

SENI MENGGAMBAR SEBAGAI WAHANA PENELITIAN DALAM SENIRUPA DAN DESAIN

Karna Mustaqim

karnamustaqim@yahoo.com | Fakultas Seni, Desain dan Humaniora, Universitas Matana.

Abstrak

Kegiatan meneliti selalu dipertanyakan mengenai derajat keilmiahannya, artikel ini mengemukakan sebuah paradigma metode penelitian seni dan desain. Yang mana instrumen penelitiannya adalah diri praktisi perupa atau desainernya sendiri dimana wahana penelitiannya adalah sebuah kegiatan berkesenian yang paling fundamental bagi perupa dan desainer, yaitu: seni menggambar.

Kata Kunci: Seni, Menggambar, Subjektif, Intuitif, Paradigma

Abstract

Research activities often being questioned about its scientific degree, this paper proposes a kind of paradigm in art and design reseach method. Indeed, the research instrument is the artist or designer him/herself that the vehicle to do research is the utmost fundamental art activities for both artist and designer: the art of drawing itself.

Keywords: Art, Drawing, Subjective, Intuitive, Paradigm

PENDAHULUAN

Umumnya setiap orang menyukai gambar, setidaknya setiap orang yang terlahir normal pernah menggambar sesuatu semasa hidupnya. Terlebih dulu perlu penulis nyatakan di sini bahwasanya yang dimaksud dengan ‘seni menggambar’ sebenarnya adalah sebuah sebutan (*figure of speech*) yang oksimoronik, sebuah gaya bahasa yang mengada-ada demi mendapatkan efek retorik belaka karena sebuah gambar sudah barang tentu adalah medium dari Seni, dan kerja membuat gambar pada dasarnya adalah pekerjaan seni. Lebih kurang, ini merupakan sebetuk kejanggalan linguistik yang mirip bunyinya dengan perkataan ‘sendiri dalam keramaian’, atau ‘tamu tak diundang’, atau ‘ingat-ingat lupa’.

Mengenai gambar, pada umumnya masyarakat kita mempunyai anggapan *common sense* – yang entah disadari punya dasar atau tidak – bahwasanya sebuah gambar itu kalau belum berwarna berarti belum selesai. Seperti yang bisa kita lihat dari maraknya buku terapi mewarnai yang hadir di rak-rak toko buku belakang hari ini. Selain itu, ada pula jenis pra-anggapan tentang penilaian terhadap sebuah gambar yang terletak pada seberapa mirip obyek yang digambarkan itu terlihat sama secara faktual dengan obyek yang ada di dunia riil, fisik, material atau realitas nyata di kehidupan manusia yang sebenarnya.

Jadi, pada dasarnya, akal sehat orang kita sudah kadung memegang keyakinan bahwasanya realitas yang otentik, yang azali, yang sesungguhnya (sejati) adalah realitas yang bisa direkam secara fotografis,

yang barang buktinya bisa dicerap secara perseptual oleh panca indera manusiawinya. Kemudian, ada pula jenis gambar yang mudah disepakati yaitu yang bisa memanipulasi inderawi manusia sehingga apa yang digambarkan itu walaupun tidak ada pada realitas kenyataan harian kita, tetapi mampu menghidupkan bayangan imajiner menjadi realitas yang nyata (fantasi) dan dipercayai bahwa secara inderawi itu benar-benar bisa wujud di depan mata keberadaannya (ilusif). Pada pokoknya, orang awam mengenali dua jenis gambar. Pertama adalah gambar yang terlihat seperti aslinya sebagaimana objek realisnya ditemukan dalam kehidupan sehari-hari jadi notabene bisa diukur tingkat kemiripannya (realistik); Kedua adalah gambar yang membangkitkan imajinasi orang yang melihatnya walaupun tidak ada pada realitas objek kehidupan sehari-hari tetapi pada peringkat tertentu mampu memanipulasi orang yang melihatnya sehingga percaya bahwa objek tersebut mungkin saja ada, ataupun hanya di dunia khayal belaka (fantastik).

Mulai merepotkan adalah ketika dunia gambar menggambar kontemporer tidak lagi menyandarkan dirinya pada hubungan rupa (*visual form*) dan konteks keterwakilan (representasional) yang sekaku itu. Sementara itu di sisi teknik mekanistik, fotografi pun sudah memasuki tahap diragukan keasliannya karena dapat dimanipulasi secara digital (*digital imaging*). Meski bagi kebanyakan orang sebuah gambar masih dipandang belum selesai atau menarik kalau belum dalam rupa yang berwarna, namun ada sebagian orang yang sudah mau dan mampu memberi apresiasi terhadap gambar yang jauh lebih bersifat ekspresif.

Ekspresif di sini bermakna isi (*content*) yang disampaikan atau dikomunikasikan adalah bersifat personal yang merujuk kepada isi hati atau barangkali bagaimana perasaan maupun pikiran si pembuat gambar terhadap apa yang digambarkannya atau tepatnya terhadap apa yang membuatnya menggambar sesuatu (intensionalitas). Bagaimana cara menggambarannya sangat dipengaruhi oleh kondisi pribadi seorang pembuat gambar dalam memahami sebuah kejadian atau sesuatu objek dalam

kondisi kejadian tertentu sehingga apa yang ingin ia ungkapkan, ekspresikan, komunikasikan sangat bergantung pada keputusan subjektif diri pembuat gambar tersebut. Apakah dalam gambarnya ia mau menyampaikan lebih banyak tanggapan dari dirinya sebagai individu yang merasakan langsung, atau ia sedang mengupayakan agar lebih banyak individu di luar sana dapat turut bisa merasakan apa yang ia rasakan (empati).

