

METODOLOGI PENCIPTAAN SENI



Oleh
Bambang Sunarto

INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penulisan buku ini dilatarbelakangi oleh tiga hal. Pertama, kondisi pendidikan penciptaan seni yang terselenggara di berbagai perguruan tinggi seni. Kedua, kondisi penciptaan seni sebagai suatu disiplin yang diajarkan di perguruan tinggi seni yang hingga kini masih memerlukan pendalaman. Ketiga, konsepsi metodologi penciptaan seni yang hingga kini masih belum jelas sosok dan konstruk pengetahuannya.

Terkait ketiga hal itu, ketika diskusi dengan salah satu guru besar bidang seni dan para seniman yang berkecimpung dalam dunia penciptaan seni tentang metodologi penciptaan seni, sangat terasa adanya tantangan untuk menulis buku ini. Dari diskusi-diskusi itu, rata-rata metodologi dipahami sebagai sekedar cara-cara dan prosedur kerja dalam proses penciptaan karya seni. Kesan kuat yang timbul dari berbagai diskusi itu adalah, cakupan pemahaman metodologi disangka sama dengan cakupan pemahaman metode. Rata-rata tidak menyadari bahwa hakikat persoalan metodologi adalah persoalan yang sangat berhimpitan dengan persoalan epistemologi. Oleh karena itu, melalui buku, pemahaman tentang metodologi seni hendak didudukkan sebagai entitas yang tidak dapat dipisahkan dari epistemologi seni.

Jadi, masalah pemahaman metodologi penciptaan seni adalah adanya prakonsepsi para seniman dan para akademisi seni yang memandang bahwa penciptaan seni tidak memiliki kaitan dan dasar epistemologis yang membingkai seniman ketika mencipta karya seni. Memang harus diakui bahwa bagi banyak pihak yang tidak pernah berkecimpung di dunia filsafat, pemahaman epistemologis dalam setiap eksistensi seni adalah persoalan yang terlalu mewah. Membicarakannya di dalam kerangka pengembangan ilmu dalam dunia seni menjadi terkesan dakik-dakik.

Buku ini ditulis dengan maksud untuk menunjukkan dan menyajikan bahwa di balik penciptaan karya seni ada kerangka epistemologis, kerangka pikir dan kerangka kerja dalam kinerja seniman ketika mencipta karya seni. Kerangka pikir itu telah menyatu dengan dunia keseniman, namun sering kali penyatuan itu tidak disadari. Kerangka kerja atau kerangka pikir seniman itulah yang menjadi landasan bagi domain ilmu penciptaan seni. Kerangka kerja atau kerangka pikir dalam penciptaan seni itulah yang di sini disebut metodologi penciptaan seni. Oleh karena itu, buku ini cenderung

bersifat filosofis dari pada bersifat teknis. Metode dalam buku ini dipandang sebagai bagian dari metodologi. Sebab, metodologi adalah prinsip-prinsip penalaran analitis yang menghasilkan metode terpilih yang ditentukan. Jadi, di dalam metodologi akan mencakup kumpulan pengetahuan tentang (1) metode, (2) kaidah-kaidah, dan (3) patokan pikir yang digunakan.

1. Kondisi Pendidikan Penciptaan Seni

Beberapa perguruan tinggi seni di Indonesia telah membuka program atau minat studi S1, S2, dan S3 bidang penciptaan seni. Program ini diperlakukan sebagai program yang memiliki derajat akademik setara program akademik yang lain. Namun, program studi S1 di berbagai jurusan di perguruan tinggi seni mengembangkan pendidikan ke dalam minat/jalur studi, yaitu jalur skripsi dan kesenimanan. Jalur kesenimanan adalah wadah minat studi penciptaan seni, di samping minat studi yang lain, yang sesungguhnya bersifat vokasional, karena menyiapkan Mahasiswa untuk pekerjaan dengan keahlian terapan sebagai seniman.

Pendidikan akademik adalah pendidikan program sarjana dan/atau program pascasarjana yaitu program magister dan program doktor, yang diarahkan pada penguasaan dan pengembangan cabang ilmu pengetahuan dan teknologi. Program sarjana adalah program yang menyiapkan Mahasiswa menjadi intelektual dan/atau ilmuwan yang berbudaya, mampu memasuki dan/atau menciptakan lapangan kerja, serta mampu mengembangkan diri menjadi profesional. Program magister adalah program yang mengembangkan Mahasiswa menjadi intelektual, ilmuwan yang berbudaya, mampu memasuki dan/atau menciptakan lapangan kerja serta mengembangkan diri menjadi profesional. Program doktor adalah program yang mengembangkan dan memantapkan Mahasiswa untuk menjadi lebih bijaksana dengan meningkatkan kemampuan dan kemandirian sebagai filosof dan/atau intelektual, ilmuwan yang berbudaya dan menghasilkan dan/atau mengembangkan teori melalui penelitian yang komprehensif dan akurat untuk memajukan peradaban manusia.

Salah satu ciri penting dan pokok dari pendidikan akademik adalah menghasilkan kemampuan menguasai dan memahami literature dan/atau *formal writing*. Oleh karena itu, pendidikan akademik sebagai wahana pendidikan untuk mengembangkan kemampuan intelektual umumnya dilakukan dengan mendidik mahasiswa untuk mampu melaksanakan kegiatan penelitian. Kegiatan ini hanya dapat

dilaksanakan manakala mahasiswa menguasai dasar-dasar ilmiah sehingga mampu memahami, menjelaskan, dan merumuskan penyelesaian atau menyelesaikan jawaban suatu permasalahan. Kelulusan dalam pendidikan akademik ditentukan berdasar karya ilmiah yang dihasilkan sesuai stratanya, yaitu skripsi (S1), tesis (S2), atau disertasi (S3). Perbedaan bobot di antara ketiganya adalah terletak pada kedalaman isi dan/atau kelengkapan penerapan unsur-unsur paradigmanya.

Program studi penciptaan seni meski merupakan program akademik bukan pendidikan yang menekankan penguasaan dan pemahaman literatur maupun *formal writing* semata. Program ini menuntut penguasaan keterampilan dan pemahaman artistik, sehingga program studi ini merupakan pendidikan keseniman yang berwatak kesarjanaan. Oleh karena itu, idealnya kompetensi lulusan program studi penciptaan seni di tingkat S1 adalah mampu mengamalkan ilmu pengetahuan dan teknologi melalui penalaran ilmiah di bidang penciptaan seni, sehingga dapat menjadi intelektual dan/atau ilmuwan yang berbudaya, yang dapat mengembangkan diri menjadi profesional. Sedangkan kompetensi lulusan program studi penciptaan seni di tingkat S2 adalah mampu mengamalkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan/atau teknologi melalui penalaran dan penelitian ilmiah di bidang penciptaan seni, sehingga dapat menjadi intelektual, ilmuwan yang berbudaya, yang dapat mengembangkan diri menjadi profesional. Adapun kompetensi lulusan program studi penciptaan seni di tingkat S3 adalah mampu menemukan, menciptakan, dan/atau memberikan kontribusi kepada pengembangan, serta pengamalan ilmu pengetahuan dan teknologi melalui penalaran dan penelitian ilmiah di bidang penciptaan seni, sehingga dapat menjadi manusia yang lebih bijaksana dengan meningkatkan kemampuan dan kemandirian sebagai filosof dan/atau intelektual, ilmuwan yang berbudaya, yang mampu menghasilkan dan/atau mengembangkan teori melalui penelitian yang komprehensif dan akurat untuk memajukan peradaban manusia.

Rupanya, program studi penciptaan seni berdasarkan undang-undang tentang Pendidikan Tinggi yang baru disyahkan DPR pada 13 Juli 2012 lebih sesuai dimasukkan ke dalam kategori program pendidikan vokasi, karena program pendidikan vokasi adalah program yang ditujukan untuk pekerjaan dengan keahlian terapan tertentu. Artinya, pendidikan penciptaan seni dapat dilaksanakan dalam program pendidikan diploma empat atau sarjana terapan, magister terapan, dan doktor terapan. Sasaran kompetensi program pendidikan penciptaan seni di tingkat diploma empat atau

sarjana terapan (Setara S1) adalah untuk mengembangkan keterampilan dan penalaran dalam penerapan ilmu pengetahuan dan/atau teknologi di bidang penciptaan seni. Sasaran kompetensi program pendidikan penciptaan seni di tingkat magister terapan adalah menjadi ahli penciptaan seni yang memiliki kapasitas tinggi dalam penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi pada profesi pencipta seni. Sasaran kompetensi program pendidikan penciptaan seni di tingkat doktor terapan adalah menjadi manusia yang lebih bijaksana dengan meningkatkan kemampuan dan kemandirian sebagai ahli penciptaan seni dan menghasilkan serta mengembangkan penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi melalui penelitian yang komprehensif dan akurat dalam memajukan peradaban dan kesejahteraan manusia.

Model untuk pendidikan program doktor (S-3) penciptaan seni di Indonesia masih dalam proses pengujian oleh waktu. Namun, program studi penciptaan seni di dunia internasional telah berkembang di berbagai universitas. Program studi ini yang terbanyak adalah program yang berkonsentrasi pada komposisi musik, baik di tingkat *bachelor* (S1), *master* (S2) maupun *doctor* (S3). Perguruan tinggi yang menyelenggarakan program-program tersebut banyak terdapat di Amerika¹, Eropa², Australia³ dan Asia⁴.

Artinya, dalam dunia akademik di kancah internasional telah ada tradisi dan kesamaan pemahaman mengenai kompetensi di tiap kualifikasi akademik dalam disiplin penciptaan seni. Umumnya, kompetensi di tiap kualifikasi akademik dapat dikatakan sama dengan disiplin-disiplin lain. Kualifikasi seorang doktor misalnya, di berbagai universitas di dunia umumnya adalah seseorang yang memiliki kompetensi sebagai peneliti yang mampu memberi tinjauan kritis atas konsep, teori, atau metode yang telah ada, atau menawarkan konsep, teori atau metode baru (Sedyawati, 1991: 66). Berdasarkan tradisi akademik di universitas-universitas berbagai belahan dunia dan pemahaman mengenai kualifikasi doktor pada umumnya di atas, kualifikasi doktor

¹ Di Amerika di antaranya adalah Harvard, Cornell, Florida State, Ohio University, dan juga University of Wisconsin - Madison, University of Michigan - Ann Arbor, University of Texas at Austin, City College of New York, dan lain-lain.

² Di Eropa ada Kingston, London, York, maupun Durham University, serta University of Queensland, University of Glasgow, King's College London, Royal Academy of Music-London, Leeds College of Music, Royal Scottish Academy of Music and Drama, dan masih banyak lagi.

³ Di Australia ada Monash dan Australian Catholic University serta University of Western Australia, University of Melbourne, University of Sydney, University of Wollongong, dan lain-lain.

⁴ Di Asia ada Hongkong University, Taiwan Normal University, dan beberapa Universitas terkemuka di India.

untuk penciptaan seni hakikatnya adalah pencipta seni yang mampu berfikir secara akademis dibuktikan dengan kompetensinya yang mampu memberi tinjauan kritis atas paradigma penciptaan seni dan/atau menawarkan paradigma penciptaan seni baru.

Dalam praktek pendidikan penciptaan seni di berbagai universitas di dunia, kelulusan umumnya ditentukan berdasar hasil kinerja penciptaan karya seni, bukan berdasar hasil penelitian ilmiah. Namun, umumnya kinerja karya seni itu harus didampingi dengan publikasi di jurnal ilmiah, berkenaan dengan konsep dan paradigma penciptaan yang ditawarkan dalam karya seni hasil ciptaannya. Hal itu menunjukkan bahwa penciptaan seni dianggap setara dengan penelitian ilmiah. Pengakuan kesetaraan itu ditegaskan oleh *UK Council for Graduate Education*, dengan pernyataan seperti berikut.

...in long established tradition of compositional doctorate, a consensus has been reached among academics that the product (namely composition) embodies and, in consequence is indicative of the research process and that this is clearly understood by academic community. In this way, composition is accorded equal status with text-based musicology (Reiner, 1999: 2).

Artinya:

...di dalam tradisi yang terpelihara pada pendidikan program doktor bidang komposisi, ada satu konsensus yang telah disepakati di kalangan akademisi bahwa produk (yakni komposisi musik) mewujudkan, merepresentasikan dan, karena itu merupakan indikasi adanya proses penelitian dan hal ini secara jelas dipahami oleh masyarakat akademis. Dari sisi ini, komposisi musik diterima karena diyakini memiliki status setara dengan musikologi berbasis teks.

Penyetaraan antara penciptaan seni dengan penelitian ilmiah mengindikasikan adanya pengakuan, anggapan, atau pandangan bahwa penciptaan seni adalah kegiatan ilmu, yaitu ilmu pengetahuan penciptaan seni. Pengembangan program studi S1, S2, dan S3 penciptaan seni yang diposisikan sederajat dengan program S1, S2, dan S3 non penciptaan seni maupun non seni mengindikasikan adanya upaya pengembangan bidang penciptaan seni sebagai disiplin ilmu pengetahuan.

2. Kondisi Penciptaan Seni sebagai Ilmu

Penciptaan seni dalam pendidikan tinggi di dunia internasional seperti dijelaskan di atas diperlakukan setara dengan penelitian ilmiah. Penyetaraan ini mengindikasikan adanya pengakuan, anggapan, atau pandangan bahwa penciptaan seni adalah kegiatan ilmu, yaitu ilmu pengetahuan penciptaan seni. Siswomiharjo (1997: 7) menyatakan

bahwa pilar eksistensi ilmu adalah ontologi, epistemologi, dan aksiologi. Suriasumantri (1984: 35) menegaskan bahwa semua pengetahuan, termasuk seni, mempunyai ketiga landasan itu. Ilmu menurut Suriasumantri adalah pengetahuan yang aspek ontologis, epistemologis dan aksiologisnya telah jauh lebih berkembang dibanding pengetahuan lain, termasuk pengetahuan penciptaan seni dan ekspresi seni itu sendiri. Berdasarkan pemikiran Siswomiharjo dan Suriasumantri di atas, pengembangan bidang penciptaan seni sebagai disiplin ilmu pengetahuan memerlukan pengembangan metodologi dengan basis epistemologi yang jelas agar disiplin ini dapat berkembang menjadi ilmu pengetahuan dengan pilar eksistensi yang kokoh.

Disiplin penciptaan seni secara akademik perlu mendapat perhatian karena selama ini tidak didukung dengan usaha-usaha pengembangan pemikiran epistemologis sebagai basis utamanya. Pengembangan disiplin penciptaan seni selama ini tidak ditopang dengan pilar eksistensinya sebagai ilmu pengetahuan. Krisis epistemologi telah terjadi dalam pengembangan disiplin penciptaan seni. Krisis ini mengindikasikan tidak adanya pengembangan paradigma penciptaan seni secara memadai. Pengembangan paradigma yang tidak memadai mengindikasikan tidak adanya karya baru dan/atau sarana meyakinkan mengenai adanya karya baru yang punya bobot artistik signifikan. Kecenderungan umum karya-karya baru adalah memiliki kandungan artistik berupa pengulangan konstruk, bentuk empiris dan sistem artistik karya-karya signifikan sebelumnya. Hal ini mengindikasikan adanya kehidupan artistik yang tidak meyakinkan.

Sebagian pencipta seni memang telah mengembangkan paradigma dan/atau metodologi penciptaan yang signifikan. Sebagian yang lain menjadi pengikutnya. Pencipta seni pengembang paradigma tidak lebih banyak dari para penganutnya. Hal ini menunjukkan telah ada upaya pengembangan epistemologi dari sebagian kecil pencipta seni. Pengembangannya semata untuk kepentingan pragmatik, tidak disertai penjelasan paradigmatis atas keyakinan-keyakinan dasar konsepnya, modelnya dan metodologi yang dikembangkan oleh para penciptanya. Para penganutnya oleh karena itu hanya dapat melihat hasil empiris karya baru yang diproduksi pencipta seni para pendahulunya semata. Mereka tidak punya akses untuk memahami perspektif dan pikiran para pencipta yang menjadi pendahulunya, sehingga umumnya para penganut tidak pernah paham keyakinan dasar, konsep, model dan metode penciptaan seni yang mewujud dari gagasan para pencipta menjadi karya seni yang maujud, empiris dan nyata.

Suasana demikian dapat dipahami karena selama ini di dalam dunia penciptaan seni pada umumnya tidak ditemukan teori berkenaan dengan pengembangan (1) keyakinan dasar, (2) nilai-nilai, (3) kehendak berkarya, (4) model, (5) konsep, (6) metode pengembangan konsep, (7) metode penerapan konsep, (8) karya seni. Teori mengenai metodologi penciptaan seni yang elaborasi teoretisnya tidak terikat dengan ruang dan waktu belum pernah ditemukan. Namun, karya-karya seni sebagai manifestasi paradigma tertentu yang kelahiran dan eksistensinya tidak disertai dengan elaborasi yang memadai cukup banyak ditemukan. Karya-karya seni baru yang lahir dalam konstelasi demikian itu amat sulit menjadi pemacu lahirnya karya-karya baru dengan perspektif dan paradigma yang lebih baru. Karya-karya demikian ini hanya akan mampu memacu lahirnya karya-karya baru yang cenderung mengacu pada realitas-realitas empiris karya-karya signifikan yang ada, sebagai “foto copy” atas karya-karya yang pernah ada. Acuan penciptaan yang lebih bersifat intelektual dan nalar rasional sangat sulit ditemukan. Situasi dan kondisi demikian menggambarkan bahwa realitas ideal dalam dunia penciptaan seni belum pernah hadir dalam kenyataan.

Apabila digambarkan, suasana kehidupan dunia penciptaan seni saat ini pada umumnya adalah seperti pada bagan berikut.

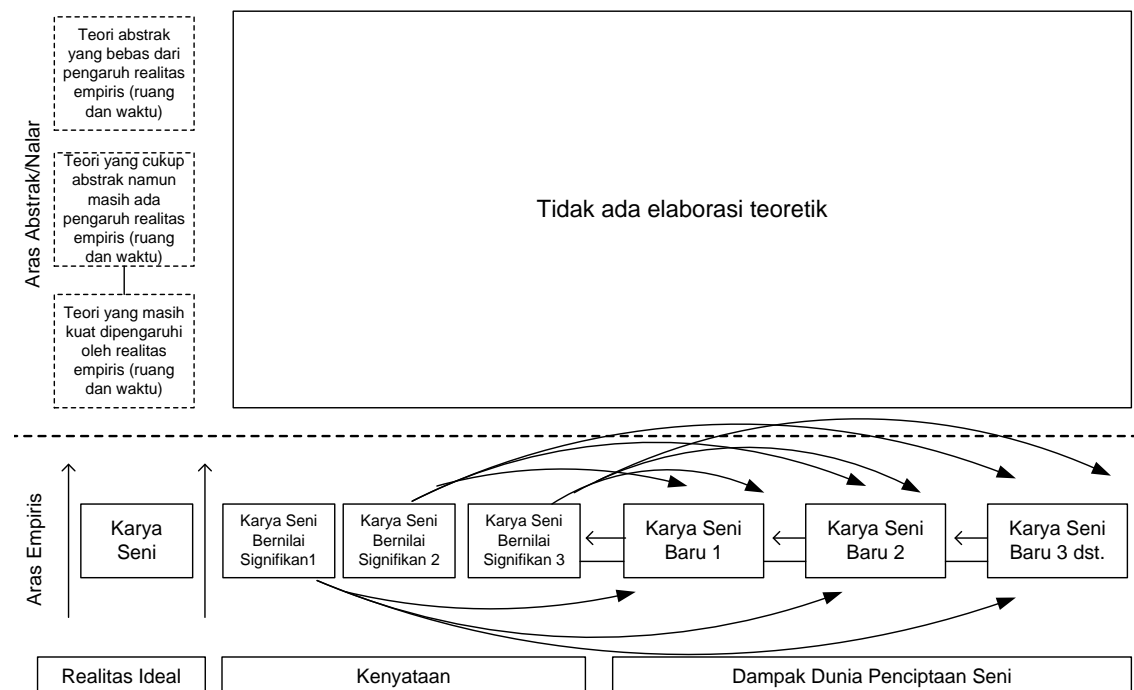


Diagram 1.1
Peta Situasi Epistemologis Penciptaan Karya Seni

Agar terjadi perkembangan signifikan dalam pemikiran penciptaan seni, diperlukan konstruk pengetahuan metodologi penciptaan seni secara jelas. Untuk mengawali atau mengantarkan pemahaman mengenai konstruk pengetahuan metodologi penciptaan seni, berikut ini dibahas persoalan-persoalan (1) metodologi dalam ilmu dan seni, serta (2) eksistensi ilmu dan seni. Bahasan ini diharapkan kontributif terhadap dunia penciptaan seni. Elaborasi mengenai (1) metodologi dalam ilmu dan seni, dan (2) eksistensi ilmu dan seni adalah agar dapat diperbandingkan bagaimana hakikat metodologi dalam ilmu dan di dalam seni.

B. Metodologi dalam Ilmu dan Seni

Pengertian metodologi di dalam ilmu adalah prinsip-prinsip dari sistem yang teratur. Ketika bicara ilmu, Gawecki menyatakan bahwa *“science is a product of a methodical pursuit of a logically ordered system of intersubjectively provable true about asccosiations of facts and relation between constructions of reasoning, that have universal meaning thereby performing social function”*, ilmu adalah produk pencarian secara metodis keteraturan sistem logis yang secara intersubjektif dibuktikan benar mengenai hubungan fakta-fakta dan hubungan antara berbagai konstruksi penalaran, yang memiliki makna universal sehingga memperlihatkan fungsi sosial (Krajewski, 2001: 76). Pernyataan Gawecki itu menunjukkan bahwa metodologi juga merupakan cabang logika yang merumuskan dan/atau menganalisis prinsip-prinsip yang diperlukan dalam pembentukan konsep-konsep dan putusan-putusan logis. Namun, ada pula yang memberi pengertian bahwa metodologi adalah prosedur-prosedur yang didasari oleh keteraturan berfikir logis, yang digunakan dalam suatu disiplin tertentu (Baskerville, 1991: 749; Keuzenkamp, H.A. 2000: 312). Prosedur-prosedur yang dilaksanakan secara tertib dan teratur memungkinkan diperolehnya (1) pengetahuan tertentu, atau (2) putusan dan (3) penuturan yang dapat diterima akal, nalar, dan/atau perasaan.

Cakupan dan substansi metodologi secara umum berbeda dengan cakupan dan substansi metode. Sebab, metodologi bukan sekedar metode. Metodologi adalah dasar teoretis atau konsepsi dasar logis dari suatu metode, baik itu metode pengetahuan ilmiah, metode seni, atau metode area studi yang lain. Metode adalah jalan, cara, atau prosedur dalam mencapai suatu tujuan

tertentu. Djajasudarma{ XE "Djajasudarma" } (2006: 1) mengatakan bahwa metode adalah “cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai maksud; cara kerja bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan untuk mencapai tujuan yang ditentukan”. Metodologi adalah eksistensi penalaran yang berisi proposisi-proposisi yang merefleksikan prinsip, prosedur, kategori, dan konsep perumusan pengetahuan ilmiah, perumusan bentuk dan wujud karya seni, atau perumusan bentuk dan wujud pengetahuan ataupun konstruksi dari hasil area studi lain. Metode adalah pernyataan-pernyataan yang berisi deskripsi mengenai langkah-langkah, prosedur, dan tata-cara untuk menyelesaikan sesuatu tugas atau pekerjaan.

Perumusan proposisi-proposisi dalam metodologi suatu ilmu pengetahuan menggunakan logika{ XE "logika" } dan/atau penalaran terpilih, sesuai epistemologi yang digunakan sebagai dasar{ XE "persoalan pragmatis" } (Nagel, 1962: 327). Perumusan proposisi-proposisi metodologi dalam seni juga demikian, yaitu menggunakan logika{ XE "logika" } dan/atau penalaran terpilih, dan difokuskan pada argumen persoalan pragmatis{ XE "persoalan pragmatis" } dan argumen pengembangan tujuan artistik. Fungsinya adalah agar dapat berguna untuk menjamin kebenaran proses ilmiah{ XE "proses ilmiah" } dalam ilmu dan menjamin ketepatan nilai-nilai yang diorientasikan seniman pencipta dalam proses artistik{ XE "proses artistik" } pada kegiatan penciptaan karya seni. Isi metodologi adalah konstruk metode, kaidah, postulat atau patokan pikir yang digunakan dalam suatu disiplin ilmu dan/atau disiplin artistik tertentu. Perumusan metode juga menggunakan logika. Namun, persoalan yang menjadi fokus perhatian adalah hal-hal yang berkenaan langsung dengan persoalan pragmatis sesuai tujuan. Isi metode berupa kumpulan keping-keping pengetahuan yang berurutan secara logis, dan menghasilkan hubungan-hubungan fungsional.

Wujud metodologi adalah proposisi-proposisi teoretis berupa prinsip-prinsip yang bersifat general dan abstrak yang satu sama lain saling terhubung secara sistemik (Outhwaite & Turner, 2007: 198). Proposisi-proposisi itu dalam ilmu mengantarkan tumbuh kembangnya analisis, prinsip dan prosedur penelitian ilmiah, sedangkan di dalam seni mengantarkan tumbuh kembangnya analisis, prinsip dan prosedur penciptaan karya seni. Metodologi berfungsi

sebagai dasar argumen pengambilan putusan dalam perumusan ilmu (Mira, 1998: 127). Patut pula diyakini bahwa metodologi juga berfungsi sebagai dasar argumen pengambilan putusan dalam perumusan karya seni atau bentuk pengetahuan dan produk dari area studi lain.

