

PENCIPTAAN SENI SEBAGAI ILMU

Penguatan Pengakuan dan Penghargaan

Disiplin Ilmu Penciptaan Seni dan Desain sebagai Riset Ilmiah

Djuli Djatiprambudi

Universitas Negeri Surabaya
djulidjatiprambudi@unesa.ac.id

Abstrak

Karya seni adalah suatu entitas yang unik, subjektif/kolektif, spesifik, dan kompleks. Kompleksitas karya seni terletak pada domain penciptaan yang dilakukan oleh seniman pencipta yang menekankan pada *state of expressivity* yang individual, komunal, dan otonom, serta berelasi dengan alam dan latar budayanya. Dalam domain ini terdapat persoalan kompleks dan pelik yang mencakup soal penciptaan seni, mulai dari kebenaran artistik, paradigma, sumber, dan sarana penciptaan seni. Persoalan tersebut meletakkan penciptaan seni memiliki epistemologi (*how to create of the art*) tersendiri, yang khas, refleksi-subjektif-objektif, dan holistik.

Katakunci: Disiplin Penciptaan Seni, Paradigma Seni, Objek Penciptaan Seni

A. Pendahuluan

Izinkan saya mengutip 3 poin dari 13 poin “Rumusan Kongres Seni dan Kebudayaan” yang diselenggarakan Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB pada 5-6 November 2014. Dalam poin ke-4, ke-5, dan ke-6 terlulis sebagai berikut:

4. Pendidikan seni di Indonesia tidak bisa melepaskan diri dari wacana perkembangan seni dunia. Dalam wacana itu masih terdapat dualisme antara seni tradisi dan modern sehingga keduanya harus menjadi pertimbangan untuk menentukan taksonomi dan nomenklatur seni.
5. Pendidikan tinggi seni di Indonesia perlu mendorong kreativitas seni yang bertautan dengan berbagai masalah di luar disiplin ilmu seni sendiri, yakni medan sosial seni yang terus berkembang secara dinamis dan kompleks.
6. Pengertian karya akademik dewasa ini telah memperluas cakupannya dari yang berbasis filsafat positivisme ke pospositivisme. Dalam filsafat positivisme yang dimaksud karya akademik juga mencakup karya-karya naratif, visual, kebijakan publik, dan karya-karya desain. Hal ini berarti bahwa karya seni harus dinilai dan dihargai sejajar dengan karya ilmiah lain.

Berdasarkan kutipan di atas ditegaskan bahwa karya seni harus dinilai dan dihargai sejajar dengan karya ilmiah lain. Rekomendasi ini jelas menggarisbawahi bahwa karya seni sebagai hasil penciptaan seni merupakan aktivitas keilmuan. Proses dan hasilnya (produknya) dapat dipertanggungjawabkan dari perspektif ontologis,

epistemologis, dan aksiologis. Terkait dengan hal itu, paper ini bertujuan ingin menjelaskan persoalan penciptaan seni sebagai ilmu. Paper ini sebenarnya elaborasi lebih lanjut dari paper sebelumnya yang pernah dipresentasikan ke dalam Seminar Nasional (2017) dan Musyawarah Nasional (2017 dan 2019) yang menyoal topik yang sama.

Kongres Seni dan Kebudayaan yang dihadiri akademisi dari sejumlah perguruan tinggi di Indonesia sangat menarik perhatian, karena mengangkat isu yang hangat dan penting; otonomi keilmuan seni. Kongres tersebut merupakan embrio penyelenggaraan “Musyawarah Nasional Penyusunan Standarisasi Kriteria Kesetaraan Penilaian Keilmiah Karya Seni dengan Karya Tulis Ilmiah Indonesia” pertama (13 November 2017) di Institut Teknologi Bandung. Kemudian dilanjutkan Musnas kedua (26 Oktober 2019) di Universitas Sebelas Maret Surakarta. Namun, sebelum digelar dua Musnas tersebut setidaknya ada dua Seminar Nasional yang mengangkat isu kurang lebih sama, yaitu tentang disiplin seni. Pertama Semnas Pengembangan Model Disiplin Seni 2013 di ISI Surakarta. Kedua Semnas Membangun Tradisi Inovasi Melalui Riset Berbasis Praktik Seni dan Desain, 28 Oktober 2017 di Fakultas Bahasa dan Seni Unesa.

Problem utama yang diangkat dalam Musnas maupun Semnas tersebut intinya adalah ingin menegaskan eksistensi penciptaan karya seni sebagai riset ilmiah. Penciptaan karya seni dipahami sebagai bidang yang otonom seperti bidang ilmu lain. Apakah Musnas tersebut berhasil mendudukan penciptaan seni sebagai disiplin yang otonom dan diakui dalam dunia keilmuan seni secara luas? Mari kita diskusikan!

Persoalan eksistensi disiplin seni dalam konteks kebijakan Kemendikbudristekdikti yang mendudukan disiplin penciptaan seni dengan berbagai bentuk presentasinya cenderung dipahami tidak “setara” dengan kegiatan ilmiah. Penciptaan seni dipandang sebagai kegiatan yang prosesnya tidak bisa divalidasi secara objektif dengan parameter *scientific process* yang terukur dan universal.