PEMBAHASAN

Kajian Teori

Bagan triadik berikut ini memberikan gambaran penempatan secara garis besar di mana sebuah karya ditelaah menurut (a) bagaimana sesebuah karya ditunjukkan (*how the work is*), (b) mengenai apakah karya diciptakan (*what the work is about*), dan (c) pada konteks apa karya ditempatkan (*in what circumstances*).

Pertama-tama, sebuah karya pastinya dipersepsi melalui penginderaan kita, dalam karya rupa - inderawi visual yang dominan bekerja dengan mata mencerap bentuk, warna, tekstur dan sebagainya. Begitupun dengan karya musik - inderawi yang dominan bekerja adalah auditori, yaitu suara melalui telinga. Lain lagi dengan karya masakan, maka inderawi pengecap yaitu lidah yang bekerja dominan. Baik karya rupa, musik maupun masakan dikenali lewat form masing-masing. Dalam hal ini, karya rupa seperti gambar diketahui melalui visual form-nya. Setiap form atau forma (*idea*) mengambil atau memanfaatkan unsur-unsur dan menerapkan prinsip-prinsip seni tertentu (*syntactics*) agar dapat tercapai isi, maksud atau maknawinya (*semantics*).

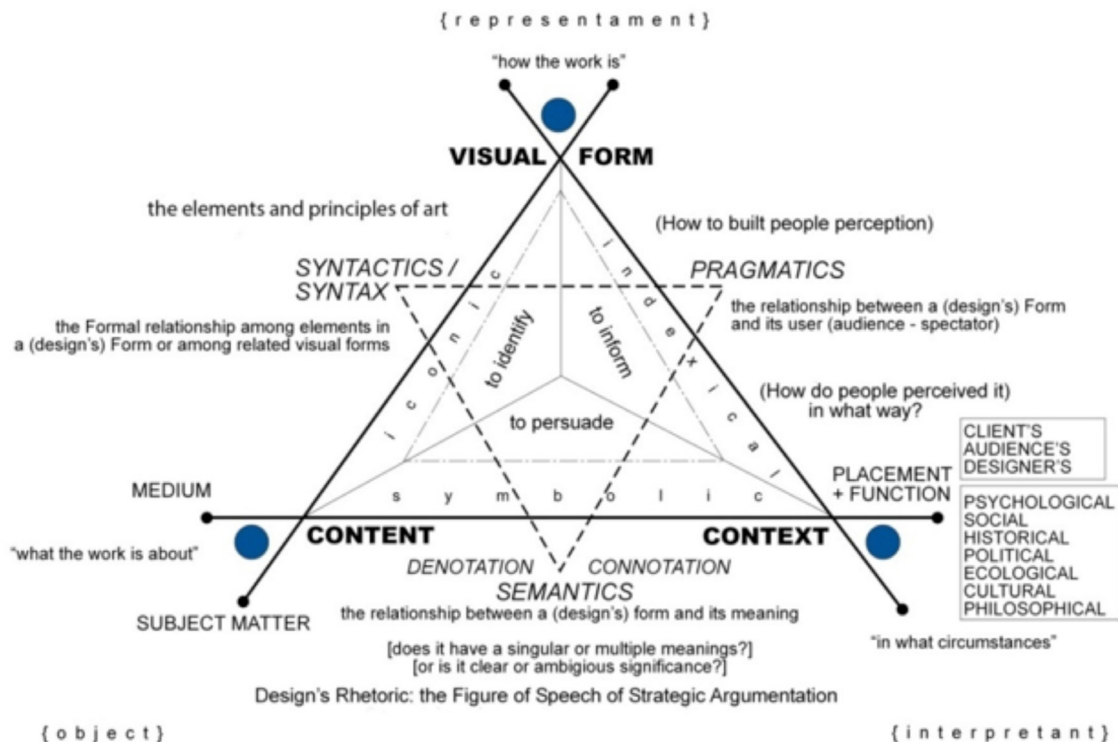
Kedua, pada karya rupa seperti dalam gambar, manakala seseorang ingin mengomunikasikan atau mengekspresikan sesuatu, baik itu objek kebendaan yang konkrit, atau objek mental yang abstrak, maka ada bentuk figur tertentu, baik konkrit ataupun abstrak, yang harus disusun sedemikian rupa sintaksis-nya agar dapat diperlihatkan dan dipahami

oleh orang lain. Relasi antara rupa dan isi atau arti semantisnya merupakan hubungan interaksi antara unsur yang satu dengan lainnya.

Terakhir, baik forma (*idea*) dalam visual, dan isi baik dari segi medium maupun pokok pikiran (*subject matter*) dipahami melalui konteksnya masing-masing. Sesebuah bentuk gambar yang konkrit merepresentasikan sebuah kursi misalnya, dalam relasinya dengan konteks dapat bermakna denotatif apa adanya, dan dapat juga memproduksi makna konotatif. Begitupun dengan bentuk gambar yang abstrak non-figuratif sekalipun dapat saja bermakna denotatif, coretan tanpa makna, namun bisa juga ditafsirkan dalam konteks yang berbeda sebagai ungkapan konotasi yang menggambarkan emosi tertentu. Untuk mencapai maksud tertentu, seorang penggambar juga harus mempertimbangkan secara pragmatis relasi antara

idea rupa-nya dengan bagaimana disampaikan agar pelihat karyanya dapat sampai kepada maksud yang ingin seharusnya dipahami dan tidak sampai disalahpahami. Sebuah karya yang dibuat hingga ukuran kecil mikroskopik dan karya yang diwujudkan dalam bentuk monumental nan megah, masing-masing akan menggugah dengan cara yang berbeda bagi para pelihatnya. Secara pragmatis, sebuah karya yang ingin ditampilkan kepada publik luas akan berbeda penanganannya dengan karya yang ditujukan untuk koleksi pribadi.

