang dimediasi melalui replika citra dan gaya (Guffey 2006, 26) guna memberikan harapan, perasaan, dan fantasi kebahagiaan faktual dan momen historis dan kenyamanan konten simbolik (Nikelly 2004, 192). Hal-hal inilah yang mengakibatkan terjadinya perkembangan memori budaya yang didorong oleh akumulasi dan sirkulasi masa lampau dalam budaya material dan visual (Jenss 2015, 1).

Jangkar lain yang mendorong munculnya fenomena retro adalah nostalgia. Nostalgia berasal kata dari *nóstos* yang berarti kembali (ke tanah air) dan *álgos* yang berarti penyakit “rindu” (Sielke 2019: 5). Nostalgia bertindak selaku wahana bernilai untuk mengingat kontribusi orang lain dalam hidup kita, perkembangan kita, identitas kita (Batcho 1998, 430).

Nostalgia berfungsi memperkuat rasa kesinambungan diri dan identitas, mengurangi rasa keterasingan atau kesepian dengan memperdalam rasa keterhubungan dengan yang lain (Batcho 1998, 430). Jadi, nostalgia bukan hanya kepemilikan tentang masa lampau, tetapi juga rasa, baik melalui penglihatan, suara, aroma, dan citarasa yang mampu membangkitkan memori dan keinginan memperbarui sensa dan indera (Cross 2015, 5). Oleh karena nostalgia memungkinkan masa lampau yang dicita-citakan menjadi tempat kedekatan, kehadiran, dan keaslian (Sielke 2019: 6).

Nostalgia dikristalisasikan secara budaya, nostalgia bentuk ditransmutasikan secara simbolis sebagai perangkat seni untuk memberi dampak (Davis 1979, 73).

Melalui nostalgia asupan pengalaman estetika dijaga guna membangkitkan objek seni. Nostalgia juga menjadi modal estetika, sejenis kode atau pola elemen simbolik, yang bertindak sebagai pengganti rasa dan suasana (Davis 1979, 73). Seni berkembang dengan nostalgia dan bahwa secara silmultan seni memberikan bentuk dan menyediakan substansi pengalaman nostalgia (Davis 1979, 73). Hal ini sekaligus menegaskan bahwa tidak ada nostalgia tanpa retro (Sielke 2019: 8).

Wacana kriya retro juga berkaitan dengan retrotipisasi. Retrotipisasi adalah proses manipulasi untuk mengembalikan perasaan dan nilai nostalgia masa lampau (Niemeyer 2014, 13) atau menciptakan pretensi guna membangkitkan masa lampau, meski hanya melalui kualitas esensialnya (Pickering and Keightley 2014, 91). Retrotipisasi dapat dicapai melalui: (1) repetisi, yakni produk retro berdasar pada reproduksi atau replikasi dari produk masa lampau; (2) reinterpretasi, yakni produk retro berdasar pada gubahan atas produk versi lebih awal dan yang telah lama ditinggalkan; dan (3) kreasi, yakni produk repro berdasar desain bentuk retro yang menggabungkan elemen-elemen visual dari periode historis sebelumnya (Fort-Rioche and Ackermann 2013: 497).

Nostalgia bukan hanya kerinduan atas ruang dan waktu tentang masa lampau (Niemeyer 2014, 1), tetapi juga rasa (Cross 2015, 5). Oleh karena nostalgia adalah wahana bernilai yang berfungsi memperkuat rasa kesinambungan diri dan identitas, mengurangi rasa keterasingan atau kesepian dengan memperdalam rasa keterhubungan dengan yang lain (Batcho 1998, 430). Nostalgia menjadi mekanisme pertahanan dalam membentuk dan menjaga identitas secara keberlanjutan dan menawarkan perlindungan melawan perasaan

atas peralihan waktu yang cepat dan tidak berbekas, serta sebagai teknik untuk membawa kehangatan dan vitalitas untuk saat ini (May 2016, 4-5).

Melalui nostalgia, apa yang hilang dari masa lampau dapat diperankan, diulang, direkonstruksi, digelar, dipikirkan, dan dipulihkan kembali melalui tindakan artifisial (Niemeyer 2014, 3) atau ditemukan, dicampur, dan dicita-citakan menjadi bahan baku kebaruan (Guesdon & Guern 2014, 70) yang dikristalisasi secara budaya (Davis 1979, 73). Seni berkembang bersama nostalgia dan secara simultan seni memberikan bentuk dan menyediakan substansi pengalaman nostalgia (Davis 1979, 73) melalui objek (Cross 2015, 11).

