



Penciptaan seni rupa berbasis riset

I Wayan Setem

Prodi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Indonesia
wayansetem@isi-dps.ac.id

KATAKUNCI

Penciptaan
Seniman
Penelitian
Transformasi
Kreatif

ABSTRAK

Karya seni tercipta melalui perumusan bentuk-bentuk seni dalam proses penciptaan yang memberdayakan intuisi, nalar, dan kognisi. Setiap pencipta dalam proses penciptaan memiliki kecenderungan untuk mengembangkan penalarannya secara spesifik dan mandiri sehingga memiliki kecenderungan yang unik. Dengan demikian, penciptaan karya seni dilandasi oleh kerangka pemikiran dan kerangka sebagai unsur keilmuan dalam metodologi penciptaan seni rupa yang setara dengan penelitian ilmiah. Penciptaan seni sebagai kegiatan ilmiah bertujuan untuk mengubah, menciptakan, merancang, dan menyajikan karya seni secara kreatif, dengan harapan karya yang dihasilkan mampu menawarkan kebaruan dan inovasi. Dalam hal penciptaan, seniman melalui suatu kegiatan yang disebut proses kreatif dengan tahapan penemuan ide, elaborasi, dan visualisasi. Proses penciptaan sebuah karya seni rupa dengan ketiga tahapan tersebut tentunya dilakukan dengan penalaran yang sistematis dengan menggunakan metodologi tertentu untuk mendeskripsikan penelitian artistik.

Research-based visual art creation

Art works are created through the formulation of artistic forms in the process of creation that empower intuition, reason and cognition. Every creator in the process of creation has a tendency to develop his reasoning specifically and independently so that he has a unique tendency. Thus, the creation of works of art is based on a framework of thought and framework as scientific elements in the methodology of art creation which is equivalent to scientific research. Art creation as a scientific activity aims to change, create, design, and present works of art creatively, with the hope that the resulting work is able to offer novelty and bring innovation. In terms of creation, artists go through an activity called the creative process with stages of idea discovery, elaboration and visualization. The process of creating a work of art with these three stages is of course carried out with systematic reasoning using certain methodologies to describe artistic research.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](#) license.



KEYWORDS

Creation
Artists
Research
Transformation
Creative

1. Pendahuluan

Mengkaitkan paradigma ilmu dan paradigma seni sering dianggap kemustahilan. Hal inilah yang menyebabkan langkanya penelitian ilmiah tentang proses kreatif. Proses kreatif penciptaan seni rupa, sejauh dapat diamati secara indrawi dengan dianalisa mempergunakan pandangan estetis serta beragam teori berbagai cabang ilmu yang relevant dapat dijadikan sarana kajian ilmiah. Hasilnya akan bermanfaat sebagai pemahaman ilmiah terhadap proses



kreatif itu sendiri maupun sebagai rujukan bagi para kreator di dalam kegiatan penciptaan seni. Dengan demikian maka pentingnya mengkaitkan dan memasukkan unsur-unsur ilmiah dalam proses kreatif. Meletakkan ilmu sebagai nilai-nilai penghayatan terhadap seni merupakan keharusan ilmiah walau diakui tetap merupakan persoalan rumit yang kaya interpretasi. Azas kebenaran ilmiah yang positivistik acapkali diterapkan pada penelitian-penelitian seni termasuk pula penciptaan karya seni. Keindahan pada karya seni dipandang sudah sepadan dengan kebenaran ilmiah, walaupun rasa (*sense, feeling*) masih dicurigai terlampau mendominasi. Sunarto menulis bahwa, seni diwujudkan seniman melalui perumusan wujud artistik dalam suatu proses penciptaan. Perumusan artistik itu berbeda dengan penelitian ilmiah, namun memiliki kemiripan signifikan (Sunarto 2013, 9). Sebab perumusan wujud artistik dan simbolik dilakukan seniman dengan aktif dan tekun, dan berisitem untuk tujuan mengekspresikan pemahaman dan/atau garap nilai-nilai suatu objek. Perumusan wujud artistik dan wujud simbolik dalam penciptaan dikerjakan seniman dengan melibatkan secara proposional potensi intelektual, emosional, dan spiritual. Hasilnya adalah bentuk-bentuk yang dinyatakan indah yang terbuka bagi suatu pemahaman nilai.

Seni rupa bukanlah sekedar penyusunan lambang-lambang demi keindahan, pada tataran lebih substansial adalah kecerdasan menangkap hal-hal penting dan mendasar di balik dinamika segala tampilan kehidupan dan pengalaman. Reflektivitas seni juga mampu mendobrak kebekuan dalam cara memandang dan menghayati sesuatu dengan unik, cara yang menyentuh imajinasi dan rasa yang tidak biasa dilakukan oleh sains. Bila yang dikelola dalam sains adalah sistematika pelajaran dan dalam politik adalah efektivitas kekuasaan, maka yang dikelola dalam kesenian adalah kecerdasan kritis, imajinasi, dan perasaan. Bila sains dan politik berkaitan dengan perkara-perkara umum, kesenian berurusan dengan sikap paling pribadi yang unik, jujur, dan mendalam. Dengan demikian seni memperlihatkan kenyataan hidup manusia yang selalu lebih kompleks, lebih tebal, daripada yang dipersepsikan oleh sains dan politik. Tanpa kesenian maka sains tidak bernyawa, tidak manusiawi, dan kehilangan relevansinya. Terlepas dari penilaian kualitatif, suatu karya seni sesungguhnya mengekspresikan nilai-nilai kehidupan. Pengekspresian ini tidaklah berangkat dari titik nol, yang diekspresikan merupakan simbolisasi dari pengalaman, proyeksi diri, perasaan, nilai-nilai, dan pilihan artistik seorang perupa terhadap kenyataan. Namun tidak mudah memahami rasionalitas suatu proses penciptaan dalam tataran obyektivitas.