Metodologi pada umumnya dipahami banyak orang sebagai analisis terhadap prinsip-prinsip atau prosedur penelitian dalam ilmu semata. Namun, seperti telah dijelaskan di atas, sesungguhnya metodologi adalah studi atau penelitian sebagai usaha untuk menemukan metode-metode dan/atau prinsip-prinsip pengorganisasian yang mendasari kelahiran ilmu, seni, dan disiplin lain di luar ilmu dan seni. Jika khalayak luas cenderung memahami metodologi hanya berlaku bagi dunia penelitian ilmiah, di sini ditegaskan bahwa sesungguhnya seni juga memiliki metodologi.

Seni dikatakan memiliki metodologi karena seni pada dasarnya adalah setara dengan ilmu. Di sini dikatakan setara karena seni memang bukan ilmu dan ilmu juga bukan seni. Ilmu diperoleh melalui penelitian ilmiah, sedangkan seni diperoleh melalui proses artistik berupa perumusan wujud artistik dan wujud simbolik, sebagai manifestasi usaha penciptaan seni.

Penelitian ilmiah adalah proses yang dilakukan ilmuwan peneliti dengan aktif, tekun, dan sistematis, bertujuan untuk menemukan, menginterpretasi, memahami, dan merevisi pemahaman mengenai fakta-fakta. Penelitian ilmiah menekankan kinerja penalaran intelektual, untuk menghasilkan pengetahuan mendalam mengenai peristiwa, tingkah laku, teori, kaidah, dan dalil. Penelitian ilmiah juga membuka peluang bagi aplikasi praktis dari hasil pengetahuan yang diteliti. Penelitian ilmiah juga merupakan usaha untuk menjelaskan suatu koleksi informasi menyeluruh mengenai suatu objek tertentu (Pellissier, 2007: 112).

Penelitian ilmiah berbeda dengan perumusan wujud artistik dalam penciptaan seni. Namun, perumusan wujud artistik dalam seni memiliki kemiripan signifikan dengan penelitian ilmiah. Sebab, perumusan wujud artistik dan simbolik atau penciptaan seni juga dilakukan seniman dengan aktif, tekun, dan bersistem, dengan tujuan mengekspresikan pemahaman dan/atau garapan nilai-nilai suatu objek. Perumusan wujud artistik dan wujud simbolik dalam penciptaan karya seni dikerjakan seniman dengan melibatkan secara

proporsional potensi intelektual dan potensi emosional. Hasilnya adalah bentuk-bentuk yang dinyatakan indah, yang terbuka bagi suatu pemahaman nilai.

Kesetaraan antara ilmu dan seni tampak pada wujudnya. Ilmu berwujud paparan pengetahuan yang terumuskan secara verbal, dan paparan verbal itu adalah hasil penelitian dan penemuan. Seni berwujud paparan pengetahuan yang terumuskan dalam paparan bentuk-bentuk simbolik yang tidak selalu verbal, bahkan sering berupa paparan bentuk-bentuk non verbal, sebagai hasil penemuan, pertimbangan, dan penggarapan seniman terhadap nilai-nilai. Wujud ilmu berupa rumusan-rumusan ilmiah yang bersifat pasti dan interpretasi tunggal (*mono-interpretable*), sedang wujud seni adalah rumusan-rumusan artistik yang bersifat interpretasi jamak (*multi-interpretable*).

Ilmu meskipun selalu dihindangi oleh relativitas cenderung berorientasi pada suatu kepastian, dan kepastian ilmu adalah keniscayaan. Hakikat ilmu dengan kepastiannya membatasi lingkup pandangannya, dan kepastian itu diperoleh dari keterbatasan lingkungannya (Jain, 2010: 34). Seni berbeda dengan ilmu, karena dengan sifatnya yang dapat diinterpretasi secara longgar memberikan stimulan untuk tumbuhnya kesadaran dan pengertian-pengertian baru. Seni meskipun tidak berorientasi pada keniscayaan suatu kepastian, pada kenyataannya setiap karya seni juga membatasi lingkup pandangannya. Batasan lingkup pandangan dalam seni itulah yang membuat setiap seniman pencipta berbeda satu sama lain. Perbedaan antara seniman satu dengan yang lain itu terutama disebabkan oleh latar belakang (1) keterampilan teknis{ XE "keterampilan teknis" } yang dikuasai, (2) wawasan pemikiran{ XE "wawasan pemikiran" } yang mempengaruhi pengalaman hidupnya, (3) kompetensi skolastik, yaitu penampilan{ XE "kompetensi skolastik" } penggunaan kognisi dalam bernalar, yang dimiliki. Ketiga hal itu menjadi sebab seorang seniman selalu memiliki perspektif seni dan/atau paradigma seni yang berbeda-beda.

Di atas dikatakan bahwa seni memiliki sifat yang dapat diinterpretasi secara longgar, memberikan stimulan untuk tumbuhnya kesadaran dan pengertian baru. Bila ada karya seni yang tidak menimbulkan kesadaran dan pengertian baru, sekurang-kurangnya dapat diyakini bahwa seni itu akan menimbulkan dampak emosional tertentu. Dampak emosional itu boleh jadi

akan menggugah perasaan moral, sosial, spiritual, atau mungkin sekedar kesenangan sensasional.

Kelonggaran interpretasi secara luas terhadap objek artistik yang ditawarkan seniman melalui rumusan bentuk-bentuk artistik dalam seni berhadapan secara diametral dengan kepastian dan keniscayaan ilmu yang digagas oleh ilmuwan. Perbandingan antara ilmu dan seni sebagaimana tampak pada paparan di atas menunjukkan adanya indikasi bahwa eksistensi seni memiliki kemiripan dengan eksistensi ilmu.

C. Eksistensi Ilmu dan Seni

Ilmu adalah proses yang dilakukan ilmuwan dalam penelitian, terdiri dari sekumpulan aktivitas yang diarahkan pada penemuan dan perumusan himpunan pengetahuan secara sistematis, yang berguna untuk meningkatkan pemahaman dan fungsi terapannya (Heilbron, 2003: vii). Sementara itu, Monette (2008: 24) mengatakan bahwa "*science is systematic in the sense that it is ordered, organized and methodical. Again, it can be seen that science is a process, not just a body of knowledge*", ilmu adalah sistematis dalam arti teratur, terorganisasi, dan metodis. Dan, dapat dilihat bahwa ilmu adalah proses, bukan hanya kumpulan suatu pengetahuan. Jadi, hakikat ilmu selain pengetahuan adalah proses yang dilakukan oleh ilmuwan. Sedangkan seni, selain ekspresi pengetahuan juga merupakan proses yang dilakukan seniman dalam mengekspresikan pengetahuan dan merumuskan pengetahuan dan nilai-nilai melalui bentuk-bentuk artistik. Ekspresi melalui bentuk-bentuk artistik yang diadakan dan dikreasi seniman adalah dalam rangka meningkatkan pemahaman, kesadaran, dan kepuasan batin melalui penghayatan terhadap objek-objek tertentu.

Van-Peursen menyatakan bahwa ilmu pengetahuan adalah seluruh usaha sadar untuk menyelidiki, menemukan dan meningkatkan pemahaman pengetahuan manusia dari berbagai segi kenyataan di dalam pengalaman yang terjadi dan dirasakan oleh manusia (Sidharta, 2008:7-11). Sedangkan seni juga merupakan manifestasi usaha sadar seniman untuk menyatakan nilai yang digarap, dipertimbangkan, dan ditemukan dalam rangka meningkatkan kualitas

kesadaran jiwa penghayat terhadap nilai-nilai yang menjadi konsern seniman pencipta.

Ilmu bukan sekedar pengetahuan, bukan pula sekedar informasi atau koleksi fakta, data, dan realita mengenai objek tertentu, yang diketahui dan tergelar di hadapan kesadaran ilmuwan dan orang-orang yang mempelajari ilmu (Kratz & Siegfried, 2010: 24). Lebih dari itu, ilmu adalah kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistemik berdasarkan konsep-konsep yang terjelaskan. Akumulasi konsep-konsep tersusun secara sistemik menjadi teori (Landman, 2008: 12). Bentuk kumpulan pengetahuan dalam ilmu dapat tergelar dalam suatu pernyataan berbentuk deskripsi, preskripsi, eksposisi pola, dan rekonstruksi historis (McCullah, 1984: 117;). Isinya dapat berupa hipotesis, konsep, teori, prinsip dan prosedur yang dianggap benar atau berguna. Jadi, ilmu adalah kumpulan pengetahuan sistemik yang terformulasi menjadi suatu konsep dan/atau teori. Konsep dan/atau teori itu dapat secara sistemik dirumuskan, diuji atau diverifikasi dengan seperangkat metode yang memiliki landasan rasional dan diakui dalam ilmu tertentu.

Seni adalah ekspresi dan rumusan pengetahuan yang diwujudkan secara empiris dan simbolis. Rumusan pengetahuan itu terutama adalah pengetahuan tentang (1) teknis artistik, (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, hakikat seni adalah pengetahuan dan ekspresi pengetahuan tentang teknis, bentuk, keterampilan, dan nilai-nilai artistik yang terdefiniskan.

Namun seni juga bukan sekedar ekspresi, dan bukan pula sekedar rumusan pengetahuan yang terdefiniskan. Tidak setiap ekspresi dapat dikatakan seni, dan tidak setiap rumusan pengetahuan yang diwujudkan secara empiris dan simbolis adalah seni. Lebih dari itu, 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.

Seni juga merupakan wujud empiris, berdasarkan konsep-konsep artistik yang dapat dijelaskan. Wujud empiris itu sebagaimana telah dibahas di atas berisi berisi kumpulan pengetahuan tentang teknik, bentuk, keterampilan,

dan nilai-nilai artistik. Di tingkat penalaran, konsep-konsep yang mendasari eksistensi wujud empiris{ XE "eksistensi wujud empiris" } seni itu tersusun secara sistemik. Susunan konsep-konsep di dalam penalaran itu memiliki sifat sebagaimana teori di dalam dunia ilmu. Sebab, di dalam wujud empiris seni terdapat (1) ekspresi dan rumusan pengetahuan, (2) objek yang diketahui dan tergelar di hadapan kesadaran, dan (3) kandungan konsep-konsep sebagai dasar eksistensi wujud empiris karya seni. Ini mengindikasikan bahwa seni eksis didasari oleh suatu metodologi. Tidak ada seni yang eksis tanpa metodologi. Sebab, seni dalam kenyataannya adalah proses yang dilakukan seniman dalam merumuskan dan mengekspresikan pengetahuan dan nilai-nilai, menggunakan teknik, bentuk, dan keterampilan artistik. Di dalam proses merumuskan dan menekspresikan pengetahuan dan nilai-nilai itu diperlukan prinsip-prinsip dalam pembentukan konsep-konsep dan putusan-putusan logis, untuk meningkatkan pemahaman, kesadaran, dan kepuasan batin melalui penghayatan terhadap objek artistik yang dikreasi oleh seniman.

Sekali lagi, seni{ XE "eksisten seni" } memiliki kemiripan dengan ilmu. Seni adalah entitas yang mengandung karakter ilmu, dan penciptaan seni sebagai suatu disiplin pada hakikatnya adalah ilmu. Kelahirannya memiliki dasar filosofis tertentu sebagaimana ilmu yang juga memiliki dasar filosofis pula, yaitu filsafat ilmu. Sementara itu, Liang-Gie (2000:188-218) membuat kategorisasi ilmu terdiri dari tiga jenis yang ketiganya berada dalam satu kesatuan logis. Di dalam kesatuan logis itu ilmu pengetahuan boleh merupakan (1) pengetahuan, (2) aktivitas, dan (3) metode. Oleh karena itu, seni yang secara alamiah dan epistemologis memiliki kesetaraan dengan ilmu tentunya juga dapat dipahami sebagaimana pemahaman Liang-Gie terhadap ilmu, yaitu terdiri dari (1) pengetahuan, (2) aktivitas, dan (3) metode. Artinya, tidak pernah ada karya seni yang dicipta tanpa didasari dan dihadiri oleh pengetahuan, aktivitas, dan metode.

1. Seni dan Ilmu sebagai Pengetahuan

Pandangan ilmu sebagai pengetahuan dapat dilihat pada pemikiran Lachman{ XE "Lachman" } (1969), Agnew{ XE "Agnew" } (1979), Bliss{ XE "Bliss" } (1929), Carnap{ XE "Carnap" } (1982), beserta penegasan

Encyclopedia Britannica Deluxe Edition 2002 yang menunjukkan bahwa ilmu adalah kumpulan pengetahuan mengenai berbagai fenomena alam semesta. Cara menghimpun dan menyusunnya dilakukan secara sistematis dan eksklusif melalui teknik-teknik pengamatan yang diupayakan bersifat objektif. Ilmu menurut Lachman (1969:13) adalah “...*systematically organized bodies of accumulated knowledge concerning the universe which have been derived exclusively through techniques of objective observation*”, pengetahuan yang dihimpun dan disusun secara sistematis mengenai alam semesta yang secara eksklusif diperoleh melalui teknik-teknik observasi yang objektif.

Menurut Agnew (1979:13) ilmu adalah “*consists of facts fitted into a framework which permits the predication of more facts and so helps to create a more general framework which leads to a still greater number of facts*”, terdiri dari fakta-fakta yang dicocokkan ke dalam suatu kerangka yang memungkinkan prediksi bagi fakta yang lebih banyak dan lebih besar sehingga membantu menciptakan kerangka yang lebih umum untuk menjangkau jumlah fakta yang jauh lebih besar lagi. Sedangkan Bliss (1929:190) meyakini bahwa

science is verified and organized knowledge, rationality and methodically proceeding from empirical and experimental data, simple concepts, and perceptual relations to generalizations, theories, laws, principles, and explications, and to more comprehensive conceptions and conceptual systems, ilmu adalah pengetahuan yang telah terbukti dan terorganisir, secara rasional dan metodis timbul dari data-data empiris dan eksperimental, dari konsep-konsep, dari hubungan-hubungan yang bersifat persepsional menjadi generalisasi-generalisasi, teori-teori, hukum-hukum (kaidah-kaidah/dalil-dalil), prinsip-prinsip, dan penjelasan-penjelasan, serta konsepsi-konsepsi yang lebih menyeluruh dan sistem-sistem konseptual.

Carnap (1982:45) juga menyatakan bahwa ilmu

including all theoretical knowledge, no matter whether in the field of natural sciences or in the field of the social sciences and the so-called humanites, and no matter whether it is knowledge found by the application of special scientific procedures, or knowledge based on common sense in everyday life, termasuk semua pengetahuan teoretis, tidak peduli apakah dalam bidang ilmu-ilmu alam atau dalam bidang ilmu-ilmu sosial serta apa yang disebut dengan ilmu pengetahuan humaniora, dan tidak peduli apakah itu merupakan pengetahuan yang ditemukan dengan penerapan prosedur-prosedur khusus yang bersifat ilmiah, atau pengetahuan berdasarkan pada common sense (akal sehat) pada kehidupan sehari-hari.

Rupanya, sebagai manifestasi pemahaman komprehensif atas berbagai pandangan para ahli epistemologi, *Encyclopedia Britannica Deluxe Edition* 2002 menegaskan konsepsi tentang ilmu sebagai

any system of knowledge that is concerned with the physical world and its phenomena and that entails unbiased observations and systematic experimentation. In general, a science involves a pursuit of knowledge covering general truths or the operations of fundamental laws, sistem pengetahuan yang berkonsentrasi dengan dunia fisik dan fenomenanya dan membawa observasi yang tidak bias dan eksperimentasi yang sistematis. Secara umum, sains melibatkan pencarian pengetahuan yang meliputi kebenaran umum atau operasi/pemberlakuan hukum-hukum dasar (Copyright © 1994-2002 Encyclopædia Britannica, Inc).

Pemahaman seni{ XE "Pemahaman seni" } sebagai pengetahuan yang paralel dengan pemikiran- pemikiran bahwa ilmu adalah pengetahuan dinyatakan oleh Parker{ XE "Parker" } yang menyatakan bahwa seni adalah ekspresi, ungkapan suatu maksud, perasaan atau pikiran yang tidak semata-mata untuk tujuan praktis (1979:21-25). Ekspresi itu memiliki landasan yang bebas dan mandiri, dibuat dan dinilai pada dirinya sendiri. Makna dari “ungkapan suatu maksud, perasaan atau pikiran” tidak lain adalah ungkapan pengalaman. Tidak pernah ada realitas tentang maksud, perasaan, atau pikiran yang terlepas bebas dari ikatan pengalaman. { XE "Bagus" }

Hakikat pengalaman adalah (1) terlibat peristiwa, perasaan, dan emosi; (2) hasil penginderaan ditambah tanggapan; (3) pengetahuan yang muncul dari kegiatan pribadi, praktek, dan keterampilan praktis; (4) kemampuan atau bakat untuk menjalankan sesuatu yang muncul dari mengalami peristiwa, perasaan, dan emosi serta hasil penginderaan dan tanggapan; (5) keadaan kesadaran seperti dalam merasa, meragukan keyakinan, dan berfikir; (6) pemahaman langsung terhadap orang atau benda-benda tertentu (Bagus, 2005: 797-798). Pengalaman dalam perspektif *aposteriori* adalah sumber terbentuknya pengetahuan (Bagus, 2005:68), dan dalam perspektif *apriori* pengetahuan dapat dicapai sebelum atau tidak tergantung dari pengalaman (Bagus, 2005:69). Jadi, perspektif ini menegaskan bahwa salah satu sifat pengetahuan adalah melekat dalam kesadaran (Bagus, 2005:70). Jadi, isi ekspresi, atau isi ungkapan seni yang dimaksud, dirasakan, dan dipikirkan oleh seniman pencipta adalah pengetahuan yang dimiliki oleh seniman pencipta, sehingga salah satu dimensi

seni juga memiliki kesamaan dengan dimensi pada ilmu pengetahuan, yaitu dimensi pengetahuan.

Pandangan mengenai ilmu di atas menstimulir pemahaman bahwa seni adalah manifestasi pengetahuan terpilih seniman pencipta mengenai suatu fenomena, yang terhimpun di dalam pikiran seniman pencipta, baik secara alamiah, ilmiah maupun secara *common sense*. Seni berisi pengetahuan tentang teknik, bentuk, keterampilan, dan nilai-nilai artistik yang diformulasikan dan dimanifestasikan seniman pencipta ke dalam suatu kerangka artistik dan bentuk-bentuk empiris tertentu. Formulasi dan manifestasi itu memungkinkan adanya penghayatan terhadap realitas artistik pada bentuk-bentuk empiris, sehingga dapat menimbulkan interpretasi dan penghayatan nilai-nilai secara multi-interpretasi. Hal ini berbeda dengan eksistensi ilmu pengetahuan.

Jika pemahaman ilmu menurut Bliss dan Carnap adalah pengetahuan yang telah terbukti dan terorganisir, secara rasional, metodis dan timbul dari data-data empiris dan eksperimental, konsep-konsep, hubungan-hubungan yang bersifat persepsional menjadi generalisasi-generalisasi, teori-teori, hukum-hukum yang berupa kaidah-kaidah atau dalil-dalil, prinsip-prinsip, dan penjelasan-penjelasan, maka harus diakui bahwa seni adalah pengetahuan yang tidak harus telah terbukti kebenarannya. Namun, seni adalah pengetahuan yang terorganisir secara rasional dan metodis yang timbul dari penghayatan seniman pencipta atas fakta, realita, konsep, dan hubungan yang bersifat persepsional mengenai kaidah-kaidah, dalil-dalil, ataupun prinsip-prinsip umum mengenai nilai dan konsep artistik. Sifat rasional dan sifat metodis seni berbeda dengan sifat rasional dan metodis ilmu pengetahuan. Jika sifat rasional dan metodis ilmu pengetahuan adalah sifat rasional dan metodis dalam lingkup ilmiah, sifat rasional dan metodis seni tidak berada dalam lingkup ilmiah melainkan dalam lingkup yang bersifat artistik.

2. Seni dan Ilmu sebagai Metode

Pandangan mengenai ilmu sebagai metode berguna untuk menunjukkan sifat paralel antara ilmu dan seni. Secara faktual karya seni sebagaimana dijelaskan di atas, tidak pernah ada yang dicipta tanpa didasari oleh pengetahuan, aktivitas, dan metode. Berarti, setiap lahirnya karya seni juga

dicipta dengan menggunakan metode. Seorang seniman yang berkarya juga tidak pernah ada yang bekerja tanpa menggunakan metode.

Ahli-ahli epistemologi yang meyakini ilmu sebagai metode adalah Bunge{ XE "Bunge" } (1967), Goode{ XE "Goode" } (1952), Hoult{ XE "Hoult" } (1974), Lindsay{ XE "Lindsay" } (1963), Lockyer{ XE "Lockyer" } (Haines, 1969), Brown{ XE "Brown" } (1951), dan Neale{ XE "Neale" } (1973). Bunge (1967:15) berpandangan bahwa ilmu memiliki dimensi sebagai metode, dengan mengatakan “*science is a discipline using the scientific method for the purpose of finding general patterns (laws)*” ilmu adalah suatu disiplin yang menggunakan metode ilmiah untuk tujuan penemuan pola-pola umum (hukum-hukum/dalil-dalil). Dari pernyataan Bunge di atas, cukup jelas bahwa ilmu dipahami sebagai disiplin yang menggunakan metode ilmiah untuk tujuan penemuan dalil-dalil tertentu.

Seni yang hakikatnya memiliki kesetaraan dengan ilmu juga dapat dipahami sebagaimana Bunge memahami ilmu. Artinya, seni juga dapat dipahami sebagai disiplin yang pengungkapannya menggunakan metode artistik, bukan metode ilmiah, yang tujuannya untuk menyampaikan dan menstimulir penghayatan aksiologis atas fenomena-fenomena tertentu berkenaan dengan pola-pola umum, hukum-hukum maupun dalil-dalil yang dipahami dan dihayati seniman pencipta.

Goode (1952:7) mengatakan bahwa ilmu adalah “*a method of approach to the entire empirical world. i.e. the world which is susceptible of experience by man*”, suatu metode pendekatan terhadap seluruh dunia pengalaman, yaitu dunia yang mungkin dapat menjadi pengalaman manusia. Seni juga tidak jauh dari pandangan Goode tentang ilmu, karena seni adalah metode pendekatan terhadap dunia pengalaman manusia, terutama pengalaman yang membangkitkan kesadaran tentang nilai. Sedangkan Hoult (1974:284) mengatakan bahwa ilmu adalah

“*a procedure for developing reliable knowledge about the probability that, under specified conditions, particular relationships exist between given empirical phenomena, and the resulting bodies of knowledge each of which is organized into a coherent system of general propositions*”, suatu prosedur untuk mengembangkan pengetahuan terpercaya mengenai probabilitas bahwa, di bawah syarat-syarat yang ditegaskan, hubungan-hubungan khusus terjadi di antara fenomena empiris yang ditentukan, dan kumpulan-kumpulan pengetahuan yang

dihasilkan yang masing-masing disusun menjadi suatu sistem terpadu dari proposisi-proposisi umum.

Seni juga tidak jauh dari pandangan Houlst tentang ilmu, karena seni adalah prosedur untuk mengembangkan dan menawarkan pengetahuan berikut nilai-nilai yang dikandung secara simbolik. Seni juga eksis dengan syarat-syarat tertentu, boleh jadi juga memiliki hubungan dengan fenomena-fenomena empiris yang menjadi objek penciptaannya, dan wujud artistik yang bersifat simbolik pada hakikatnya juga merupakan kumpulan pengetahuan yang digarap, dirumuskan, dipertimbangkan, dan ditemukan dalam rangka meningkatkan kualitas kesadaran jiwa penghayat terhadap nilai-nilai.

Ahli epistemologi lain yang berpendapat tentang hakikat ilmu adalah Lindsay, yang mengatakan bahwa ilmu adalah “*a method for description, creation and understanding of human experience*”, suatu metode untuk penggambaran, kreasi atau penciptaan, dan pemahaman terhadap pengalaman manusia (1963:7). Pandangan Lindsay tentang ilmu di atas malah dapat secara langsung diinterpretasikan bahwa disiplin penciptaan seni sebagai ilmu. Hakikat seni adalah ungkapan suatu wacana secara simbolik dan tidak bertujuan praktis. Oleh karena itu, penciptaan seni adalah penciptaan wacana simbolik. Wacana adalah ekspresi gagasan-gagasan, atau ekspresi yang disajikan berkenaan dengan berbagai macam gagasan. Seni sebagai ekspresi yang menyajikan berbagai macam gagasan tentu juga eksis dengan bentuk-bentuk penggambaran, kreasi atau penciptaan, dan pemahaman terhadap pengalaman manusia. Tidak pernah ada karya seni yang tidak menyajikan penggambaran, kreasi atau penciptaan, dan pemahaman seniman terhadap pengalaman yang disadarinya.