Selain nostalgia, ideologi kriya retro dipengaruhi oleh memori budaya, baik personal maupun kolektif (Mieke, Crewe, and Spitzer 1999: vii). Memori budaya didorong oleh akumulasi dan sirkulasi masa lampau dalam budaya material dan visual (Jenss 2015, 1) seringkali diperebutkan, dibentuk, dan digarap kembali secara berkelanjutan dari waktu ke waktu (Plate and Smelik 2009, 6). Tindakan memorisasi budaya seperti ini yang memungkinkan masa lampau dimodifikasi dan digambarkan kembali secara terus-menerus dan bahkan terus berlanjut guna membentuk masa depan (Mieke, Crewe, and Spitzer 1999: vii).

Materialisasi memori, seperti kepemilikan barang-barang pribadi (suvenir, foto, pusaka, antik, dan hadiah) dapat membangkitkan rasa masa lampau yang kuat (Brown, Kozinets, and Sherry Jr. 2003, 19). Barang antik maupun warisan budaya sebagai objek buatan manusia dari masa lampau menyampaikan gagasan yang sangat bernilai (Eriksen 2014, 2).



Mahasiswa Prodi Desain Mode Batik ISI Surakarta, Feriana Laras Nastiti, menjadi juara 1 di kompetisi yang diadakan PT Milangkori Persada
(Sumber: dokumen Prodi Desain Mode Batik).

Objek, citra, dan representasi seperti itu berperan sebagai teknologi memori, yang melaluinya memori dibagi bersama, diproduksi, dan dimaknai (Sturken 1997, 9). Objek yang bertindak sebagai memori terjadi karena beberapa alasan. Pertama, objek dapat dikoleksi sebagai perabot, objek membentuk gambar masa lalu kita. Kedua, objek menstimulasi ingatan. Ketiga, objek membentuk rekaman, memori hidup, gudang informasi melampaui pengalaman individu (Kwint, Breward & Aynsley 1999, 2).

Hadirin yang saya muliakan,

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa masa lampau adalah bagian tidak terpisahkan dari kehidupan saat ini pun juga masa mendatang. Masa lampau laksana gudang penyimpanan nostalgia dan memori yang setiap saat dapat diundang, dihadirkan, dan direpresentasikan kembali guna memberi warna dan nuansa saat ini tanpa kehilangan arah masa depan.

Nostalgia dan memori menjadi jiwa dan semangat biutifikasi, baik secara pribadi maupun kolektif, dari ruang domestik hingga ruang publik. Jiwa dan semangat itu dihadirkan kembali melalui objek kriya retro guna merawat nostalgia dan memori masa lampau.

Kriya retro memperoleh legitimasi sebagai seni atas kehadiran langsungnya dalam kehidupan sehari-hari masa kini baik secara personal maupun komunal, baik di ruang domestik maupun publik. Eksistensi kriya retro didukung oleh industri kriya yang menghasilkan produk melalui metode reproduksi, reinterpretasi, dan kreasi. Kriya retro didukung oleh sumberdaya, pasar/ toko, pedagang, wirausahawan estetika, dan rep erator yang siap menyediakan objek kriya retro.

Hadirin yang saya muliakan,

Mengakhiri pidato ilmiah ini, saya ingin mengekspresikan rasa terima kasih dan apresiasi setinggi-tingginya kepada para pihak yang telah berkontribusi penting bagi hidup saya dan keluarga, baik secara pribadi maupun secara institusi.

Pertama dan utama saya panjatkan puji syukur ke hadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya saya dapat melaksanakan tugas-tugas kedosenan, baik sebagai pengajar, peneliti, dan pengabdian bagi masyarakat dengan baik. Dan oleh karena itu jabatan akademik sebagai guru besar yang saya peroleh semata-mata karena karunia dan ridlo dari Allah SWT semata.

Saya mengucapkan terima kasih tiada terhingga kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Sumidjan (almarhum) dan Emak Nyemok (almarhumah) yang telah melahirkan, merawat, membesarkan, dan membimbing saya sehingga saya dapat meraih cita-cita seperti sekarang ini. Saya tidak mampu dan tidak akan pernah mampu membalasnya. Hanya doa yang bisa saya panjatkan semoga semua yang telah dilakukan terkonversi menjadi amal baik beliau semata dan mendapat tempat yang layak di sisi-Nya. Aamin YRA.

Mertua saya, Bapak Ali Sudarmo (almarhum) dan Ibu Kusri (almarhumah) beserta keluarga besarnya adalah pribadi-pribadi yang sangat berjasa untuk saya dan keluarga. Beliau berdua telah berhasil mengantarkan anaknya, Atik Kusmiati, S.Pd menjadi guru matematika dan menjadi mitra hidup saya selamanya. Semoga semua yang telah dilakukan terkonversi menjadi amal baik beliau semata dan mendapat tempat yang layak di sisi-Nya. Aamin YRA.