2. Pokok Masalah

Seni rupa buka semata kegiatan fisik namun kegiatan rohani yang merefleksi realitet (kenyataan) dalam suatu karya yang berkat bentuk dan isinya mempunyai daya untuk membangkitkan pengalaman tertentu. Dalam hal ini perupa mengkomunikasikan pengalaman rohaninya atas kajian-kajian kreatif yang menumbuhkan impresi dan menyentuh kesadarannya untuk diekspresikan ke dalam karya. Sebagai perupa merupakan bagian dari suatu komunitas sosial, budaya serta hidup di lingkungan alam sekitarnya memandang lingkungannya sebagai obyek pengamatan, perenungan yang memberi pengalaman-pengalaman estetik dan artistik pada ruang batinnya. Rangsangan-rangsangan tersebut, memprovokasi daya imajinasi dan kreativitas yang secara simultan mempengaruhi penciptaan karya-karyanya. Maka untuk mendapatkan rangsangan ide-ide kreatif yang segar faktor rasa atau ekspresi menjadi sesuatu hal yang sangat penting. Intuisi, kontemplasi sebagai potensi untuk merangsang impresi imajinatif terhadap perasaan yang bersifat emosional serta dapat menimbulkan dorongan dan mengarahkan kepada tindakan kreatif.

Namun oleh berbagai kalangan menilai proses kreatif penciptaan seni (rupa) masih sering dianggap sebagai hal yang misterius, irasional dan dengan demikian berada di luar jangkauan kajian ilmiah. Seniman (perupa) sering dianggap sebagai orang beruntung yang mendapat berkah alamiah semata yang mencipta di luar pengendalian dirinya sendiri dan dengan demikian tidak memerlukan latihan untuk memelihara dan mengembangkan bakat tersebut. Bakat dianggap merupakan hal yang multak, padahal bakat merupakan faktor keturunan

(*herediter*) yang melekat sejak dalam kandungan yang merupakan faktor pendukung mencapai kinerja. Namun jika hanya menghadalkan bakat sering kali berujung pada kegagalan. Terkait proses kreatif penciptaan seni maka persoalan yang selalu muncul yakni bagaimana memahami rasionalitas suatu proses penciptaan? Berdasarkan persoalan tersebut, maka tulisan ini mencoba untuk mengetengahkan proses kreatif penciptaan seni yang berbasis riset, yang secara berurutan tulisan ini membahas terkait kreativitas seni, pewilayahan terhadap faktor-faktor yang terlibat dalam proses penciptaan dan analisis proses penciptaan karya seni. Proses kreatif merupakan proses riset yang dapat dijadikan sasaran penelitian ilmiah dan akan menjadi lebih mudah dipahami dengan diletakkan di antara taksonomi seni lainnya. Seperti proses apresiasi dengan proses kritik, di samping penjelasan tentang karya seni, baik dari segi anatomi maupun psikologinya. Proses kreatif pun dapat dijelaskan melalui analisis terhadap hubungannya yang dinamis terhadap unsur-unsur itu.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Kreativitas dalam Penciptaan Seni

Aktivitas penciptaan tidak terjadi dalam kekosongan melainkan karena manusia mempunyai kebutuhan tertentu, maka manusia mewujudkan sesuatu baik itu kepentingan material maupun batiniah. Kebutuhan-kebutuhan manusia berkaitan dengan tantangan-tantangan objektif dari lingkungan, maka secara kreatif manusia menggunakan seluruh kemampuannya imajinasi, pengetahuan dan kepandaianya untuk mencipta sesuatu yang dapat menjawab tantangan-tantangan tersebut sehingga kebutuhan terpenuhi. Jadi mencipta berarti mewujudkan sesuatu yang baru karena suatu kebutuhan, baik yang bersifat intern (kebutuhan yang berasal dari diri sendiri) maupun yang bersifat eksternal (kebutuhan masyarakat).

Kreativitas adalah suatu daya kepekaan dan keterampilan untuk mencipta sesuatu yang baru. Tindakan kreatif tidak hanya terdapat dalam dunia seni saja, tetapi juga meliputi bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Kreativitas bukan hanya sekedar bakat yang dimiliki oleh para seniman (perupa) saja melainkan semua orang mempunyai peluang menjadi kreatif. Dalam hal ini dengan singkat dikatakan oleh Moerdowo kreativitas merupakan daya menciptakan sesuatu yang baru (Moerdowo 1991, 1). Untuk menciptakan sesuatu yang baru tentunya melibatkan kepekaan imajinasi dan pikiran dengan pelatihan-pelatihan melalui pengalaman melihat, mendengar, dan melakukan. Maka daya cipta merupakan kemampuan dan sikap bertindak kreatif untuk merespon dan memberi wujud terhadap segala fenomena estetis yang telah memberikan rangsangan imajinatif.

Tindakan kreatif dalam mencipta karya seni rupa merupakan akumulasi pengalaman dan penghayatan terhadap realitas kehidupan yang berhadapan dengan lingkup budaya, aktivitas sosial, dan lingkungan alam sekitarnya di mana ia berada dan mencipta. Menurut Soedarso, seni adalah karya manusia yang mengomunikasikan pengalaman batin lalu disajikan secara indah atau menarik hingga merangsang timbulnya pengalaman batin pula pada orang lain yang menikmatinya (Soedarso 2006, 102). Kreatif menciptakan sesuatu yang baru dengan mempertimbangkan kualitas hasil yang baik. Kebaruan boleh dalam hal-hal yang menyangkut bentuk, teknik, juga menyangkut cara ungkap maupun ide. Sebagai pelaku budaya, perupa merumuskan dan mencipta simbol-simbol yang merupakan seperangkat tanda. Begitu juga dalam mengaktualisasikan pengalamannya tidak dapat mengungkapkan secara utuh, lengkap dan memadai dengan akal saja, maka dalam hal ini rasa mempunyai peran penting. Kepekaan intuisi diperlukan untuk memahami persoalan hidup dengan segala demensinya sebagai suatu ungkapan artistik.