Bentuk presentasi hasil penciptaan seni (*work of art*) tidak dianggap setara seperti kegiatan keilmuan yang didasarkan pada publikasi jurnal ilmiah. Penciptaan seni baru dianggap sebagai kegiatan keilmuan yang berkualifikasi ilmiah apabila dipresentasikan dan didesiminasikan dalam bentuk jurnal ilmiah. Sementara,

bentuk presentasi seni bukan hanya terbatas pada penulisan dalam jurnal ilmiah, tetapi melalui pameran, pertunjukan, festival, dsb.

Sementara itu, seni pada hakekatnya memiliki dua titik jelajah pokok, yaitu ilmu dan imajinasi. Teori seni dengan segala variasinya; kritik seni, sejarah seni, filsafat seni, dan yang lain, sesungguhnya “seni” yang muncul sebagai ilmu. Sebaliknya, seni lukis, seni patung, seni grafis, arsitektur, desain, dan lainnya, pada hakekatnya “ilmu” yang muncul sebagai imajinasi yang memiliki signifikansi bentuk estetik (Djatiprambudi, 2016: 42).

Karena itu, dapat ditegaskan bahwa seni adalah disiplin ilmu yang otonom, dalam arti memiliki kekhasan metodologi, paradigma, teori, konsep, dan bentuk presentasinya.

Seni dan ilmu menurut Sugiharto (2013: 54-55) memiliki sejumlah perbedaan prinsip. Seni mengungkap misteri, keindahan, dan memburu pengalaman-pengalaman unik-personal-partikular, sementara ilmu membongkar realitas ke dalam rumusan-rumusan baku (cenderung kuantitatif, eksplanatif, prediktif), dan mencari pola-pola abstrak universal. Seni bekerja dengan logika rasa dan imajinasi, sedangkan ilmu menggunakan logika konseptual-teoretis. Dalam seni hubungan subjek dan objek bersifat timbal-balik, saling bertukar. Sementara ilmu, hubungan subjek dan objek berjarak.

Dengan kata lain, seni pada hakekatnya penjilmaan ilmu yang dikomunikasikan dalam bahasa rasa-imajinasi. Maka, di dalamnya terdapat konsep, metode, media, teknik, makna simbolik, gaya ungkapan, konteks sosial historis, yang melatarbelakangi penciptaannya. Dengan itu, seni “semesti-nya” dipahami dengan pendekatan intuitif dengan mempertimbangkan dimensi-dimensi tersebut untuk menemukan kadar kualitasnya dan kedalaman maknanya (Djatiprambudi, 2016: 43).

Kompleksitas seni terletak pada domain pencipta (seniman), karya seni (artefak), dan penikmat. Khusus dalam domain pencipta seni terdapat sejumlah persoalan pelik, yaitu mencakup intensi artistik; ekspresi artistik, irasionalitas, teori ekspresi, dan ekspresi gagasan (Eaton, 1988). Sedangkan domain karya seni lebih menekankan pada signifikansi bentuk, ontologi karya seni, formalisme,

kontekstualisme (meliputi sejarah, tradisi, institusi seni), strukturalisme dan dekonstruksi (Eaton, 1988; Rohrbaugh, 2005).

Domain penikmat menekankan pada soal *state of describing* atau *state of analysis*. Dalam domain ini biasanya dipersoalkan mengenai selera, emosi, penikmat, sikap, peran pemikiran, dan interpretasi (Eaton, 1988; Korsmeyer, 2005; Stecker, 2005). Atas dasar hal tersebut, dapat dipahami bahwa seni tidak bisa disangkal sebagai entitas kompleks dan pelik yang cara pemahaman, analisis, dan proses penciptaannya tidak bisa dipahami dengan pendekatan monodisiplin, yang tunggal, linier, dan universal.

Tetapi, jauh dari itu, seni harus didekati dengan metode interdisiplin (filsafat, sosiologi, antropologi, psikologi, sejarah, dsb.) untuk mendapatkan pemahaman yang mendasar, mendalam, dan menyeluruh. Yaitu, menyangkut domain-domain onto-logis, epistemologis, dan aksiologis. Maka, untuk memahami penciptaan seni sebagai suatu disiplin mau tidak mau harus berangkat dari kerangka pendekatan interdisiplin.

B. Disiplin Seni dan Penciptaan Seni

Penciptaan seni sebagai suatu disiplin memandang seni sebagai fakta ontologis, yaitu suatu “bentuk estetik” yang memiliki paradigma, sumber, sarana, dan lingkungan budaya lokal ataupun global yang berelasi secara akumulatif-holistik dalam proses penciptaan seni. Seni sebagai fakta ontologis selanjutnya dipahami sebagai objek material yang makna dan relevansinya mencerminkan representasi pengalamannya batin manusia dan kehidupannya yang kompleks dan sublimatik. Kehadirannya diciptakan dengan seperangkat konsep, paradigma, dan nilai-nilai yang melingkunginya.

Penciptaan seni sebagai disiplin ilmu, menurut Sunarto (2013: 61) dapat dibayangkan sebagai akumulasi pengetahuan yang saling berhubungan secara logis, rasional, koheren, sistematis dan general. Pengetahuan itu berisi prinsip-prinsip, kaidah-kaidah, konsep-konsep dan/atau teori-teori penciptaan seni. Wujud akumulasi pengetahuan yang saling terhubung itu dapat berupa akumulasi pengetahuan praktis saja, pengetahuan produktif saja, atau pengetahuan teoretis saja.