Ucapan terima kasih terkhusus saya sampaikan kepada istri tercinta, Atik Kusmiati, S.Pd dan kedua ananda tercinta Mandira Citra Perkasa, S.Sn (almarhum) dan Sekar Ayu Asmara. Mereka telah mendermakan berbagai kebaikan, mengorbankan waktu, pikiran, dan perasaan. Mereka adalah orang-orang terbaik yang setiap saat hadir memberi dukungan dan semangat hidup dalam suka dan duka. Khusus kepada ananda tercinta Mandira Citra Perkasa, S.Sn (almarhum), capaian ini adalah bagian dari dan kebaikan untuk dirimu, Dik. Semoga amal kebaikanmu diterima dan dilipatgandakan serta mendapat tempat yang layak di sisi Allah SWT. Aamiin YRA. Kepada istri tercinta, yang dalam tiga tahun mendatang akan menjalani purna tugas sebagai guru PNS, anggaplah capaian ini menjadi hadiah untukmu. Kepada ananda Sekar Ayu Asmara, capaian ini kiranya tidak menjadi beban, melainkan sebagai penyemangat dalam menekuni dan mendalami dunia binatang.

Saya mengucapkan terima kasih kepada kakanda tercinta: 1) Prof. Drs. SP. Gustami, SU dan Bu Dhe Harti; 2) Drs. E. Gunawi, MA., dan Bu Dhe Dwi (almarhumah); 3) Bu Dhe Nombok; dan 4) Bu Dhe Ngarti beserta keluarga besar masing-masing yang telah memberi naungan dan bimbingan hidup selama ini. Semoga Allah SWT melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, dan kemudahan. Aamiin YRA.

Capaian ini tidak terlepas dari andil besar para guru saya. Oleh karena itu saya menyampaikan terima kasih kepada seluruh guru yang telah mendidik dan memberi bekal pengetahuan sejak saya belajar di SD Negeri Mojowarno, SMP Negeri Kaliori, dan SMA Negeri 9 Yogyakarta. Terima kasih saya sampaikan kepada para dosen Program Studi (Prodi) Kriya, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta yang telah memberi

bekal pengetahuan dan keterampilan sehingga saya dapat menyelesaikan S-1. Terima kasih juga saya sampaikan kepada para dosen S-2 dan S-3 Prodi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa, Sekolah Pascasarjana, UGM Yogyakarta yang secara berturut-turut saya dapat meraih gelar magister dan doktor. Ucapan khusus saya sampaikan kepada Prof. Dr. R.M. Soedarsono (almarhum) dan Prof. Dr. Timbul Haryono, M.Sc selaku promotor dan ko-promotor disertasi saya. Semoga budi baik kedua beliau menjadi amal kebaikan di dunia dan di akhirat. Aamiin YRA.

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada para kolega dosen dan Ketua Prodi Desain Mode Batik, Keris dan Senjata Tradisional, dan Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI Surakarta yang telah mendukung dan meloloskan usulan kenaikan jabatan guru besar saya. Terima kasih juga saya sampaikan kepada para dosen di lingkungan Fakultas Seni Rupa dan Desain dan Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Surakarta yang telah mendukung usulan kenaikan jabatan guru besar saya.

Terima kasih saya sampaikan kepada Tim Penilai Angka Kredit Fakultas dan Senat Fakultas Seni Rupa dan Desain dan Tim Penilai Angka Kredit Institut dan Senat ISI Surakarta yang secara berturut-turut telah melakukan verifikasi dan validasi serta meloloskan dan memberikan pertimbangan atas usul kenaikan jabatan hingga terbit dan turunnya SK kenaikan jabatan dan SK Guru Besar saya dapat terwujud.

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada seluruh Tim Penilai Angka Kredit Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi yang telah melakukan verifikasi, validasi, dan menjustifikasi usulan angka kredit jabatan akademik guru besar saya. Terima kasih saya sampaikan kepada Bapak Prof. Nizam, Ph.D selaku Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi yang telah

mengesahkan SK angka kredit guru besar dan Bapak Nadiem Anwar Makarim, B.A., M.B.A., selaku Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia yang telah menerbitkan SK guru besar saya.

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada Prof. Dr. Soetarno, DEA; Prof. Dr. Setiawan Sabana, M.Sc.; Prof. Dr. Dwi Marianto, MFA., MA; dan Prof. Dr. Kasiyan, M.Hum yang secara berturut-turut telah menelaah karya ilmiah dan memberikan masukan atas usulan angka kredit saya.

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada teman ngobrol dan diskusi, Taufik Murtono, M.Sn; Wahyu Novianto, M.Sn; Dr. Ponimin, M.Hum; Dr. Ranang AS., S.Pd., M.Sn; Dr. Drs. RM. Pramutomo, M.Hum; Didik Satriana M.Sn; Doni Yuwono S.Kom., MM.; Mbah Narto UP; Bintang Aditya Siswanto; Candra Aan Setiawan, S.Kom.; Kenthut; dan Suradi. Mereka adalah figur pencerah dan sekaligus penghibur dalam berbagai kesempatan. Mereka, dalam berbagai kapasitas dan kesempatan, seringkali menjadi pemasok dan pemantik wacana-wacana serius di antara momen gopi, rebahan, dan kelakar.