3.2. Sumber Ide

Perupa sebagai aktor utama di dalam proses seni rupa memiliki dua kecenderungan yang kuat. Pertama, adalah ketertarikan dan keberminatannya terhadap kehidupan. Kedua, hasratnya untuk mengkomunikasikan pengalaman. Ketertarikan dan keberminatannya

terhadap kehidupan membuka peluang baginya untuk bersinggungan serta berdialog dengan realitas secara menitik dan intens sehingga membuahkan pengalaman sangat bermakna yang menjadi sumber ide penciptaan. Dalam menciptakan suatu karya seni rupa, kreator dapat melihat dan memilih berbagai objek untuk dijadikan sumber ide. Objek tersebut dapat berupa benda-benda alam atau benda-benda ciptaan manusia, yang ada di lingkungan sekitarnya maupun peristiwa-peristiwa penting yang dianggapnya menarik untuk dikembangkan dan dituangkan dalam suatu ciptaan. Menurut Marianto, sumber inspirasi dapat dijadikan sebagai stimulus untuk memancing kreativitas yang baru terhadap kreatornya (Dwi Marianto 2015, 89). Sebuah realitas alam yang diamati berulang-ulang dan lebih dalam menjadi daya estetis berdasarkan subjektivitas rasa. Fenomena ini menjadi momen yang tidak akan habis untuk dijadikan ide maupun sumber inspirasi lahirnya sebuah karya seni. Dalam kesempatan mengamati suatu subjek sangat memungkinkan dengan cara pandang yang berbeda, yang lain, yang menurut hemat kreatornya mengandung lebih banyak potensi serta menarik untuk disoroti dan dibahas. Justru dalam kesempatan inilah diharuskan mengenali insightnya dan persepsinya. Begitu juga ketika semakin intens melakukan pengamatan akan dapat mengalami percepatan gagasan.

Sumber ide sangat diperlukan karena tidak semua kreator mempunyai daya khayal yang sama, sehingga perlu adanya sumber yang dapat merangsang lahirnya suatu kreasi. Pengamatan terhadap sumber ide pun tidak sama bagi setiap perupa, hal ini tergantung dari segi mana ia merasa tertarik. Oleh karena itu, meskipun sumber ide yang sama namun ciptaan kreasinya yang dihasilkan akan berbeda-beda. Sumber ide adalah sesuatu yang dapat menimbulkan ide atau gagasan untuk mencipta yang baru. Realitas kehidupan baik fisik maupun mental dapat menjadi sumber rangsangan bagi kesadaran kreatornya. Kehidupan sebagai kumpulan realitas-realitas dalam jumlah tak terbatas sebagai salah satu dari padanya atau sebagian dapat bersinggungan dengan kesadaran dirinya. Terjadilah gerakan-gerakan itu dalam kesadaran yang bisa bersifat tetap dan kemudian menghilang setelah rangsangan berhenti, namun dapat juga membekaskan kesan pada kesadaran dalam wujud entitas pikir-rasa dan khayal yang disebut pengalaman. Dalam penciptaan seni rupa, abstraksi atas realitas (*subject matter*) yang berupa ide-ide ditransformasikan melalui idiom-idiom bahasa rupa. Untuk dapat mengkomunikasikan pengalaman yang pekat dan bermakna itu, kreator harus mampu membawa penikmat seperti mengalami kembali apa yang pernah ia alami. Melalui upaya itu ia berharap penikmatnya dapat menemukan makna dari pengalamannya tersebut. Tetapi sudah barang tentu tidak dengan secara harfiah dapat membawa penikmatnya mengalami kembali (napak tilas) ia hanya mampu menciptakan lambang-lambang yang dapat ditafsir melalui empati dan imajinasi. Karena pengalaman kreator diungkapkan melalui lambang-lambang ini berarti bahwa karya seni rupa pada dasarnya adalah ketersusunan lambang-lambang.

Hubungan antara sistem lambang (idiom-idiom dan genre-genre dalam bahasa rupa) dengan *subject matter* bukan bagaikan sebuah cermin yang melukiskan secara tepat, tetapi hanya menunjukkan adanya korespondensi (hubungan) pada keduanya. Pengalaman, perasaan, dan pilihan-pilihan artistiknya yang telah "diformatkan" dalam konsep bentuk ini ditunjukkan untuk mendapatkan pemahaman imajinatif yang tepat atas *subject matter* yang telah dipilihnya dan dilakukan dengan perantara metafora-metafora. Dengan demikian proses kreatif penciptaan seni rupa dapat dikatakan sebagai kegiatan memilih dan merangkai lambang-lambang yang tepat untuk dapat mengungkapkan dan mengkomunikasikan pengalamannya. Semua lambang yang disusun diarahkan untuk mewakili (menjadi jembatan penghubung) dalam menyampaikan visi perupa sebagai kreator. Lambang-lambang berhubungan satu sama lainnya di dalam kerangka struktur tertentu. Persoalan yang selalu muncul yakni bagaimana penalaran ilmiahnya atas suatu konsep atau sumber ide penciptaan yang *subject matter*-nya sesuatu yang tanpa wujud fisik (niskala) seperti persoalan kegaiban, keangkeran, kebahagiaan, kecemasan dan sebagainya, kemudian dapat tergambarkan atau terpantulkan dalam bentuk rupa. Bagaimana penalaran ilmiahnya atas sumber ide penciptaan

yang *subject matter*-nya sesuatu yang tidak estetik seperti polosi, kemiskinan, kesengsaraan, kehancuran dan sebagainya kemudian dapat tergambarkan atau terpantulkan dalam bentuk estetik. Dengan kata lain, bagaimana sesuatu yang non estetik dapat mencerminkan sesuatu yang estetik karena persoalannya sudah menjadi lebih luas dari sekedar persoalan imitasi. Begitu juga jika sumber ide dari yang fisikal (sekala) namun digubah menjadi hal yang abstrak (nirbentuk) dalam penciptaan seni rupa. Rentetan pertanyaan tersebut merupakan persoalan "perubahan bentuk" dalam ide-ide, dan menjadi kontekstual sebagai persoalan transformasi estetik dalam proses penciptaan seni rupa.