Ahli epistemologi selain Lindsay yang berpendapat tentang hakikat ilmu adalah Lockyer{ XE "Lockyer" }. Ia yang menyatakan bahwa ilmu adalah

“*simply the employment of means adequate to the attainment of desired end, whether end be the constitutions of a government, the organization of an army or navy, the spread of learning, or the repression of crime*”, semata-mata penggunaan sarana yang memadai untuk pencapaian suatu tujuan yang diinginkan, apakah tujuan itu adalah pembentukan suatu pemerintahan, pengorganisasian tentara atau angkatan laut, penyebaran pengetahuan ataupun represi terhadap tindakan kriminal (Haines, 1969:53).

Pada hakikatnya seni adalah sarana untuk pencapaian tujuan. Namun, tujuan seni bukan ditujukan untuk keperluan praktis seperti pembentukan suatu pemerintahan, pengorganisasian tentara atau angkatan laut, penyebaran pengetahuan ataupun represi terhadap tindakan kriminal sebagaimana dipahami oleh Lockyer tentang ilmu. Tujuan seni adalah untuk membangkitkan perasaan sadar melalui penghayatan, kegembiraan, dan keharuan terhadap nilai-nilai, terutama adalah nilai-nilai rohani yang *wigati*, yang penting, yang menyadarkan manusia pada *sangkan paraning dumadi*, asal usulnya hidup dan kehidupan yang harus dijalani sebagai manusia.

Brown{ XE "Brown" } (1951:11) menyatakan ilmu sebagai “*a special method which has developed gradually through the centuries, for encresing our knowledge of world; or in other words, it is special way of learning*”, suatu metode khusus yang dikembangkan secara gradual melalui proses yang berabad-abad, untuk meningkatkan pengetahuan kita tentang dunia; atau dengan kata lain, ini merupakan cara atau sarana khas untuk belajar. Hakikat seni pada dasarnya adalah mirip dengan pandangan Brown tentang ilmu. Sebab, seni juga merupakan metode khusus yang dikembangkan oleh setiap seniman untuk membangkitkan kesadaran tentang pengalaman dan pengetahuan dunia, tentang nilai-nilai, dan sebagai sarana untuk belajar menjalani dan melengkapi hidup dan kehidupan agar hidup dapat memiliki peran yang optimal.

Sementara itu, Neale menyatakan bahwa

“science refers to the pursuit of objective knowledge from observation. Thus the term refers to a method (systematic acquisition and evaluation of information) and goal (identifying the nature or governing principles of what is being studied) rather than to any particular phenomena”, ilmu merujuk pada pencarian pengetahuan objektif yang didapat melalui observasi. Jadi istilah itu lebih mengarah pada suatu metode (perolehan dan evaluasi informasi secara sistematis) dan suatu tujuan (mengidentifikasi prinsip-prinsip dari apa yang dikaji), ketimbang menunjuk pada fenomena apapun yang bersifat khusus (1973:2).

Pandangan Neale ini tampak memiliki kandungan yang berseberangan dengan konsepsi seni, namun tetap memiliki kesetaraan makna dengan konsepsi hakikat seni. Sebab seni juga dicipta dengan mengacu pada pencarian dan penemuan pengetahuan tertentu. Namun, pengetahuan yang dicari dan

ditemukan dalam seni bukan merupakan pengetahuan objektif yang didapat melalui observasi. Pengetahuan yang dicari dan diekspresikan dalam seni adalah sesuatu yang tergelar di hadapan kesadaran subjektif seniman dari objektivitas sasaran yang menjadi objek material penciptaan seni. Jadi penciptaan ini cenderung memiliki sifat sebagai metode, yaitu perolehan dan evaluasi informasi pengetahuan subjektif, untuk mencapai tujuan non-praktis.

Ahli lain yang menegaskan ilmu sebagai metode adalah Taylor{ XE "Taylor" }. Ia mengatakan bahwa “*Science, in its widest sense, is a systematic method...*”, ilmu, dalam arti yang paling luas, adalah metode yang sistematis (1963:2). Collorot{ XE "Collorot" } juga menyatakan bahwa ilmu adalah “*the ordered arrangement of ascertained knowledge, including the methods by which such knowledge is extended and the criteria by which its truth is tested*”, susunan teratur dari pengetahuan yang sudah terbukti kebenarannya, termasuk metode-metode yang digunakan untuk mengembangkan pengetahuan tersebut serta kriteria yang diterapkan sebagai acuan penilaian kebenarannya (1983:376). Pemahaman ilmu seperti itu juga dikuatkan oleh Hoult (1974) dan Lindsay (1963). Holt menegaskan bahwa ilmu adalah

“*a procedure for developing reliable knowledge about the probability that, under specified condition, particular relationship exist between given empirical phenomena, and the resulting bodies of knowledge each of which is organized into a coherent system of general propositions*”, suatu prosedur untuk mengembangkan pengetahuan yang sah mengenai kemungkinan, yang dalam kondisi tertentu, adanya hubungan di antara fenomena empiris, dan menghasilkan kumpulan pengetahuan yang masing-masing tersusun ke dalam suatu sistem proposisi-proposisi umum yang padu (1974:284).

Lindsay dengan tegas mengatakan bahwa “*science is a method for description, creation and understanding of human experience*”, ilmu adalah suatu metode untuk mendeskripsikan, mencipta, dan memahami pengalaman manusia (1963:7).

Pandangan-pandangan di atas telah menegaskan bahwa ilmu adalah metode. Mengingat di atas ditegaskan bahwa seni memiliki kemiripan eksistensi dengan ilmu, oleh karena itu, di sini dapat ditegaskan bahwa hakikat karya seni juga merupakan manifestasi ekspresi simbolik yang digagas, digarap dan diwujudkan dengan menggunakan metode. Jika pandangan-pandangan di atas dikaitkan dengan pandangan Parker (1979, 21-25), maka hakikat seni

adalah metode untuk menyatakan ekspresi, metode untuk mengungkapkan suatu maksud, perasaan atau pikiran yang tidak semata-mata untuk tujuan praktis. Karya seni adalah metode mengungkap maksud dengan landasan yang bebas dan mandiri, dibuat dan dinilai pada dirinya sendiri, yaitu pada ungkapan suatu maksud itu sendiri.

3. Seni dan Ilmu sebagai Aktivitas

Pandangan mengenai ilmu sebagai aktivitas juga dapat berguna untuk menunjukkan sifat paralel antara ilmu dan seni. Seni pada kenyataannya juga merupakan hasil aktivitas seniman penciptanya. Ahli-ahli epistemologi yang meyakini ilmu sebagai aktivitas adalah Andersen{ XE "Andersen" } (1972), Churchman{ XE "Churchman" } (1950; 1979), Abdel{ XE "Abdel" } (1969; 1975), Bahm{ XE "Bahm" } (1972), Singer{ XE "Singer" } (Black, 1954), Warfield{ XE "Warfield" } (1976), Benyamin{ XE "Benyamin" } (Ferm, 1968), Kahler{ XE "Kahler" } (1975), dan Brade-Birks{ XE "Brade-Birks" } (1965).

Andersen (1972:4) menegaskan bahwa “*science is inquiry*”, ilmu adalah penelitian. Churchman (1950:10; 1979:10) mengatakan bahwa “*science is efficient inquiry*”, ilmu adalah penelitian yang efisien. Keyakinan itu menuntun Andersen (1972:5) pada pemahaman baru, bahwa ilmu adalah “*a set of activities directed towards solving an open number of related problems, to increased understanding and application*” sekumpulan aktivitas yang diarahkan pada pemecahan sejumlah masalah yang terkait, untuk meningkatkan pemahaman dan penerapannya. Abdell (1969:681; 1975:682) menyatakan bahwa ilmu adalah “*the attempt to find order in nature or to find laws that describes natural phenomena*”, upaya menemukan keteraturan pada alam atau menemukan kaidah-kaidah/dalil-dalil yang menggambarkan gejala-gejala alamiah. Bagi Bahm (1972:3) ilmu adalah “*attempt to understand the nature of things by formulating hypotheses or theories about such natures and testing them, observationally or experimentally, to see whether or not they hold*”, usaha memahami sifat alamiah tentang sesuatu hal dengan merumuskan hipotesis atau teori tentang sifat alamiah itu dan melakukan pengujian, baik

melalui pengamatan dan eksperimen, untuk melihat apakah hipotesis dan teori itu berlaku atau tidak.

Singer (Black, 1954:402) menyatakan bahwa ilmu adalah *“the process which makes knowledge”* atau proses membuat pengetahuan. Pandangan Singer mendapat dukungan Warfield (1976:42) yang menyatakan bahwa *“...science is also viewed as a process. The process orientation is most relevant to a concern for inquiry, since inquiry is a major part of science as a process”* ilmu juga dipandang sebagai suatu proses. Orientasi proses paling relevan dengan titik fokus suatu penelitian, karena penelitian adalah bagian utama dari ilmu sebagai sebuah proses. Benyamin (Ferm, 1968:542) juga membenarkan Singer dan Warfield dengan mengatakan *“it is an attempt, by means of a regulated and controlled method, subject to errors which must be avoided if possible, to achieve a systematic knowledge of certain subject-matter”*, ilmu adalah usaha melalui penerapan metode yang terkendali dan teratur, dan subyek dari kesalahan yang sebisa mungkin harus dihindari, untuk mencapai pengetahuan yang sistematis mengenai sebuah pokok persoalan tertentu.

Andersen (1972:4) dan Churchman (1979:10), di atas telah mengatakan bahwa ilmu adalah penelitian atau penelitian yang efisien. Pandangan itu menunjukkan bahwa yang dimaksud ilmu adalah penelitian terhadap objek tertentu yang dilakukan oleh peneliti. Jika perspektif demikian ditarik untuk memahami seni, maka seni harus diakui memang bukan (hasil) penelitian yang dilakukan oleh seniman, tetapi adalah (hasil) penghayatan yang dilakukan seniman pencipta terhadap objek dan nilai yang terkandung di dalam objek itu. Jika dari pemahaman ilmu adalah penelitian menuntun Andersen meyakini ilmu sebagai sekumpulan aktivitas memecahkan masalah-masalah tertentu secara terbuka, maka seni bukan semata-mata demikian. Seni adalah aktivitas, karena memang tidak ada seni tanpa aktivitas. Aktivitas yang ada pun tidak diarahkan untuk memecahkan suatu persoalan, tetapi menyadarkan kepada publik akan adanya suatu persoalan.

Kahler (1975:71) menyatakan bahwa seni adalah *“human activity which explores, and hereby creates new reality in a suprarational visional manner and presents it symbolically or metaphorically, as a microcosmic whole signifying a macrocosmic whole”*, yaitu aktivitas manusia yang menjelajah,

dan karenanya menciptakan kenyataan baru dalam visi secara suprarasional dan menyajikannya secara simbolis atau metaforis sebagai suatu kebulatan mikrokosmos yang mencerminkan kebulatan makrokosmos. Brade-Birks (1965:49) juga menyatakan bahwa seni adalah “*the exercise of the mind to produce work pleasant to the spirit of man*”, penggunaan akal/pikiran untuk mencipta karya yang menyenangkan bagi jiwa/rohani manusia. Oleh karena itu, hakikat seni adalah suatu aktivitas penjelajahan, eksplorasi dengan visi yang tidak semata rasional, dalam rangka menciptakan bentuk-bentuk simbolis yang menyenangkan sehingga mampu menyegarkan spirit, rohani, atau jiwa manusia, karena menyajikan kebulatan mikrokosmos sebagai cermin makrokosmos. Hal ini sejalan dengan pandangan Parker (1979:21-25) di atas yang menyatakan bahwa seni adalah ungkapan yang tidak semata-mata untuk tujuan praktis, dan pandangan Humardani (1991:143) yang secara tegas menyatakan bahwa “wilayah garapan utama kesenian adalah kehidupan rohani”.

Singer, Warfield, dan Benyamin secara sinergis berpandangan bahwa ilmu adalah proses membuat pengetahuan melalui proses penelitian, dengan bantuan metode terkendali dan teratur. Jika mungkin menghindari kesalahan untuk mencapai pengetahuan sistematis sebuah pokok persoalan tertentu. Paralel dengan pandangan mereka, seni adalah ekspresi pengetahuan apriori dan aposteriori yang berkembang dalam proses berfikir seniman pencipta, dengan menggunakan metode yang bersifat sistemik, meskipun tidak harus terkendali dan teratur. Keteraturan proses dan aktivitas terjadi tergantung dari *adeg-adeg* atau paradigma yang dipilih oleh penciptanya. Seni adalah pengetahuan yang diekspresikan seniman, dan telah ada dan berkembang di alam pikiran seniman pencipta. Oleh karena itu, proses mencipta ekspresi tidak perlu usaha untuk menghindari kesalahan. Sebab, orientasi penciptaan seni tidak untuk mencapai pengetahuan sistematis mengenai pokok persoalan tertentu.

Menghasilkan karya ilmu pengetahuan dan seni tidak dapat dipisahkan hakikatnya dari prosedur, yaitu serangkaian cara dan langkah tertentu yang terpola secara tetap. Serangkaian cara dan langkah terpola itu pada dasarnya adalah metode, yang dalam dunia keilmuan disebut metode ilmiah. Metode

ilmiah adalah ciri ilmu, disamping ciri lainnya berupa pengetahuan dan aktivitas. Seni telah dipahami memiliki sifat paralel dan sifat general sebagaimana ilmu pengetahuan. Fenomena kelahiran karya seni memiliki kemiripan dengan wacana terbetuknya ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, seni juga tidak dapat dipisahkan hakikatnya dari prosedur, yaitu serangkaian cara dan langkah tertentu yang terpola secara tetap. Hakikat kelahiran seni tidak dapat dipisahkan dengan metode. Bedanya, jika di dalam dunia keilmuan metode yang digunakan adalah metode ilmiah, maka dalam dunia penciptaan seni metode itu adalah metode artistik.

Uraian di atas menunjukkan bahwa karya ilmu pengetahuan selalu mengandung dimensi (1) pengetahuan, (2) aktivitas yang terbingkai dalam suatu proses, dan (3) metode. Karya seni sebagaimana karya ilmiah juga mengandung dimensi yang hampir serupa, karena di dalam karya seni terkandung dimensi (1) wawasan, keterampilan dan kompetensi seniman di bidang teknik, vokabuler bentuk-bentuk artistik, dan nilai-nilai, (2) aktivitas atau proses dalam mewujudkan karya, dan (3) metode untuk mengungkapkan wawasan seniman mengenai nilai-nilai rohani yang wigati. Perspektif epistemologi dalam melihat karya seni mengantarkan pemahaman pada hakikat karya seni, yaitu pengetahuan dan wawasan seniman pencipta yang diformulasikan dan dipresentasikan dalam bentuk entitas-entitas artistik dalam proses penciptaan karya seni. Pernyataan ini menunjukkan bahwa realitas-realitas simbolik yang mewakili, menggambarkan, dan menghadirkan kumpulan “sesuatu” di balik karya seni pada hakikatnya adalah wawasan dan pengetahuan yang dihimpun dan disusun oleh seniman pencipta seni, seperti komposer, koreografer, penulis naskah dan sutradara. Penghimpunan dan penyusunan pengetahuan itu terjadi secara sistemik. Utamanya berkenaan dengan nilai-nilai yang secara eksklusif diperoleh melalui teknik-teknik observasi yang boleh jadi objektif dan boleh jadi bersifat subjektif. Pengetahuan yang dikumpulkan dan dirumuskan di dalam karya ilmiah, secara metodologi diupayakan agar diperoleh melalui cara-cara yang objektif, sejauh mungkin menghindari hal-hal yang sifatnya subjektif. Untuk kerja dalam dunia penciptaan seni kehadiran objektivitas dan subjektivitas di dalamnya adalah

suatu hal yang tak terelakkan. Objektivitas melengkapi subjektivitas, dan subjektivitas menggenapi objektivitas.

Cukup jelas bahwa seni dan ilmu terwujud karena ada manusia-manusia intelek yang berusaha berfikir, beraktivitas, merumuskan dan/atau mengolah pengetahuan, menggunakan metode yang dapat dipertanggungjawabkan. Cukup jelas bahwa seni dan ilmu memiliki kemiripan. Kemiripan seni dan ilmu mengantarkan pemahaman bahwa keduanya memiliki pilar eksistensi yang sama pula. Pilar eksistensi keduanya adalah dasar epistemologi, aktualitas ontologi dan aksiologi.

Pilar epistemologi seni dan ilmu dapat dikatakan serupa tapi tak sama, karena keduanya terwujud didasari oleh sumber, sarana, dan tata cara perumusan dengan prinsip-prinsip tertentu sebagai syarat sahnya eksistensi seni dan ilmu. Namun, wujud sumber, sarana, dan tata cara perumusan maupun prinsip-prinsip antara ilmu dan seni itu berbeda. Epistemologi pada ilmu menegaskan bahwa ilmu eksis harus dengan metodologi. Epistemologi pada seni juga menegaskan bahwa seni memiliki metodologi spesifik, yang berbeda dengan metodologi ilmiah sebagai ekstensi dan augmentasi epistemologi ilmu.

D. Epistemologi Penciptaan Seni

Epistemologi adalah cabang filsafat yang berkaitan dengan asal, sifat, jenis pengetahuan, tata cara pembentukannya dan syarat sah kebenarannya Gettier, (1963: 121–123). Epistemologi dalam ilmu filsafat juga disebut teori pengetahuan (Bagus, 2005: 212; Gazalba, 1977). Epistemologi termasuk salah satu cabang dari persoalan ilmu filsafat yang berkenaan dengan apa itu pengetahuan, bagaimana karakteristiknya, bagaimana macamnya, dan bagaimana hubungannya dengan kebenaran yang diungkapkan atau dinyatakan, serta keyakinan yang mendasari lahirnya pernyataan pengetahuan (Edwards, 1967: 3). Selama ini pemahaman tentang epistemologi hanya dipahami sebagai cabang filsafat yang cakupan persoalannya semata-mata berhubungan dengan hakikat ilmu pengetahuan, terutama hal-hal yang berkenaan dengan pengandaian-pengandaianya, dasar-dasarnya dan pertanggungjawabannya atas pernyataan ilmu pengetahuan yang diungkapkan oleh ilmuwan. Seolah-

olah karya seni tidak memiliki dasar epistemologi bagi eksistensi dan kelahirannya.

Seni pada hakikatnya adalah wujud artistik yang bersifat empiris dan simbolis. Seni adalah ekspresi rumusan pengetahuan artistik dan pengetahuan nilai-nilai. Seni juga memiliki asal, sifat, jenis dan tata cara pembentukannya. Seni ada dan eksis karena ada suatu proses yang mendahului adanya, yaitu proses penciptaan. Tiada seni tanpa proses penciptaan.

Kelahiran karya seni secara epistemologis tidak dapat dipisahkan dari dalil{ XE "dalil" } yang menyatakan bahwa *ex nihilo nihil fit*, dari ketiadaan tidak terjadi apa-apa (Bagus, 2005:224). Jika seni ada, berarti yang menjadi dasar adanya sekaligus menjadi pilar eksistensinya bukanlah ketiadaan. Dasar atau pilar eksistensi seni adalah sesuatu yang muncul, ada, timbul, dan memiliki keberadaan aktual yang mendahului adanya karya seni. Hal ini secara apriori dapat dipahami, karena ketiadaan tak akan pernah melahirkan ke-“ada”-an.

Di atas dikatakan bahwa seni pada dasarnya adalah setara dan/atau mirip dengan ilmu. Kesetaraan dan/atau kemiripannya memberi indikasi bahwa seni bukan ilmu dan ilmu juga bukan seni. Namun, seni dan penciptaan seni adalah dua hal yang berbeda. Seni adalah hasil dari suatu proses penciptaan seni. Sedangkan penciptaan seni adalah pengetahuan, metode, dan aktivitas seniman dalam menyelenggarakan dan mengadakan karya seni. Jadi, penciptaan seni memiliki dimensi pengetahuan, metode, dan aktivitas. Oleh karena itu, dengan menyadari ilmu sebagaimana di jelaskan di atas, hakikat penciptaan seni juga dapat dipahami sebagai ilmu. Sebab, penciptaan seni merupakan kumpulan pengetahuan sebagaimana di atas telah diterangkan oleh Lachman (1969), Agnew (1979), Bliss (1929), dan Carnap (1982).

Berdasarkan pandangan Lachman, penciptaan seni dapat dikatakan sebagai ilmu, karena penciptaan seni merupakan bagian dari kumpulan pengetahuan mengenai berbagai fenomena alam semesta, fenomena tentang dunia seisinya. Konkritnya, kumpulan pengetahuan yang berada dalam lingkup penciptaan seni adalah fenomena bagaimana seni dilahirkan. Di dalam dunia penciptaan seni terdapat himpunan pengetahuan yang digunakan oleh seniman

untuk menyusun karya seni, dan pengetahuan itu pada hakikatnya juga tersusun secara sistematis.

Berdasarkan pandangan Agnew (1979:13), penciptaan seni dapat dikatakan sebagai ilmu, karena penciptaan seni terdiri dari pengetahuan mengenai fakta-fakta artistik yang diterapkan dan dicocokkan ke dalam suatu kerangka yang memungkinkan prediksi berkenaan dengan hasil akhir dalam penerapan dan pencocokannya. Berdasarkan pandangan Bliss (1929:190), penciptaan seni dapat dikatakan sebagai ilmu, karena penciptaan seni adalah pengetahuan yang terorganisir, yang secara preskriptif dan rasional dapat dibuktikan secara eksperimental, berisi konsep-konsep, dan hubungan-hubungan yang bersifat persepsional. Meskipun tersembunyi di dalam pikiran para seniman, konsep-konsep dan hubungan-hubungan itu pada hakikatnya memiliki sifat teori, karena di dalamnya juga kaidah-kaidah, prinsip-prinsip, yang dapat dijelaskan. Jadi pengetahuan penciptaan seni cenderung banyak berisi konsepsi-konsepsi dan sistem-sistem konseptual.

Jika dilihat dari pandangan Carnap (1982:45) yang menyatakan bahwa; ilmu termasuk semua pengetahuan teoretis{ XE "pengetahuan teoretis" }, tidak peduli apakah dalam bidang ilmu-ilmu alam atau dalam bidang ilmu-ilmu sosial serta apa yang disebut dengan ilmu pengetahuan humaniora. Carnap juga tidak peduli apakah pengetahuan itu merupakan pengetahuan yang ditemukan dengan penerapan prosedur-prosedur khusus yang bersifat ilmiah, atau pengetahuan berdasarkan pada *common sense* (akal sehat) pada kehidupan sehari-hari. Cukup rasional jika dikatakan bahwa penciptaan seni pada hakikatnya adalah ilmu. Terutama adalah ilmu pengetahuan yang bersifat apriori karena pengetahuan ini tidak bergantung pada pengalaman inderawi, melainkan bergantung pada konsep-konsep yang bersifat "bawaan", rasional, dan intuitif. Pengetahuan penciptaan seni adalah pengetahuan yang melekat dalam kesadaran seniman sebelum seniman pencipta mencipta suatu karya. Penciptaan seni sebagai ilmu juga merupakan pengetahuan yang mendahului penilaian kritis.

Berdasarkan pandangan Bunge (1967:15) tentang ilmu yang menyatakan bahwa ilmu memiliki dimensi sebagai metode, tidak ada bukti yang dapat menegaskan bahwa penciptaan seni bekerja tanpa didukung oleh

metode. Cukup jelas bahwa pernyataan Bunge menegaskan bahwa penciptaan seni adalah disiplin keilmuan yang pengungkapannya menggunakan metode tertentu, baik metode artistik maupun metode ilmiah, yang tujuannya untuk melahirkan bentuk-bentuk menyenangkan yang menstimulir penghayatan atas fenomena-fenomena tertentu. Berdasarkan pandangan Goode (1952:7), penciptaan seni dapat dikatakan sebagai ilmu, karena penciptaan seni adalah suatu metode pendekatan terhadap dunia pengalaman, yaitu pengalaman yang membangkitkan kesadaran tentang nilai.

Hoult (1974:284) mengatakan bahwa ilmu adalah suatu prosedur untuk mengembangkan pengetahuan terpercaya mengenai probabilitas bahwa, di bawah syarat-syarat yang ditegaskan, hubungan-hubungan khusus terjadi di antara fenomena empiris yang ditentukan, dan kumpulan-kumpulan pengetahuan yang dihasilkan yang masing-masing disusun menjadi suatu sistem terpadu dari proposisi-proposisi umum. Penciptaan seni pada hakikatnya juga memiliki dimensi prosedur untuk mengembangkan dan menawarkan pengetahuan berikut nilai-nilai yang dikandung secara simbolik. Penciptaan seni adalah metode yang eksis dengan syarat-syarat tertentu. Boleh jadi syarat-syarat itu memiliki hubungan dengan fenomena-fenomena empiris yang menjadi objek penciptaan, memiliki hubungan dengan wujud artistik yang bersifat simbolik. Semua itu pada hakikatnya adalah kumpulan pengetahuan yang digarap, dirumuskan, dipertimbangkan, dan ditemukan dalam rangka meningkatkan kualitas kesadaran jiwa penghayat terhadap nilai-nilai. Jadi, dalam perspektif ilmu menurut Hoult penciptaan seni adalah ilmu.