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada Para Ketua dan Jajaran Pimpinan STSI Surakarta dan Para Rektor dan Jajaran Pimpinan ISI Surakarta terdahulu yang telah memberikan berbagai kebijakan, peran, kepercayaan, peluang, dan kesempatan dalam mendukung pengembangan karir saya sebagai dosen di ISI Surakarta hingga saat ini. Ucapan terimakasih saya sampaikan kepada Rektor ISI Surakarta Periode 2021-2025 dan Jajarannya berikut Panitia yang telah menyiapkan segala sesuatu sehingga pengukuhan ini dapat terlaksana dengan baik.

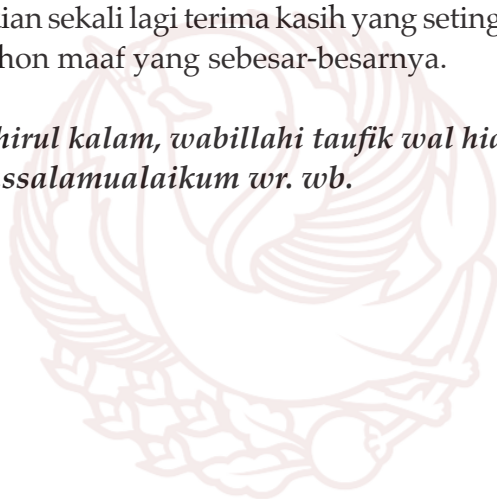
Saya menyadari bahwa apa yang saya raih saat ini bukanlah sesuatu yang mudah dan bukan pula hasil jerih payah diri saya sendiri semata. Usaha, kerja keras,

dan komitmen diri adalah syarat yang diperlukan dalam melaksanakan Tri Dharma PT dan khususnya di bidang penelitian dan publikasi. Berbagai pihak, kolega dosen, mahasiswa, dan berbagai mitra lainnya telah berkontribusi penting atas apa yang saya raih. Dan lebih dari segalanya adalah ridlo dari Allah SWT.

Terakhir, saya mengucapkan terima kasih dan permohonan maaf yang sebesar-besarnya kepada teman dan kolega yang tidak bisa saya sebut satu per satu. Semoga apa yang telah mereka lakukan menjadi amal kebaikan semata. Aamiin YRA.

Sekian sekali lagi terima kasih yang setinggi-tingginya dan mohon maaf yang sebesar-besarnya.

*Akhirul kalam, wabillahi taufik wal hidayah.
Wassalamualaikum wr. wb.*



KEPUSTAKAAN

- Alexander, Victoria D. and Bowler, Anne E. ((2021). Contestation in aesthetic fields: Legitimation and legitimacy struggles in outsider art. *Poetics*. 84: 1-16. <https://doi.org/10.1016/j.poetic.2020.101485>
- Batcho, Krystine Irene. (1998). Personal Nostalgia, World View, Memory, and Emotionality. *Perceptual and Motor Skills*. 87: 411-432. <http://dx.doi.org/10.2466/pms.1998.87.2.411>
- Baumann, Shyon. (2007). A general theory of artistic legitimation: How art worlds are like social movements. *Poetics*. 35: 47-65. <https://doi.org/10.1016/j.poetic.2006.06.001>
- Becker, Howard S. (1974). Art as Collective Action. *American Sociological Review*. 39(6), 767-776.
- Becker, Howard S. (1976). Art Worlds and Social Types. *American Behavior Scientist*. 19(6): 703-718. doi: 10.1177/000276427601900603
- Brielmann, Aenne A., Nuzzo, A., and Pelli, Denis G. (2021). Beauty, the feeling. *Acta Psychologica*. 219: 1-12. doi:10.1016/j.actpsy.2021.103365
- Brown, Stephen. (2001). *Marketing - the Retro Revolution*. London, Thousand Oaks, New Delhi: Sage Publications.
- Brown, Stephen; Kozinets, Robert V.; and Sherry Jr., John F. (2003). Teaching Old Brands New Tricks: Retro Branding and the Revival of Brand Meaning. *Journal of Marketing*, 67(3): 19-33. DOIdoi:10.1509/jmkg.67.3.19.18657
- Cahill, Ann J. (2003). Feminist Pleasure and Feminine Beautification. *Hypatia*. 18(4): 42-64. doi: 10.1111/j.1527-2001.2003.tb01412.x