Seringkali terjadi, sebuah konsepsi ide perupa yang sudah dituangkan dalam komposisi tertentu didukung dengan pemaknaan yang luar biasa mendalam, menjadi jauh dari ekspektasi para penikmat karya karena kekurangan teknis dan pragmatis di tempat pameran. Ketiga telaah di atas sekaligus menjadi refleksi kreatif dalam proses



Bagan 1. Diagram Triadik 'Form, Content, Context' sebagai metode analitik dan kreatif.

berkarya. Keseimbangan relasi antara sintaksis, semantis dan pragmatis dalam mengolah visual – form, kandungan (*contents*), dan konteks merupakan kompleksitas dalam kajian penelitian selama proses kreatif berkarya dilakukan.

Problematika Paradigma Penelitian Seni

Jakob Sumardjo (2000) berpendapat bahwa ‘... seorang perupa baru akan menyatakan kerjanya selesai apabila yang diungkapkannya telah sesuai dengan pengalaman estetikanya...’ (hal. 167), pandangan ini menunjukkan subjektivitas yang biasa dipahami oleh orang awam sebagai cara kerja seorang perupa yang biasa menjadikan dirinya sebagai rujukan dan tolok ukur kebenarannya sendiri dalam berkarya. Ditambahkan oleh Sumardjo seterusnya bahwa ‘pelukis akan berhenti melukis setelah apa yang dilukisnya itu dinilai dari pengalaman seninya sendiri.’ Namun, meski tampaknya sedemikian yakin akan posisi sentral seorang perupa dalam proses berkarya, tak ayal Soemardjo ternyata masih meragui pendapatnya ini, sehingga merasa perlu membuat pernyataan lanjutan yang mengatakan:

“Tentu saja ada perupa yang tak pernah puas terhadap pengalaman estetikanya. Ketidakpuasan itu sebenarnya adalah ketidakpuasan terhadap kebudayaan seni zamannya. Pengalaman seni yang selama ini dia peroleh dari benda seni yang ada ternyata tak memberikan ketenangan dan kepercayaan terhadap kebenaran seni. Dia belum menemukan kebenaran seni yang sesungguhnya - yang mana dan yang bagaimana. Perupa yang demikian itu akan mencari kebenaran seni dalam proses penciptaannya. Maka, terjadilah seni eksperimental, seni yang masih mencari-cari bentuk ungkapan baru (*ibid.*)”

Di sini, penulis coba menangkap beberapa poin yang dinyatakan dalam istilah-istilah yang perlu penjelasan lebih lanjut, yaitu (1) pengalaman estetik, (2) kebenaran seni, (3) seni eksperimental, dan (4) bentuk ungkapan baru. Terjadi sebuah pengulangan peristiwa apabila kita memerhatikan

kondisi bahwa seorang perupa baru akan berhenti bekerja apabila karya yang dibuatnya sudah dianggapnya sesuai dengan pengalaman estetikanya, lalu ada perupa yang tidak pernah puas terhadap pengalaman estetikanya. Dengan sedikit penalaran timbul pertanyaan yaitu bagi perupa yang tak pernah puas dengan pengalaman estetikanya maka kalau mengerjakan karyanya kapankah ia akan berhenti jikalau pada dirinya sendiri tidak pernah puas dengan pengalaman estetikanya yang mana itu dijadikan rujukan penilaian terhadap dirinya dalam berkarya? Jawaban ringkasnya adalah seni eksperimental, di mana ditemukannya bentuk ungkapan baru yang membutuhkan bentuk apresiasi baru, dengan perangkat-perangkat parameter ukuran estetik yang baru. Pertanyaan yang mungkin timbul selanjutnya adalah apakah memang ada dua jenis perupa, yaitu yang satu bekerja tanpa bereksperimentasi, dan yang satunya lagi bekerja selalu dengan eksperimentasi? Apakah benar bahwasannya pengalaman estetik itu sesuatu yang pejal, utuh dan punya konstanta ketetapan yang tergantung kepada perupanya sendiri (atau bisa dipakai oleh orang lain) agar bisa mengukur sejauh mana karya yang sedang dikerjakan sudah sesuai atau belum dengan ‘pengalaman estetik’ tersebut?

Bukankah sejatinya setiap proses berkarya seseorang apapun itu, termasuklah di dalamnya kerja-kerja menggambar dan corat-coret, selalu merupakan sebuah proses yang notabene ‘eksperimentasi’ secara alamiahnya? Adakah maksud ‘eksperimental’ dalam seni ini sama seperti kegiatan penelitian saintifik dengan pendekatan eksperimentasi di mana terdapat sampling yang dimanipulasi dan ada yang tidak dimanipulasi? Barangkali kecenderungan untuk menganalogikan seni dengan terma-terma saintifik secara tidak sadar sering dilakukan perupa ataupun orang yang melakukan pengamatan atas seni, karya seni dan perupa. Sebagaimana tampak bahwasannya dalam berkarya, ada dua jenis perupa, yang satu bekerja berdasarkan aturan-aturan formal yang sudah sedia kala ada, mungkin yang didapat dari bangku sekolah, pendidikan tinggi seni atau nyantrik di sanggar perupa tertentu, dan satunya lagi bekerja sambil terus membuat manipulasi-

manipulasi percobaan dalam proses penciptaan karyanya. 'Seorang perupa itu laboratoriumnya adalah dirinya sendiri. Salah-salah bereksprimen dapat merusak laboratoriumnya itu', demikian contoh analogi yang diterakan dalam penutup bab 37 berjudul 'Pengalaman Artistik' dalam buku bunga rampai 'Filsafat Seni'.