Persoalan bentuk transformasi dalam proses penciptaan seni menjadi sangat penting ketika ingin menjelaskan secara ilmiah adanya korelasi antara konsep atau ide dengan nilai pembentukan (artikulasi). Mungkin persoalan bentuk transformasi lebih mudah dipahami manakala sumber ide (objek gagasan) dari obyek fisikal (sekala) seperti fenomena alam raya, kemolekan perempuan, binatang diolah dalam suatu ruang imajinasi yang memiliki kreativitas yang subjektif, diwujudkan dalam karya rupa. Di sisi lain seringkali juga ditemukan sifat organis dari karya seni rupa dengan ditemukan kesamaan struktur antara benda-benda seni dan benda-benda alamiah. Terdapat persamaan struktur karya seni yang berazas the golden section ketika dihubungkan dengan nilai keunikan (kekhasan) suatu hubungan proporsional yakni unsur kecil berhubungan dalam proporsi yang sama dengan unsur yang lebih besar. Begitu juga unsur yang lebih besar berhubungan dengan (karya) sebagai suatu keseluruhan.

Namun di dalam kegiatan memilih dan menyusun lambang-lambang itu kadang-kadang lambang-lambang yang ingin disampaikan oleh perupa tidak tersedia, oleh karena itu ia harus mengolah dari medium (media). Semisal ia menyadari ada entitas pikir-rasa yang tidak dapat diungkapkan oleh warna yang sudah tersedia, maka ia pun mencampur beberapa warna di paletnya untuk mendapatkan warna yang diyakini mampu untuk mewakili entitas pikir-rasa yang dialami. Dalam penyusunan interpretasi semantik, warna mempunyai fungsi dan peranannya tiada terbatas. Elemen warna dapat berintegrasi ke dalam bentuk seluruh unsur. Maka unsur-unsur ini mempunyai tanda-tanda yang sangat lengkap dalam dimensinya yaitu: *intensity, tone value, length, width, direction and general character*. Jadi warna mempunyai asosiasi, memiliki sesuatu rangsangan sifat dan emosi terhadap pribadi seseorang. Intinya dalam artikulasi visual, warna, bentuk, garis, dan tekstur yang disusun untuk mencitrakan kelembutan, kontras, ketenangan atau kedinamikan adalah elemen-elemen yang menghasilkan bentuk-bentuk simbolik dari subyektivitas perupa sebagai tanggapan estetikanya atas kenyataan.

Lukisan liukan seorang penari atau air laut yang menggelombang untuk menunjukkan adanya gerak. Bidang yang tegak lurus untuk menunjukkan adanya kemantapan, merupakan konvensi-konvensi yang paling jelas dari imitasi untuk mencapai ilusi-ilusi yang diinginkan. Warna abu-abu dalam elaborasi bentuk, garis, tekstur atau figur tertentu untuk menunjukkan kedalaman atau kepekatan suatu kesedihan, merupakan ungkapan metafora. Ada dua cara mengolah *subject matter* dan medium menjadi lambang yakni melalui stilisasi dan distorsi. Di dalam stilisasi wujud asal masih dapat dikenali dengan sangat mudah, sedangkan distorsi terjadinya perubahan besar sehingga setelah terbentuk lambang, wujud asal hanya dapat ditebak/diduga-duga. Dalam karya seni rupa lambang dalam wujud asal hasil stilisasi dan distorsi keberadaannya dapat bersanding (berdampingan). Sedangkan untuk membangun metafor juga ada dua cara yakni melalui komparasi (pembandingan) guna memperbesar makna dan dengan membuat makna baru melalui juxtaposisi dan sintesis. Telah dikemukakan bahwa karya seni adalah struktur atau design yang berisi lambang-lambang. Apa yang dimaksud istilah struktur atau design adalah suatu tata susun yang terdiri dari unsur-unsur, yang kalau salah satu unsurnya diubah atau dirusak, maka keseluruhan struktur atau design itu akan berubah atau rusak. Dalam suatu karya seni, unsur-unsur atau isi design itu adalah lambang-lambang itu. Terjadinya struktur atau design di mungkin oleh adanya makna atau visi tadi. Visilah yang mengorganisir lambang-lambang kedalam struktur atau design. Di satu pihak makna dan visi memungkinkan terciptanya struktur, di lain pihak karena ada struktur

itu pula maka lambang-lambang menemukan artinya. Tanpa diletakkan di tempat dalam design, sebuah lambang kehilangan fungsinya sebagai pengungkap entitas pengalaman di samping entitas-entitas pengalaman lain. Kiranya jelas, bahwa struktur atau design suatu karya seni rupa tergantung sepenuhnya kepadanya sebagai kerangka tempat lambang-lambang difungsikan dan difasihkan. Maka sisi proses kreatif lainnya, di samping memilih dan menyusun lambang-lambang, adalah membangun struktur. Wujud struktur yang dibangun dan cara membangunnya sangat tergantung kepada visi yang hendak diungkapkan perupa. Itulah sebabnya tidak ada bangunan struktur baku dan metode baku dalam membangun design itu. Setiap makna atau visi menuntut wujud dan upaya yang khas.