- Canclini, N.G. (1995). *Hybrid Cultures: Strategies for Entering and Leaving Modernity*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Castellano, S., Ivanova, O., Adnane, M., Safraou, I., and Schiavone, F. (2013). Back to the future: adoption and diffusion of innovation in retro-industries. *European Journal of Innovation Management*. 16(4) : 385-404. Ddoi: 10.1108/EJIM-03-2013-0025
- Cahill, Ann J. (2003). Feminist Pleasure and Feminine Beautification. *Hypatia*. 18(4): 42-64. doi 10.1111/j.1527-2001.2003.tb01412.x
- Cornell, Kari and Lampe, Jean (Eds.). (2008). *Retro Knits Cool Vintage Patterns for Men, Women, and Children from the 1900s through the 1970s*. Minneapolis: Voyageur Press.
- Coskuner-Balli, Gokcen and Ertimur, Burçak. (2016). Legitimation of hybrid cultural product: The case of American Yoga. *Marketing Theory*. 1–21. doi: 10.1177/1470593116659786
- Cross, Gary. (2015). *Consumed Nostalgia: Memory in the Age of Fast Capitalism*. New York: Columbia University Press.
- Davis, Fred. (1979). *Yearning for Yesterday: a Sociology of Nostalgia*. New York and London: The Free Press.
- Dormer, P. (1994). *The Art of the Maker: Skill and Its Meaning in Art, Craft and Design*. London: Thames and Hudson Ltd.
- Eriksen, Anne. (2014). *From Antiquities to Heritage: Transformations of Cultural Memory*. New York and Oxford: Berghahn.
- Espuche, A. G.; Guardia , M.; Monclús, F. J. & Oyón, J. L. (1991). Modernization and Urban Beautification: The 1888 Barcelona World's Fair, *Planning Perspectives*. 6(2), 139-159. <http://dx.doi.org/>

doi:10.1080/02665439108725724

- Flores, Toni. (1986). Art, Folklore, Bureaucracy and Ideology. *Dialectical Anthropology*. 10: 249–264. doi:10.1007/BF02343108.
- Fort-Rioche, Laurence and Ackermann, Claire-Lise. 2013. Consumer Innovativeness, Perceived Innovation and Attitude Towards “Neo-retro”-Product Design. *European Journal of Innovation Management*. 16(4): 495-516. Ddoi: 10.1108/EJIM-02-2013-0013
- Guesdon, and Guern, Philippe Le. “Retromania: Crisis of the Progressive Ideal and Pop Music Spectrality”. Dalam Niemeyer, K. (Ed.). 2014. *Media and Nostalgia: yearning for the past, present and future*. London: Palgrave Macmillan. Pp: 70-80.
- Guffey, Elizabeth E. (2006). *Retro: the Culture of Revival*. London: Reaktion Books.
- Hogarty, Jean. (2017). *Popular Music and Retro Culture in the Digital Era*. New York and London: Routledge.
- Hurdley, Rachel. (2013). *Home, Materiality, Memory and Belonging: Keeping Culture*. New York: Palgrave Macmillan.
- Jenß, Heike. (2004). Dressed in History: Retro Styles and the Construction of Authenticity in Youth Culture, *Fashion Theory*, 8(4): 387-403. <http://dx.doi.org/10.2752/136270404778051591>doi:10.2752/136270404778051591
- Kwint, M., Breward, C. and Aynsley, J. (1999). *Material Memories: Design and Evocation*. London: Bloomsbury Academic.
- Marchegiani, Christopher and Phau, Ian. (2010). Effects of personal nostalgic response intensity on cognitions, attitudes, and intentions. *Journal of Research in Interactive Marketing*. 4(3): 241-256. doi:10.1108/17505931011070596

- May, Vanessa. (2016). Belonging from afar: nostalgia, time and memory. *The Sociological Review*, Vol. 0, pp: 1-16. DOI/doi: 10.1111 / 1467-954X.12402
- Mieke, B., Crewe, J., and Spitzer, L. (Eds.). (1999). *Acts of Memory: Cultural Recall in the Present*. Hanover: University Press of New England.
- Money, Annemarie. (2007). Material Culture and the Living Room: The appropriation and use of goods in everyday life. *Journal of Consumer Culture*. 7(3): 355–377. doi:10.1177 / 1469540507081630
- Moran, Joe. (2004). Housing, memory and everyday life in contemporary Britain. *Cultural Studies*, 18(4): 607-627. doi: 10.1080 / 0950238042000232253
- Munro, Thomas. (1966). "Beautification" Reconsidered. *The Journal of Aesthetic Education*. 1(1): 85-100. <https://doi.org/10.2307/3331354>.
- Neumark, Devora. (2013). Drawn to Beauty: The Practice of House-Beautification as Homemaking amongst the Forcibly Displaced. *Housing, Theory and Society*, 30(3): 237-261, DOI. doi: 10.1080 / 14036096.2013.789071
- Niemeyer, K. (Ed.). (2014). *Media and Nostalgia: yearning for the past, present and future*. London: Palgrave Macmillan.
- Nikelly, Arthur G. (2004). The Anatomy of Nostalgia: From Pathology to Normality. *International Journal of Applied Psychoanalytic Studies*, (1)2: 182-199. doi:[10.1002/aps.66](https://doi.org/10.1002/aps.66)
- Pickering, Michael and Keightley, Emily. "Retrotyping and the Marketing of Nostalgia". In Dalam Niemeyer, K. (Ed.). (2014). *Media and Nostalgia: yearning for the past, present and future*. London: Palgrave Macmillan. pp: 83-94.
- Plate, Liedeke, and Anneke Smelik, (Eds.). (2009). *Technologies of Memory in the Arts*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