Bagi Lindsay ilmu adalah suatu metode untuk penggambaran, kreasi atau penciptaan, dan pemahaman terhadap pengalaman manusia (1963:7). Penciptaan seni adalah aktivitas yang berusaha untuk membangun ungkapan suatu wacana secara simbolik. Wacana sebagaimana telah dijelaskan di atas adalah ekspresi gagasan-gagasan, atau ekspresi yang disajikan berkenaan dengan berbagai macam gagasan. Seni sebagai hasil dari produk penciptaan seni sekaligus sebagai ekspresi yang menyajikan berbagai macam gagasan juga eksis dengan bentuk-bentuk penggambaran, kreasi atau penciptaan, dan pemahaman terhadap pengalaman manusia. Tidak pernah ada penciptaan karya seni menghasilkan karya seni yang tidak menyajikan penggambaran, kreasi

atau penciptaan, dan pemahaman seniman terhadap pengalaman yang disadarinya.

Lockyer menyatakan bahwa ilmu adalah semata-mata penggunaan sarana yang memadai untuk pencapaian suatu tujuan yang diinginkan, dan penyebaran pengetahuan (Haines, 1969:53). Tidak dapat disangkal bahwa penciptaan seni adalah aktivitas untuk menghasilkan sarana dalam rangka pencapaian tujuan. Sarana yang dihasilkan adalah seni, yang tujuannya untuk membangkitkan perasaan sadar melalui penghayatan, kegembiraan, dan keharuan terhadap nilai-nilai. Sedangkan Brown (1951:11) menyatakan bahwa ilmu adalah metode khusus untuk meningkatkan pengetahuan tentang dunia. Penciptaan seni sesungguhnya mirip dengan pandangan Brown tentang ilmu. Sebab, penciptaan seni juga merupakan metode khusus yang dikembangkan oleh setiap seniman untuk membangkitkan kesadaran tentang pengalaman dan pengetahuan dunia, tentang nilai-nilai, dan sebagai sarana untuk belajar melalui karya seni yang dihasilkan.

Taylor (1963:2) mengatakan bahwa ilmu, dalam arti yang paling luas adalah metode yang sistematis. Collorot (1983:376) menyatakan bahwa ilmu adalah susunan teratur dari pengetahuan yang sudah terbukti kebenarannya, termasuk metode-metode yang digunakan untuk mengembangkan pengetahuan tersebut serta kriteria yang diterapkan sebagai acuan penilaian kebenarannya. Penciptaan seni sesungguhnya juga merupakan suatu metode yang sistematis. Penciptaan seni sesungguhnya adalah pengetahuan yang tersusun teratur dan telah terbukti kebenarannya karena telah digunakan oleh seniman sebagai pemilikinya untuk mencipta karya. Di dalamnya juga terdapat metode-metode yang digunakan untuk mengembangkan pengetahuan tersebut serta kriteria yang diterapkan sebagai acuan penilaian kebenarannya. Itulah sebabnya di sini secara apriori dikatakan bahwa hakikat penciptaan seni adalah ilmu.

1. Ilmu Penciptaan Seni sebagai Filsafat Tersembunyi

Persoalan penting bagi penciptaan seni sebagai disiplin akademik adalah realitas eksistensialnya dan realitas aktualnya. Sebagian perguruan tinggi seni di Indonesia telah mengembangkan penciptaan seni sebagai satu disiplin akademik, dengan membuka program atau minat studi penciptaan seni.

Himpunan pengetahuan yang digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan akademik adalah himpunan pengetahuan yang digunakan oleh seniman untuk menyusun karya seni. Himpunan itu tentu tersusun secara sistematis, namun masih tersimpan di dalam pikiran dan gagasan para seniman yang menjadi para pengampunya. Itulah sebabnya mereka yang mengampu di program studi ini sebagian besar para seniman, atau para mantan seniman, atau sekurang-kurangnya para akademisi yang pernah berkarya sebagai seorang seniman.

Himpunan pengetahuan yang digunakan di dalam pendidikan akademik penciptaan seni adalah ilmu pengetahuan yang belum terwujud secara eksplisit, belum pula terwujud dalam bentuk-bentuk pernyataan verbal dalam proposisi-proposisi ilmiah. Secara faktual dapat dikatakan bahwa agak sulit menemukan deskripsi, preskripsi, eksposisi pola maupun rekonstruksi historis mengenai pengetahuan, metode, maupun aktivitas penciptaan seni yang dilakukan oleh para seniman yang kini mengampu di program studi penciptaan seni. Himpunan pengetahuan penciptaan seni yang ada di luar konteks pendidikan akademik pun juga demikian. Himpunan pengetahuan yang secara apriori dalam buku ini disebut ilmu, ternyata masih memiliki relitas eksistensial dan actual yang belum nampak secara jelas.

Eksistensi himpunan pengetahuan penciptaan seni itu masih berupa kebijaksanaan, keterampilan, pengalaman praktis, dan inteligensi yang tersembunyi di dalam kompetensi individu para seniman yang menjadi pengampu pendidikan penciptaan seni. Eksistensi himpunan pengetahuan penciptaan seni itu masih berupa upaya-upaya spekulatif, yang mirip dengan pengetahuan dalam pandangan-pandangan filsafat. Namun, filsafat yang dimaksudkan di sini bukan filsafat yang dinyatakan secara eksplisit, sehingga manifestasinya masih bersifat tersembunyi. Oleh karena itu, di sini dikatakan bahwa penciptaan seni sebagai ilmu masih merupakan filsafat tersembunyi.

Himpunan pengetahuan penciptaan seni yang masih berupa filsafat tersembunyi itu menandakan bahwa penciptaan seni sebagai disiplin akademik masih merupakan upaya spekulatif yang arahnya masih perlu dipertanyakan, diolah dan digarap. Seandainya himpunan pengetahuan dalam penciptaan seni itu tidak tersembunyi, disiplin ini dapat menjadi upaya-upaya signifikan untuk;

(1) menyajikan suatu pandangan sistematis dan lengkap mengenai seluruh relitas dan aktualitas penciptaan seni, (2) melukiskan hakikat realitas akhir dan dasar serta nyata terhadap pengetahuan, metode, dan aktivitas penciptaan seni, (3) menentukan batas-batas dan jangkauan pengetahuan penciptaan seni, terutama berkenaan dengan (3.a) sumber-sumbernya, (3.b) hakikatnya, (3.c) keabsahannya, dan (3.d) nilainya, serta upaya untuk (5) melakukan penelitian kritis atas pernyataan-pernyataan artistik yang mewujudkan secara simbolik yang diajukan oleh para seniman dalam karya seni.

Penciptaan seni sebagai filsafat tersembunyi{ XE "filsafat tersembunyi" } yang eksis dan aktual di dalam gagasan dan pikiran para seniman pencipta adalah konsepsi tersembunyi mengenai kecintaan dan kebijaksanaan seniman terhadap nilai-nilai yang diidealkan untuk diwujudkan ke dalam bentuk atau proposisi artistik secara simbolik. Tentu, seniman sendiri sebagai pemilik sah konsepsi tersembunyi tidak pernah secara sempurna memiliki pengertian menyeluruh tentang konsepsi kecintaan dan kebijaksanaan itu, sehingga terus-menerus berusaha mengejarnya dan berusaha mendapatkannya. Oleh karena itu, hakikat pengetahuan filsafat tersembunyi adalah pengetahuan yang dimiliki oleh pemikiran dan penalaran seniman yang menembus dasar dari objek, dan berfungsi sebagai sarana untuk menggumuli relitas nilai, teristimewa realitas nilai eksistensi dan tujuan hidup manusia.

Penciptaan seni sebagai filsafat tersembunyi adalah konsep-konsep yang sifatnya personal, dan berada di dalam diri seniman pencipta. Konsep-konsep itu berfungsi sebagai sarana untuk (1) mencintai dan mewujudkan bentuk-bentuk yang menyenangkan, yang menstimulir tumbuhnya perasaan emosional dan perasaan sensasional, (2) mencintai dan mewujudkan aktivitas yang menstimulir tumbuhnya ekspresi nilai-nilai secara bijaksana.

Konsep-konsep yang tidak tampak itu adalah kenyataan kesadaran hasil temuan seniman pencipta melalui dialektika hubungan subjek dan objek. Konsep-konsep itu juga merupakan hasil pencarian, pertimbangan, dan renungan seniman pencipta berkenaan dengan prinsip-prinsip bagaimana mengungkapkan nilai-nilai melalui bentuk-bentuk simbolik. Konsep-konsep yang berkenaan dengan prinsip-prinsip itu identik dengan totalitas pengetahuan yang dimiliki oleh seniman yang bersangkutan berkenaan dengan bagaimana

mewujudkan bentuk-bentuk simbolik sebagai wadah nilai-nilai. Totalitas pengetahuan yang dimiliki oleh seniman itu pada hakikatnya adalah ide-ide yang memenuhi pikirannya. Ide-ide di dalam pikiran seniman itu berisi kategori-kategori, hasil penafsiran hakikat nilai suatu objek.

Penciptaan seni bagaimanapun juga adalah suatu disiplin yang tidak dapat dilepaskan begitu saja dari logika dan nilai-nilai, baik nilai etika, estetika maupun saintika. Hakikatnya disiplin penciptaan seni meliputi tiga jenis pengetahuan, yaitu (1) pengetahuan teoretik, (2) pengetahuan praktik-pragmatik, dan (3) pengetahuan produktif.

Penciptaan seni sebagai pengetahuan teoretik mewujudkan dalam bentuk pengetahuan yang bergantung atau terbatas pada spekulasi dan teori yang tidak aplikatif, tidak praktis, abstrak, berkenaan dengan prinsip-prinsip umum. Pengetahuan ini berupa pemahaman tentang hal-hal ideal dalam hubungannya antara konsepsi satu dengan konsepsi yang lain. Pengetahuan ini merupakan prinsip abstrak dan umum di dalam kumpulan pengetahuan terkait dengan penciptaan seni, yang menyajikan pandangan secara jelas dan sistematis tentang materi-materi pokok dalam mewujudkan gagasan artistik menjadi realitas simbolik yang empiris.

Penciptaan seni sebagai pengetahuan teoretik merupakan pemahaman ideal, yang merupakan hakikat, yang tanpanya, suatu karya seni tak akan ada sebagaimana adanya, dari sesuatu yang ditunjuk atau menjadi referensi karya seni. Hakikat dan pemahaman ideal itu dapat menjelaskan pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut, (1) apa yang menjadikan seniman ingin berkarya kemudian menjadi berkarya, (2) apa yang menjadikan seniman berkeyakinan bahwa apa yang digagasnya adalah bagus, dan ketika diwujudkan benar-benar menjadi bagus, dan seterusnya.

Penciptaan seni sebagai pengetahuan praktik-pragmatik, berbeda dengan pengetahuan teoretik. Pengetahuan teoretik adalah pengetahuan yang berguna untuk mengembangkan pertimbangan dan penalaran dalam berkarya. Pengetahuan praktik-pragmatik adalah pengetahuan yang berguna untuk menuntun seniman dalam melaksanakan aktivitas penciptaan karya seni. Pengetahuan ini berupa konsepsi teknik, bentuk, dan keterampilan artistik sebagai acuan kegiatan dan kehendak berkarya. Konsepsi teknik ini mewujudkan

dalam bentuk pengetahuan yang berkenaan dengan bagaimana seniman bergelut dengan simbol-simbol, yaitu bagaimana seniman mencipta, menafsir, berhubungan, dan dipengaruhi oleh simbol. Konsepsi bentuk artistik mewujudkan dalam bentuk pengetahuan yang berupa vokabuler-vokabuler garap, yaitu bahan-bahan yang dapat menjadi materi sebagai simbol ungkap yang merepresentasikan nilai-nilai artistik. Konsepsi keterampilan artistik adalah pengetahuan yang berbentuk kecakapan untuk mengekspresikan, mengolah dan menggarap bentuk-bentuk artistik sebagai ekspresi seni. Keterampilan tidak hanya meliputi gerakan motorik, tetapi juga melibatkan fungsi mental yang bersifat kognitif. Pengetahuan-pengetahuan ini dilihat makna signifikansinya berdasarkan kegunaan praktis yang meliputinya. Kegunaan praktis bukan pengakuan kebenaran objektif dengan kriterium praktek, tetapi apa yang memenuhi kepentingan-kepentingan subjektif individu seniman sebagai pemilik dan penggagas pengetahuan.

Penciptaan seni sebagai pengetahuan produktif mewujudkan dalam bentuk pengetahuan berkenaan proses peralihwujudan aktif yang dilakukan seniman terhadap objek-objek artistik dan objek-objek nilai yang melekat pada objek artistik, menjadi bentuk-bentuk dan kondisi-kondisi material yang dapat menunjukkan eksistensi keseniman. Ada tiga unsur penting yang eksis di dalam pengetahuan produktif dalam penciptaan seni, yaitu (1) objek pekerjaan, (2) objek sarana, dan (3) aktivitas terarah penciptaan seni.

Penciptaan seni sebagai pengetahuan produktif mempunyai dua sisi, yaitu (1) relasi seniman dengan masyarakat audiens yang akan menjadi sasaran penikmat dan penghayat karya, dan (2) relasi antar sesama seniman atau pihak-pihak lain yang membantu mewujudkan proses peralihwujudan objek-objek nilai menjadi bentuk-bentuk artistik yang bersifat material dan empiris. Kualitas dan dampak relasi seniman dengan masyarakat penikmat dan penghayat karya ditentukan oleh orientasi keduanya, seniman dan masyarakat penikmat dan penghayat karya. Kualitas dan dampak relasi seniman dan pihak-pihak yang membantu mengolah bentuk-bentuk artistik ditentukan oleh orientasi penciptaan karya yang menjadi gagasan seniman dan kualitas keterampilan dan penguasaan bentuk-bentuk artistik yang dimiliki oleh pihak-

pihak yang membantu seniman. Hubungan dua sisi ini ditentukan oleh nilai praktik-pragmatik yang berada di dalam pengetahuan praktik-pragmatik.

Tiga jenis pengetahuan yang berupa (1) pengetahuan teoretik, (2) pengetahuan praktik-pragmatik, dan (3) pengetahuan produktif itu dalam dunia penciptaan seni dalam perspektif akademik belum terwujud secara eksplisit. Pada hakikatnya ilmu pengetahuan penciptaan seni belum terwujud dalam bentuk-bentuk pernyataan verbal berupa proposisi-proposisi ilmiah. Deskripsi, preskripsi, eksposisi pola maupun, rekonstruksi historis mengenai pengetahuan, metode, maupun aktivitas penciptaan seni tidak ditemukan secara memadai. Oleh karena itu, dapat dipastikan bahwa program studi penciptaan seni merupakan program studi akademik yang hanya eksis dengan dasar filsafat tersembunyi. Oleh karena itu, dunia akademik memiliki kewajiban untuk mengembangkan ilmu pengetahuan penciptaan seni yang masih implisit, yang belum mewujud, dan masih tersembunyi menjadi ilmu pengetahuan eksplisit, jelas dan fungsional.

2. Membangun Penciptaan Seni sebagai Ilmu Eksplisit

Upaya membangun disiplin penciptaan seni sebagai disiplin akademik telah secara formal diupayakan di perguruan tinggi seni. Tetapi usaha mengembangkan disiplin penciptaan seni sebagai ilmu yang eksplisit{ XE "ilmu yang eksplisit" } belum ada tanda-tanda dilakukan. Sebab, tidak pernah ada tanda-tanda akademis yang mengarah ke sana. Program studi penciptaan seni yang ada cenderung memilih pengumpulan akademik terbatas pada pengembangan keterampilan professional keseniman. Fokus dan isi kurikulum dirancang berpusat pada kegiatan, tindakan, dan aksi mencipta karya seni. Pengembangan professional keseniman melalui kegiatan, tindakan, dan aksi mencipta karya seni dilakukan tanpa pengembangan perspektif keilmuan untuk melihat, memahami, dan menyelami kegiatan, tindakan, dan aksi mencipta karya seni. Pengembangan kompetensi professional keseniman tidak ditunjang secara memadai pengembangan sistem penalaran, melalui pengungkapan presuposisi yang secara sadar diasumsikan di tiap penciptaan seni. Kurikulum seperti itu cenderung

menghasilkan karya-karya seni dengan atribut akademis, minus kompetensi berfikir kritis sebagai pilar eksistensi akademis.

Kompetensi berfikir kritis diantaranya adalah kompetensi yang memiliki karakter akademis. Karakter yang di maksud adalah (1) mampu membedakan informasi yang tepat dan yang informasi tidak tepat, (2) mampu membedakan klaim rasional dan emosional, (3) mampu memisahkan fakta dan opini, (4) mampu menangkap dan menunjukkan tipuan atau kekurangan suatu argumentasi, (5) mampu menganalisis data atau informasi, (6) mampu menyadari kesalahan logika dalam suatu argumentasi, (7) mampu menggambarkan hubungan informasi atau data dalam sumber-sumber terpisah, (8) mampu memperhatikan informasi yang bertentangan, tidak memadai dan bermakna ganda, (9) mampu membangun argumen yang meyakinkan, (10) memilih data penunjang yang paling kuat, (11) mampu mengidentifikasi celah-celah dalam bukti dan menyarankan pencarian data-data tambahan, (12) mampu menyadari ketidakjelasan, (13) mampu mengusulkan pilihan lain, (14) mampu menggunakan bukti secara benar, dan (15) mampu menyusun argumentasi secara logis dan kohesif, dan (16) mampu menunjukkan bukti untuk mendukung argumen yang meyakinkan. Kurikulum yang fokus kompetensinya berpusat pada kegiatan, tindakan, dan aksi mencipta karya seni semata, akan menghasilkan insan-insan akademis yang kurang memiliki karakter akademis. Oleh karena itu, perlu dibangun disiplin penciptaan seni sebagai ilmu yang eksplisit, dalam rangka pengembangan karakter akademis berwatak professional dalam dunia kesenimanan melalui kegiatan, tindakan, dan aksi mencipta karya seni yang didukung perspektif keilmuan untuk melihat, memahami, dan menyelami kegiatan, tindakan, dan aksi mencipta karya seni.

Penciptaan seni sebagai disiplin akademis (ilmu) { XE "disiplin akademik" } di perguruan tinggi seni di Indonesia bukan merupakan pengetahuan sebagaimana pandangan Lachman tentang ilmu, yaitu pengetahuan yang dihimpun dan disusun secara sistematis mengenai dunia penciptaan seni yang secara eksklusif dan diperoleh melalui teknik-teknik observasi yang objektif. Penciptaan seni sebagai ilmu { XE "disiplin akademik" } juga bukan pengetahuan sistematis yang eksplisit dalam bentuk proposisi

verbal yang terdiri dari fakta-fakta yang dicocokkan ke dalam suatu kerangka yang memungkinkan adanya prediksi seperti ilmu dalam pandangan Agnew.

Namun juga tidak dapat dipungkiri bahwa penciptaan seni sebagai ilmu di perguruan tinggi seni di Indonesia memiliki kemiripan dengan ilmu pengetahuan menurut pandangan Bliss (1929:190). Sebab pengetahuan yang dikembangkan di sana merupakan pengetahuan yang telah terbukti dan terorganisir, secara rasional dan metodis timbul dari realita-realita empiris dan eksperimental. Meskipun tidak pernah diungkap secara eksplisit, realita empiris penciptaan seni selalu berpijak dari konsep-konsep, dari hubungan-hubungan yang bersifat persepsional sebagai kaidah-kaidah.

Untuk mengembangkan penciptaan seni sebagai disiplin ilmu yang bersifat eksplisit harus disadari bahwa di balik pengetahuan seni terdapat asal, sifat, dan jenis pengetahuan tersendiri, sebagai salah satu pilar eksistensi. Perlu pula disadari bahwa pengetahuan penting dalam ilmu penciptaan seni adalah intisari ekspresi dari kreatifitas seniman, yaitu proses penalaran yang memunculkan gagasan atau konsep baru, atau hubungan baru antara gagasan dan konsep yang sudah ada. Pemikiran kreatif seniman memiliki keaslian dan kepantasan, sehingga seniman dalam membuat sesuatu yang baru, memerlukan dan memilih *adeg-adeg* sendiri, memilih paradigma dan acuan-acuan tersendiri yang berguna untuk menuntunnya dalam berkarya dan untuk bekerja menghasilkan kinerja. Konstruksi *adeg-adeg* ini adalah pengetahuan teoretik penciptaan seni yang bersifat sangat dasar, yang kini masih tersembunyi harus diungkap menjadi eksplisit.

Di sisi lain, di tingkat pengetahuan praktik-pragmatik, pengetahuan penting dalam penciptaan seni adalah proses dan produk dari memilih medium, memilih perangkat aturan penggunaan medium, dan memilih nilai-nilai yang menentukan apa yang pantas dipublikir dan di-*share* kepada khalayak dengan ekspresi lewat medium. Medium adalah sarana untuk menyampaikan baik kepercayaan, gagasan, sensasi, atau perasaan dengan cara seefektif mungkin. Medium adalah pembawa sesuatu yang berada di pertengahan. Hakikat medium dalam seni adalah eksistensi dan definisi suatu konsep, yang karena fungsinya untuk mengantarkan dan membawa sesuatu berupa pesan dan makna, harus berhubungan dengan konsep lainnya yaitu konsepsi wacana.

Pesan dan makna tersingkap oleh saling hubungan antara eksistensi dan definisi konsep medium dengan konsep wacana. Hanya berkat relasi antara keduanya pesan dan makna dapat diinterpretasi, dipahami, dan ditemukan. Persoalannya, pesan dan makna bukan sesuatu yang konkrit. Pesan dan makna dalam seni diungkapkan dengan cara simbolik. Wujudnya berupa substansi yang melekat di dalam hubungan konsepsi medium dan konsepsi wacana. Hubungan keduanya adalah alat untuk transmisi dari suatu kekuatan, pengaruh atau akibat dari informasi, atau umumnya gagasan manusia, yang pada hakikatnya adalah pengetahuan seniman. Pada prinsipnya, medium dan wacana adalah perantara yang menghubungkan manusia dengan dunia makna, simbol, pengertian, konsep, yang bersifat abstrak dan metafisis.

Di samping itu, perlu pula disadari bahwa setiap seniman dalam berkarya selalu berpijak dari pengetahuan. Tanpa pengetahuan seniman tidak akan dapat berkarya. Pengetahuan adalah informasi atau pemahaman, pengenalan dan keakraban subjek dengan objek melalui pengalaman aktual. Objek itu diketahui dan disadari oleh seseorang karena tergelar di hadapan inderanya atau tergelar di hadapan kesadarannya. Pengetahuan juga merupakan persepsi dan/atau pemahaman tentang subjek tentang objek yang dipandang sebagai fakta, kebenaran, dan/atau kewajiban. Jadi, pengetahuan adalah objek-objek yang ada di dalam kesadaran. Wujudnya dapat berupa keyakinan, gagasan, fakta, imajinasi, konsep, paham, keterampilan teknis, atau pendapat yang dibenarkan dengan cara tertentu sehingga dapat dipahami sebagai benar.

Di dunia pada umumnya, dan termasuk juga di dunia seni, pengetahuan adalah perolehan seseorang, termasuk juga perolehan seniman yang tersimpan di dalam memori, sebagai hasil dari proses kehidupan yang dialami secara pribadi, inderawi dan/atau batini. Perolehan itu didapat dari dan dalam peristiwa-peristiwa dan dalam berbagai macam fenomena. Perolehan itu boleh jadi melalui pengalaman empiris dan/atau melalui kesadaran dan penalaran. Oleh karena itu, pengetahuan yang digunakan seniman sebagai pijakan dalam menciptakan karya seni pada hakikatnya adalah dua macam pengetahuan, yaitu (1) pengetahuan a priori dan/atau (2) pengetahuan a posteriori.

Casullo (2012: 11) menegaskan bahwa hakikat pengetahuan a priori adalah pengetahuan yang cakupan dan kehadirannya berasal dari suatu proses

aktif kegiatan intelektual. Jadi pengetahuan ini lebih bersifat kognitif dan rasional. Menurut Bagus (2005: 69) pengetahuan a priori mengacu pada definisi-definisi maupun hal-hal yang tersirat dalam makna ide-ide, serta tidak bergantung pada pengalaman inderawi. Pengetahuan a posteriori adalah pengetahuan yang cakupan dan kehadirannya berasal dari pengalaman melalui persentuhan inderawi subjek dengan objek-objek konkrit (White, 2009: 161). Pengetahuan ini dapat dirumuskan hanya setelah melalui proses observasi atau eksperimen (Bagus, 2005: 68). Oleh karena itu, pengetahuan-pengetahuan yang menjadi dasar pijakan seniman dalam mencipta karya seni boleh jadi adalah berbagai bentuk pengetahuan empiris maupun pengetahuan-pengetahuan intuitif.

Pengetahuan empiris adalah pengetahuan yang diperoleh subjek yang bersentuhan dengan objek melalui pengalaman empiris, melalui persentuhan panca indera dengan objek. Ini adalah pengetahuan a posteriori, yang lebih menekankan pada observasi, pengamatan, pengalaman inderawi dan bekerjanya pemikiran rasional. Pengetahuan empiris juga dapat diperoleh melalui pengalaman pribadi yang terjadi berulang kali. Pengetahuan intuitif adalah pengetahuan a priori{ XE "a priori" } yang berhubungan dengan pengalaman suatu kepercayaan tertentu, bersifat keyakinan, perasaan, kadang boleh jadi tidak masuk akal, yang boleh jadi juga ajaib, gaib, mustahil, dan muncul secara spontan dan tiba-tiba. Eksistensi dan peran fungsional pengetahuan intuitif dalam dunia ilmu masih dapat diperdebatkan. Tetapi dalam dunia seni eksistensinya sangat boleh jadi, dan sering menjadi kekuatan penting bagi lahirnya karya seni.