3.3. Riset dalam Penciptaan

Definisi 'penelitian seni' atau riset tentang seni adalah penyelidikan, pemeriksaan yang teliti atau cermat yang berwujud kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penyajian data yang dilakukan secara sistematis dan objektif untuk memecahkan suatu persoalan atau menguji suatu hipotesis dalam mengembangkan prinsip-prinsip umum dalam bidang seni. Kata *research* bermakna mencari secara berulang-ulang, terkait dengan *inquiry* (penyelidikan), *delve* (gali), pengusutan, dan *probe* (menjajaki). Untuk itu penelitian ilmiah pada umumnya bermakna mempelajari secara hati-hati atau menyelidiki untuk menemukan adanya fakta-fakta maupun informasi-informasi ilmiah yang baru (Martopo 2006, 210). Seni pada hakikatnya memang berbeda dari sains, hal itu ditulis secara sigkat oleh Melvin Rader (Rader 1937, xx) *science describes facts; art expresses values*. Sains menjelaskan fakta-fakta nyata dan ada serta bisa dibuktikan, sesuatu yang permanen, umum, dan terkait dengan pengalaman pengalaman universal. Sains memang terkait dengan sesuatu yang pasti dan masuk akal. Sedangkan seni lebih bersifat individual, relatif, dan terkait erat dengan nilai-nilai dan rasa (*sense*). Otonomi seni lebih dari sekadar menggambarkan fakta atau realitas belaka, tetapi menyampaikan pesan-pesan artistik. Namun sekalipun peneliti menggunakan azas utamanya kepekaan rasa perupa, tetapi ia wajib memperhatikan ketajaman rasionya.

3.3.1. Riset pada tahap eksplorasi

Perupa mengawali proses penciptaan dengan eksplorasi. Tahap ini termasuk berpikir, berimajinasi, merasakan dan merespons *subject matter* yang dijadikan sumber penciptaan. Pada tahap eksplorasi, dimulai dengan aktivitas penjelajahan menggali sumber ide, mengadakan pengamatan dan pencermatan dengan langkah identifikasi untuk menggali informasi. Model lawatan sejarah juga bisa sebagai alternatif eksplorasi dengan melakukan perjalanan mengunjungi situs (*a trip to historical sites*) melalui kunjungan ke tempat-tempat bersejarah (*museum-museum, situs tinggalan arkeologi, dll.*). Kegiatan tersebut bisa menghasilkan informasi baru bersifat dugaan atau pola-pola tertentu, karena dengan melihat situs, artefak (setiap konteks) berpotensi menghasilkan penjelasan yang berbeda-beda. Konteks ini tidak bisa dipaksakan oleh pemikiran peneliti karena bisa berbeda dengan kenyataan. Justru dengan kenyataan riil melalui pengamatan langsung (*a trip to historical sites*) pikiran si peneliti itulah yang harus mengikuti perubahan yang bisa diamati selama observasi berlangsung. Perupa ketika semakin intens melakukan pengamatan secara mendalam akan dapat mengalami percepatan gagasan. Dalam hal ini dibutuhkan kesadaran eksis (menjadi natural, hadir dan menyatu dengan objek amatan dengan kesadaran penuh). Ketika ada di lokasi maka kesadaran meruang dan mewaktu dalam irama kosmos, harus hadir tanpa membawa beban kesadaran masa lalu dan masa yang akan datang yang belum jelas (moment saat ini adalah segalanya). Dengan menyatunya antara pengamat dengan yang diamati, maka "pintu akan terbuka". Suatu keterbukaan menuju hal-hal yang kita tak diketahui sebelumnya sehingga melahirkan kemungkinan-kemungkinan baru pada setiap situasi (Setem et al. 2018).

Piranti untuk melakukan observasi tidak cukup hanya bekerja dengan mata, pikiran, dan perasaan saja. Melainkan seluruh panca indra harus disiagakan, ikut aktif bekerja, demikian juga seluruh badan, pikiran dan perasaan harus sangat mobil dan totalitas. Sumber ide untuk mencipta tidak harus berangkat dari yang kompleks, hal yang sangat sederhana pun bisa,

dimulai dari apa yang ada di sekitar dari suatu yang sederhana, lokal ethnisk serta dari 'perkara kecil' bisa dijadikan suatu yang luar biasa. Sebab yang lokal terkandung potensi-potensi non-lokal dan dalam 'perkara kecil' selalu terdapat potensi-potensi besar yang bersifat universal. Kemudian untuk melengkapi data-data berkaitan dengan penciptaan, diadakan penelusuran melalui kajian pustaka (buku referensi, koleksi pribadi, perpustakaan, dan internet), serta wawancara mendalam sehingga melahirkan interpretasi intersubjektif. Studi literatur yang dilakukan guna mendapatkan referensi sebagai sumber atau pelengkap dalam penciptaan karya berhubungan dengan tema dan pematangan konsep yang dipilih. Dengan membaca literatur sebagai acuan, mempelajari beberapa hal yang dapat mendukung secara tema maupun visual tentang bentuk-bentuk berkaitan dengan permasalahan. Melakukan aktifitas browsing melihat acuan karya maupun gambar-gambar yang menarik sebagai referensi dalam berkarya juga sangat membantu menumbuhkan rangsangan guna mendapatkan inspirasi dan berimajinasi. Kemudian, data-data tersebut dikumpulkan dan dianalisis untuk dapat memecahkan masalah secara teoritis, maupun menemukan *insight* terhadap *subject matter*.