Namun, akumulasi pengetahuan yang saling terhubung dalam disiplin ilmu penciptaan seni boleh jadi juga terdiri akumulasi dari dua atau tiga jenis pengetahuan tersebut. Ini menunjukkan bahwa sesungguhnya ilmu penciptaan seni juga merupakan kumpulan fakta-fakta dan berbagai proposisi yang integral, yang aplikasinya mengantarkan pengetahuan teoretik menjadi keterampilan penciptaan seni. Keterampilan penciptaan seni pun dapat terdiri dari keterampilan praktis, keterampilan produktif, dan keterampilan berpikir teoretis (Sunarto, 2013: 61).

Hal tersebut dapat dipahami, karena seni adalah ekspresi dan rumusan pengetahuan yang diwujudkan secara empiris dan simbolik. Rumusan pengetahuan itu terutama adalah pengetahuan tentang; (1) teknis artistis, (2) bentuk-bentuk artistik, dan (3) keterampilan untuk mewujudkannya, serta (4) pengetahuan tentang isi yang melekat pada realitas teknis dan bentuk artistik, yaitu pengetahuan tentang nilai-nilai. Jadi, hakekat seni adalah pengetahuan dan ekspresi pengetahuan tentang teknis, bentuk, keterampilan, dan nilai-nilai artistik yang terdefiniskan (Sunarto, 2013: 13).

Tetapi, tidak serta-merta setiap ekspresi dapat disebut seni. Dan tidak setiap rumusan pengetahuan yang diwujudkan secara empiris dan simbolis dapat langsung disebut seni. Seni adalah ekspresi pengetahuan tentang objek-objek terpilih, yaitu objek yang diketahui dan tergelar di hadapan kesadaran seniman, diekspresikan dengan medium terpilih, dalam formulasi artistik yang bersifat empiris dan simbolik yang terpilih pula (Sunarto, 2013: 13).

Dalam hal menyeleksi objek-objek terpilih itu, baik seni maupun ilmu memiliki kesamaan dalam proses observasi dengan didasarkan atas prinsip-prinsip tertentu.

The sciences and the arts are not completely dissimilar forms of inquiry. Art and empirical science have a common foundation: both begin with careful observation. Before artists or scientists can represent anything, they must observe aspects of the world. If their representations have cognitive value, they are grounded in careful observation. Just as scientists conduct experiments and rather observations prior to constructing theories, so (good) artists make a careful study of the objects they intend to represent. Scientific observations are typically made quite deliberately in laboratories and other formal contexts, while artists frequently make their observations in the course of ordinary life (Young, 2001: 66).

Dari penjelasan tersebut dapat dipahami, bahwa seni dan ilmu memiliki proses dasar yang kurang lebih sama, yaitu pengamatan yang cermat (*careful observation*) terhadap gejala kehidupan. Sama halnya seperti ilmuwan yang melakukan

eksperimen dan pengamatan sebelum membangun teori. Maka, seniman membuat studi yang cermat terhadap objek yang menjadi representasi dalam karya seninya. Pengamatan (observasi) yang dilakukan seniman lebih ditekankan pada pengamatan dalam kehidupan biasa (*ordinary life*).

Kesamaan dalam hal observasi dalam seni dan ilmu pengetahuan menegaskan bahwa penciptaan seni tidak lain dapat dikatakan sebagai kegiatan keilmuan, karena itu proses dan hasilnya dapat dirunut dalam konteks metodologi, dan dapat dijelaskan dalam konteks teoretis. Pengetahuan metodologi lebih bersifat operasional atau disebut pengetahuan praktis. Sedangkan pengetahuan teoretis bersifat konseptual dan prinsip-prinsip, sebagai hasil pemikiran kontemplatif, rasional, dan abstrak, analisis hubungan antar unsur dalam suatu fakta, atau hubungan antar fakta pada sekumpulan fakta-fakta (lihat Peter dalam Sunarto, 2013).

C. Paradigma Seni

Studi penciptaan seni dapat dipahami secara baik, jika semua pengetahuan yang berelasi dengan penciptaan seni dijelaskan dengan suatu model tertentu yang disebut paradigma seni. Yaitu, prinsip-prinsip dasar (*adeg-adeg*) yang diyakini seniman (pencipta seni) dan yang diidealkan untuk suatu capaian dalam proses penciptaan seni.

Hakekat paradigma adalah perspektif, sedangkan perspektif adalah usaha memandang objek, baik yang tergelar di hadapan indera maupun yang tergelar di hadapan kesadaran, dengan cara dan sudut pandang tertentu. Di dalam usaha memandang itu kemudian ditemui fenomena-fenomena tertentu dengan berbagai maknanya. Jadi, paradigma mengandaikan suatu perspektif dengan totalitas premis konseptual tertentu, yang dapat digunakan untuk menentukan atau mendefinisikan suatu objek yang hendak diungkap (Sunarto, 2013: 83-84).

Posisi paradigma secara implisit tergambar melalui aktivitas seniman dalam olah seni yang didasarkan dialog antara dunia batin (*inner world*) dan dunia luar (*outer world*).

“When an artist puts brush to paper, hand to clay, or fingers to keyboard, the boundaries of his or her mind expand. No longer is the artist thinking solely within the confines of the individual mind; rather, consciousness, mind, subjectivity, even

self-experience shift fundamentally within a transitional field within which there occurs a dialectic between the internal self and the emerging externalized self concretized in the artwork. But more precisely the artist's mind now exists in the dynamic psychological space in which both inner and outer are contained, interact and affect each other” (Hagman, 2010: 18).