Pengetahuan empiris dalam dunia seni dapat berkembang menjadi pengetahuan deskriptif, yang dalam filsafat ilmu juga disebut pengetahuan deklaratif atau pengetahuan proposisional. Pengetahuan deskriptif adalah jenis pengetahuan yang sifat dasarnya dinyatakan dalam pernyataan deklaratif dalam bentuk proposisi indikatif (Jex, 2002: 95). Artinya, wujud pengetahuan ini adalah penuturan-penuturan subjek dalam berbagai bentuk, yang dalam bahasa verbal berupa kalimat-kalimat, atau pengetahuan yang berisi proposisi-proposisi yang bersifat indikatif terhadap objek-objek yang dideklarasikan.

Perkembangan pengetahuan empiris menjadi pengetahuan deskriptif dalam dunia seni terjadi bila seorang seniman pada khususnya hendak melukiskan dan menggambarkan segala ciri, sifat, dan gejala yang ada pada objek yang menjadi fokus perhatiannya, yang berupa persoalan pengetahuan empiris. Sebagai pengetahuan deskriptif pengetahuan ini merupakan pengetahuan tentang atau pengetahuan dalam mengenali eksistensi suatu objek, mengenali ciri, sifat, dan gejala suatu objek. Namun, pengetahuan ini dapat juga disebut pengetahuan prosedural, karena merupakan pengetahuan yang berkenaan dengan bagaimana menghasilkan sesuatu yang terbaik, untuk mempertunjukkan suatu tugas dan kewajiban (Kohls & Wedekind, 2001: 261).

Satu-satunya cara agar disiplin penciptaan seni tumbuh menjadi ilmu yang kokoh, diperlukan usaha-usaha ilmiah. Perlu penelitian yang tidak saja melihat aspek-aspek ontologis dan aksiologis, tetapi juga aspek melihat aspek epistemologis penciptaan seni. Jika, usaha ilmiah itu benar-benar dilakukan, maka sekurang-kurangnya akan menghasilkan dan mengungkap beberapa hal penting. Hal-hal penting itu diantaranya adalah (1) unsur-unsur yang mendasari dan melatarbelakangi pemikiran epistemologis para seniman pencipta dalam melaksanakan penciptaan karya seni, (2) sumber penciptaan karya seni dalam proses kreatif para seniman pencipta, (3) sarana-sarana yang digunakan para seniman pencipta dalam mengolah sumber menjadi konsep penciptaan dalam proses kreatifnya, (4) tata cara pencipta seni dalam mencipta karya, terutama dalam proses kreatif yang dilakukan oleh para seniman pencipta, dan (5) tipe dan kriteria kebenaran dalam dunia penciptaan karya seni, terutama karya seni yang dicipta dalam proses kreatif para seniman pencipta. Setelah semua itu terungkap, maka pemikiran epistemologis yang digunakan para seniman pencipta dalam berkarya dapat terdeskripsikan dengan baik. Deskripsi pemikiran epistemologis dalam berbagai fenomena penciptaan seni itu akan bermanfaat sebagai pilar eksistensi ilmu penciptaan seni.

Buku ini memaparkan bangunan teori mengenai lahirnya eksistensi artistik dalam penciptaan seni. Teori adalah jenis pemikiran kontemplatif dan rasional yang bersifat abstrak mengenai kebenaran suatu objek dalam bentuk generalisasi (Natoli, J.P. 1989: 209). Sebagaimana lazimnya teori, orientasi utamanya adalah kebenaran. Oleh karena itu, mengawali penjelasan teoretik

dalam penciptaan seni, secara bertahap dipaparkan elaborasi tentang masalah kebenaran, kemudian dipaparkan pula masalah paradigma dalam penciptaan seni, elaborasi tentang sumber-sumber penciptaan seni, serta elaborasi tentang sarana dan metode penciptaan seni.

Bab pertama buku ini berisi pendahuluan yang memuat latar belakang permasalahan penulisan buku ini. Ada dua hal yang melatarbelakangi, yaitu (1) kondisi pendidikan penciptaan seni di perguruan tinggi seni, (2) kondisi penciptaan seni sebagai disiplin akademik, atau sebagai ilmu. Bab ini juga menjelaskan mengenai masalah eksistensi ilmu dibandingkan dengan eksistensi seni, yang mencakup (1) eksistensi ilmu dan seni sebagai pengetahuan, (2) eksistensi ilmu dan seni sebagai metode, dan (3) eksistensi ilmu dan seni sebagai aktivitas. Kemudian, mengakhiri bab ini dipaparkan konsepsi epistemologis penciptaan seni. Konsepsi ini menjelaskan (1) ilmu penciptaan seni dalam faktanya masih merupakan filsafat yang tersembunyi, dan (2) prinsip-prinsip bagaimana membangun penciptaan seni sebagai ilmu yang bersifat eksplisit.

Bab dua membahas masalah kebenaran dalam penciptaan seni. Bab ini membahas persoalan inti dari buku ini, karena merupakan persoalan hakiki dari persoalan metodologi, yaitu epistemologi yang membahas masalah kebenaran dalam penciptaan seni. Kebenaran dalam penciptaan karya seni dapat diklasifikasi lokus eksistensialnya, yaitu di dalam (1) kedudukannya, (2) perspektif seniman penciptanya, dan dalam (3) kebenaran dalam hubungan pencipta dan pengagrap. Bab ini diawali dengan bahasan mengenai cakupan pengertian kebenaran dan pengertian kesenian, dilanjutkan dengan bahasan mengenai (1) kedudukan kebenaran dalam dunia penciptaan seni, (2) kebenaran dalam perspektif seniman pencipta, dan (3) kebenaran dalam hubungan antara pencipta dan pengagrap.

Di buku ini, kedudukan kebenaran dalam dunia penciptaan seni dibedakan dalam dua lokus, yaitu lokus kebenaran yang berada di dalam (1.a) rancangan karya, dan di dalam lokus (1.b) konsep karya. Kebenaran di lokus konsep karya terdiri dari dua kategori, yaitu (1.b.1) kebenaran dalam konsep makna simbolik dan (1.b.2) kebenaran dalam konsep bentuk dan isi. Selanjutnya, dibahas kebenaran yang berada di dalam lokus (2) perspektif

seniman pencipta. Kebenaran di lokus ini dapat dipilah dari segi orientasi berfikir seniman pencipta itu sendiri, yaitu pemikiran dengan (2.a) orientasi primer, dan pemikiran dengan (2.b) orientasi sekunder dalam penciptaan karya seni. Kebenaran dalam orientasi sekunder dapat diklasifikasi dalam (2.b.1) kebenaran dalam konteks bagaimana mencipta, (2.b.2) kebenaran dalam wujud ciptaan, dan (2.b.3) kebenaran dalam konteks fungsi ciptaan. Adapun (3) kebenaran dalam hubungan antara pencipta dan penggarap yang membantu para komposer mengekspresikan karyanya, dapat dipahami dari bagaimana para penggarap menginterpretasi prinsip-prinsip yang harus diwujudkan dalam pengekspresian karya. Ada tiga macam prinsip atau sebab yang paling dasar yang berperan menentukan wujud dan kualitas karya seni dalam hubungan penggarap dan pencipta seni. Sebab-sebab yang paling dasar itu antara lain (1) prinsip interaksi natural-individual, (2) prinsip keteraturan struktural, dan terakhir adalah (3) prinsip arah perilaku artistik. Selanjutnya pada bab ini dibahas macam-macam kebenaran yang boleh jadi terjadi di dalam penciptaan seni. Rupanya di tiap lokus memiliki sifat atau jenis kebenaran tersendiri, terutama kebenaran dalam lokus wujud karya seni dan kebenaran dalam lokus fungsi penciptaan. Terakhir, ditemukan suatu corak kebenaran yang niscaya eksis dalam dunia penciptaan seni, yaitu kebenaran artistik yang oleh para pencipta seni diterima tanpa syarat dan diterapkan dalam setiap aktivitas kreatif suatu kinerja penciptaan seni.

Pada bab tiga dielaborasi suatu konsep mengenai paradigma dalam penciptaan seni. Elaborasi ini diawali dengan penjelasan mengenai kebutuhan seniman akan paradigma terhadap setiap upaya penciptaan seni. Kemudian dilanjutkan dengan penjelasan mengenai konstruksi paradigma, yang mencakup (1) acuan pemahaman mengenai paradigma, (2) unsur-unsur paradigma seniman dalam mencipta karya seni, (3) perbedaan dan kesamaan unsur-unsur paradigma antara paradigma dalam penciptaan seni dan dalam ilmu sosial-budaya. Selanjutnya adalah elaborasi tentang hubungan pencipta seni sebagai subjek dengan objeknya ketika seniman mencipta suatu karya seni. Di dalam hubungan ini dijelaskan mengenai (1) proses penalaran yang terjadi di dalam diri seniman yang terdiri dari beberapa tahap, yaitu tahap (a) pengertian, (b) putusan, dan (c) penuturan, serta (2) tahap proses kreasi yang

menjelaskan bagaimana seniman (a) melakukan transfer konsep di dalam penalarannya, dan (3) konstruksi atau empirisasi konsep yang telah digagasnya. Akhir dari bab ini adalah elaborasi mengenai wujud konstruksi mengenai paradigma.

Pada bab empat dibicarakan masalah sumber penciptaan. Untuk mengikat pembicaraan agar memiliki konsistensi cakupan problem diskusi, pertama dibahas masalah pengertian karya seni dan objek penciptaan. Kemudian tentang objek yang terbagi dalam dua kategori yaitu (1) objek material, dan (2) objek formal. Objek material meliputi objek yang kasat indera, yang konkrit dan yang abstrak. Objek kasat indera terdiri dari objek yang berupa berbagai realitas alamiah dan objek yang berupa karya-karya artistik yang telah ada, karya-karya seni yang merupakan hasil kreativitas para seniman terdahulu. Objek abstrak sumber penciptaan terdiri dari sekurang-kurangnya lima entitas sebagai sumber penciptaan. Objek-objek itu antara lain ada yang berupa konsep, teori, metode, teknik, dan imaji bentuk artistik. Objek formal adalah kerangka filosofis atau teoretis yang digunakan seniman pencipta untuk memformulasikan pengetahuan artistik secara simbolik. Objek ini terdiri dari (1) keyakinan dasar, (2) nilai-nilai, (3) keinginan seniman untuk berkarya yang di dalamnya meliputi (3.a) upaya seniman untuk mengembangkan dan (3.b) mengolah gagasan. Kemudian, unsur penting dalam objek formal penciptaan adalah (4) model, dan (5) konsep. Pada Bab lima dibahas sarana dan metode penciptaan. Ada tiga macam sarana bagi pencipta seni dalam mengembangkan credo atau paradigma penciptaan seni, yaitu (1) sarana paradigmatis, (2) sarana pengembangan konsep, dan (3) sarana pengembangan karya. Sarana paradigmatis meliputi beberapa entitas, yaitu keyakinan dasar, model, konsep, dan metode. Hakikat sarana paradigmatis adalah sarana yang terkait dengan masalah reaksi subjek atau komposer terhadap objek, yaitu bagaimana subjek membentuk pemahaman, melakukan penafsiran, dan melahirkan konsep penciptaan. Di dalam membentuk pemahaman dan melakukan penafsiran, komposer sebagai subjek melakukan pembentukan pemahaman dan penafsiran terhadap (1) nilai, (2) bentuk estetik, dan (3) makna. Di dalam melahirkan konsep, komposer sebagai subjek sekurang-kurangnya melahirkan empat jenis konsep yaitu konsep tentang (1)

medium, (2) vokabuler, (3) garap, dan (4) konsep tentang nilai. Di dalam bab ini juga dibicarakan masalah metode bagi komposer dalam melaksanakan aktivitas penciptaan seni. Di dalam penciptaan seni, sekurang-kurangnya ada dua jenis metode yang diperlukan untuk pijakan dalam berkarya, yaitu metode (1) pengembangan konsep, dan metode (2) penerapan konsep.

Sarana pengembangan konsep boleh jadi adalah (1) pengalaman, (2) penalaran, (3) intuisi, dan (4) keyakinan. Sarana pengembangan karya meliputi medium, vokabuler, garap dan nilai artistik. Sebelum membahas ketiga sarana itu terlebih dulu dibahas pengertian-pengertian sarana dan metode penciptaan seni. Metode terdiri dalam dua kategori yaitu metode pengembangan konsep dan metode penerapan konsep. Di dalam sarana bagi pengembangan karya diperlukan beberapa unsur, yaitu (1) medium ekspresi, (2) vokabuler ekspresi, (3) garap, dan (4) nilai sebagai basis orientasinya.

Kemudian, seluruh pemaparan buku ini diakhiri bab penutup. Bab ini membicarakan simpulan dari seluruh paparan dari bab-bab terdahulu, dan rekomendasi yang perlu disampaikan terkait dengan hasil studi dari disertasi ini. Simpulan menyampaikan butir-butir pernyataan teoretik terkait dengan realitas eksistensial karya seni sebagai manifestasi epistemologis yang tidak dapat diingkari. Rekomendasi di dalam buku ini menyajikan saran agar penelitian epistemologis tentang penciptaan karya-karya seni berbagai bidang seni perlu diintensifkan karena temuan-temuan epistemologis itu dapat berfungsi sebagai embrio bagi kelahiran disiplin baru yaitu disiplin ilmu artistik.

BAB II

KEBENARAN DALAM PENCIPTAAN SENI

A. Kebenaran dan Seni

Penciptaan seni yang berupa kinerja seniman pencipta{ XE "kinerja seniman pencipta" } dalam berkarya, hakikatnya adalah pengetahuan. Pengetahuan penciptaan seni adalah pengetahuan tentang atau bersifat kegiatan, dan bukan pengetahuan tentang sekedar produk yang siap dikonsumsi. Pengetahuan penciptaan seni adalah pengetahuan mengenai kegiatan dalam mencari rancang bangun mengenai (1) hal-hal yang meyakinkan seniman dalam berkarya, (2) vokabuler dan model-model artistik, (3) konsep-konsep artistik, dan (4) metode-metode artistik, untuk selanjutnya digunakan sebagai sumber, sarana, dan metode aplikatif dalam mewujudkan karya seni. Muara dari eksploitasi sumber, sarana, dan metode aplikatif dalam mewujudkan karya seni dan hubungan antara pengetahuan paradigmatik dengan pernyataan artistik yang menjadi realitas aksidensial karya seni adalah kebenaran.

Pengetahuan yang terpercaya adalah pengetahuan yang mengandung kebenaran. Oleh karena itu, kebenaran menjadi orientasi nilai utama sebagai acuan dalam menjalani berbagai macam kehidupan. Tetapi, seniman dalam berkarya pada umumnya tidak sepenuhnya berorientasi pada kebenaran. Namun, umumnya seniman mengakui bahwa kebenaran adalah entitas yang berperan di dalam dirinya. Peran kebenaran adalah sebagai daya pendorong yang menuntun seniman pencipta dalam proses pembentukan karya-karyanya. Sekurang-kurangnya kebenaran yang menuntun seniman dalam penciptaan karya-karyanya adalah korespondensi antara model dan konsep yang ada di dalam gagasannya dengan wujud empiris karya seni yang ia ciptakan.

Kebenaran dalam penciptaan seni adalah realitas pernyataan artistik, realitas itu menyatakan sesuatu yang ada di dalam model dan konsep sesuai dengan metode yang digagasnya. Pernyataan artistik yang menyatakan sesuatu yang tidak ada di dalam model dan konsep sesuai dengan metode yang digagasnya, dapat saja dikatakan tidak salah, asalkan pernyataan artistik itu memiliki daya tarik, betapapun subjektif daya tarik pernyataan artistik itu.

Pendek kata, salah satu konsepsi kebenaran di dalam karya seni adalah kesesuaian atau korespondensi pernyataan artistik dengan perangkat fundamental yang membimbing seniman pencipta melaksanakan kinerjanya dalam mencipta karya-karyanya.

Perangkat fundamental yang memungkinkan seniman pencipta melakukan aktivitas penciptaan seni adalah adanya ide-ide, yaitu unsur-unsur struktural suatu objek yang berkembang di dalam persepsi mental subjek sebagai sesuatu yang dirasakan dan dimengerti. Seniman pada umumnya tidak akan pernah dapat mencipta karya seni tanpa ide. Jadi, dasar epistemologis penciptaan karya seni adalah ide. Oleh karena itu, seniman mencipta karya seni tanpa dasar ide adalah mustahil.

Ide adalah objek pengertian seniman sewaktu berfikir tentang dunia objektif yang ditemui sebagai materi untuk mencipta karya. Ide adalah pengertian tentang dunia objektif yang ditemui sebagai materi untuk mencipta karya yang dimanifestasikan menjadi wujud empiris dengan fungsi dan makna simbolis. Pengertian itu adalah pengetahuan khas yang berfungsi mengubah pengertian menjadi putusan, dan seterusnya menjadi wujud empiris yang eksis dalam bentuk penuturan artistik karya seniman.

Hal yang paling utama bagi pengetahuan dan juga ilmu pengetahuan adalah membicarakan, mencari, menemukan, membuktikan, dan menerapkan kebenaran untuk tujuan dan manfaat tertentu. Banyaknya pengetahuan berarti adalah adanya banyak manfaat dan tujuan, sehingga dapat menjadi indikasi bahwa kriteria kebenaran adalah bermacam ragam pula. Bagus (2005: 412) menyatakan bahwa kriteria kebenaran adalah tanda-tanda yang memungkinkan seseorang mengetahui kebenaran. Kriteria kebenaran adalah landasan untuk menentukan putusan, penilaian, dan pengukuran yang berupa aturan, metode, dan kategori. Jadi kriteria kebenaran adalah kaidah yang digunakan untuk menilai benar-salahnya suatu putusan.

Kebeneran adalah salah satu denotasi nilai, berdampingan dengan kebaikan dan keindahan. Gazalba (1978: 468-548) menjelaskan bahwa nilai adalah konsep abstrak yang diyakini seseorang atau komunitas tertentu, yang cakupan komunitas itu dapat berskala lokal, nasional, regional, dan internasional, sehingga tiap-tiap orang dapat memiliki keyakinan yang berbeda

satu sama lain, berkenaan dengan anggapan mengenai baik-buruk, indah dan tidak indah, dan benar atau salah. Muaranya berguna untuk menjadi sarana acuan dalam pelaksanaan bagi suatu tindakan. Cakupan mengenai kriteria kebenaran yang bermacam ragam itu secara eksistensial tersebar di berbagai ranah kebudayaan.

Koentjaraningrat{ XE "Koentjaraningrat" } (2000: 1-2) menyatakan bahwa kebudayaan adalah totalitas pemikiran, karya, dan hasil karya manusia yang tidak berakar pada naluri, melainkan melalui proses belajar. Oleh karena itu, kebenaran selalu eksis dan muncul secara fungsional di setiap unsur dan/atau isi kebudayaan. Mengingat kebenaran eksis di setiap unsur kebudayaan, maka kriteria kebenaran selalu dapat ditemukan dalam (1) sistem religi dan kepercayaan, (2) sistem organisasi sosial, (3) sistem pengetahuan/pendidikan, (4) adat istiadat dan hukum, (5) sistem bahasa dan kesenian, (6) sistem ekonomi, dan (7) teknologi dan peralatan. Sebab, ketujuh hal itulah adalah unsur-unsur kebudayaan yang universal.

Kebenaran selalu berhubungan dengan pengetahuan. Dikatakan oleh Gazalba{ XE "Gazalba" } (1977: 136) bahwa pengetahuan terdiri dari kesatuan antara subjek yang mengetahui dan objek yang diketahui. Pengetahuan terbentuk melalui suatu proses, dan proses itu adalah adanya objek yang berada dalam rohani subjek sebagai suatu yang dikenal subjek melalui perantara panca indera dan pemikiran. Wujud empiris objek bersentuhan dengan panca indera subjek. Hasil persentuhan antara objek dan subjek itu membentuk pengetahuan, yaitu (1) pengetahuan mengenai hal konkrit dari objek, dan (2) pengetahuan mengenai hal abstrak yang ada di balik objek.

Pengetahuan mengenai hal konkrit dan hal abstrak dari objek, menurut Gazalba (1977: 137) boleh jadi benar yang artinya sungguh-sungguh, asli, tepat, dan/atau pasti, dan boleh jadi salah yang artinya khilaf, dusta, seolah-olah, rupanya, khayalan belaka (andaikata), mungkin, palsu, tidak cocok, tidak mengandung daya yang meyakinkan. Isi pengetahuan yang benar mengenai suatu objek adalah kebenaran. Oleh karena itu, kebenaran adalah soal hubungan pengetahuan yang ada di dalam diri subjek, dengan suatu gejala, fakta, dan peristiwa yang menjadi objeknya. Kebenaran adalah persesuaian dalam hubungan antara objek dan pengetahuan subjek tentang objek. Jadi,

kebenaran adalah masalah hubungan antara ide-ide subjek dengan dunia realitas.

Dalam filsafat pengetahuan, hubungan ide-ide subjek dengan dunia realitas telah melahirkan perselisihan antara paham satu dengan paham lainnya. Bermula dari perselisihan antara idealisme dan realisme, Gazalba (1977: 138) menyatakan bahwa idealisme yang juga disebut mentalisme, immaterialisme, idealisme subjektif atau subjektivisme yang dibedakan dengan idealisme objektif sebagai dasar teori metafisika. Teori ini sebagaimana panjang lebar dikupas Russell{ XE "Russell" } (2004: 23-29) dan Searle{ XE "Searle" } (2003: 14) beranggapan bahwa pada hakikatnya realitas itu adalah realitas psikis, mental, atau spiritual. Paham ini berpandangan bahwa objek-objek yang ada di sekitar lingkungan hidup manusia yang benar-benar berwujud sebagaimana terlihat dan tampak seperti panca indera menangkapnya adalah semata-mata anggapan manusia sebagai subjek semata. Bukan keadaan senyatanya.

Realisme adalah paham yang berseberangan dengan idealisme. Menurut Daston{ XE "Daston" } (2007: 261, 320, 347), realisme berpandangan bahwa segala hal yang ditangkap oleh panca indera subjek adalah demikian adanya. Tangkapan indera subjek sesuai dengan wujud rupa objek yang sesungguhnya, sebagaimana adanya yang ditangkap oleh subjek. Tangkapan indera subjek adalah foto copy atau potret dari objek. Jadi dalam pandangan realisme, panca indera adalah sarana yang berfungsi sebagai alat foto copy atau alat potret yang memindahkan apa yang ditangkap yang ada pada objek menjadi gambaran yang ada di dalam jiwa subjek, di dalam pengertian dan pemahaman subjek.

Perselisihan beranak pinak membawa konsekuensi lahirnya bermacam kriteria kebenaran. Disiplin epistemologi secara tradisi telah membedakan kebenaran dalam (1) kebenaran koherensi, (2) kebenaran korespondensi, dan (3) kebenaran pragmatis (Sudarminta, 2002: 193; Suriasumantri, 1987: 55-59). Kebenaran koherensi adalah kebenaran suatu pernyataan kesimpulan yang koheren atau konsisten dengan pernyataan-pernyataan sebelumnya yang dianggap benar. Kebenaran korespondensi adalah kebenaran pernyataan yang mengandung materi pengetahuan berkorespondensi atau berhubungan dengan objek yang dituju oleh pernyataan tersebut. Kebenaran pragmatis adalah

kebenaran pernyataan yang diukur dari kriteria apakah pernyataan tersebut fungsional atau tidak dalam kehidupan praktis. Menurut Suriasumantri (1987: 57) kedua kriteria kebenaran, yaitu kebenaran koherensi dan korespondensi umumnya digunakan dalam berbagai cara berfikir ilmiah. Sebab, keduanya menggunakan penalaran teoretis berdasarkan logika deduktif.

Di samping kriteria-kriteria di atas ada pula kriteria kebenaran lain. Sudarminta (2002: 129-136) menyebut adanya (1) kebenaran semantik, (2) kebenaran performatif, (3) kebenaran konsensus, dan (4) kebenaran proposisi. Kebenaran semantik adalah kebenaran yang memiliki denotasi makna sama dengan kebenaran korespondensi. Kebenaran performatif adalah kebenaran suatu pernyataan yang sungguh-sungguh dinyatakan dalam kenyataan, dilakukan, atau dipertunjukkan. Kebenaran konsensus adalah kebenaran pernyataan dalam bidang tertentu berdasarkan persetujuan atau kesepakatan para anggota komunitas ahli yang memiliki kewibawaan di bidang itu. Adapun kebenaran proposisi adalah kebenaran pernyataan yang mengandung kompleksitas konsep yang proposisi-proposisinya sesuai dengan persyaratan formal dan material suatu proposisi.