Eksplorasi merupakan proses memikirkan, mengimajinasikan, merenungkan dan juga merespon objek atau fenomena yang menyentuh batin. Tujuan dari eksplorasi ialah memperoleh pengetahuan lebih banyak dengan cara penjelajahan atau pencarian. Dengan melakukan observasi secara intens yang menggugah emosi/perasaan dan memiliki daya tarik besar bagi berbagai unsur dari totalitas pengalamannya, maka perupa mewujudkan 'bangunan ide-ide' (*construct of ideas*) sebagai respon atasnya. Tahapan eksplorasi konsepsi akan diperoleh intisari dari berbagai gagasan yang merupakan kekuatan dan substansi yang akan dipresentasikan. Di samping eksplorasi konsepsi juga perlu dilakukan berbagai eksplorasi visual dan penerapan teknik pencapaian artistik. Bentuk visual secara objektif bukan sekedar lahir karena kepentingan artistik semata, tetapi merupakan manifestasi konsepsi yang membentuk gugus struktur estetis dengan kesadaran akan isi dan substansi yang menjadi kesadaran mendalam. Eksplorasi estetis merupakan hirarki dari sebuah karya seni menjadi representasi emosi, perasaan, dan intelektual pencipta. Eksplorasi ini bisa berlangsung jauh sebelum sebuah gagasan diwujudkan dalam bentuk karya maupun bisa terjadi di tengah-tengah proses kreatif sedang berlangsung, sehingga citra-citra visual yang masih virtual pun dapat tergali maksimal dengan kapasitas estetis tertentu. Improvisasinya dengan penajaman estetika dan kemampuan teknis, analitis dan intuitif. Pencitraannya dengan berbagai kemungkinan digali untuk menciptakan gagasan imajinasi, bersifat juxtaposis akan melahirkan sesuatu yang unik, berbeda dan personal.

3.3.2. Riset pada tahap eksperimentasi

Eksperimentasi dalam proses penciptaan dengan melakukan percobaan-percobaan teknik dan metode kerja untuk menghasilkan bentuk-bentuk imajinatif yang bermakna melalui penganalisaan bahan dan penguasaan teknik perwujudannya. Teknik inilah yang pada gilirannya nanti bisa membawa kemungkinan pada pengembangan gagasan (*ide*), mengolah kerumitan (kompleksitas komposisi), hingga berbagai kemungkinan tersebut menjadi bahasa ekspresi. Teknik merupakan ketepatan menggunakan bahan dan alat menurut karakter pengkarya untuk melahirkan kualitas artistik. Dengan teknik dan peralatan maka media diolah/direkayasa untuk melahirkan keindahan bentuk (Setem et al. 2018). Selain percobaan-percobaan teknik dan metode kerja juga ekspresimen terkait medium. Karya seni harus memiliki artikulasi yang berhubungan dengan konteks yang sedang dibicarakan. Dalam hal ini medium tidak bisa dikesampingkan. Medium sering kali digunakan sebagai idiom mengartikulasikan intensi, kisah, gagasan personal, nilai-nilai perupa sebagai individu, atau bahkan kritik mengenai isu-isu sosial. Tanpa efektifitas fungsi, medium tidak akan mampu menyampaikan gagasan. Eksperimentasi bertujuan untuk mengoptimalkan berbagai proses perlakuan terhadap media dengan berbagai pendekatan teknik konvensional dan non konvensional. Tahap ini mencakup pula berbagai upaya dari berbagai sudut pandang, cara penggarapan serta bentuk-bentuk yang mau dibangun. Dengan melakukan percobaan

diharapkan akan mendapatkan berbagai kemungkinan bentuk-bentuk yang dikehendaki.

Bentuk adalah nilai dalam representasi seni. Namun bentuk harus diartikan lebih dimaknai sebagai "bentuk hidup" (*living form*): berkenaan dengan kualitas daya ungkap dari susunan-susunan material tertentu yang dipunggut, dipilih, dan digunakan melalui intuisi untuk kebutuhan ekspresi. Jadi 'bentuk' dalam karya seni rupa adalah sesuatu yang dengan sendirinya "meng-ada" untuk mengakomodasi implus-implus perasaan setelah menelaah, memikirkan, merasakan realitas/fakta-fakta lapangan. Dalam tahap percobaan terjadi juga improvisasi untuk mencoba-coba mencari berbagai kemungkinan dari ide-ide dan konsep-konsep yang telah dinyatakan dalam tahap eksplorasi (pengamatan lapangan). Berbagai bentukan yang bersifat trial dan error dilakukan. Tahap ini penting sekali dilalui kembali demi penyegaran dan aktualisasi kerja kreativitas. Dari proses kerja improvisasi ini nanti bisa beberapa skema matang (*embrio*) yang selanjutnya akan dipilih untuk diteruskan sebagai landasan perwujudan karya.

Dalam tahap percobaan perupa biasanya berpikir secara lateral dan divergen (menyebar ke berbagai arah yang mungkin dilakukan), menekankan berbagai pendekatan dan cara pandang berbeda untuk mencari persepsi-persepsi berbeda, menyusun konsep-konsep berbeda, dan memperoleh titik-titik masuk yang berbeda pula. Perupa dapat menggunakan berbagai cara, termasuk permainan, guna mengeluarkan diri dari alur berpikir biasa yang sudah melazim yang tanpa terasa telah menjadi klise. Fungsi berpikir lateral berkaitan dengan upaya meninjau kembali pola pandang dalam mengorganisasi informasi. Berpikir lateral adalah upaya mengubah persepsi terhadap suatu objek atau permasalahan. Semua cara pandang itu benar dan dapat didampingkan. Sama halnya ketika berjalan mengelilingi sebuah bangunan dan memotretnya dari berbagai sudut pandang. Semua sudut pandang itu setara dan mengandung potensi-potensi untuk dikembangkan.

3.3.3. Riset dalam tahap pewujudan

Tahap pembentukan merupakan pewujudan dan penggalian berbagai aspek visual artistik dan penajaman estetika dengan kemampuan teknis maupun analisis intuitif (Setem et al. 2018). Dalam proses pewujudan perupa menggali/memanfaatkan nilai-nilai probabilitas dari berbagai aspek yang terkait dengan visual maupun teknik artistik lainnya. Selanjutnya setelah konsep ternyata dalam suatu bentuk tertentu, bentuk ini harus dipresentasikan. Disinilah perupa melihat secara kritis kekurangannya dan kelebihanannya serta menguji apakah ide, konsep, dan bahasa aktualnya sudah sinkron atau belum. Secara kritis bisa mempertanyakan apakah sudah ada hubungan yang saling melengkapi antara gelombang (*ide + konsep*) dan partikelnya (*wujud fisiknya*). Perupa dalam proses penciptaan memperlakukan *subject matter* disesuaikan sifat dan ciri-cirinya dan diserasikan dengan konsep aksiologisnya sebagai dasar berpijak dari aktivitasnya (Sunarto 2013, 166). Dalam interaksinya dengan *subject matter* yang berupa realitas materi (*sekala*) sebagai realitas alam diolah oleh secara bertahap ke dalam realitas spritual. Perubahan-perubahan realitas alam menuju realitas spritual yang dilakukan seniman adalah premis, kondisi seniman bagi peningkatan diri dalam berkebudayaan.