Paradigma dalam perspektif Kuhn (1970) adalah model yang berisi konsep dan prinsip-prinsip yang disepakati oleh kelompok ilmuwan yang digunakan sebagai perspektif untuk memahami gejala dan menemukan suatu yang diharapkan. Agak berbeda dengan paradigma seni yang bersifat fleksibel dan kontekstual. Dalam kaitannya dengan penciptaan seni, paradigma seni adalah perspektif yang dipilih dan dikondisikan oleh seniman tertentu dalam rangka untuk mewujudkan imaji kreatifnya yang dianggap bernilai pengetahuan, gaya ungkapan/aliran, identitas diri yang unik-individual-partikular.

Paradigma bagi seorang seniman dapat berupa prinsip dasar, atau ideologi seni atau prinsip estetik yang hendak diungkapkan melalui bahasa simbolik. Sebagai contoh, sebuah objek pemandangan alam tertentu bagi seniman yang berparadigma bahwa alam sebagai sebuah susunan warna yang bertumpuk-tumpuk akibat intensitas cahaya yang menyimpannya, maka lahirlah lukisan Impresionisme. Sebaliknya, hasil karyanya akan berbeda bila seniman memiliki paradigma bahwa alam adalah bentuk yang terdiri dari hamparan titik-titik, maka terciptalah lukisan Pointilisme.

D. Objek Penciptaan Seni

Seniman dalam berkarya seni tidak lepas dari tiga aspek. Pertama adalah aspek formal, yaitu wujud dan isi pengetahuan yang menjadi ciri karya seni. Kedua adalah aspek pengalaman, yaitu keterlibatan lahir maupun batin atas objek sebagai dasar pengetahuan. Ketiga aspek metodologis, yaitu prinsip-prinsip logis yang dimanifestasikan dalam prosedur untuk mencapai ide dan manifestasi empiris ide (Sunarto, 2013: 116).

Aspek formal berelasi dengan unsur-unsur artistik yang diimajinasikan oleh seniman pencipta yang terumuskan dalam bentuk estetik yang hendak diwujudkan. Bentuk estetik yang dibayangkannya itu mengan-dung gambaran-gambaran nyata (terindra) yang hendak distrukturkan berdasarkan atas konsep, prinsip atau azas pembentukan dengan mengeksplorasi potensi material dan pesan yang terkandung dalam media seni.

Aspek pengalaman sangat menentukan kedalaman fisik (entitas bentuk) maupun non fisik (makna filosofis) suatu karya seni yang hendak diciptakan. Aspek pengalaman berhubungan dengan berbagai fakta, peristiwa, potensi internal (emosi, imajinasi, perasaan, kesa-daran) seniman pencipta.

Sedangkan aspek metodologis berkaitan langsung dengan pilihan-pilihan cara mengeksplorasi berbagai variabel internal dan eksternal yang mendukung dan memungkinkan suatu karya seni diciptakan. Selain itu, juga pilihan-pilihan medium, teknik, model, komposisi, rancangan artistik, dan representasi simbolik yang khas. Dalam tahapan ini, biasanya seniman pencipta tidak melakukan secara linier tahap demi tahap secara terukur, tetapi prosesnya lebih memperlihatkan sebagai proses yang siklinal, berulang-ulang, dan bersinergi antar unsur-unsur untuk melahirkan bentuk yang dirasakan ideal.

Dengan tiga aspek tersebut, karya seni dapat dikatakan sebagai simpul kreatif seniman pencipta yang disadari dan dihayati serta diwujudkan berdasarkan sekumpulan pengetahuan artistik dan kepakaan estetik atas sumber-sumber penciptaan yang dapat dikondisikan secara dialektik. Artinya, semua aspek tersebut termanifestasikan melalui kekuatan intuisi, yang mengalir secara alamiah, imajinatif, dan holistik.

Penciptaan seni sebagai suatu disiplin memiliki objek yang dijadikan titik jelajah artistik dan estetik melalui pendekatan intusi. Menurut Sunarto (2013: 118), objek dalam penciptaan seni adalah (1) segala hal yang menjadi pusat perhatian dan arah intensi atau niat dari kekuatan jiwa pencipta seni, dan (2) intensi atau niat dari kekuatan jiwa pencipta seni itu sendiri. Seniman pencipta dalam berkarya seni tidak dapat lepas dari dua macam objek itu, yaitu (1) objek material dan (2) objek formal yang dipilih dan ditentukan sendiri. Objek material dalam penciptaan seni adalah berbagai fenomena mengenai realitas dunia di luar diri pencipta seni, atau realitas di dalam diri pencipta seni yang dikembangkan sebagai sesuatu yang seolah-olah berada di luar dirinya. Objek formal penciptaan karya seni adalah pusat perhatian, *focus in interest, selective interest, attitude of mind*, pendekatan, atau paradigma, pilihan subjektif seniman pencipta yang berkembang di tingkat gagasan.

E. Penciptaan Seni sebagai Penelitian

Sullivan (2010) dalam *Art Practice as Research: Inquiry in Visual Arts* memandang penciptaan seni sebagai aktivitas penelitian. Hal ini ditegaskan melalui serangkaian asumsi dasar bahwa seni merupakan bentuk yang dapat dipahami sebagai hasil pengumpulan intelektualitas seorang seniman pencipta yang di dalamnya terdapat metode sebagai suatu kebenaran. Metode tersebut berkorespondensi dengan rasionalitas, empirisme dan batas-batasnya, realitas objektif dan subjektif, paradigma, dan kerangka pengetahuan yang berisi pemikiran dalam medium, pemikiran dalam bahasa, dan pemikiran dalam konteks.