Dapat kita perhatikan di sini bahwa kental sekali secara umum atau akal sehat menilai bahwa pengalaman perupa di dalam studio penciptaan karya lebih kurang sama seperti saintis yang bekerja melakukan uji coba eksperimental di laboratorium, yang punya resiko bahaya kalau salah formulasi percobaannya. Apakah benar demikian bahwa kesilapan formulasi tertentu dalam penciptaan karya seni dapat membahayakan laboratorium yang merupakan diri si perupa sendiri? Hal ini kiranya perlu diselidiki lebih lanjut untuk memahami arti kerusakan yang dimaksudkan dalam kalimat tersebut.

Membaca kembali pernyataan-pernyataan di paragraf-paragraf di atas ini membuat penulis berjumpa pada tulisan Fristian Yulianto (2005) pada artikelnya yang berjudul 'Estetika dalam Wacana Posmodernitas', salah satu artikel yang dimuat dalam bunga rampai 'Teks-teks Kunci Estetika: Filsafat Seni'. Di sana disebutkan istilah *avant-garde* dalam kaitannya dengan estetika, dibicarakanlah Jean Francois Lyotard yang meskipun dikenal sebagai pemikir *posmodernisme* namun juga membicarakan tentang seni *avant-garde* yang membuatnya terlihat bagai pemikir modern. Kalau kita baca apa yang dituliskan oleh Yulianto berikut ini, sepertinya inilah yang dimaksud oleh Sumardjo dengan seni eksperimental yang merujuk kepada 'para perintis seni, para *avant-gardist* yang memberikan jalan pengalaman seni baru' (op. cit., hlm. 168):

"...*avant-garde* adalah golongan perintis terutama dalam bidang seni. *Avant-garde* menciptakan karya-karya seni yang tidak terikat pada bentuk-bentuk konsesus estetis yang sudah baku. Bahkan, karya-karya seni mereka dapat dikategorikan sebagai bentuk pemberontakan

terhadap nilai-nilai dan aturan-aturan yang sudah mapan sebelumnya, sebagai seruan penolakan terhadap aneka bentuk tradisi. Karya-karyanya menjadi semacam provokasi bagi pengamat dan pembaca untuk merekonstruksi sistem-sistem nilai dan kepercayaan mereka (Yulianto, 2005, hlm. 135)."

Metodologi Penelitian

Menggambar sebagai cara mengetahui dalam penelitian berbasis seni. Dalam memahami hal ini, kami mengambil jalan lain, di mana jalan ini berkaitan dengan kegiatan meneliti seni secara akademis. Pengertian akademis terkait erat dengan pengertian penelitian ilmiah. Apakah maksud dari penelitian ilmiah? Adakah penelitian non-ilmiah? Sebelum sampai kepada keilmiah atau ketidak-ilmiahan sesebuah penelitian, mungkin kita bisa mengambil sedikit pemahaman dari yang diutarakan oleh Jujun S. Suriasumantri dalam bagian bukunya berkaitan filsafat pengetahuan bahwa 'salah satu jembatan yang menghubungkan seni terapan dengan ilmu dan teknologi adalah pengembangan konsep teoretis yang bersifat mendasar' (1984, hal. 110).

Jelas dipisahkan antara seni, dalam hal ini seni terapan, dengan ilmu dan teknologi yang mana dalam ulasannya disebutkan 'Seni, pada sisi lain dari pengetahuan, mencoba mendeskripsikan sebuah gejala dengan sepenuh-penuh maknanya' (hal. 106). Di sini pun kita temukan pengesampingan seni dengan 'pengetahuan'. Kalau seni itu bukan sejenis pengetahuan, dan atau memang bukan pengetahuan yang bisa didapat dari seni, karena seni meski, 'bersifat penuh dan rumit namun tidak bersifat sistematis' (hal. 107), juga karena seni itu hanya, 'berdasarkan akal sehat (*common sense*) yang didukung oleh metode mencoba-coba (*trial-and-error*)' (hal. 109), maka adakah tempat bagi penelitian seni untuk memberikan kontribusi kepada pengetahuan manusia? Pembacaan dengan sedikit menyederhanakan persoalan di sini dapat dikatakan bahwa seni, dalam hal ini kegiatan berkesenian dianggap sebagai kegiatan

yang tidak sama atau belum mencapai tahap kesetaraan keilmiah keilmuan dari pengetahuan-pengetahuan yang dicapai oleh ilmu-ilmu alam maupun ilmu-ilmu sosial, belum dianggap sebagai pengetahuan yang shahih dan bukan kegiatan ilmiah. Sebagaimana tersurat di atas bahwa penelitian seni menghadapi tantangan karena dinilai rumit namun tidak sistematis, berdasarkan akal sehat dengan mencoba-coba, dan belum adanya jembatan konsep teoretis mendasar.

Kami ingin mengajukan bahwa penelitian terhadap pengetahuan yang belum menjadi 'pengetahuan' inilah yang penting dan secara khususnya sangat signifikan bagi penelitian seni. Bahwasannya ilmu seni adalah ilmu pengetahuan sebelum menjadi pengetahuan ilmiah. Bahwa penelitian seni adalah artikulasi pra-reflektif atau pra-konseptual dari ilmu dan pengetahuan. Bahwa pengetahuan seni adalah pengetahuan yang membelumi (*unknowledge*), suatu bentuk penyelidikan sebelum manusia mengetahui adanya pengetahuan untuk direfleksikan, pengetahuan yang belum ada, perlukah seni menjadi ilmiah dan mungkinkah?