Penjelasan mengenai banyaknya jenis kebenaran juga dikupas Saebani{ XE "Saebani" } (2009: 6-8) yang menyebut adanya berbagai macam kebenaran{ XE "berbagai macam kebenaran" }, yaitu: (1) Kebenaran absolut, kebenaran mutlak, benar dengan sendirinya, tidak berubah-ubah dan tidak membutuhkan pengakuan dari pihak manapun supaya menjadi benar. (2) Kebenaran relatif, kebenaran yang memiliki sifat berubah-ubah, tidak akan pernah satu melainkan memiliki intensitas untuk dianggap benar secara tak terhingga. Dalam pandangan ini, pernyataan tidak benar atas yang dianggap benar adalah dua kebenaran yang kemudian terjebak dalam relativitas kebenaran. (3) Kebenaran spekulatif adalah kebenaran yang menjadi ciri khas filsafat, yang cenderung bersifat “kebetulan” dengan dasar rasional dan logis. (4) Kebenaran normatif adalah kebenaran yang didasarkan pada sistem sosial baku, misalnya kebenaran karena tuntutan adat kebiasaan dan/atau kesepakatan sosial yang telah lama berlaku dalam kehidupan budaya masyarakat tertentu. (5) Kebenaran religius adalah kebenaran berdasarkan ajaran dan nilai-nilai yang terumuskan dalam agama, bukan semata-mata melalui penafsiran ajaran

secara rasional melainkan melalui keyakinan iman terhadap ajaran-ajaran yang dimaksudkan. (6) Kebenaran filosofis adalah kebenaran yang merupakan hasil renungan reflektif mengenai suatu hakikat. Kebenaran ini bersifat subjektif, namun mendalam karena melalui penghayatan eksistensial bukan semata-mata suatu gambaran terhadap pengalaman dan pemikiran intelektual semata. (7) Kebenaran ilmiah adalah kebenaran suatu pengetahuan yang perumusannya ditandai dengan terpenuhinya syarat-syarat ilmiah, terkait dengan relevansi antara teori dan kenyataan hasil penelitian. (8) Kebenaran teologis adalah kebenaran yang didasarkan pada firman-firman Tuhan, sebagai pesan-pesan nilai universal yang bersifat filosofis. (9) Kebenaran ideologis adalah kebenaran yang secara substansial tidak menyimpang dari cita-cita kehidupan suatu bangsa, seiring dengan ideologi yang dianut bangsa itu. (10) Kebenaran konstitusional adalah kebenaran yang secara substansial berdasar pada undang-undang sehingga tindakan-tindakan yang tidak bertentangan dengan undang-undang dinyatakan sebagai tindakan yang benar secara konstitusional, yang berlawanan dengan inkonstitusional. (11) Kebenaran logis adalah suatu kebenaran pernyataan pengetahuan yang didasarkan pada lurusnya alur berfikir, dan lurusnya penggunaan logika. Ciri kebenaran ini adalah adanya bentuk-bentuk proposisi yang memberi pengertian dan definisi dalam pernyataan pengetahuan itu. Apabila *premis mayor* dan *minor* saling menghubungkan dengan konklusi yang tepat dan akurat, maka kebenaran pernyataan pengetahuan demikian disebut kebenaran logis.

Kebenaran sebagai salah satu dimensi nilai yang berdampingan dengan kebaikan dan keindahan, masing-masing dapat digunakan sebagai acuan atau dasar untuk melaksanakan tindakan-tindakan. Sebagaimana dikatakan oleh Koentjaraningrat (2000: 1), kebudayaan adalah totalitas pemikiran, karya, dan hasil karya manusia. Pandangan di atas mengindikasikan bahwa tiap unsur realitas kebudayaan yang berupa (1) sistem religi dan kepercayaan, (2) sistem organisasi sosial, (3) sistem pengetahuan/pendidikan, (4) adat istiadat dan hukum, (5) sistem bahasa dan kesenian, (6) sistem ekonomi, dan (7) teknologi dan peralatan, masing-masing memiliki kriteria kebenaran tersendiri. Oleh karena itu, kesenian sebagai salah satu unsur kebudayaan, dan penciptaan seni sebagai salah satu manifestasi usaha manusia dalam berkebudayaan dapat

diyakini memiliki kriteria kebenaran tersendiri pula. Keberlakuan kriteria kebenaran dalam penciptaan seni bersifat spesifik untuk urusan penciptaan seni semata.

Penciptaan karya seni selalu melibatkan perspektif atau paradigma penciptaan yang berkembang di dalam pikiran seniman pencipta. Unsur-unsur yang membentuk perspektif itu antara lain adalah (1) keyakinan dasar, (2) nilai-nilai, (3) keinginan berkarya, (4) model, (5) konsep, dan (6) metode. Oleh karena itu hakikat penciptaan seni adalah wujud embrio dari suatu kebudayaan yang berupa kompleksitas ide, gagasan, nilai, norma dan seterusnya. Sebagai embrio kebudayaan hakikat penciptaan seni adalah institusi atau pranata yang berkenaan dengan kebutuhan estetik dan rekreasi. Jika meminjam istilah Koentjaraningrat (2000: 16) ketika ia melihat kesenian sebagai institusi yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan manusia untuk menyatakan rasa keindahan dan rekreasi, maka penciptaan seni adalah *aesthetic and recreational institution*. Penciptaan seni adalah institusi dan/atau pranata mengenai kelakuan berpola dari subjek seniman dalam rangka mengembangkan kebudayaan. Kelakuan berpola dari seniman pencipta dan para pendukungnya dalam mencipta karya seni untuk menyatakan ekspresi seni adalah sistem aktivitas yang khas dan spesifik.

Sifat spesifik kelakuan berpola dalam penciptaan karya seni dalam rangka menyatakan ekspresi seni itu adalah kebenaran. Jadi, kebenaran di dalam penciptaan karya seni adalah ditentukan oleh sifat spesifik dari kelakuan berpola pihak-pihak yang terlibat dalam proses artistik dalam penciptaan karya seni. Kebenaran ini dapat diklasifikasikan ke dalam tiga kategori, dan klasifikasi itu dibuat berdasarkan lokus eksistensialnya, yaitu dalam (1) kedudukan kebenaran dalam aktivitas penciptaan, (2) perspektif seniman penciptanya, (3) hubungan antara pencipta karya dengan para penggarap sebagai subjek yang ikut menentukan hasil karyanya. Tipikalitas kelakuan berpola dalam penciptaan karya seni yang dilihat berdasarkan lokus (1) kedudukan kebenaran dalam aktivitas penciptaan karya seni dapat dibedakan di dalam (1.a) model/rancangan karya, dan di dalam (1.b) konsep karya. Kebenaran di dalam konsep karya dapat dipisahkan pula ke dalam dua

kategori, yaitu (1.b.1) kebenaran dalam konsep makna simbolik dan (1.b.2) kebenaran dalam konsep bentuk dan isi.

Kebenaran dalam (2) perspektif seniman pencipta dapat dipilah dari segi orientasi dalam berfikir seniman pencipta itu sendiri, yaitu (2.a) orientasi primer, dan (2.b) orientasi sekunder. Kebenaran dalam orientasi sekunder dapat diklasifikasi dalam (2.b.1) kebenaran dalam konteks bagaimana mencipta, (2.b.2) kebenaran dalam wujud ciptaan, dan (2.b.3) kebenaran dalam konteks fungsi ciptaan. Terakhir adalah kebenaran dalam hubungan antara pencipta karya dengan para penggarap sebagai subjek yang ikut menentukan hasil karyanya. Dalam konteks ini berlaku prinsip-prinsip kebenaran, yang diantaranya adalah kebenaran dalam prinsip (1) natural, dan (2) karya seni sebagai struktur aturan.

B. Kedudukan Kebenaran dalam Penciptaan Seni

Hampir setiap disiplin ilmu pengetahuan dan pengetahuan selalu didasari pada asumsi kebenaran masing-masing, dengan sifat dan keberlakuan khas. Demikian pula dengan pengetahuan penciptaan seni. Pada hakikatnya, kebenaran adalah sesuatu yang unik{ XE "sesuatu yang unik" }, tidak memiliki ruang dan waktu. Kebenaran dapat berfungsi menjadi arah pedoman bagi siapapun untuk menyusuri relung-relung kehidupan. Hal itu mengindikasikan bahwa agar seseorang dapat *survive* dan merasa nyaman dalam menjalani hidupnya, ia harus mempunyai pengetahuan tentang kebenaran, dan/atau memahami kebenaran suatu pengetahuan. Pemahaman terhadap kebenaran suatu pengetahuan dapat membimbing dan memberi petunjuk seseorang dalam berfikir, dalam menentukan tindakan dalam kehidupan. Hal demikian juga berlaku bagi disiplin ilmu pengetahuan penciptaan seni pada umumnya.

Di dalam dunia penciptaan seni, kebenaran tersebar di setiap unsur paradigma dan tahap penciptaan. Di tiap unsur dan tahap itu kebenaran memiliki kedudukan yang selalu bersifat spesifik. Persoalan yang selalu tampak menonjol dan relatif problematik dalam setiap perbincangan mengenai kebenaran sesungguhnya terletak di dua tahap atau di dua unsur penciptaan seni. Pada tahap atau unsur pertama adalah kebenaran di dalam hubungan antara model atau rancangan karya dan wujud nyata karya yang dihasilkan.

Adapun tahap yang lain adalah kebenaran dalam kaitannya antara konsep karya dengan rancangan karya dan wujud nyata karya yang dihasilkan.

1. Dalam Model atau Rancangan Karya

Persoalan kebenaran dalam dunia penciptaan seni pada umumnya adalah persoalan yang cukup krusial. Sebab, seniman pencipta tidak jarang menganggap kebenaran sebagai persoalan yang kurang begitu penting. “*Nang kesenian kuwi ora ono bener luput*”, di kesenian itu tidak ada benar salah adalah ungkapan yang acap kali terdengar dalam berbagai kesempatan informal. Ungkapan ini sering diucapkan oleh seniman senior kepada juniornya. Ungkapan demikian dapat dimaklumi, karena tujuan penciptaan seni adalah menggarap nilai (Humardani, 1982: 6). Sementara itu, nilai memiliki tiga wilayah denotasi, yaitu keindahan, kebaikan, dan kebenaran, yang seringkali sulit untuk mengurai dan memisahkannya. Kesulitan mengurai dan memisahkan tiga wilayah denotasi itu bukan berarti mengingkari pernyataan Gazalba (1978: 472) bahwa kebaikan dan kebenaran adalah dua hal yang tidak identik. Demikian pula keindahan pun tidak identik dengan kebaikan dan kebenaran. Namun, harus diakui bahwa sesungguhnya titik berat orientasi yang dituju seniman pencipta dalam melakukan aktivitas penciptaan seni adalah mencipta keindahan, bukan menemukan kebaikan dan kebenaran. Orientasi utama seniman pencipta dalam menciptakan karya seni adalah mengekspresikan keindahan, dan pada saat yang sama tidak pula tertutup kemungkinan bersama dengan keindahan juga diekspresikan kebaikan dan kebenaran.

Keindahan adalah ciri khas utama kesenian. Dalam hal keindahan sebagai isi dimensi nilai seni, Suradjijo (1990: 2) mengutip Herbert Read menjelaskan bahwa seni adalah usaha “menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan”. Penjelasan itu mengindikasikan bahwa keindahan identik dengan bentuk-bentuk yang mampu menimbulkan kesenangan. Sebab, menurut Gazalba (1978: 576) indah adalah nama yang diberikan kepada sifat-sifat tertentu objek yang menimbulkan dalam diri subjek suatu kesenangan khas tertentu, manakala subjek bersentuhan secara indera dengan objek. Kesenangan adalah manifestasi perasaan subjektif. Kesenangan sebagaimana dikatakan Gazalba (1978: 577) adalah “suasana yang berpengaruh yang menyertai proses

ruhaniah dan jasmaniah, manakala keduanya itu normal dan sehat, apabila kehidupan itu penuh dihayati, ketika semuanya berjalan lancar, dan tujuan-tujuan penting terwujud”.

Tidak jarang ditemukan realitas artistik di dalam suatu karya seni yang dapat dipahami sebagai sesuatu yang indah, yang pada saat yang sama juga dapat dipahami sebagai sesuatu yang baik. Selanjutnya, sesuatu yang baik itu dapat dipahami pula sebagai sesuatu yang benar, kemudian yang benar lebih lanjut dipahami sebagai yang indah. Realitas artistik demikian adalah realitas artistik yang ideal. Idealitas inilah yang sesungguhnya mampu menstimulasi lahirnya kepuasan sebagai manifestasi hakikat kemanusiaan, baik dalam bentuk kepuasan intelektual, kepuasan etika, maupun kepuasan estetika. Sejalan dengan pandangan ini, Gazalba menyatakan bahwa “yang ideal bagi kemanusiaan ialah, kalau ketiga B itu bersatu, yaitu apabila yang Baik – yang Bagus – yang Benar saling-hubungan dan saling kait” (1978: 474). Istilah yang “bagus” pernyataan Gazalba di sini dipahami sebagai yang indah. Namun, terlepas dari idealitas orientasi nilai yang berdenotasi tiga entitas, kebenaran bukan sesuatu yang dipahami seniman pencipta sebagai entitas yang bersifat primer, melainkan bersifat sekunder.

Para seniman di dalam berbagai kesempatan menyatakan bahwa kebenaran bukan tujuan utama dalam setiap usahanya di dunia penciptaan seni. Hal penting yang menjadi pertimbangan para seniman saat mereka berkarya adalah konsepsi *kepenak* atau *ora kepenak*, (enak atau tidak enak, *comfortable* atau tidak *comfortable*), atau konsepsi *mungguh* atau *ora mungguh* (pantas atau tidak pantas, patut atau tidak patut, proper atau tidak proper). Pertimbangan lain berupa konsepsi benar atau salah bukannya tidak ada, tetapi dipahami oleh para seniman sebagai sesuatu yang bukan utama. Hal ini dapat dimaklumi karena di dalam proses penciptaan seni seorang pencipta selalu berbekal (1) model atau rancangan karya, dan (2) konsep. Model atau rancangan karya adalah detail pilihan subjektif seniman dalam penggunaan dan/atau pengolahan bahan, perabot, sarana, pertimbangan, dan penunjang garap, yang direncanakan hendak diwujudkan menjadi karya. Sedangkan konsep adalah gagasan abstrak yang berupa definisi atau formulasi ide dasar untuk dimanifestasikan ke dalam bentuk karya.

Di dalam proses pengelolaan model atau rancangan karya itu ada bagian-bagian tertentu dari penggunaan dan/atau pengolahan unsur-unsur pada rancangan karya yang dirasakan tidak enak, maka bagian yang tidak enak itu tidak tabu untuk dirubah atau ditiadakan di dalam wujud karya. Hal ini menunjukkan bahwa yang acapkali dan dimungkinkan berubah dalam suatu proses penciptaan adalah model atau rancangan karya bukan konsep yang diformulasikan oleh seniman pencipta itu sendiri. Perubahan itu terjadi karena bekerjanya pertimbangan-pertimbangan subjektif seniman dalam penggunaan dan/atau pengolahan bahan, perabot, sarana, pertimbangan, dan penunjang garap, yang direncanakan eksis dalam perwujudan karya.

Kemungkinan-kemungkinan perubahan yang luas teba kemungkinannya memberi indikasi kuat bahwa perubahan model atau rancangan karya dalam setiap proses penciptaan seni adalah niscaya. Setiap perubahan model/rancangan karya pada dasarnya adalah bukan perubahan konsep. Sebab, model/rancangan karya adalah realitas aksidensial pilihan seniman yang sangat subjektif sifatnya, dan wujudnya terdiri atas banyak elemen pola konstruksi artistik. Realitas aksidensial adalah sifat, kategori, atau aspek yang melekat pada substansi konsep. Sedangkan konsep adalah realitas esensial dari pola konstruksi artistik yang dirumuskan oleh seniman pencipta. Setiap terjadi perubahan realitas aksidensial bukan berarti perubahan realitas esensial yang termanifestasi di dalam konsep.

Kedudukan entitas nilai yang berupa konsepsi kebenaran di dalam dunia penciptaan karya seni adalah bersifat sekunder. Sedangkan entitas nilai yang berkedudukan primer adalah bangunan estetika karya yang diproyeksikan oleh seniman pencipta dengan dasar orientasi mencipta dan mencapai keindahan, mencapai bentuk-bentuk yang menyenangkan. Eksistensi bangunan estetika itu tidak dapat serta merta ada dan berdiri sendiri sebagai entitas yang hadir di ruang hampa. Eksistensi itu ada karena ditopang oleh konsep-konsep estetik tertentu. Konsep lain selain konsepsi nilai kebenaran yang sering secara operasional digunakan sebagai pertimbangan untuk menopang eksistensi artistik karya seni adalah (1) konsep *kepenak-ora kepenak*, dan (2) konsep *mungguh-ora mungguh*.

Meskipun berposisi sekunder, tidak berarti kebenaran sama sekali tidak ada di dalam dunia penciptaan seni, terutama di tahap hubungan antara model/rancangan karya dengan wujud empiris karya seninya. Kebenaran ada dan berfungsi sangat mendasar, terutama dalam menentukan kedalaman pemahaman dan perspektif seniman pencipta terhadap objek maupun manifestasi nilai dan realitas artistik yang hendak diekspresikannya. Keberadaan kebenaran terletak dalam hubungan antara konsep yang dirumuskan oleh seniman pencipta dengan objek-objek tertentu yang menjadi perhatian intelektual pencipta. Sedangkan konsepsi nilai lain selain kebenaran yang dalam dunia seni sering dirumuskan dengan (1) konsep *kepenak-ora kepenak*, dan (2) konsep *mungguh-ora mungguh* yang berposisi primer, keberadaannya terletak pada hubungan antara wujud karya dengan rancangan karya yang disiapkan atau secara tentatif dirumuskan oleh seniman pencipta. Mengingat posisinya yang bersifat primer, maka keberadaan (1) konsep *kepenak-ora kepenak*, (2) konsep *mungguh-ora mungguh* dapat dipastikan selalu hadir di dalam setiap proses penciptaan seni.

2. Dalam Konsep Karya

Ketika perhatian pada proses penciptaan coba diberikan terhadap masalah keterkaitan antara konsep karya dengan model/rancangan karya dan wujud nyata karya yang dihasilkan, maka kebenaran menjadi keniscayaan wacana yang tak terelakkan. Ada sekurang-kurangnya dua jenis wacana konsep yang menjadi rumusan dan pijakan seorang seniman pencipta dalam mencipta suatu karya. Pertama adalah wacana konsep yang berkenaan dengan makna simbolik (Humardani, 1982: 12-13). Kedua adalah wacana konsep mengenai kandungan makna karya yang ada di dalamnya mencakup persoalan bentuk dan isi karya (Humardani, 1982: 11-12). Ketika persoalan bentuk dan isi karya didiskusikan, kedua hal itu seperti dua muka dari satu keping mata uang, yang satu sama lain tidak dapat dipisahkan (Humardani, 1982: 13-14). Wacana yang berkenaan dengan konsep bentuk ini dapat diklasifikasikan menjadi dua kategori, yaitu konsep bentuk yang bersifat representatif atau bentuk "*wadhag*", dan konsep bentuk yang bersifat non-representatif atau bentuk "*tan-wadhag*".

a. Konsep Makna Simbolik

Konsep makna simbolik adalah suatu gagasan bahwa karya seni merupakan manifestasi kesadaran seniman pencipta. Konsep makna simbolik adalah gagasan bahwa wujud nyata suatu karya seni merupakan realitas simbolik yang mempresentasikan pernyataan-pernyataan artistik yang memiliki makna tertentu. Konsep ini adalah gagasan tentang sesuatu yang dimaksud atau diharapkan mewakili, menyarankan, atau mensugestikan hal lain dengan pertimbangan atau alasan hubungan, asosiasi, konvensi, dan kemiripan yang bersifat kebetulan.

Salah satu sifat makna simbolik karya seni adalah pemahaman suatu makna yang terkandung di dalam karya seni dengan denotasi pemahaman yang bersifat perumpamaan atau *sanepan* yang hubungan makna antara realitas simbol dan yang disimbolkan cenderung bersifat manasuka atau arbiter. Kebiasaan pengembangan makna simbolik yang bersifat perumpamaan atau *sanepan* itu sering terjadi dalam berbagai kesenian tradisional.

b. Konsep Bentuk dan Isi

1) Bentuk

Salah satu konsep yang menjadi rumusan dan pijakan seniman pencipta dalam mencipta karya seni adalah konsep bentuk dan isi. Pada hakikatnya konsep bentuk adalah konsep atau ide seniman pencipta berkenaan dengan pilihan simbol ungkap bagi karya seni yang hendak dicipta. Sebagaimana telah di jelaskan di atas, konsep ini dapat dipisahkan dalam dua kategori, yaitu (1) konsep bentuk yang bersifat representatif atau bersifat "*wadhag*", dan (2) konsep bentuk yang bersifat non-representatif atau bersifat "*tan-wadhag*". Konsep bentuk yang bersifat representatif atau bersifat "*wadhag*" adalah ide-ide atau gagasan penciptaan karya seni yang eksistensinya tampak menonjolkan ekspresi objek-objek material, yang nyata, konkrit, berwujud, dapat dirasa, dan dapat diidentifikasi dengan indera. Adapun konsep bentuk yang bersifat non-representatif atau bersifat "*tan-wadhag*" adalah ide-ide atau gagasan penciptaan karya seni yang eksis sebagai representasi, ekspresi, atau wadah yang menonjolkan objek-objek formal sehingga cenderung

menampilkan sesuatu yang abstrak, yang keduanya boleh jadi menampilkan kebenaran pengetahuan tertentu.

Dapat disimpulkan di sini bahwa bentuk representatif atau bentuk "wadhag" seni adalah ekspresi artistik yang cenderung menggambarkan objek material yang berupa bahan, peristiwa, atau keadaan tertentu. Sedangkan bentuk non-representatif atau "tan-wadhag" adalah ekspresi artistik yang tidak menggambarkan apapun mengenai objek material, mengenai bahan-bahan, peristiwa, atau keadaan tertentu. Bentuk non-representatif atau "tan-wadhag" mengutamakan kerangka filosofis atau kerangka teoretis format ekspresi artistik yang dalam bab terdahulu disebut objek formal. Bentuk ini menampilkan ekspresi artistik abstrak yang bersifat "puitik" di balik elemen-elemen teknis empiris wujud nyata karya seni. Di samping itu juga menampilkan realitas yang bersifat esoterik dari dunia dalam, realitas dunia batin yang berupa kristal pengalaman kejiwaan yang cenderung bersifat sangat pribadi dari seniman pencipta sendiri. Simbol ungkap dalam bentuknya sebagai medium artistik yang demikian menyalurkan pengalaman puitik seniman untuk di-"share" kepada pihak lain, kepada audins penghayat karya seni. Pengertian bentuk dalam tiap-tiap genre seni memiliki wujud yang berbeda, sehingga membicarakan bentuk dalam genre seni tari dan seni rupa adalah tidak sama. Secara umum konsep bentuk konstruksi artistik yang terdefiniskan berdasarkan aspek-aspek tertentu.

Aspek-aspek bentuk di dalam seni karawitan misalnya, itu meliputi beberapa hal. Pertama adalah ragam atau jenis susunan dan karakter balungan *gendhing* yang dalam karawitan tradisional dikenal ragam atau jenis balungan *mlaku*, *nibani*, *nggantung*, *mlesed*, *dhelik*, *tikel*, dan seterusnya. Kedua adalah penggunaan secara relatif ukuran dan/atau jumlah gatra dalam suatu siklus komposisi musikal. Gatra adalah satuan atau unit terkecil komposisi musikal yang terdiri dari empat ketuk atau pulsasi. Ketiga adalah penempatan permainan instrumen-instrumen struktural secara terstruktur dan konsisten yang digunakan dalam suatu komposisi musikal. Instrumen-instrumen struktural itu diantaranya adalah *kethuk-kempyang*, *kenong*, *engkuk-kemong*, *kempul*, *gong*. Keempat adalah aksentuasi permainan garap dari instrumen-instrumen garap seperti *rebab*, *kendhang*, *gender*, *bonang*. Terakhir adalah

fungsi atau guna komposisi musikal. Berdasarkan uraian di atas, konsep dasar bentuk dalam karawitan sesungguhnya adalah bersifat non-representatif atau bersifat "tan-wadhag". Ini menandakan bahwa budaya tradisi penciptaan dalam karawitan cenderung mengutamakan kerangka filosofis atau kerangka teoretis format ekspresi artistik dari pada mengutamakan ekspresi artistik yang menggambarkan bahan, peristiwa, atau keadaan tertentu.

Di dalam kenyataannya memang sangat sulit ditemukan wujud bentuk karya karawitan yang bersifat representatif atau bersifat "wadhag", yaitu karya karawitan yang wujud musikalnya menonjolkan ekspresi objek-objek material yang nyata, berwujud, dan dapat diidentifikasi dengan indera. Tidak mudah menemukan wujud musikal dalam karawitan yang mengekspresikan atau menggambarkan peristiwa tertentu, seperti peristiwa anjing menggonggong dengan suara gonggongannya yang sedemikian rupa misalnya, yang secara eksplisit oleh seniman penciptanya digunakan untuk menggambarkan peristiwa anjing menggonggong itu sendiri. Kecenderungan yang paling umum dan kuat di dalam karawitan adalah ekspresi musikal dengan bentuk simbol ungkap "tan-wadhag". Di dalam *gendhing* "Cikar Brobrok" misalnya, meskipun dilihat dari judulnya *gendhing* ini cenderung berkonotasi material, namun dalam kenyataannya di dalam *gendhing* itu tidak ditemukan ekspresi musikal yang secara konkrit merepresentasikan gambaran nyata *cikar* atau gerobak sapi yang *bobrok* atau rusak. Di dalam wujud nyata *gendhing* itu tidak ditemukan suara konkrit gambaran *cikar* di dalam komposisi musikalnya, dan tidak pula ditemukan suara konkrit mengenai kerusakan atau *kebobrokan cikar* atau gerobak sapi itu. Pendek kata, di dalam wujud nyata musikalitas *gendhing* itu tidak akan pernah ditemukan suatu gambaran konkrit bagaimana wujud fisik gerobak sapi, atau gambaran wujud fisik dengan sifatnya yang *bobrok* atau rusak.