Bahkan, Sullivan meyakini bahwa seniman tidak ubahnya sebagai teoretisi (*artist as theorist*). Hal ini dinyatakan sebagai berikut; *In the many situations where artists and scientist are collaborating, there is little talk that sees science are merely a rationalistic endeavor or art as only an expressive activity. These imaginative investigators working beyond the restriction of defined discipline parameters are guided by questions, issues, and abstractions, where new knowledge is seen as a function of creating and critiquing human experience* (Sullivan, 2010: 185).

Atas dasar itu dapat dipahami bahwa cara kerja seniman dan ilmuwan sesungguhnya dalam banyak situasi memiliki kesamaan tujuan, yaitu bekerja dalam batasan parameter-parameter disiplin yang dijadikan petunjuk berkenaan dengan pertanyaan-pertanyaan, isu-isu, dan konsep-konsep abstrak dalam rangka untuk memahami fungsi penciptaan dan pemahaman atas pengalaman manusia.

Praktik atau penciptaan seni sebagai penelitian lebih jauh dipandang sebagai proses logis yang berelasi dengan berbagai premis dasar penciptaan yaitu bahwa penciptaan seni pada dasarnya suatu proses penalaran, pengabstrakan, dan sekaligus per-wujudan atau pengongkritan pengalaman manusia. Karena itu, praktik seni sesungguhnya upaya logis yang terstruktur dan berbasis pengetahuan, pengalaman, metode, keterampilan, dan kesadaran kultural yang bermakna.

Langkah-langkah penciptaan seni sebagai suatu kegiatan keilmuan yang berkualifikasi ilmiah dengan demikian dapat distrukturkan ke dalam sistematika yang sifatnya dialektik, bersinergi, dan holistik. Sistematika yang dimaksud bukan serta-merta dapat disejajarkan dengan kerangka berpikir keilmuan yang dapat ditentukan pendekatannya, baik itu kuantitatif ataupun kualitatif. Sistematika

proses penciptaan adalah semacam kerangka dasar yang dijadikan titik jelajah yang justru akan mengalami proses 'validasi'-nya ketika dalam proses penciptaan seni. Dengan kata lain, sistematika penciptaan seni dapat berangkat dari paradigma etik-deduktif. Atau paradigma emik-induktif. Pada posisi etik-deduktif, proses penciptaan seni dapat didasarkan pada asumsi-asumsi artistik/estetik yang telah berkelindan sebagai pengetahuan seniman pencipta. Pada posisi ini, seniman dapat melakukan reinterpretasi atas berbagai gejala yang didasarkan atas pengetahuan yang dimiliki atau diyakini sebelumnya.

Sebaliknya, pada posisi emik-induktif, proses penciptaan seni dapat didasarkan pada intensi atas gejala-gejala di luar diri seniman yang bersifat induktif-naturalistik, yang selanjutnya dipahami, dipilah, diklasifikasi, diseleksi, atau direduksi. Selanjutnya, data yang tereduksi tersebut dieksplorasi lebih jauh dalam kerangka untuk menemukan bentuk-bentuk artistik dan makna estetika.

Kemungkinan lain yang tidak kalah menariknya dalam konteks penciptaan seni, yaitu justru bertumpu pada dimensi ego seniman sendiri. Dalam posisi ini seniman bebas menafsirkan, merumuskan, meminjam, mengembangkan, apa saja yang menjadi interest seniman dalam kerangka mengeksplorasi berbagai kemungkinan artistik dan estetika. Pada posisi ini, seniman berpeluang seperti halnya Archimedes ketika berteriak "Eureka!" (aku telah menemukan) hukum Archimedes yang sangat terkenal dalam sains. Artinya, metode semacam ini membuka peluang terjadinya temuan-temuan baru yang tidak terduga sebelumnya.

Maka, seperti yang dijelaskan Young (2001) dalam *Art and Knowledge* ditegaskan bahwa seni sebagai *inquiry* (penyelidikan/penelitian untuk menemukan signifikansi bentuk). Hal ini didasarkan atas sifat dasar seni itu sendiri sebagai cara-cara untuk menajamkan dan memperluas pengetahuan (*ways to knowledge*). Sebagai ilustrasi, bila ilmu pengetahuan memahami objek material berupa air, maka dia akan memberikan penjelasan aksiomatis atau rumusan baku bahwa air terdiri atas dua unsur hidrogen dan satu unsur oksigen (H₂O). Sementara, seni atau dalam arti luas kebudayaan, bisa mengungkapkan makna lebih jauh dan mendalam atas entitas air tersebut. Air bisa saja dipahami sebagai suatu unsur alam yang dipandang sebagai energi alamiah yang positif, atau sebaliknya negatif. Sebagai energi positif,

misalnya, air dapat dijadikan medium untuk mentransfer daya batin, daya spiritualitas, dan daya hidup itu sendiri dalam konteks kehidupan nyata.

Dalam posisi lain air juga bisa dipandang dan dihayati secara abstrak melalui indera penglihatan, yang akhirnya melahirkan lukisan panorama laut dengan deburan ombak yang menghantam karang, misalnya. Sedangkan, melalui indera pendengaran, pada kondisi lainnya, deburan ombak di laut dengan jejak suara yang bergemuruh dapat melahirkan komposisi musik.