Dalam hal tiga Non yang diungkapkan oleh perupa Nashar, sebagaimana diungkapkan oleh Gesyada A.N. Siregar (2017) yaitu Non-prakonsepsional, Non-teknik, dan Non-estetik, merupakan sebuah proses penelitian seni untuk mengungkapkan pengetahuan-pengetahuan yang belum menjadi teoretik formal, tepatnya pengetahuan yang membelumi. Sebelum itu, Nashar sudah mencoba dan mengetahui semua teknik dan estetika dunia seni-rupa, karena dia pun dibesarkan lewat dunia akademis. Baginya persoalan yang menghadang adalah bagaimana melepaskan itu semua untuk kembali pada situasi membelumi, situasi sebelum segala yang ia ketahui dan yang ia praktikkan itu ada. Nashar tidak mungkin melupakan apa yang sudah ia ketahui tentang seni sebelumnya. Satu-satunya cara adalah melakukan penolakan, dan dalam proses penolakan inilah, Nashar mengambil jarak dengan dunia seni dengan kembali kepada alam. Nashar 'menemukan' lewat penelitian praktik berbasis seni yang ia jalankan dengan mempertanyakan kembali

semua pengetahuan yang sudah terlebih dulu membelenggu dirinya sebagai perupa akademis. Nashar memulai karyanya dengan tidak tahu, tidak bertujuan, dan tidak berkeinginan dengan kata lain ia mengembalikan semuanya ke tahap primordial (Gambar 1).

Penelitian diterjemahkan dari kata '*research*', *re-* dan *-search*, mencari kembali. Sejalan dengan itu, dalam seni lukis, Merleau-Ponty pernah mengatakan, "*Painting does not imitate the world, but is a world of its own.*" – Lukisan tidaklah mengimitasi suatu dunia, tetapi ia adalah sebuah dunianya sendiri (2004, hal. 96). Nashar melakukan penelitian atau riset seni dengan mencari kembali atau tepatnya merupakan pengejawantahan dari ungkapan Merleau-Ponty bahwasannya '*painting led us back to a vision of things themselves*' – lukisan mengarahkan kita kembali pada sebuah visi dari sesuatu pada dirinya sendiri (2004, hal. 93). Adakah penelitian seni harus sama dengan penelitian ilmiah?

Jalan Tengah Metodologi: Perupa sebagai Instrumen Penelitian

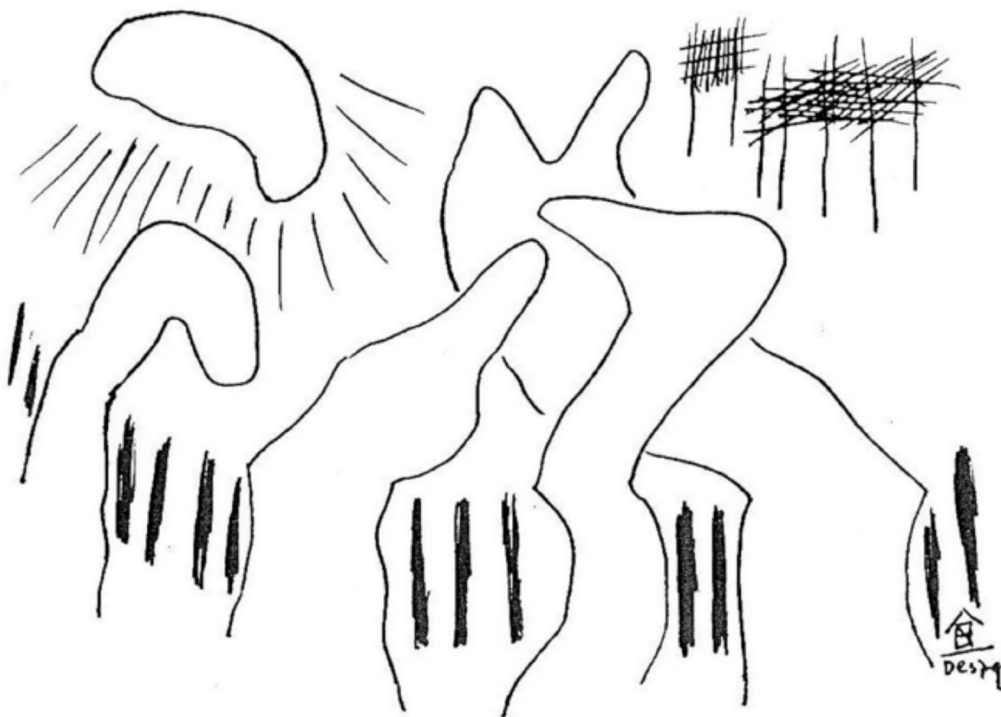
Berlandaskan tanda-tanya dan tanda-tanya di atas itulah, maka penulis menjadikan kegiatan menggambar sebagai bentuk penelitian seni yang dilakukan dengan mengambil jarak sekaligus tidak mengambil jarak dari apa yang sedang diteliti, yaitu kegiatan menggambar. Penulis bukan menggambar melalui pengendapan terhadap tema tertentu atau pokok pikiran (*subject matter*) tertentu, melainkan kepada meneliti menggambar itu sendiri. Peneliti juga tidak sedang merefleksikan dirinya ataupun apa yang dipikirkannya atau yang dilihatnya. Seperti seorang penyanyi yang larut dalam bernyanyi-nya, dan seorang penari yang tenggelam menyatu dalam tariannya. Seorang penggambar hanyut bersama arus gambarnya.

Penulis dalam hal ini bermaksud mengajak kalangan akademi yang meneliti dan atau membuat studi terhadap seni dan kegiatan seni agar mau memikirkan kembali apa-apa yang sudah kadung

diterima begitu saja bahwa semua bentuk penelitian yang shahih (*valid*) adalah penelitian ilmiah dalam hal ini yang didominasi oleh pendekatan saintifik sains ataupun metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dalam ilmu sosial dan kemanusiaan. Dalam merespon hal ini, kegiatan menggambar dapat dilihat sebagai salah satu pendekatan metode penelitian seni yang bukan bertumpu pada hasil dari gambar sebagai produk karya seni, melainkan adanya ruang untuk meneliti proses kreasi selama berlangsungnya penelitian melalui proses menggambar itu sendiri. Lalu, apa yang mau diteliti oleh aktivitas menggambar dan gambar-gambar yang dihasilkannya?