Ketika fase pewujudan, perupa akan terfokus mentransformasikan energi kreatifnya, ia tidak memikirkan pengetahuan tentang seni rupa, teori-teori, dan metode mencipta seni rupa. Karena yang diutamakan pada tahap pembentukan adalah bagaimana mengenali dan mengaktualkan visi, perasaan mendalam, pandangan intuitifnya atas imaji-imaji tertentu, dan kata hatinya yang terus menerus berpijar di seputar ide pokok yang mau dihadirkan dengan mengedepankan natural proses. Yang terpenting juga adalah memahami bahwa seni itu adalah bentuk dan isi (*wujud dan makna yang melekat*). Ketika ingin memberikan bobot filsafati pada karyanya, maka perupa memasuki dua ruang penjelajahan estetika, yaitu konsep estetika dan eksplorasi artistik. Dengan kata lain, memasuki dua ruang abstraksi, yaitu "struktur estetika" dan "struktur bentuk". Struktur bentuk, menunjukkan tampilan suatu karya dengan pengolahan material, sedangkan struktur estetika meletakkan segala hal yang 'estetik' sebagai

suatu entitas yang ditangkap dalam keterpaduan antara kualitas persepsi dengan pengolahan akal budi yang tidak hanya berada dalam dimensi psikologik. Tetapi juga bisa ditarik ke dalam dimensi-dimensi metafisik, etik, aksiologik, dan filsafati. Karena dalam proses kreatif yang melibatkan imajinasi, maka dalam proses kerja akan terjadi improvisasi-improvisasi sesuai suasana batin saat itu. Dalam pembentukan, memanfaatkan nilai-nilai probabilitas dari berbagai aspek dan yang terkait dengan visual maupun teknik artistik lainnya serta representasi konsep estetikanya.

3.3.4. Perspektif Estetika Untuk Penciptaan Seni Rupa

Karya seni rupa tidak hanya mengungkapkan unsur-unsur yang bertujuan untuk mencapai keindahan dalam wilayah kesenangan duniawi, seni juga mengungkapkan aspek-aspek kemanusiaan yang paling penting, melewati batas-batas etnis dan kebudayaan. Seni rupa harus merupakan ekspresi jiwa atas realitas kehidupan yang diamati dan digeluti. Seni bisa menjadi media kritik dalam bentuk lain. Perkembangan pemikiran yang melihat dunia dengan perspektif lain dengan segala metodologinya memberikan kontribusi besar pemahaman atas seni dan ekspresi seni dengan segala manifestasinya (Syafruddin 2006, 7). Lebih lanjut Syafruddin mengutip tulisan Agus Sachri dalam Estetika, Makna, Simbol dan Daya bahwa, pemikiran mutakhir menempatkan kajian estetika mengalami reorientasi substansial yaitu memandang karya seni bukan lagi pada kecantikan dan keindahan, melainkan telah bergeser kepada pemahaman sebagai aksi mental, makna dan tanda (Syafruddin 2006, 7).

Karya seni rupa tidak hanya merupakan ungkapan keindahan, jika dilihat dengan kacamata hubungan perupa dengan karya seni; tidak hanya merupakan alat memperhalus perasaan jika dilihat hubungan karya seni dengan penikmat. Karya seni rupa juga merupakan manifestasi sikap perupa terhadap lingkungannya, bahkan merupakan suatu pembelaan bagi martabat manusia melawan kecenderungan penghancuran daya hidup sebagai suatu manifestasi kontemplasi kecendikiaan dengan pesan-pesan yang lebih cendrung mengarah pada makna dan tanda. Sebagai bagian dari kebudayaan, kesenian memiliki substansi penting bagi manusia dalam mengisi dan menjelajahi kehidupannya. Signifikasi ekspresi estetik itu sebagai aksi mental, makna dan tanda. Karenanya, pencipta sebagai aktor intelektual estetik mempunyai arti strategis dalam konteks ini. Ia dituntut untuk menjadi reflektor zamannya, bahkan sebagai antennace of society seperti yang dikatakan Mc Luhan bahwa seniman sebagai penerima getaran-getaran dari masyarakat, ia bisa berfungsi sebagai tabib dari masyarakat, pendeta, bahkan akan bicara tentang sesuatu yang akan terjadi dalam masyarakat (Jim Supangkat 1979, 1).

Seni bukanlah sekedar kegiatan otak-atik lambang-lambang demi perasaan dan keindahan. Pada tataran lebih substansial, kesenian adalah kecerdasan menangkap hal-hal penting dan mendasar di balik dinamika segala tampilan kehidupan dan pengalaman. Kejujuran refleksi seni mampu menggeledah konflik-konflik tersembunyi di balik topeng kepalsuan, menginfus keberanian untuk berpikir dan bersifat mandiri sebagai individu, dan menarik kita ke tataran lebih dalam, ke persoalan-persoalan hati dan ruh yang lebih sejati. Reflektivitas seni juga mampu mendobrak kebakuan-kebakuan dalam cara kita memandang dan menghayati sesuatu, mampu menyingkapkan berbagai sisi baru dari diri kita yang tidak terduga, serta menyarankan peninjauan ulang segala yang kita anggap berharga, dengan cara unik yakni menyentuh imajinasi dan rasa yang tidak biasa dilakukan oleh sains. Bila yang dikelola dalam sains adalah sistematika pelajaran, maka yang dikelola dalam kesenian adalah kecerdasan kritis imajinasi dan perasaan. Bila sains, berkaitan dengan perkara-perkara umum, kesenian berurusan dengan sikap paling pribadi yang unik, jujur dan mendalam. Dengan demikian seni memperlihatkan kenyataan hidup manusia yang selalu lebih kompleks, lebih tebal, daripada yang dipersepsikan oleh sains. Maka tanpa kesenian, sains akan tidak manusiawi dan kehilangan relevansinya. Dari kenyataan di atas maka kebebasan sangat mutlak. Kebebasan berekspresi tidak berarti bebas untuk melakukan apa pun sesuka hati. Dan otonomi seni pun memang terbatas, sebab seni tidak imun terhadap nilai-nilai moralis, terhadap kepentingan