- Reynolds, Simon. (2011). *Retromania: Pop Culture's Addiction to Its Own Past*. New York: Faber and Faber, Inc.
- Routledge, Clay; Wildschut, Tim; Sedikides, Constantine; and Juhl, Jacob. (2013). Nostalgia as a Resource for Psychological Health and Well-Being. *Social and Personality Psychology Compass*. 7(11): 808–818. doi: 10.1111/spc3.12070.
- Sielke, Sabine. (2019). Retro Aesthetics, Affect, and Nostalgia Effects in Recent US-American Cinema: The Cases of *La La Land* (2016) and *The Shape of Water* (2017). *Arts*. 8(87): 1-16. doi:10.3390/arts8030087
- Stewart, Simon. (2014). *A Sociology of Culture, Taste and Value*. New York: Palgrave Macmillan.
- Sturken, Marita. (1997). *Tangled Memories: The Vietnam War, the AIDS Epidemic, and the Politics of Remembering*. Berkeley and London: University of California Press.
- Suchman, Mark C. (1995). "Managing Legitimacy: Strategic and Institutional Approaches." *Academy of Management Review*. 20 (3): 571–610. doi:10.5465/amr.1995.9508080331.
- Ureta, Sebastian. (2007). Domesticating Homes: Material Transformation and Decoration Among Lowcome Families in Santiago, Chile. *Home Culture*. 4(3): 311-336. doi: 10.2752/174063107X247341.
- Welsch, Wolfgang. (1996). Aestheticization Processes: Phenomena, Distinction and Prospects. *Theory, Culture & Society*. 13(1):1-24. doi:10.1177/026327696013001001
- Woodward, Ian. (2001). Domestic Objects and the Taste Epiphany: A Resource for Consumption Methodology. *Journal of Material Culture*. 6(2): 115–136. doi:10.1177/135918350100600201
- Welsch, Wolfgang. (1996). Aestheticization Processes: Phenomena, Distinction and Prospects. *Theory, Culture & Society*. 13(1):1-24.

Pendidikan

- 1976 : Lulus SD N Kaliori, Kec. Kaliori, Kab. Rembang
- 1980 : Lulus SMP N Kaliori, Kec. Kaliori, Kab. Rembang
- 1984 : Lulus SMA N 1 IKIP Yogyakarta
- 1990 : Lulus S -1, Jurusan Kriya, FSRD, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- 2000 : Lulus S-2, Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa, Universitas Gadjah Mada Yogyakarta
- 2010 : Lulus S-3, Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa, Universitas Gadjah Mada Yogyakarta

Pengalaman Pekerjaan

- Pekerjaan : Dosen
- Unit Kerja : Jurusan Kriya, FSRD, Program Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Surakarta
- Periode kerja
- 1991 : sampai sekarang sebagai dosen Jurusan Kriya, Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Surakarta
- 1994 - 1995 : Staf Pusat Pengembangan Analisis Instruksional (P2AI) STSI Surakarta
- 1996 - 1997 : Ketua Program Studi Kriya Seni, Jurusan Seni Rupa, STSI Surakarta
- 2000 - 2001 : Kepala UPT Penerbitan STSI Surakarta
- 2001 - 2005 : Ketua Jurusan Seni Rupa, STSI Surakarta
- 2004 - 2005 : Staf Ahli Penjaminan Mutu, Pusat Pengembangan Analisis Instruksional (P2AI) STSI Surakarta

- 2014-2017 : Pembantu/Wakil Rektor I, Institut Seni Indonesia, Surakarta
- 2017-2021 : Rektor, Institut Seni Indonesia, Surakarta

Pengalaman Internasional

- 1996 - Training Course on Folk Arts and Crafts Techniques, SEAMEO-SPAFA, Manila, Philippine.
- 2004 - ASEAN Leadership Exchange program, Seoul, South Korea.
- 2008 - Sandwich Research Program, The Leiden University, Netherland.