Dalam buku *Alih Wahana* (2012), sastrawan besar Sapardi Djoko Darmono membeberkan begitu banyak contoh-contoh kegiatan berkesenian yang ia maksudkan sebagai peralihan satu wahana

ke wahana lainnya, namun tidak banyak yang bisa kita asumsikan seperti apa dan bagaimana mode atau metode peralihan wahana tersebut dilakukan. Secara tidak langsung, hal itu bisa bermakna untuk mengetahuinya kita harus menyaksikan langsung atau mendapatkan referensi contoh-contoh yang diberikan di dalam sepanjang penulisan buku tersebut. Artinya cara untuk mengetahui adalah dengan melihatnya, menontonnya, mendengarkannya. Singkat kata, pengetahuan tentang metode akan didapat melalui jalan mempraktekannya. Namun, muncul tanda tanya lain pula, 'apa' yang dialih-wahakan dalam kegiatan aktivitas peralihan wahana kesenian tersebut? Sepanjang buku tersebut diberikan contoh peralihan dari wahana tekstual menjadi visual, seperti cerita novel dialih-wahana ke film, puisi dialih-wahana ke musik, dan sebaliknya, begitupun contoh-contoh bentuk alih



Gambar 1. Renungan Malam.

Sumber: Katalog Pameran Tunggal Nashar tahun 1977 di Taman Ismail Marzuki.

wahana lainnya. Yang tetap menjadi tanda tanya adalah mengapa 'apa' yang dialih-wahana-kan di-biarkan tanpa jawaban atau petunjuk yang jelas.

Barangkali, Joseph Kosuth sebagai seorang perupa seni konseptual dapat memberikan semacam petunjuk bagi pencarian kita akan 'apa' ini. Pertama-tama harus kita sadari bersama-sama terlebih dahulu bahwa Kosuth melalui 'Art After Philosophy' (1969) telah menyatakan:

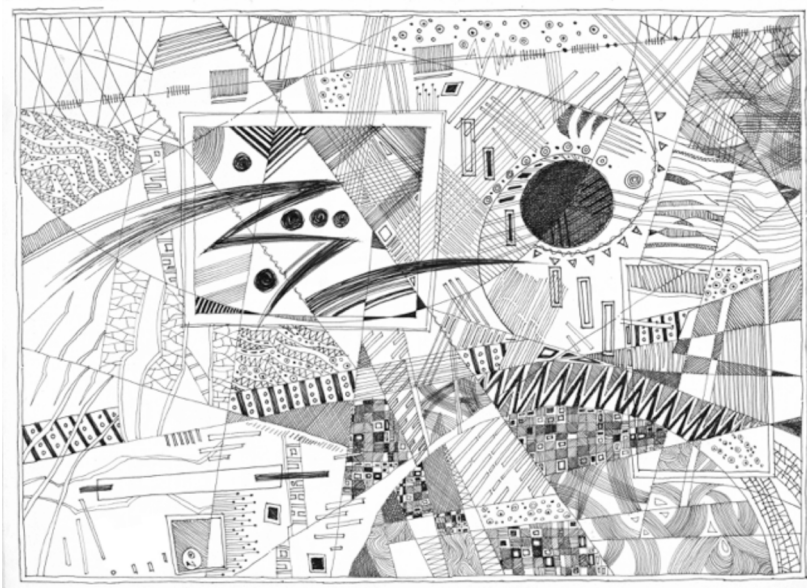
"Being an artist now," commented Kosuth, "means to question the nature of art. If one is questioning the nature of painting, one cannot be questioning the nature of art . . . That's because the word 'art' is general and the word 'painting' is specific. Painting is a kind of art. If you make paintings you are already accepting (not questioning) the nature of art."

"Sekarang ini menjadi seorang perupa," Kosuth berpendapat,"berarti menanyakan kealamiah seni. Jika ada orang mempertanyakan asalnya lukisan, dia tidak dapat mempertanyakan keaslian seni ... Yang demikian karena kata 'seni' adalah umum dan kata 'lukisan' adalah khusus/spesifik. Lukisan adalah salah satu jenis dari seni. Kalau Anda membuat lukisan Anda telahpun menerima (bukan mempertanyakan) keaslian dari seni."

Dengan demikian, penulisan ini mengikuti arahan yang dikemukakan oleh Kosuth, bahwa kegiatan meneliti atau menyelidiki dengan gambar ini adalah mempertanyakan kembali Seni itu sendiri. Sebagaimana dikemukakan oleh Janneke Wesseling dalam pengantar buku *See It Again, Say It Again: The Artist as Researcher* (2011: 11-12):

"The work of art's 'reality' is idiosyncratic and diverges from other objects in the world — even in the case of ready-mades or conceptual actions intended to traverse the boundary between art and life. It is the function of works of art to generate meaning or to give direction to the quest for meaning. The work of art is the materialisation of thinking; thinking is rendered visible in the work of art. In the work of art, that which is actually absent (the invisible 'reason', reasoning) is made present. Art questions all the certitudes that are accepted as matter-of-course, even those of and about itself."