politik. Signifikansi sebuah karya seni umumnya justru terletak pada kebenaran/kejutan yang ditawarkan menyangkut persepsi atas kebenaran. Kebaruan/keunikan/kejutan adalah bagian yang inheren dalam kesenian. Untuk itu mutlak diperlukan kebebasan penjelajahan kemungkinan. Namun dunia seni sendiri sudah mempunyai mekanisme pembatasan atas kemungkinan eksekusi dari kebebasan itu. Mekanisme batas yang mencegah eksekusi dari kebebasan itu terletak pada batasan ruang-waktu, komunikabilitas, penalaran tema, dan cara tema ditampilkan.

4. Kesimpulan

Jagad kesenian merupakan aktualisasi dari gagasan-gagasan manusia sebagai makhluk sosial. Karena itu, karya seni tidak mungkin sepi dari apa yang ingin diungkapkan/diperjuangkan berupa akibat konsekuensinya serta interaksinya dengan kehidupan sosial budaya yang melatarinya. Dan lebih jauh lagi, dunia ide merupakan aktualisasi dan bahkan kritalisasi dari gagasan-gagasan yang hidup dalam masyarakat dengan warna kebudayaan tertentu. Seni memperjuangkan pandangan hidup, nilai-nilai, dan pelbagai kekayaan batin yang terdapat dalam lingkungan masyarakat mereka. Karya cipta seni bukan hanya menyampaikan kebenaran menyangkut keadaan suatu masyarakat, tetapi kebenaran itu harus diungkapkan melalui berbagai metode yang tersedia atau masih harus diciptakan. Tugas kesenian bisa melampaui tugas filsafat karena tanpa mereduksikan kesenian kepada motif-motif materialistis. Seniman bertugas menerobos hingga ke dasar-dasar sosial historis dari kesenian itu dan menyingkapkan watak serta kondisi masyarakat yang tersembunyi di dalamnya. Proses penciptaan seni selain mengandalkan riset juga bersinggungan dengan kemajuan industri. Ketika industri dimaknai sebagai kemajuan teknologi ataupun peralatan dengan lahirnya berbagai peralatan baru akan memungkinkan membuka teknik-teknik baru yang lebih luas. Sekarang kita berhadapan dengan era digital, teknologi informasi 'superhighway', mekanika kuantum, dan bioteknologi supercanggih. Sebelum industri berhadapan dengan dunia kreatif, semua yang berhubungan dengan proses kreatif dikerjakan secara manual. Salah satunya adalah komputer telah memungkinkan untuk olah kreatif, membuat ruang virtual dan berbagai kemudahan dengan teknologi digital dan teknologi siberetik. Penelitian seni tidak dapat dilawankan begitu saja secara paradoks terhadap penelitian ilmiah ilmu lainnya. Seni dan ilmu saling melengkapi, bukan berlawanan di mana pada seni ada sesuatu yang 'ilmiah' sekalipun porsi kecil; demikian pula di dalam sains bisa jadi ada sesuatu yang 'artistik'. Hakikat seni adalah suatu disiplin yang bersifat sains dan filsafat, maka paradigma baru perlu dikembangkan untuk tujuan pembebasan berpikir terutama bagi para peneliti seni. Dengan mampu mengadopsi teori-teori dan teknik-teknik analisis dari ilmu-ilmu lain sekaligus mengembangkannya menjadi model-model penelitian seni yang spesifik, maka jalan keluar terbuka lebar. Penelitian seni juga bisa dikembangkan dengan membangun sendiri metodologi dan teknik-teknik analisisnya di atas ilmu pengetahuan seni.

Daftar Pustaka

- Dwi Marianto, M. 2015. *Art and Levitation: Seni Dalam Cakrawala Quantum*. Yogyakarta: Pohon Cahaya.
- Jim Supangkat. 1979. *Gerakan Seni Rupa Baru Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Martopo, Hari. 2006. "Paradigma Baru Penelitian Seni (The New Paradigm of Arts Research)." *Harmonia: Journal of Arts Research and Education* 7 (3).
- Moerdowo. 1991. *Kreativitas*. Denpasar: Sekolah Tinggi Seni Indonesia Denpasar.
- Rader, Melvin M. 1937. *A Modern Book of Esthetics*. philpapers.org.
- Setem, I Wayan, Pande Made Sukerta, Sardono W Kusomo, and Dwi M Marianto. 2018. "Celeng Ngelumbar Metafor Penambangan Eksploitatif Pasir." *Mudra Jurnal Seni Budaya* 33 (2):

161-70.

Soedarso, Sp. 2006. *Trilogi Seni, Penciptaan, Eksistensi Seni Dan Kegunaan Seni*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.

Sunarto, Bambang. 2013. *Epistemologi Penciptaan Seni*. Yogyakarta: IDEA Press.

Syafruddin. 2006. *Telaah Estetika, Dalam Hand out Mata Kuliah Estetika Program Studi Magister Penciptaan Dan Pengkajian Seni*. Yogyakarta: Program Pascasarjana ISI Yogyakarta.