2) Isi

Konsep bentuk{ XE "Konsep bentuk" } pada hakikatnya adalah konsep mengenai wadah yang menjadi wahana bagi isi ekspresi artistik. Oleh karena itu bentuk dan isi adalah satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Realitas bentuk atau realitas simbol ungkap adalah cerminan isi yang diekspresikan oleh

seniman pencipta. Apabila konsep bentuk atau konsep wadahnya adalah bentuk yang bersifat representatif atau bersifat "wadhag", maka isi yang diwadahi dalam simbol-simbol ungkap karya seni adalah sesuatu yang bersifat *wadhag* pula. Biasanya isi yang *wadhag* cenderung mudah diekspresikan secara verbal, cenderung mudah untuk diungkapkan, dinyatakan, dan diwakili dengan pola ungkap bahasa dalam bentuk susunan kalimat dan kata-kata.

Sebaliknya, apabila konsep bentuk atau konsep wadahnya adalah bentuk yang bersifat non-representatif atau bersifat "tan-wadhag", maka isi yang diwadahi dalam simbol-simbol ungkap karya seninya pun juga sesuatu yang bersifat *tan-wadhag* pula. Karya seni yang menggunakan bentuk simbol ungkap *tan-wadhag*, biasanya menyampaikan realitas sesuatu yang puitik, yang dapat dipastikan sulit untuk diungkapkan secara verbal. Realitas sesuatu yang bersifat puitik adalah sesuatu yang diungkapkan dalam karya seni berupa substansi puitik. Entitas ini adalah sesuatu yang bersifat esensi, sesuatu yang membuat sesuatu itu ada sebagaimana adanya, mengacu pada aspek-aspek yang permanen dan mantap. Di dalam menangkap atau memahami entitas ini dapat dikatakan tidak mudah. Sebab, eksistensi entitas ini tidak sederhana, dan tidak pula mudah diartikulasikan dengan bahasa dan kata-kata. Ini berarti, karya seni dengan bentuk simbol ungkap *tan-wadhag* adalah cenderung mengungkap sesuatu yang tak terkatakan.

Hakikat konsep isi adalah kandungan manifestasi gagasan seniman yang ada dalam karya seni yang empiris, berupa (1) rasa hayatan atau "roso", (2) karakter, temperamen atau "watak", dan juga (3) maksud, kehendak atau "karep" (Humardani, 1982: 11-12). Ketiga hal itu, secara sadar dirumuskan seniman pencipta saat menentukan putusan mencipta karya. Ketiga hal itu dirumuskan setelah seniman pencipta memahami atau menguasai pengertian-pengertian terhadap objek, baik objek material maupun objek formal, yang tergelar di hadapan kesadaran yang dimilikinya.

C. Kebenaran dalam Perspektif Seniman Pencipta

Hakikat mencipta karya seni bagi seniman pencipta adalah menunaikan kehendak artistik{ XE "kehendak artistik" }. Seniman pencipta di dalam menunaikan kehendak mengacu pada potensi, segala kekuatan dan/atau

kemampuan akal pikiran yang dipengaruhi oleh intuisi dan pengalaman, atau mengacu pada daya di dalam diri seniman pencipta itu sendiri untuk mengambil keputusan mencipta atau tidak mencipta. Ketika seorang seniman pencipta telah mengambil keputusan untuk mencipta atau berkemauan untuk menunaikan kehendak artistik, kehendak itu secara inheren dilekati oleh beberapa entitas ide yang secara simultan berada di dalam kemampuan akal pikiran. Di dalamnya terdapat unsur-unsur struktural kehendak artistik berupa (1) bagaimana mencipta, (2) bagaimana wujud ciptaannya, dan (3) apa fungsi ciptaan yang hendak diproduksinya.

Kehendak artistik pada hakikatnya adalah keputusan seniman pencipta untuk mencipta bentuk-bentuk artistik yang menyenangkan. Keputusan mencipta dalam kaitannya dengan bagaimana mencipta memiliki karakter kebenaran tersendiri. Utamanya adalah kebenaran suatu pernyataan kesimpulan yang koheren atau konsisten ditarik dari pernyataan-pernyataan yang melandasinya, yang dianggap benar. Pernyataan-pernyataan yang melandasinya kurang lebih adalah argumen yang menjadi dasar pengambilan keputusan. Ada dua argumen seorang seniman pencipta mengambil keputusan mencipta atau tidak mencipta. Pertama adalah argumen material, yaitu suatu pemikiran berdasarkan bukti, berdasar fakta atau data yang mampu memaksa dan mendorong akal pikiran seniman pencipta menerima dan meyakinkannya sebagai kebenaran, dan fakta dan data itu berupa unsur-unsur fisik sebagai landasan penciptaan. Kedua adalah argumen immaterial, yaitu suatu pemikiran yang menjadi landasan penciptaan berdasarkan bukti yang tidak berupa unsur fisik.

Di balik argumen material, entitas material yang wujudnya berupa segala sesuatu yang ada atau yang berada, yang mempunyai eksistensi real dan substansial, yang pernah bersentuhan dengan pengalaman pencipta seni, baik berupa pengalaman empiris maupun pengalaman batin dapat menjadi landasan pencipta seni untuk mulai mengembangkan kehendak artistik. Entitas material yang menjadi landasan dimulainya pengembangan kehendak artistik oleh seniman pencipta adalah realitas yang boleh jadi bersifat alamiah dan/atau realitas artistik yang bersifat artifisial. Realitas alamiah yang menjadi pijakan seniman pencipta untuk mengembangkan kehendak artistik adalah fakta-fakta

alam semesta yang teramati, yang terfikirkan, dan terimajinasikan. Sedangkan realitas artistik yang menjadi pijakan seniman pencipta untuk mengembangkan kehendak artistik adalah berbagai macam unsur karya seni yang mewujud dalam bentuk realitas empiris, yang menggerakkan seniman pencipta untuk mengembangkan kehendak artistiknya.

Di balik argumentasi immaterial{ XE "argumentasi immaterial" }, entitas immaterial yang menjadi landasan pencipta seni mengembangkan argumen penciptaan seni di antaranya adalah konsep, teori, metode, teknik, atau imaji bentuk artistik, dan kepentingan-kepentingan tertentu. Entitas itu adalah yang ada dan yang real mana pun juga, yang ada di dalam pikiran berupa kesan-kesan mental, pemikiran, ide, atau gagasan yang memiliki derajat abstraksi yang dapat difungsikan untuk mengembangkan pemikiran abstrak. Ini menunjukkan bahwa entitas immaterial bukan fakta-fakta alam semesta yang teramati. Entitas immaterial sebagai landasan seniman pencipta mengembangkan kehendak artistik adalah realitas sifat pemahaman seniman pencipta terhadap kualitas atau pemahaman seniman pencipta terhadap hubungan-hubungan suatu objek.

Argumentasi material dan immaterial adalah bentuk-bentuk refleksi sensoris yang berkembang melalui proses peralihan di dalam pikiran, yang kompleks dan menjadi landasan pengambilan keputusan. Keduanya adalah dasar kesadaran dan keinsyafan seniman pencipta terhadap nilai intrinsik atau ekstrinsik suatu objek, baik yang kasat indera dengan yang abstrak. Kesadaran dan keinsyafan itu digunakan dalam menarik kesimpulan dari pernyataan-pernyataan nilai intrinsik dan ekstrinsik objek itu untuk membangun kesadaran baru mengenai kualitas yang disukai, diinginkan, dianggap berguna, dan dianggap menyenangkan sehingga secara spiritual dianggap berpotensi menciptakan kegembiraan.

Di dalam perspektif seniman pencipta, kebenaran dapat dipilah dalam lingkup kategori orientasi seniman pencipta. Sebagaimana dijelaskan di atas, hakikat kebenaran ada yang eksis di dalam orientasi primer dan orientasi sekunder seniman pencipta dalam melaksanakan penciptaan karya seni. Hakikat kebenaran pada akhirnya bertebar eksistensinya di dalam orientasi primer dan orientasi sekunder. Orientasi primer seniman pencipta adalah

mengembangkan konsepsi dalam rangka menopang usaha mewujudkan bentuk-bentuk yang menyenangkan. Adapun orientasi sekunder seniman pencipta adalah mengembangkan konsepsi kebenaran, sesuai dengan perspektif penciptaan yang dipilihnya.

1. Kebenaran dalam Orientasi Primer

Orientasi primer setiap penciptaan karya seni adalah pengolahan nilai{ XE "pengolahan denotasi nilai" } yang denotasinya diarahkan pada keindahan. Keindahan memiliki banyak pengertian, masing-masing berbeda satu sama lain. Berikut ini dipaparkan berbagai definisi yang telah dirumuskan oleh para pemikir seperti Thomas Aquinas, Aristoteles, Croce, Hegel, Michelangelo, Immanuel Kant, Herberd Read, dan para pemikir keindahan lain seperti Coleridge, Adler, Bushnell, Frans Hemsterhuis, Samuel Johnson, Newton, dan George Santayana.

Menurut Adler (1997: 107), Thomas Aquinas menyatakan bahwa keindahan adalah sesuatu yang menyenangkan ketika dilihat, dan Aristoteles menyatakan bahwa keindahan sebagai sesuatu yang bijak adalah juga menyenangkan. Rosenberg{ XE "Rosenberg" } (1955: 407), menjelaskan pengertian keindahan sebagaimana dirumuskan oleh Croce, Hegel{ XE "Hegel" } dan Michelangelo. Menurut Rosenberg, Croce menyatakan bahwa keindahan adalah ungkapan yang berhasil dari suatu intuisi. Hegel, melukiskan keindahan sebagai identitas sempurna dari yang ideal dan nyata, dan menurut Michelangelo{ XE "Michelangelo" } keindahan adalah penyingkiran hal-hal yang berlebihan. Sedangkan Tatarkiewics{ XE "Tatarkiewics" } (1972: 166) memaparkan bahwa Immanuel Kant menyatakan bahwa keindahan sebagai sesuatu yang menyenangkan tidak melalui kesan ataupun konsep melainkan dengan kemestian yang subjektif dalam cara yang seketika, semesta dan tidak berkepentingan. Sementara itu, Jacobus{ XE "Jacobus" } (1968: 5) menjelaskan pemikiran Herberd Read bahwa keindahan adalah kesatuan dari hubungan-hubungan bentuk di antara pencerapan-pencerapan inderawi kita.

Coleridge dalam Rosenberg (1955: 407) menyatakan bahwa keindahan adalah perpaduan suatu bentuk dengan yang bertenaga hidup. Adler (1997: 110) menyatakan pandangan pribadinya bahwa keindahan adalah sifat suatu

benda yang memberi kita kesenangan yang tidak memihak yang kita dapat memperolehnya dari merenungkan atau berusaha memahami individu benda itu sebagaimana adanya. Bushnell memberi pengertian keindahan sebagai kualitas yang menimbulkan penghargaan mendalam mengenai nilai-nilai atau ideal-ideal yang membangkitkan semangat (Fairchild, 1976: 21). Frans Hemsterhuis{ XE "Frans Hemsterhuis" }, ahli filsafat asal Netherland juga memberi rumusan keindahan, yaitu sesuatu yang memberi kita sejumlah gagasan terbesar dalam rentang waktu terpendek (Newman, 1960: 2183).

Samuel Johnson menyatakan keindahan sebagai kumpulan kebaikan, keanggunan, keapikan, ketertiban atau proporsi bagian-bagian yang menyenangkan mata (Carritt, n.d.: 17). Newton (1950: 204) menyatakan bahwa keindahan adalah segi dari gejala-gejala yang, ketika dicerap oleh indera-indera dan selanjutnya diteruskan kepada daya pemikiran pencerap itu, mempunyai kekuatan membangkitkan tanggapan-tanggapan yang diambil dari pengalamannya yang terkumpul. Terakhir, Santayana (1961:43) dalam ungkapan yang tidak terlalu teknis menyatakan keindahan adalah kesenangan yang dianggap sebagai sifat dari suatu benda. Titus (1994: 360) sementara itu menyatakan bahwa definisi-definisi tentang keindahan banyak dan beragam. Semua itu meliputi frase-frase seperti “keindahan adalah kebenaran”, “ungkapan suatu cita”, “kumpulan sifat-sifat yang memuaskan kesadaran estetik”, “keserasian dalam keanekaragaman”, dan “sifat intrinsic dari benda-benda itu sendiri”. Dalam makna yang sempit, istilah keindahan dapat digunakan untuk merujuk hanya pada sesuatu yang menyenangkan mata dan telinga (pendengaran). Dalam makna yang luas, ini dapat digunakan untuk (merujuk berbagai hal) meliputi yang sublim (agung, indah) yang tragis, dan yang lucu serta semua apresiasi estetik.

Tampak bahwa dari uraian berbagai pengertian keindahan di atas, sebagian ada yang bertentangan satu sama lain, sehingga untuk menemukan pemahaman yang solid dirasa cukup membingungkan. Namun, uraian berbagai pengertian di atas dapat dirangkum dan disesuaikan maknanya dengan konteks penciptaan seni. Oleh karena itu, di sini keindahan dipahami sebagai suatu ungkapan yang bijak, menyenangkan, tidak berkepentingan, tidak berlebihan, tidak memihak dan dapat diperoleh melalui perenungan sebagai kualitas yang

menimbulkan apresiasi mengenai nilai kebaikan, keanggunan, keapikan, dan ketertiban yang dicerap melalui indera oleh intuisi dan diteruskan kepada daya pemikiran hingga memiliki kekuatan membangkitkan tanggapan. Pengertian di atas, sebagai rangkuman pengertian-pengertian yang dirumuskan para pemikir terdahulu mengindikasikan bahwa keindahan memiliki dua eksistensi yaitu (1) kualitas yang sifat wujudnya adalah abstrak, dan (2) manifestasi kualitas yang maujud, empiris dan konkrit.

Kualitas abstrak{ XE "Kualitas abstrak" } dan manifestasi kualitas yang maujud itu mampu menstimulir subjek-subjek yang bersentuhan secara indera baik melalui indera penglihatan dan pendengaran, dengan objek yang memiliki kualitas abstrak dan manifestasi kualitas yang maujud itu sehingga dapat menimbulkan perasaan senang. Objek itu mencakup realitas yang bersifat alamiah maupun yang artifisial seperti misalnya perilaku, kehendak, pemikiran, watak, lingkungan pergaulan (setting fisik dan sosial di mana sesuatu dapat terjadi dan/atau berkembang), dan hasil pemikiran. Banyaknya objek yang mampu menstimulir timbulnya rasa senang pada subjek sesungguhnya adalah cermin luasnya denotasi keindahan.

Sesungguhnya, konsepsi keindahan{ XE "konsepsi keindahan" } dapat eksis dan termanifestasikan dalam keindahan watak dan hukum sebagaimana disebut oleh Plato. Aristoteles juga menyebut bahwa keindahan selain sebagai sesuatu yang baik juga sebagai sesuatu yang menyenangkan. Plotinus berpandangan bahwa keindahan itu mencakup keindahan ilmu, kebajikan, buah pikiran, dan adat kebiasaan. Oleh karena itu, konsepsi tentang keindahan pada hakikatnya merupakan pengertian yang di dalamnya mencakup konsepsi tentang kebaikan. Untuk itu, dalam menemukan sesuatu yang indah seseorang dapat menelusuri objek-objek yang baik, sebab hakikat sesuatu yang baik adalah indah. Keindahan sebagai manifestasi kualitas kebaikan yang maujud, yang terkandung di dalam karya seni pada umumnya dan karya musik pada khususnya memiliki asas-asas (1) kesatuan utuh, (2) asas tema, (3) asas variasi, dan (4) asas keseimbangan. Asas kesatuan utuh adalah suatu prinsip bahwa setiap unsur dalam suatu karya seni adalah perlu bagi karya itu, dan karya tersebut tidak memuat unsur-unsur yang tidak perlu, jadi mengandung semua unsur yang diperlukan. Asas tema adalah suatu prinsip bahwa setiap karya seni

mesti memiliki satu atau beberapa ide induk atau peranan yang unggul berupa apa saja (bentuk, warna, pola irama, tokoh atau makna) yang menjadi titik pusat dari keseluruhan nilai karya tersebut. Asas variasi adalah ragam tema, bentuk, dan karakter suatu karya seni yang mampu menstimulir penghayatan dan tidak membosankan. Asas keseimbangan adalah prinsip terdistribusikannya unsur-unsur artistik yang terlibat secara seimbang.

Kebenaran dalam perspektif orientasi ini mengutamakan keindahan, terkait dengan kepuasan terhadap produk penciptaan seni. Apapun dan bagaimanapun paradigma penciptaan seniman dalam berkarya, manakala karya seni mampu menempatkan hubungan objek subyek sehingga menghasilkan kepuasan, maka kinerja penciptaan seni itu adalah benar. Di dalam orientasi primer, kebenaran bukan terletak pada nilai intrinsik karya seni sebagai objek hayatan, melainkan terletak pada kemampuan hayatan subjek sebagai eksistensi yang memiliki hubungan dan peran menentukan dalam menghasilkan kepuasan atau ketidakpuasan hayatan. Jadi, kebenaran ditentukan secara ekstrinsik oleh subjek yang melakukan penghayatan dalam merasakan kepuasan dan ketidakpuasan.

Kebenaran dalam konteks orientasi primer dalam penciptaan seni terkait dengan (1) kualitas yang merupakan sifat wujud karya cipta seni yang abstrak, dan (2) manifestasi kualitas yang maujud, empiris dan konkrit. Di samping itu juga tidak dapat dipisahkan dengan pemenuhan asas-asas dalam penciptaan seni yang meliputi asas kesatuan utuh, asa tema, asas variasi, dan asas keseimbangan. Pemenuhan asas-asas itu sesungguhnya adalah terkait dengan pertimbangan hubungan rancangan karya dengan wujud karya, yang niscaya memerlukan pertimbangan *kepenak* atau *ora kepenak*, pertimbangan enak atau tidak enak, *comfortable* atau tidak *comfortable*, atau *mungguh* atau *ora mungguh* (pantas atau tidak pantas, patut atau tidak patut, proper atau tidak proper). Oleh karena itu, kebenaran dalam penciptaan seni dalam perspektif orientasi primer pada umumnya adalah persesuaian antara wujud artistik produk penciptaan dengan kualitas yang merupakan sifat wujud karya cipta seni yang diidealkan, yang ada di dalam gagasan pencipta, yang berupa rancangan karya.

2. Kebenaran dalam Orientasi Sekunder

Kecenderungan utama pemikiran setiap pencipta karya seni adalah orientasi primer{ XE "orientasi primer" } untuk menghasilkan keindahan yang mampu menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan. Adapun orientasi sekunder{ XE "orientasi sekunder" } adalah kecenderungan orientasi lain di dalam pengembangan tahap-tahap kreativitas penciptaan karya seni. Orientasi sekunder yang berkembang di dalam pemikiran seniman adalah pemikiran mengenai bagaimana cara, pijakan paradigmatis, dan proses kreatif untuk menghasilkan karya seni yang baik yang mampu menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan. Orientasi ini berkembang di dalam pemikiran seniman pencipta sebagai medium mewujudkan orientasi primer, yaitu pijakan paradigmatis, dan proses kreatif untuk menghasilkan karya seni dengan baik. Ini berarti orientasi sekunder adalah pilihan seniman pencipta dalam menentukan objek formal dalam rangka menghasilkan karya seni dengan mengungkapkan bentuk-bentuk artistik yang menyenangkan.

Jadi, orientasi primer seniman pencipta dalam melakukan aktivitas penciptaan seni adalah menggarap objek material, yaitu mengelola eksistensi "konkrit" tertentu untuk dijadikan sasaran intensi subjek pencipta. Sedangkan orientasi sekunder adalah kecenderungan khas seniman pencipta dalam menggarap objek material melalui pengelolaan karakter, ciri, atau bentuk yang ditonjolkan untuk menyatakan pernyataan artistik tertentu. Orientasi ini berfokus pada penerapan instrumen paradigmatis, berupa keyakinan pragmatik tentang metodologi dalam mewujudkan keindahan artistik dari gagasan-gagasan keindahan yang bersifat abstrak hingga mewujud secara empiris.

Penerapan instrumen paradigmatis terdiri dari beberapa komponen. Sebagaimana unsur-unsur yang eksis dan menjadi prasyarat bagi adanya suatu paradigma penciptaan karya seni, kebenaran eksis di dalam berbagai unsur paradigma, yaitu di tahap (1) keyakinan dasar, (2) pengembangan model yang dipilih, (3) pengembangan konsep yang diputuskan, (4) pengembangan metode yang dipilih dan ditentukan.

Wujud dari komponen kebenaran di tahap keyakinan dasar adalah berupa anggapan terhadap suatu objek yang diterima sebagai bernilai, sebagai sesuatu yang indah, baik, dan/atau benar. Komponen ini tidak pernah

memerlukan penyajian bukti yang jelas dan argumentasi pendukung yang memadai pada saat seorang seniman pencipta menjadikannya sebagai pijakan berkarya. Terhadap suatu objek yang diterima dan diyakini sebagai bernilai, yang dianggap dan diyakini indah, baik, dan/atau benar, kebenaran yang berlaku cenderung bersifat arbiter. Anggapan ini eksis berupa pernyataan yang digunakan sebagai acuan atau referensi untuk mencari atau mengembangkan model dan mengembangkan gagasan-gagasan, serta metode-metode kerja yang dapat ditimbulkan.

Komponen orientasi sekunder yang lain adalah komponen kebenaran di tahap pengembangan model, yang diatas disebut sebagai rancangan karya, yang dipilih oleh seniman pencipta di dalam berkarya. Wujud komponen kebenaran ini adalah berupa suatu deskripsi atau analogi desain artistik yang digunakan untuk membantu mengembangkan gagasan penciptaan. Komponen kebenaran ini adalah representasi organisme artistik yang bersifat imajinatif, yang menggambarkan atau merepresentasikan khayalan bentuk artistik yang telah memiliki sistem, sekurang-kurangnya salah satu dari sistem beberapa sistem yang diperlukan bagi hadirnya realitas empiris suatu karya seni, yaitu sistem medium, sistem vokabuler artistik, sistem garap dan sistem nilai.

Komponen selanjutnya dalam orientasi sekunder adalah konsep yang diputuskan oleh seniman pencipta. Ryle (2002: 119) menyatakan bahwa konsep adalah "*thus logical, not mental entities*". Konsep adalah entitas-entitas logis bukan entitas mental. Di sini konsep dipahami sebagai entitas logis yang menekankan eksistensinya pada makna berbagai gagasan imajinatif yang menjadi penyebab lahirnya realitas artistik secara empiris. Eksistensi konsep dilahirkan oleh aktivitas nalar seniman pencipta yang meliputi (1) atensi selektif, (2) persepsi, (3) interpretasi, dan (4) evaluasi terhadap keyakinan dasar dan model eksistensi "konkrit" yang menjadi objek artistik sebagai sasaran intensi subjek pencipta. Oleh karena itu, wujud konsep adalah pernyataan nalar atau proposisi simbolik hasil pemikiran seniman pencipta berkenaan dengan framework artistik yang terstruktur, yang tampak secara imajinatif, yang di dalamnya telah terkandung kategori-kategori elemen artistik, yang diimajinasikan dapat dipresentasikan secara empiris, dan dideskripsi sebagai alat bantu untuk pengembangan gagasan menjadi wujud karya seni.

Komponen yang sangat menentukan wujud karya seni adalah metode yang dipilih dan ditentukan oleh seniman pencipta. Sebagaimana dibahas dalam bab terdahulu, metode terbagi dalam dua kategori, yaitu (1) metode pengembangan konsep, dan (2) metode penerapan konsep. Keduanya berkenaan dengan disiplin dan prinsip yang berkenaan dengan (1) pengembangan konsep agar memiliki kematangan argument, dan (2) penerapan konsep sehingga di tahap ini wujud metode adalah prosedur sistematis dalam aplikasi teknis.

Secara epistemologis kedudukan kebenaran dalam orientasi sekunder identik dengan kebenaran pragmatik, yaitu pandangan kebenaran yang meyakini bahwa karakter, ciri, atau aspek khusus (bentuk) yang ditonjolkan dan hendak dinyatakan dalam bentuk pernyataan artistik berguna untuk kegunaan atau kepentingan tertentu. Kebenaran ini berfungsi untuk menegaskan watak dan hakikat paradigma penciptaan yang menjadi pilihan dan keyakinan pencipta.