Pengalaman Penelitian

- 2000 - "Studi Komparasi Ekspresi Visual Loro Blonyo dan Menongan di Sentolo dan Wonosari, DUE-Like
- 2001 - "Ornamen Tradisional Jawa", DUE-Like
- 2005 - "Motif Hias pada Batik Tradisional Keraton Surakarta", biaya mandiri
- 2010 - "Makan Motif Alas-alasan Batik Keraton Surakarta
- 2012 - Studi Kelayakan Potensi Seni Budaya Sulawesi Selatan dalam Rangka Pendirian Institut Seni Budaya Sulawesi Selatan
- 2012 - Studi tentang gaya seni pada topeng Surakarta, Yogyakarta dan Malang (Kementerian Pariwisata, Republik Indonesia).
- 2013 - 2015 Penelitian Prioritas Nasional Masterplan Percepatan dan Perluasan Pembangunan Ekonomi Indonesia 2011-2015 (PENPRINAS MP3EI 2011-2015), Tahun ke-1 sd ke-3, (Ketua Peneliti)
- 2019-2021 - Pengembangan Tata Kelola Pemasaran Seni Pertunjukan Indonesia Berbasis Digital Terpadu (Ketua Peneliti)

DAFTAR PUBLIKASI

Buku:

Penulis Pertama/Utama

1. *Menghimpun yang Terserak*. Surakarta: ISI Press, 2020
2. *Metode Penelitian Artistik*. Surakarta: ISI Press, 2016.
3. *Motif Batik Khas Mojokerto*. ISI Press Surakarta, 2014.
4. *Studi Tentang Gaya Seni pada Topeng Surakarta, Yogyakarta dan Malang*. Surakarta : ISI Press, 2012.
5. *Desain Keramik Kasongan: Konteks Perubahan Sosial dan Kultural*, Wonogiri: Bina Citra Pustaka, 2004.
6. *Ornamen: Sebuah Pengantar*, Surakarta: Kerjasama antara P2AI dengan STSI Press, 2002.
7. *Teba Kriya*, Surakarta: STSI Surakarta, 2000.

Penulis Bersama

1. "Konsistensi Terminologi, Inventarisasi Potensi, dan Penguatan Infrastruktur dalam Upaya Pelestarian Kriya", dalam Purwito dan Indro Baskoro Miko Putro (ed.), *Kriya: Kesenimbangan dan Perubahan*, Yogyakarta: Penerbit LPPSK. 2009.
2. "Dari Definisi Seni hingga Pendekatan Penelitian Interpretif Simbolik", dalam Kasiyan dan Krisnanto, BP: ISI Yogyakarta, 2008.
3. "Fenomenologi: Pendekatan Alternatif Penciptaan Seni Kriya", dalam Suwarno Wisetrotomo, *Lanskap Kriya: Praksis dan Wacana*, BP: ISI Yogyakarta, 2008.
4. *Arsitektur Nusantara*, dalam Sunarmi, Tri Prasetyo Utomo, dan Guntur. Surakarta: STSI Press, 2007.
5. *Kriya Nusantara*, dalam Soegeng TM, Achmad Sjafi'i, dan Guntur. Surakarta: STSI Press, 2007.

Jurnal Internasional Bereputasi:

Penulis Pertama/Utama

1. A Technical Discourse: The Making of Pendhok Kris. *Wacanaseini*. 2018. Vol. 17: 107- 137. DOI: 10.21315/WS2018.17.4
2. The Artistry and Creative Process in the Making of Malang. *SPAFA*. 2021. Masks in East Java. Vol. 5: 2-27. <https://doi.org/10.26721/spafajournal.2021.v5.636>

Penulis Pendamping

1. Expressing the Robustness of Love in Ceramic Art: A Creative Approach Study. *Anastasis*. 2020. 7(2): 285-306. DOI: 10.35218/armca.2020.2.10
2. The COVID-19 War in Ceramic Arts: Navigating Aesthetic and Symbolic Expressions. 2021. *Aisthesis: Pratiche, linguaggi e saperi dell'estetico*. 14(1): 81-99. DOI: 10.36253/Aisthesis-12056

Jurnal Internasional:

Penulis Pertama/Utama

1. Creation the Batik Motif of Mojokerto Style Based on the Majapahit's Temple Relief as Local Wisdom. *Art and Design Studies*, ISSN 2224-6061, berjudul. 2014. Vol. 17: 8-18. <https://iiste.org/Journals/index.php/ADS/article/download/10812/11116>
2. Hare as a Motif of Batik in Mojokerto. *Jurnal Internasional Art and Design Studies*, ISSN 2224-6061, ". Vol. 37: 44-49. <https://iiste.org/Journals/index.php/ADS/article/download/26864/27556>
3. Alas and Gunung: Their Representation in the Javanese Traditional Batik. *Jurnal Internasional Art and Design Studies*. 2015. Vol. 27: 38-51. <https://iiste.org/Journals/index.php/ADS/article/download/19032/19277>