Dengan cara semacam itu, ternyata seni mampu memperkaya pengalaman batin, melampaui pengalaman kognitif yang terbatas nuansa kedalaman ontologisnya. Seni pada posisi ini sesungguhnya ada banyak hal yang dapat dipelajari dan diungkapkan dari seni – *What can be learned from art?*

Young (2001: 94) menegaskan; *I conclude that art is a source of knowledge. Nevertheless, as a form of inquiry, art has its limitations. Art is able to provide insight into some matters, but is of little or no use in the illumination of others. The present section is devoted to discussion of the scope and limits of artistic inquiry. In particular, I want to indicate that art and the sciences can provide insight into different and complementary areas of inquiry. A discussion of art as a source of moral knowledge is also in order.*

Dengan kata lain, seni adalah sumber pengetahuan. Meskipun demikian, kata Young, sebagai bentuk penelitian (*inquiry*), seni memiliki keterbatasan, namun juga kelebihan. Seni dapat memberikan wawasan tentang berbagai hal, namun wawasan itu belum tentu dapat digunakan atau dirasakan orang lain. Seni dan sains dapat memberikan wawasan pokok (*insight*) tentang berbagai bidang yang berbeda dan komplementer, termasuk di dalamnya terhampar sebagai sumber pengetahuan moral yang dianggap bernilai kebenaran atau ketaraturan.

Dengan memahami penciptaan seni sebagai suatu disiplin yang secara jelas berbasis penelitian, maka sebagai seniman pencipta dapat sekaligus menciptakan model-model penciptaan. Berbagai model penciptaan yang tercermin dalam praktik seni seperti yang diperlihatkan oleh seniman-seniman master semacam pelukis Ahmad Sadali (berbasis religiusitas keislaman dan abstrak formalistik), pelukis Widayat (berbasis kealaman dan kedekoratifan), dan pelukis Nyoman Gunarsa (berbasis ketradisian Bali dan tata ungkap ekspresionistik), misalnya, maka dapat dipahami para pelukis master tersebut disadari atau tidak telah bertindak sebagai penemu-

penemu (*inventors*) yang berbasis proses kreatif yang dialami secara partikular, unik, namun dapat dijelaskan logika konseptualnya dan logika imajinasinya.

Karya seniman master tersebut memperlihatkan sebagai suatu temuan yang otonom, yang di dalamnya terkandung daya pikir, daya imajinasi, daya kreasi, dan daya temu yang memiliki nilai sejarah (*historical value*). Karena itu, penciptaan seni yang dibangun berdasarkan paradigma (*adeg-adeg*) yang kokoh akan melahirkan sebuah konstruk pengetahuan spesifik, yang dalam banyak hal menjadi tonggak-tonggak (*milestone*) dalam peradaban manusia.

F. Komparasi Pembobotan Karya Seni dengan Jurnal

Bagian terakhir paper ini sengaja saya kutipkan secara utuh dan panjang perbandingan pembobotan karya seni dengan jurnal dari “Naskah Akademik Sistem Penilaian Angka Kredit Karya Seni sebagai Karya Ilmiah untuk Kenaikan Pangkat/Jabatan Akademik Dosen Seni Rupa, Kria, dan Desain” (Dokumen: Musnas Penyusunan Standarisasi Kriteria Kesetaraan Penilaian Keilmiah Karya Seni dengan Karya Tulis Ilmiah Indonesia, Lampiran 3, 2017).

a. Pembobotan Karya Tulis Berdasarkan Citation index, Impact Factor, dan Indexing/ Pemingkatan Jurnal

1. H-index: Dikti saat ini menjadikan H-index scopus sebagai salah satu syarat untuk mengusulkan proposal penelitian. H-index merupakan faktor yang menentukan kuantitas dan kualitas hasil penelitian seorang peneliti. H-index adalah indeks mengukur produktivitas dan dampak ilmiah nyata dari peneliti. Indeks ini didasarkan pada kumpulan publikasi makalah peneliti yang paling sering dikutip oleh peneliti lainnya serta jumlah kutipan karya tulis mereka didalam publikasi orang lain.

Seorang ilmuwan memiliki H-index jika bobot 'h' dari semua makalahnya memiliki setidaknya H- index per masing-masing makalah yang ia publikasikan. H-index dapat dilihat pada situs-situs: Web of Science, Scopus, serta Google Scholar. Indeks ini didasarkan pada daftar peringkat popularitas publikasi yang diurutkan berdasarkan jumlah kutipan karya publikasi yang diterima seorang peneliti. Nilai 'h' tersebut sama dengan jumlah makalah (X) dalam daftar yang memiliki kutipan sebanyak 'X' atau lebih. Sebelum peneliti dapat menghitung h-index nya, ia harus mengunggah daftar publikasinya (yang tentunya harus lolos standar mutu yang ditentukan) secara lengkap di situs-situs: Web of Science, Scopus, serta Google Scholar. Peneliti yang mempunyai H-index Scopus 2 (dua) dapat mengajukan lebih dari satu proposal penelitian sebagai ketua, dan jumlah proposal yang bisa diajukan proposional dengan nilai H-index Scopus tersebut.