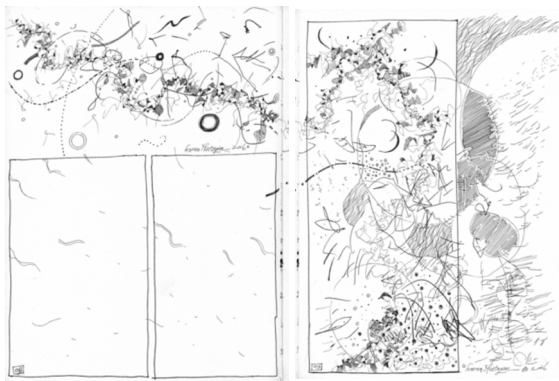
"Realitas sebuah kerja dari seni (karya seni) ialah ideosinkratik dan berbeda dari objek-objek di dunia bahkan dalam kasus 'ready-made' atau tindakan konseptual bermaksud untuk menyeberangi batasan antara seni dan kehidupan. Adalah fungsi



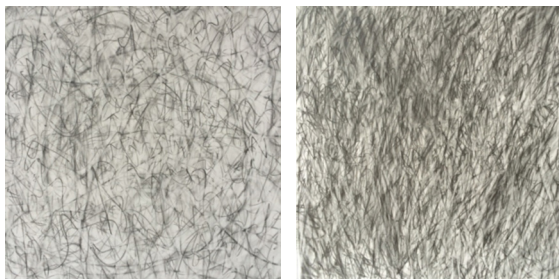
Gambar 2. Poetry of the Lines 01. Tinta dan Pena Gambar (005, 01, 03, dan 04) di atas kertas A4 (210 x 297 mm). Tahun 2015.

dari karya-karya seni untuk menciptakan makan atau memberikan arah pada pencarian makna. Karya seni merupakan materialisasi dari pemikiran; pemikiran dimunculkan melalui karya seni. Dalam sebuah karya seni, yang seharusnya absen (rasio, alasan yang tak tampak) menjadi hadir. Seni menanyakan semua kepastian yang sudah diterima begitu saja tentunya, bahkan dari dan tentang dirinya sendiri.”

Dengan titik tolak, seni menanyakan kembali semua kepastian yang diterima apa adanya, bahkan mempertanyakan dirinya sendiri, maka penelitian melalui penyelidikan seni menggambar adalah sebuah penelitian oleh gambar untuk mengejawantahkan gambar itu sendiri. Di sini kita perlu tekankan, sebagaimana dalam penelitian



Gambar 3. Poetry of the Lines 08 & 09. Tinta dan Pena Gambar (005, 01, 03, dan 04) di atas kertas A4 (210 x 297 mm). Tahun 2016.



Gambar 4. Fuad Arif. Drawing Research. Pensil, Karet Penghapus dan Kertas Gambar. Tahun 2016.

kualitatif dinyatakan bahwa yang menjadi instrumen bagi pendekatan penelitian kualitatif adalah si peneliti itu sendiri. Dalam hal penelitian seni, dengan sendirinya perupa atau desainer sebagai peneliti adalah instrumen yang digerakkan oleh obyek penelitiannya, dalam hal ini oleh gambar itu sendiri. Selanjutnya Wesseling (2011:12) menekankan pula bahwa:

“The work of art is not the end product of the artist’s thinking, or just for a moment at best; it is an intermediate stage, a temporary halting of a neverending thought process. As soon as the artist has allowed the work as object out into the world, he takes leave of it.”

“Karya seni bukanlah produk akhir dari pemikiran si perupa, atau sekedar momen terbaiknya; Hal ini merupakan tahap peralihan, perhentian temporer dari proses berpikir yang tak pernah selesai. Segera sesudah si perupa membiarkan karyanya sebagai obyek yang muncul ke dunia, maka iapun meninggalkannya.”

Jadi, dalam penelitian seni manakala seorang perupa beralih menjadi peneliti, dalam penelitiannya ia menjadikan dirinya sebagai instrumen yang digerakkan oleh Seni yang ditelitinya, dalam hal ini adalah gambar. Segala proses kreasi, pencarian hingga penciptaan adalah merupakan manifestasi dari diri gambar sebagai seni yang meneliti dirinya sendiri. Pendek kata, gambar yang memeralatkan diri si peneliti sebagai instrumen untuk meneliti dirinya sendiri sebagai gambar. Dengan demikian, gambar dan menggambar bukan sekedar alat, namun suatu wahana penelitian seni rupa dan desain.

Menentukan maksud dan tujuan dari sebuah penelitian sering dinilai sebagai hal yang paling utama dalam sebuah kajian atau riset. Secara umumnya sudah dipastikan tidak ada penelitian tanpa ada tujuan, biasanya sebuah penelitian dilaksanakan karena terlebih dahulu sudah ditemukannya masalah-masalah yang dirasakan perlu untuk dipecahkan. Masalah-masalah ini dinilai penting atau darurat untuk segera dipecahkan karena dibutuhkan jawaban-jawaban atau solusi

yang dapat segera diterapkan bagi kemaslahatan masyarakat umum. Sedangkan, penelitian seni cenderung terbalik dengan anggapan umum di dunia penelitian ini. Penelitian pada umumnya menuntut adanya tujuan-tujuan yang jelas bagi penelitian yang dilaksanakan. Penelitian-penelitian umumnya sudah mempunyai asumsi atau praduga intelektual atau hipotesis yang sudah dirumuskan secara rasional terlebih dahulu sebelum menentukan metode dan tujuan penelitian.

Menuju kepada Ketidakbertujuan

Hal yang sama sulit diterapkan pada wilayah penelitian seni, karena bahkan dalam proses mendesain pun seorang desainer sangat tergantung kepada pengalaman masa lalu yang melatih ketajaman intuitifnya dalam memecahkan masalah desain. Apatah lagi ketika pada bidang seni harus diterapkan prosedur metodologi yang rigid semacam penelitian saintifik atau penelitian ilmiah sosial.