Penulis Pendamping

1. Therianthropic Embodiment of Garuda Sculpture and Relief. *Internasional Journal of Recent Teknology and Engineering (IJRTE)*. 2019. Vol. 8: 2277-3878. <https://www.ijrte.org/wp-content/uploads/papers/v8i1C2/A11130581C219.pdf>
2. Exploring Self- existence through RajutKejut Craftivism: A case study in Penjaringan Forest, Jakarta. *International Journal of Creative and Arts Studies*. 2020. 7(2): 115-128. <http://journal.isi.ac.id/index.php/IJCAS/article/view/4653/1922>
3. Aesthetic Values of Ornaments in Karawo Textile in Gorontalo. 2018. *Jurnal Internasional Art and Design Studies*,. ISSN 2224-6061(paper) ISSN 2225-059X (online). Vol. 68: 1-10. <https://iiste.org/Journals/index.php/ADS/article/download/44113/45496>
4. Meet the Others: Comprehending Crowdsourcing Graphic Design Practice in Indonesia. *Art and Design Studies*. 2019. Vol. 76: 16-26. DOI: 10.7176/ADS/76-03

Jurnal Nasional Terakreditasi:

Penulis Pertama/Utama

1. Inovasi pada Morfologi Motif Parang Batik Tradisional Jawa. *Panggung*. 2019. 29(4): 373-390. DOI: <http://dx.doi.org/10.26742/panggung.v29i4.1051>
2. Inovasi Desain Motif Parang: Studi Kasus Koleksi Museum Batik Dinar Hadi. *Dinamika Kerajinan Batik*. 2021. 38(1): 29-44. DOI: <http://dx.doi.org/10.22322/dkb.v38i1.6355>
3. A Conceptual Framework For Qualitative Research: A Literature Studies. *Capture: Jurnal Seni Media Rekam*. 2019. 10(2): 91-106. DOI: <https://doi.org/10.33153/capture.v10i2.2447>

4. Ornament on the Pendhok of the Surakarta Kris. *Mudra*. 2018. 33(3): 409-420. DOI: <https://doi.org/10.31091/mudra.v33i3.545>

Penulis Pendamping

1. Keramik Takalar 1981 – 2010: Ragam Bentuk dan Perubahan. *Panggung*. 2019. 29(1): 72-87. DOI:10.26742/panggung.v29i1.815
2. Fungsi Topeng Tembut-Tembut Desa Seberaya Kecamatan Tiga Panah Kabupaten Karo. *Gorga*. 2018. 7(01): 7-14 DOI: <https://doi.org/10.24114/gr.v7i1.10847>
3. Maskot Kota Yogyakarta. *Mudra*, 2020. 35(2): 250-255. DOI:10.31091/mudra.v35i2.1052

Jurnal Nasional:

Penulis Pertama/Utama

1. Artistic Research: the thoughts and ideas of Mika Hannula. *Artistic*. 2020. 7(2): 115-128. DOI: 10.33153/artistic.v1i2.3115

Penulis Pendamping

1. Esensi dan Nilai Seni Poster Pagelaran Wayang Kulit Karya Gestisutis. *Gelar*. 2016. 14(1): 27-37. DOI: <https://doi.org/10.33153/glr.v14i1.1745>
2. Keberadaan Masyarakat Kerek Sebagai Penghasil Kain Tenun Gedog Tuban. *Ornamen*. 2018. 15(2): 181-194. DOI: <https://doi.org/10.33153/ornamen.v15i2.2564>

Prosiding Internasional:

Penulis Pendamping

1. Continuity of Traditional Ceramic Arts in the Socio-cultural Context of Crafters Society. 2018. Prosiding Internasional. 1st International Conference on Advanced Multidisciplinary Research (ICAMR 2018). <https://doi.org/10.2991/icamr-18.2019.116>

2. Rattan Batik:Local Wisdom-based Rattan Furnitures Finishing Industry. 2019. Proceedings of the 1st Seminar and Workshop on Research Design, for Education, Social Science, Arts, and Humanities, SEWORD FRESSH 2019, April 27 2019, Surakarta, Central Java, Indonesia. <http://dx.doi.org/10.4108/eai.27-4-2019.2286919>
3. “Merajut Keberagaman” as A Rajutkejut Craftivism. 2020. Proceeding of the 2nd International Conference on Interdisciplinary Arts and Humanities (ICONARTIES) 2020, ISI Yogyakarta, November 6th. SSRN: <https://ssrn.com/abstract=3799895> or <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3799895>

Kurator:

1. Geliat Tanah Liat antara Ekspresi dan Api, berjudul Memahami Metafor Visual Keramik. Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta 26 Agustus – 16 September 2014.

HKI:

1. Menghasilkan Hak Cipta nomor 085505 berjudul Hare Tarung 31 Agust 2016
2. Menghasilkan Hak Cipta nomor 085506 berjudul Lawangan 31 Agust 2016
3. Menghasilkan Hak Cipta nomor EC00202011313 berjudul Brosur Panduan Merek Senipedia. 26 Maret 2020. <http://repository.isi-ska.ac.id/4348/>
4. Menghasilkan Hak Cipta nomor EC00202011321 berjudul Poster Senipedia. 26 Maret 2020. <http://repository.isi-ska.ac.id/id/eprint/4869>