H-index tidak mungkin dipergunakan secara mentah dalam penilaian bidang keilmuan seni, kria dan desain karena unsur originalitas karya yang tidak

mengijinkan adanya pengikat atau peniru-pengembang yang menciptakan karyanya dengan menggunakan hasil temuan visual yang telah dilakukan oleh kreator. Apalagi, jika dikaitkan dengan aturan internasional Locarno Classification yang melekat dengan aturan Haki dari *World Intellectual Property Organization* (WIPO) yang secara tegas menekankan pentingnya originalitas visual (tekstual) dari sebuah artefak sebagai syarat keunikan karya yang sama-sekali tidak memungkinkan keunikan gagasan visualnya untuk ‘copy-edit’ oleh kreator lain. Index yang diperlukan untuk menjadi karya yang original kreatif intinya adalah aspek “unpredictable” nya.

2. Impact Factor (IF); adalah ukuran dari frekuensi yang artikel rata-rata di jurnal telah dikutip pada tahun tertentu. Ia digunakan untuk mengukur pentingnya atau peringkat jurnal dengan menghitung kali itu artikel yang dikutip. Perhitungan ini didasarkan pada waktu dua tahun serta meliputi pembagian jumlah kali artikel yang dikutip oleh jumlah artikel yang dapat disitasi. Berdasarkan sistem penghitungannya, dapat dilihat bahwa Jurnal yang memiliki impact factor tinggi adalah jurnal yang secara kuantitas lebih sering dikutip oleh peneliti selanjutnya. Dari penelitian Seglen (1997, 500), ditemukan bahwa jurnal-jurnal yang memiliki impact factor tinggi adalah yang berada pada domain bidang penelitian untuk hal-hal baru yang sedang berkembang dan karena impact factor mengarah kepada jumlah lebih daripada mutu, maka jika seorang peneliti ingin meningkatkan impact dari jurnal-jurnal mereka, mereka dapat saja lebih sering memakai referensi dari jurnal-jurnal yang mereka publikasikan sebelumnya (self-citations) di web yang terkait. Mengingat bahwa tidak ada aturan yang melarang itu.

Bagi bidang keilmuan Seni, Kria dan Desain, mengutip merupakan hal yang diharamkan. Karena, disamping melanggar prinsip originalitas karya, kode kehormatan profesi, hal tersebut juga menjadi sebuah pelanggaran HaKi yang serius.

3. Analisa Citations dan H-index yang merupakan *database* digital berbasis web sejauh ini masih terbatas pada *peer-reviewed journal* saja. Keduanya tidak menerima dan tidak dapat mengukur rating sitasi dan H-index untuk format lainnya. Untuk bidang-bidang keilmuan seni dan humaniora, pengambilan referensi dari artikel yang ada cenderung jarang sekali dilakukan jika dibandingkan dengan jurnal-jurnal yang berhubungan dengan biokimia dan biologi molekular, karena publikasi hasil penelitian yang ada sangat cepat menjadi usang. Situasi tersebut menjadikan penggunaan artikel terpublikasi pada bidang-bidang penelitian seni dan humaniora tersebut cenderung secara virtual tidak tersitasi.

b. Aspek Rasa (sense) dalam Karya Senirupa, Kria dan Desain

Kebenaran adalah suatu hal yang dicari dalam setiap penciptaan Senirupa, Kria dan Desain. Intinya, manusia menterjemahkan kebenaran melalui rasa (*sense*). Rasa adalah sesuatu yang sudah ada dan tertanam dalam diri manusia. Untuk bidang yang berhubungan dengan rupa, rasa yang dieksplorasi misalnya adalah rasa akan estetika (*sense of aesthetic*). Setiap pekerjaan yang dibuat oleh kreator Senirupa, Kria dan Desain sebagai manusia pada prinsipnya bersifat sangat fundamental. Sensemaking (pemaknaan; proses memaknai yang melibatkan nalar) merupakan proses dimana orang memberi makna bagi pengalamannya. Pemaknaan menjadi motif manusia untuk secara intens membangun worldview (cara pandang) mereka

terhadap suatu koneksi teks dan konteks, pola interaksi sosial serta menjadi sebuah proses umpan-balik manusia untuk melakukan sebuah tindakan yang efektif terhadap berbagai ketidakpastian (chaos) yang dihadapinya (Klein, Moon, Hoffman, 2006: 7; Thurlow dan Mills, 2009; Maitlis, 2005; Hansen, 2006: 1060-1061).

Pemaknaan membantu individu dalam proses pengambilan keputusan serta mengkristalisasikannya sebagai sebuah referensi terhadap berbagai informasi relevan yang mereka terima berkaitan dengan suatu hal (Islam, 2013: 31). Pendekatan pemaknaan tersebut berfokus pada pola pemaknaan setiap situasi yang melibatkan diri, kesenjangan yang hadapi, dan berbagai upaya mental yang dapat dibangun untuk menjembatani kesenjangan tersebut (Lakoff, Johnson, 1998: 206-212), dengan berfokus pada aspek kognitif, afektif, dan elemen lainnya yang berguna bagi proses penciptaan rasa (sense) yang akan dibangun tersebut. Pengalaman yang terbangun saat kreator berinteraksi dengan karyanya merupakan gabungan dari dimensi utilitas dan reflektif. Margolin (2002: 42), dimensi utilitas mengacu pada cara orang memakai produk budaya untuk mendukung kegiatannya. Sedangkan dimensi reflektif, berkaitan dengan cara pandang orang terhadap suatu produk budaya dan memaknainya. Dengan kata lain, pengalaman yang terbangun saat orang berinteraksi dengan suatu produk budaya tidak semata dalam konteks teknis operasional saja tetapi juga berkaitan dengan makna simbolik yang diberikan oleh suatu produk budaya pada audiensnya.