Pada Gambar 02 di atas, kita dapati sebuah komposisi gambar dengan metode utamanya menggunakan pena gambar menggambarkan susunan struktur berbasis garis-garis dengan beragam ketebalan tarikan garis.

Secara formal siapapun dapat melihat kemudian menyukai ataupun tidak menyukai apa yang tampak dan dilihatnya. Gambar tersebut dirancang tidak dengan maksud menggambar objek tertentu, juga tidak pula mempunyai makna objektif tertentu.

Gambar dibuat oleh peneliti sebagai bagian dari penelitian gambar dengan tujuan mengeksplorasi sejauh mana struktur garis-gemaris dapat pergi menjelajah. Objektif penelitian semacam ini terdengar sangat tidak saintifik, dalam bahasa penelitian dewasa ini akan dinilai tidak ilmiah. Pertanyaan yang mungkin masih terbuka bagi penelitian seni adalah apakah yang demikian sesuai dengan kealamiah seni itu sendiri? Bahwa penelitian seni harus seilmiah ilmu sains,

ilmu sosial, atau humaniora yang kriterianya sudah terlebih dulu menjadi pakem di dunia pendidikan dan penelitian?

Gambar 03 memperlihatkan masuknya struktur paneling komik yang paling umum berupa kotak-kotak terjukta posisi dengan guratan goresan garis, titik, dan raut yang berturutan, berdampingan, bertumpuk dan berlapis. Kualitas tarikan garis yang beragam dengan ketebalan yang terkadang terkontrol, terkadang tidak, kasar dan halus, terukur dan bebas. Yang hendak dilakukan disini ialah bagaimana membiarkan garis-garis yang merupakan forma (wadah) menjadikan diri sebagai isi (content).

Ide adalah forma, ide belum mempunyai bentuk pola tertentu. Katie Hawkinson menyatakan, *"Drawing give visual form to thoughts, presenting the unfolding and evolution of the artist's idea (2008:160)."* (Menggambar memberi forma visual pada pikiran-pikiran, menyampaikan pengungkapan dan evolusi dari ide sang seniman). Tidak ada cerita atau kisah khusus yang diimplan ke dalam gambar tersebut, setiap pelihat dapat membaca komik abstrak non-representasional ini tanpa kuatir soal siapa yang pembacaan atau tafsirannya lebih benar dan yang lainnya kurang benar atau salah.

Berikutnya Gambar 04 dua buah coretan gambar di atas kertas, proses kreasi yang sederhana sebagaimana ketakjuban seorang kanak-kanak baru pertama kali berjumpa dengan peralatan gambar, membuat coretan, mengotori dinding, buku, majalah, spre, hingga baju sendiri. Garis-garis yang mengeriap meninggalkan satu titik menuju titik lainnya, menjadi garis, dihapus, diguris kembali, dihapus, ditumpukkan, menjadi kabur, menjadi bayangan, menjadi sesuatu yang lain. Ada residu pensil yang tertinggal, membentuk tanpa bentuk, merubah persepsi pelihat secara berkelanjutan.

SIMPULAN

Uraian serba singkat ini ingin membuka ruang bagi menanyakan kembali maksud dan tujuan diadakannya penelitian seni. Seiring dengan gendang kematian seni yang berulang kali digaungkan di dunia senirupa terutama di daratan Eropa dan Amerika, apakah berarti seni harus mengomersialkan dirinya agar mempunyai manfaat langsung di dalam masyarakat sebagaimana terjadi pada bidang desain? Sedangkan di sisi lain, penemuan-penemuan saintifik juga mengambil porsi ingin dikenali sebagai sebuah karya seni atau setidaknya menyerupai dan mempunyai kualitas estetik seni. Mengilmiahkan seni dan menjadikan objek temuan ilmiah menjadi karya seni sedang menjadi 'trend' dewasa ini. Adakah hal yang seperti ini memberikan jalan baru bagi 'menemukan kembali makna seni' ataukah hanya sebuah alternatif bagi kebuntuan perkembangan seni yang dideklarasikan telah lama mati? Menurut hemat kami, penelitian seni perlu memerhatikan kembali seni sebagaimana adanya sebagai pengetahuan yang belum menjadi pengetahuan, yang mendahului saintifikasi, yang pra-reflektif, yang masih berupa kemungkinan-kemungkinan yang selalu akan menjadi.

RUJUKAN

- Fuad, A. 2016. *Matter at Hand*. Katalog Pameran. Kuala Lumpur: Galeri Chandan.
- Fx. Mudji S. SJ & Christ V. SJ. 1993, 2003. *Estetika: Filsafat Keindahan*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Fx. Mudji S. SJ dkk 2005. *Teks-teks Kunci Estetika: Filsafat Seni*. Yogyakarta: Penerbit Galangpress.
- Hawkinson, K. 2008. *Paint and Pixel: Giving Visual Form to Thoughts, in M. Treib (Ed.), Drawing/ Thinking : Confronting an Electronic Age*. London & New York: Routledge.
- Jakob S. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: Penerbit ITB.
- Jujun S. Suriasumantri. 1994, 1998. *Filsafat Ilmu: Sebuah Pengantar Populer*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Mamannoor. 2002. *Wacana Kritik Seni Rupa di Indonesia*. Bandung: Penerbit Nuansa.
- Merleau-Ponty, M. 2004. *The World of Perception*, Terj. O.Davis. London & New York: Routledge.
- Sanento Y. (2001). *Dua Seni Rupa*. Jakarta: Yayasan Kalam.
- Siregar, G.A.N. .2017. *Perupa: Nashar*. Jurnal Seni-rupa IKJ: WARNA. Jakarta: Institut Kesenian Jakarta.
- Wesseling, J. (Ed.)2011. *See It Again, Say It Again: Artist as Researcher*. Armsterdam: Valiz/ Antennae Series