Pemaknaan merupakan rangkuman dari respons dari stimulus yang diperoleh seseorang berdasarkan pengalaman inderawi yang sesuai dengan asosiasinya, hasil belajar (rasio dan rasa) yang membentuk preferensinya, kepentingannya maupun niat yang ada di benaknya saat ia berinteraksi dengan benda, peristiwa, dan lainnya (Shipley, 1953: 261-263). Sebagai sebuah proses, pemaknaan merupakan tindakan yang secara otomatis membentuk pemahaman individu tentang dunia disekitarnya. Proses itu berlangsung melalui suatu pengidentifikasian dan pengintegrasian setiap jalinan koneksi pengalaman mereka yang terkait dengan suatu hal. Penekanan pemaknaan pada akurasi informasi yang diterima menjadi tidak penting dibandingkan dengan bagaimana ia memberikan bentuk nyata terhadap ide, pikiran dan refleksi yang bersifat abstrak. Kunci pendekatan pemaknaan berfokus pada situasi yang melibatkan diri, kesenjangan yang dihadapi, jembatan mental dan utilitas yang dapat dibangun untuk menghubungkan kesenjangan tersebut melalui eksplorasi yang berfokus pada aspek kognitif, afektif, dan elemen lainnya yang berguna bagi proses membangun dan membentuk rasa untuk menjembatani kesenjangan tersebut.

Karya kreatif bidang keilmuan Seni, Kria dan Desain banyak yang memasuki wilayah ini. Melalui kolaborasinya dengan berbagai keilmuan lain kreator menciptakan karya artefak (budaya) yang akan sering memunculkan hal-hal yang baru dan tidak baku pada awalnya yang kemudian tumbuh sebagai paradigma baru dalam berkarya melampaui zamannya. Adalah salah jika orang senirupa dan desain tidak melakukan riset. Proses riset baik dalam senirupa maupun desain berbasis pada alasan-alasan praktis. Dalam diri seniman atau desainer berlangsung proses pengembangan/ perbaikan (lewat eksperimentasi dan pengambilan kesimpulan) sehingga ia dapat menghasilkan karya yang terbaik. Bagi dunia akademik, segala yang ada dikepala kita harus dituliskan, sehingga saat pengalaman individual tersebut dibagikan kepada publik, ia dapat menjadi bahan kajian dan pengetahuan

bagi orang lain. Cara kerja intersubyektivitas tersebut intinya agar orang dapat belajar dan mengkomunikasikan karya tersebut. Untuk itu, dalam memverifikasi karya, sebaiknya ada lembaga independen (non kampus) yang secara mandiri mampu memberikan penilaian terhadap sebuah karya seni rupa atau desain.***

Daftar Pustaka

- Djatiprambudi, D., (2016). "Seni (Rupa) Kontemporer: Problem Teoretis dan Praksis dalam Pendidikan Seni", dalam Djatiprambudi, D., *Seni Rupa Indonesia dalam Titik Simpang*. Surabaya: SatuKata Book.
- Eaton, M. M., (1988). *Basic Issues in Aesthetics*. Waveland Press, Inc.
- Hagman, G., (2010). *The Artist's Mind*. New York: Routledge.
- Korsmeyer, C., (2005). "Taste", dalam Berys Gaut dan Dominic McIver Lopes, Ed. *The Routledge Companion to Aesthetics*. London and New York: Routledge.
- Musyawah Nasional Penyusunan Standarisasi Kriteria Kesetaraan Penilaian Keilmiah Karya Seni dengan Karya Tulis Ilmiah Indonesia. Bandung: ITB, Senin, 13 November 2017.
- Musyawah Nasional Penyusunan Standarisasi Kriteria Kesetaraan Penilaian Keilmiah Karya Seni dengan Karya Tulis Ilmiah Indonesia. Surakarta: UNS, 26 Oktober 2019.
- Rohrbaugh, G., (2005). "Ontology of Art", dalam Berys Gaut dan Dominic McIver Lopes, Ed. *The Routledge Companion to Aesthetics*. London and New York: Routledge.
- Seminar Nasional Pengembangan Model Disiplin Seni 2013. *Prosiding*. Surakarta: ISI.
- Seminar Nasional Membangun Tradisi Inovasi Melalui Riset Berbasis Praktik Seni dan Desain 2017. *Prosiding*. Surabaya: Unesa.
- Stecker, R. (2005). "Interpretation", dalam Berys Gaut dan Dominic McIver Lopes, Ed. *The Routledge Companion to Aesthetics*. London and New York: Routledge.
- Sugiharto, I. B., (2013). "Dasar Filosofis Disiplin Seni", dalam *Prosiding Seminar Nasional Pengembangan Model Disiplin Seni*. Surakarta: ISI Press.
- Sullivan, G., (2010). *Art Practice as Research: Inquiry in Visual Arts*. California: SAGE Publications, Inc.
- Sunarto, B., (2013). "Pengetahuan dan Penalaran dalam Studi penciptaan Seni", dalam *Prosiding Seminar Nasional Pengembangan Model Disiplin Seni*. Surakarta: ISI Press.
- Sunarto, B., (2013). *Epistemologi Penciptaan Seni*. Yogyakarta: Idea Press.
- Young, J. O., (2001). *Art and Knowledge*. New York: Routledge.