Kebenaran dalam perspektif ini menekankan pada sistem ide yang koheren dari hakikat penciptaan seni adalah persoalan yang sangat dasar. Eksistensi artistik karya seni pada umumnya dan karya karawitan kontemporer pada khususnya adalah suatu sistem. Sistem artistik itu terbingkai oleh realitas metafisis yang terdiri dari tiga aspek, yaitu aspek (1) ideasional, aspek (2) intensional, dan aspek (3) tekstual. Aspek (1) ideasional adalah aspek tindakan seniman pencipta untuk menyerap pengalaman dan makna-maknanya secara emosional dan intelektual. Aspek ini terdiri dari (1.a) sub-aspek yang bersifat logika, dan (1.b) sub-aspek yang bersifat pengalaman. Aspek (2) intensional yang berupa maksud seniman pencipta untuk membangun partisipasi hubungan antar manusia melalui penawaran nilai keindahan yang diproduksinya. Sedangkan aspek (3) tekstual adalah berupa cara dan formula bagaimana ekspresi artistik terstruktur dapat eksis secara empiris di dalam bentuk ekspresi seni.

Uraian di atas menegaskan bahwa dalam orientasi sekunder penciptaan seni atau dalam pengembangan paradigma berlaku penerapan beberapa bentuk kebenaran. Penerapan atau operasi bentuk-bentuk kebenaran itu boleh jadi eksis secara simultan atau eksis secara parsial dan sendiri-sendiri. Di tiap

komponen, aspek maupun sub aspek yang ada pada pengembangan paradigma penciptaan seni dimungkinkan penerapan bentuk kebenaran korespondensi, koherensi, kebenaran pragmatis, dan kebenaran performatif. Ini berarti, di tahap pengembangan paradigma, benar dan/atau salahnya suatu karya seni dapat dilihat dari sesuai tidaknya apa yang dikatakan atau dipaparkan oleh seniman pencipta mengenai keyakinan dasar, model, konsep, dan metode yang dipilih, diputuskan, dan digunakan untuk menyatakan kenyataan ekspresi artistik yang dihasilkan sebagaimana adanya.

Kebenaran boleh jadi terletak pada kesesuaian antara pemikiran dan pertimbangan perasaan subyektif seniman pencipta dengan karya seni yang menjadi obyek sasaran intensi seniman dalam berkarya. Kebenaran ini sekaligus cermin dari apa yang diketahui subyek seniman pencipta, dengan realitas artistik sebagai manifestasi pemikiran yang tergelar didepan kesadaran subjek, yaitu objek. Kebenaran ini disebut kebenaran artistik, karena kebenaran pernyataan dan proposisi artistik yang eksis benar-benar pernyataan atau proposisi artistik yang lahir atau didukung oleh paradigma artistik. Sebaliknya, ketidakbenaran pernyataan dan proposisi artistik yang eksis, yang artinya eksistensi empirisnya tidak benar-benar merupakan pernyataan proposisi artistik yang koheren dengan paradigma artistik boleh jadi dapat dikatakan sebagai ketidakbenaran artistik.

Namun kebenaran juga dapat dilihat dari sisi pragmatis berkenaan dengan kegunaannya. Boleh jadi konsentrasi yang melihat keyakinan dasar, model, konsep, metode, dan karya seni yang dihasilkan adalah berguna sebagai suatu kebenaran tersendiri. Pada konsentrasi ini, keyakinan yang benar adalah keyakinan yang berguna. Model yang benar adalah model yang berguna. Konsep yang benar adalah konsep yang berguna. Metode yang benar adalah metode yang berguna. Adapun karya seni sebagai hasil dan muara dari kerja keseniman dalam menerapkan keyakinan dasar, model, konsep, dan metode yang berguna adalah karya seni yang benar. Oleh karena itu, selain ada kebenaran yang dilihat dari kesesuaian antara keyakinan dasar, model, konsep, dan metode dengan karya seni yang dihasilkannya, ada pula kebenaran yang ditentukan berdasarkan keberhasilan dan kebergunaan keyakinan dasar, model, konsep, metode, dan karya seni yang dihasilkannya.

a. Kebenaran dalam Konteks Bagaimana Mencipta

Kebenaran dalam kaitannya dengan bagaimana seniman pencipta mencipta karya seni adalah kebenaran dalam konteks hubungan karya seni dengan paradigma atau objek formal penciptaan yang digunakan oleh seniman pencipta di dalam melaksanakan kegiatan penciptaan. Kebenaran dalam konteks ini pada hakikatnya adalah korespondensi antara objek yang menunjuk isi pikiran seniman pencipta, objek yang diperhatikannya dalam konstelasi kesadarannya, dengan realitas empiris dan simbolis wujud artistik karya seni yang dihasilkannya. Kebenaran yang dipersoalkan dalam konteks bagaimana seorang seniman pencipta melakukan aktivitas dan menerapkan metode penciptaan adalah kesesuaian antara paradigma, pusat perhatian, perspektif, atau pilihan-pilihan subjektif seniman sendiri yang berkembang di tingkat gagasan, dengan realitas simbolik berikut makna-makna yang mungkin dikandungnya. Pilihan subjektif seniman meliputi (1) keyakinan dasar, (2) model, (3) konsep, dan (4) metode penciptaan.

Karya seni adalah manifestasi pengetahuan artistik yang berurusan dengan (1) materi garap, (2) sarana garap, dan (3) perabot atau piranti garap yang digunakan seniman pencipta dalam mewujudkan gagasan dan keinginan dalam menyampaikan makna. Oleh karena itu, kebenaran dalam konteks ini adalah korespondensi antara (1) keyakinan dasar, (2) model, (3) konsep, dan (4) metode penciptaan dengan (1) materi garap, (2) sarana garap, dan (3) perabot atau piranti garap yang digunakan oleh seniman pencipta untuk berkarya.

b. Kebenaran dalam Wujud Ciptaan

Wujud karya cipta seni adalah realitas empiris yang eksistensinya ditentukan oleh adanya aktivitas berfikir seniman pencipta setelah menemukan objek yang dianggapnya menarik. Di dalam proses berfikir, seniman pencipta melakukan penafsiran terhadap objek, melakukan pengolahan objek dengan menentukan materi garap, sarana garap, dan perabot atau piranti garap yang digunakan. Kemudian, berdasarkan materi, sarana, dan perabot garap yang menjadi pilihan subjektifnya seniman pencipta mempertimbangkan dimensi-dimensi praktis dari sisi *kepenak-ora kepenak*, dan *mungguh-ora mungguh* atau

kepatutan dan ketidakpatutan suatu bentuk artistik sebagai medium ungkap artistik.

Pada tahap pembentukan putusan artistik, seniman pencipta merumuskan suatu gagasan konseptual. Tahap ini adalah tahap proses bekerjanya kemampuan komposer dalam melakukan abstraksi, refleksi, dan pemahaman terhadap esensi dan aksidensi objek. Putusan artistik dalam bentuk gagasan konseptual memiliki konstruk atau struktur yang bersifat sistemik. Konstruk atau struktur itu berupa rancangan karya yang di dalamnya terdapat unsur-unsur yang satu sama lain saling terkait, bersinergi membentuk *blueprint* sistem tanda artistik, tentang pilihan medium, konsep tentang pilihan vokabuler artistik, konsep tentang bagaimana wujud garap yang diterapkan, dan konsep tentang konteks, pesan, nilai, dan/atau maknanya.

Kebenaran di dalam konteks wujud ciptaan semata-mata berupa korespondensi antara realitas empiris wujud artistik dengan proposisi-proposisi artistik yang dirumuskan seniman pencipta berupa rancangan karya di tingkat gagasan yang masih abstrak. Jadi, kebenaran dalam konteks ini adalah kesesuaian antara *blueprint* sistem tanda artistik atau rancangan karya yang tumbuh dan berkembang dalam dunia gagasan seniman dengan manifestasinya yang eksist di dalam dunia kenyataan dan penghayatan. Kesesuaian itu tampak pada pernyataan artistik yang secara nalar mendapat persetujuan dari gagasan seniman pencipta yang diberikan terhadap pernyataan artistik itu, sehingga kebenaran ini merupakan bentuk gabungan dari kebenaran koherensi, kebenaran yang diindikasikan oleh adanya sistem ide yang koheren, dan kebenaran performatif yaitu bentuk kebenaran yang eksistensinya tampak pada pernyataan yang mendapat persetujuan dari gagasan yang dibingkai oleh sistem ide tertentu. Jadi, ada dua jenis kebenaran yang eksist di lokus wujud karya seni, yaitu (1) kebenaran korespondensi dan (2) kebenaran koherensi.

1) Kebenaran Korespondensi

Kebenaran korespondensi adalah konsepsi kebenaran yang eksist sebagai kontinum suatu kausalitas. Eksistensinya berada dalam lingkup pemikiran yang bercorak empirisme yang menyatakan bahwa semua pengetahuan berasal dari pengalaman manusia. Oleh karena itu, kebenaran

korespondensi hanya dapat dilacak dari pengalaman-pengalaman semata, melalui pengamatan empiris, dengan cara kerja a posteriori.

Cara kerja ini melibatkan penalaran yang berpijak dari fakta-fakta atau keterangan dari prinsip-prinsip umum, yang muaranya dari efek atau akibat ke arah ditemukannya penyebab. Wahyudi (2004: 255) menyatakan bahwa “empirisme bertitik tolak dari adanya dualitas antara pengenalan dan apa yang dikenal”. Jadi titik pijak empirisme adalah adanya subjek yang mengerti dan objek yang dimengerti, subjek yang mengetahui dan objek yang diketahui. Tanpa ada hubungan antara subjek dan objek tidak akan pernah ditemukan penjelasan tentang kebenaran.

Kebeneran korespondensi dalam lingkup empirisme adalah kesesuaian antara apa yang ada dalam pengetahuan subjek yang mengerti dengan kenyataan yang ada pada objek yang dimengerti. Objek yang dimengerti berperan sangat besar dalam menentukan kebenaran korespondensi, sebab dalam kebenaran ini hakikat subjek yang mengerti cenderung bersifat pasif. Oleh karena itu hakikat kebenaran korespondensi adalah sarana untuk menguji pernyataan pengetahuan, yang membuktikan kebenaran suatu pernyataan melalui kesesuaiannya dengan fakta empiris sebagai objeknya.

Mintaredja{ XE "Mintaredja" } (1997:87) memandang bahwa konsepsi tentang kebenaran korespondensi adalah konsepsi kebenaran tradisional, karena merupakan konsepsi kebenaran yang paling awal. Menurutnya, sebelum abad modern Aristoteles mensyaratkan bahwa kebenaran suatu pengetahuan harus sesuai dengan kenyataan yang diketahuinya. Namun, di balik itu semua kebenaran korespondensi juga memiliki dimensi kelemahan, yaitu banyaknya kemungkinan kekhilafan karena kekurangcermatan penginderaan atau kurang normalnya kualitas indera, sehingga pengetahuan terdistorsi dari kenyataan. Konsepsi kebenaran korespondensi juga tidak dapat diberlakukan pada objek atau bidang yang bersifat non-empiris, yang objeknya tidak dapat diindera. Kebeneran korespondensi dapat berlaku dalam ilmu ataupun dalam seni. Kebeneran ini mengandung sifat objektif, karena eksistensinya harus didukung fakta-fakta, berupa kenyataan dalam pembentukan realitas objektifnya, dan lepas dari kenyataan subjek.

2) Kebenaran Koherensi

Ada banyak entitas konseptual yang saling berkorespondensi antara wujud artistik dengan entitas artistik yang menjadi model yang dibayangkan dan diimajinasikan oleh seniman pencipta. Namun, sesungguhnya hubungan antara konsep dan model penciptaan yang bersifat konseptual bukan saja menunjukkan adanya kebenaran yang bersifat korespondensi semata, melainkan juga menegaskan adanya kebenaran yang bersifat koherensi. Kebenaran koherensi adalah kebenaran yang didasarkan kepada kriteria koheren atau konsistensi. Ungkapan pernyataan dapat dikatakan benar bila sesuai dengan jaringan komprehensif dari pernyataan-pernyataan yang berhubungan secara logis. Pernyataan-pernyataan ini mengikuti atau membawa kepada pernyataan yang lain.

Kebenaran koherensi tidak hanya terbentuk oleh hubungan antara fakta atau realitas saja, tetapi juga hubungan antara pernyataan-pernyataan itu sendiri. Dengan kata lain, suatu pernyataan adalah benar apabila konsisten dengan pernyataan-pernyataan yang terlebih dahulu kita terima dan kita ketahui kebenarannya. Salah satu dasar konsep kebenaran jenis ini adalah hubungan logis dari suatu proposisi dengan proposisi sebelumnya. Proposisi adalah pernyataan yang dinyatakan, diungkapkan dan dikemukakan, yang digunakan untuk mengemukakan apa yang hendak dikemukakan. Proposisi merupakan hasil putusan suatu pendirian atau pendapat tentang hubungan atau gabungan antara faktor kuantitas dan kualitas. Oleh karena itu kebenaran koherensi adalah manifestasi pengetahuan rasional yang berdasarkan logika. Kebenaran ini tidak cukup hanya mengandalkan pada kepekaan indera yang tertuju pada objek-objek tertentu.

c. Kebenaran dalam Konteks Fungsi Penciptaan

Pencipta seni melakukan aktivitas penciptaan dapat dipastikan memiliki tujuan, yang tidak dapat dipisahkan dari fungsi penciptaan{ XE "fungsi penciptaan" }. Fungsi adalah aksi suatu entitas yang secara spesifik dicoba, dimanfaatkan, atau digunakan oleh subjek tertentu untuk menegaskan atau memperjelas eksistensi sesuatu yang lain. Fungsi seni adalah menegaskan atau memperjelas pemenuhan kualitas intrinsik karya seni terhadap kebutuhan

manusia untuk menstimulir timbulnya kesenangan. Oleh karena itu, Doren menegaskan bahwa kebenaran paripurna dari seni adalah kesenangan ganda yang diberikannya. Utamanya adalah kesenangan mengingat segala sesuatu yang bernilai besar dan indah, yang kita tidak mampu menghilangkan. Di samping itu juga kesenangan untuk berbagi dengan orang-orang lain yang memiliki ingatan terhadap segala sesuatu yang bernilai besar dan indah itu dalam suatu cara yang sama (1982: 382).

Fungsi lain dari penciptaan karya seni adalah untuk menstimulir tumbuhnya keterampilan, kreativitas, dan sensibilitas dalam diri seseorang yang terlibat dalam proses penciptaan seni. Dengan keterlibatan nyata dalam proses-proses penciptaan musik atau karawitan, seseorang dapat meningkatkan keterampilan tangannya dan kepekaan telinganya dalam memahami dan mengartikulasikan aksentuasi nada dan irama. Proses itu juga dapat menstimulir daya imajinasinya sehingga dapat menstimulirnya menjadi lebih kreatif. Sensibilitas juga dapat muncul ketika keterlibatannya menggunakan penghayatan terhadap makna dari konsepsi wujud garap dan konsepsi tentang konteks, pesan, nilai yang diterapkan dalam penciptaan. Penghayatan itu akan menumbuhkan sensitivitas. Read menjelaskan bahwa fungsi seni dalam kaitannya dengan stimulasi keterampilan, kreativitas, dan sensibilitas adalah wahana bagi pendidikan sensibilitas. Jika tangan tetap kosong dan persepsi terhadap bentuk tidak terlatih, maka dalam kemalasan dan kekosongan dapat berbalik pada kekerasan dan kejahatan. Bila tidak ada kemauan pada penciptaan, kematian insting mengambil alih dan berkeinginan pada kehancuran tak berguna tanpa akhir (1974: 158).

Bassett{ XE "Bassett" } (1974: 26) menunjuk fungsi seni yang lain yaitu fungsi komunikatif, yang menghubungkan pemikiran seniman pencipta dengan audins atau para penikmat dan penghayatnya. Fungsi ini membuat pesan dan nilai seni dapat berlangsung abadi, sebab fungsi komunikatif inilah yang mengkomunikasikan gagasan nilai maupun gagasan teknis dan paradigma penciptaan seorang seniman dapat dipahami oleh pihak lain walaupun berada dalam jarak waktu dan lokasi yang satu sama lain berbeda.

Sedyawati{ XE "Sedyawati" } (1993), ketika membahas masalah nilai estetika menggambarkan bahwa asumsi dasar pemahaman banyak pihak

menyatakan bahwa nilai estetik selalu ada dalam setiap karya seni. Berdasarkan kandungan nilai estetik itu karya seni dapat berfungsi bermacam-macam. Ia menyatakan bahwa

Ada beberapa pendapat bahwa seni itu hakikatnya adalah hiburan; yang lain melihat seni dari fungsi utamanya sebagai sarana pemuasan panca indera. Sementara itu ada pula yang melihat hakikat seni terletak pada demonstrasi kemahiran teknik; dan yang lain melihat hakikat seni terletak pada penikmatan sesuatu yang bersifat adi-kodrati (Sedyawati, 1993).

Pemahaman mengenai berbagai macam pandangan yang disebut Sedyawati, Doren, Read, dan Bassett diatas, sesungguhnya menunjukkan bahwa kebenaran di dalam konteks fungsi dapat dilihat pada segi atau dimensi-dimensi yang bermacam pula. Ada yang menyatakan bahwa kebenaran karya seni itu terletak pada dua hal. (1) Kemampuan ekspresi artistik karya seni dalam menyalurkan energi manusia atau dalam menghadirkan sesuatu yang baru, yang menstimulir lahirnya kesenangan penghayatan. (2) Kemanfaatan teknis penggunaan berbagai alat, medium, dan cara atau rangsangan teknis pengolahan bahan, perabot, sarana, pertimbangan, dan penunjang garap, yang eksis dalam perwujudan karya.

Di dalam konteks fungsi yang demikian, apabila setiap karya seni telah mampu mengkomunikasikan sesuatu, maka karya itu adalah karya yang mengandung kebenaran. Betapapun tidak akuratnya pesan-pesan yang dikomunikasikan dari karya itu, karena hakikat karya seni adalah multi-interpretasi, bukan mono-interpretasi sebagaimana harus terjadi pada komunikasi ilmu pengetahuan. Hal ini menunjukkan bahwa setiap karya seni yang mampu mengkomunikasikan gagasan yang dapat menstimulir pemahaman, penikmatan, dan penghayatan dari berbagai macam segi, maka karya itu adalah karya yang benar. Oleh karena itu, di sini dapat dikatakan bahwa kebenaran di dalam konteks fungsi penciptaan adalah korespondensi antara realitas empiris wujud artistik beserta pesan-pesan nilai yang dikandungnya dengan fungsi-fungsi seni sebagaimana didiskusikan di atas.

Kebenaran dalam konteks fungsi penciptaan adalah kebenaran pernyataan artistik yang mengandung materi pengetahuan, di mana pengetahuan itu berkorespondensi atau berhubungan dengan (1) kemampuan ekspresi artistik dalam menyalurkan energi manusia atau menghadirkan sesuatu

yang baru, (2) ekspresi artistik yang dapat menstimulir lahirnya kesenangan penghayatan, (3) fungsi teknis pemanfaatan dan penggunaan berbagai alat, medium, dan cara dalam perwujudan karya. Manakala pernyataan artistik dalam perwujudan karya berisi pengetahuan-pengetahuan sekurang-kurangnya salah satu dari ketiga hal di atas, maka secara fungsional pernyataan artistik itu dapat dikatakan benar. Boleh jadi, karya seni mengandung dan mengutamakan korespondensi semacam itu, selain adanya kebenaran yang bersifat konkret, individual dan spesifik dan memiliki kegunaan praktis, terutama bagi penciptanya, yang dalam epistemology disebut kebenaran pragmatik.

D. Kebenaran dalam Hubungan Pencipta dan Penggarap

Karya seni adalah ekspresi artistik{ XE "ekspresi artistik" } penuturan dari pengetahuan pencipta seni sesuai dengan perspektif artistik atau paradigma kreativitasnya. Ekspresi artistik itu dipilih dan ditentukan secara subjektif oleh pencipta sebagai satu-satunya pihak yang paling berhak menyatakan dan menentukan pilihannya. Di dalam berbagai karya seni, terutama dalam seni pertunjukan, dimungkinkan karya seni diekspresikan secara tunggal oleh seorang penggarap. Penggarap boleh jadi penciptanya sendiri, boleh jadi orang lain yang dipilih oleh penciptanya. Namun juga dapat diekspresikan secara kolektif, terdiri dari beberapa orang penggarap. Supanggah (2007: 149; 2009: 165) menyatakan bahwa penggarap di dalam karawitan tradisional adalah sangat menentukan hasil suatu penyajian karawitan.

Di dalam karya-karya seni yang diekspresikan oleh seorang penggarap, biasanya penggarap melakukan interpretasi secara soliter terhadap objek-objek garapnya. Di dalam karya seni yang diekspresikan secara bersama oleh beberapa orang yang mengekspresikan penuturan pengetahuan seorang pencipta seni, maka di dalam proses ekspresi artistik itu diperlukan suatu interaksi, yang harus mengeliminir sifat-sifat soliter. Karya-karya seni yang diekspresikan oleh kelompok penggarap tertentu yang secara sistemik saling melengkapi satu sama lain, sangat tampak bahwa ekspresi artistik yang diungkapkan adalah menyatakan paradigma pemikiran kreatif pencipta seni dalam satu kesatuan komunal. Jadi para penggarap dalam mengekspresikan

setiap karya selalu berinteraksi satu sama lain dalam rangka mencapai tujuan artistik tertentu.

Interaksi semacam itu, di sini disebut dengan interaksi artistik. Interaksi artistik memiliki prinsip-prinsip tertentu, yang derajat kebenarannya ditentukan oleh prinsip penciptaan seni yang dipilih oleh kreator atau pencipta seninya. Terkait dengan masalah interaksi artistik para penggarap, terdapat dua prinsip yang ikut menentukan hasil ekspresi karya seni. Prinsip pertama adalah prinsip interaksi naturalistik, prinsip keteraturan struktural, dan prinsip yang lain adalah prinsip arah perilaku artistik.

1. Prinsip Interaksi Naturalistik

Eksplanasi prinsip naturalistik{ XE "prinsip naturalistik" } mengenai aktivitas penggarap dalam berinteraksi di saat menggarap karya seni atau di saat menyatakan ekspresi artistik berpijak pada suatu anggapan tertentu. Anggapan yang mendasari prinsip itu adalah adanya sifat natural atau alamiah bahwa apabila setiap penggarap yang menafsirkan segala permintaan dan arahan pencipta seni untuk menyatakan sesuatu atau melakukan aktivitas tertentu di dalam karya sesuai dengan kemampuan dan karakter khas yang dimiliki secara individu. Para penggarap sesungguhnya memiliki arah sendiri untuk menyatakan sesuatu atau melakukan aktivitas tertentu. Arah itu ditentukan oleh keunikan karakter yang dimiliki oleh penggarap. Seperti dikatakan oleh Supanggah, (2007: 149-188; 2009: 180-228) bahwa pembentukan karakter unik individu *pengrawit* sebagai penggarap dalam karya-karya karawitan ditentukan oleh (1) *trah* atau aspek genetika, (2) pendidikan yang diikuti baik melalui jalur formal maupun informal, dan (3) lingkungan tempat mereka menyerap pengetahuan dan keterampilan teknis berkarawitan.

Uraian di atas menunjukkan bahwa sifat alamiah dan sifat individual itu dapat dicontohkan pada seseorang yang keturunan pengrawit dan/atau dalang, yang dapat dipastikan memiliki pengetahuan dan keterampilan teknis bermain gamelan. Alamiah pula jika seseorang yang telah mengikuti pendidikan baik melalui jalur pendidikan formal ataupun informal di bidang musik tertentu atau tari tertentu memiliki wawasan dan keterampilan teknis sedemikian rupa di

bidang musik atau tari tertentu. Seseorang yang tinggal dan hidup di lingkungan budaya musik yang mampu menumbuhkan pengetahuan dan keterampilan genre musik tertentu, adalah wajar jika ia memiliki pengetahuan dan keterampilan tentang genre musik itu, dan pengetahuan dan keterampilan itu juga merupakan sesuatu yang bersifat alamiah.

Pengetahuan dan keterampilan teknis bermusik yang bersifat alamiah itu, baik yang diperoleh melalui (1) *trah*, (2) pendidikan, dan (3) pengaruh lingkungan adalah individual. Setiap orang yang memiliki pengetahuan dan keterampilan teknis berolah seni melalui tiga jalan itu adalah sesuatu yang bersifat tunggal, khusus, dan pribadi. Pengetahuan dan keterampilan seseorang yang pada akhirnya digunakan untuk berperan sebagai penggarap adalah entitas yang ada sebagai sesuatu yang tersendiri, yang tidak dapat dibagi secara aktual dan secara konseptual tanpa kehilangan identitasnya. Itulah sebabnya, di dalam hubungan penggarap dan pencipta seni, terutama di dalam memahami eksistensi peran penggarap, berlaku prinsip yang akan menentukan bagaimana seorang pencipta seni (komposer, koreografer, sutradara, dst) memberi peran kepada setiap penggarap. Prinsip yang dimaksudkan itu adalah prinsip yang di sini disebut prinsip natural-individual.

Dikatakan demikian karena dasar aktivitas seorang pencipta seni di dalam memilih dan mengarahkan seorang *penggarap* untuk terlibat dalam menyatakan karya yang diciptakan adalah suatu pandangan tertentu tentang orang-orang atau individu-individu yang dipilihnya. Mereka, para penggarap adalah pemilik hakikat pengetahuan dan keterampilan artistik yang masing-masing mempunyai keunikan tersendiri yang bersifat sangat tipikal, kecuali dapat dikenali dengan perasaan kesenimananan. Pemilihan mereka untuk terlibat menjadi penggarap pada suatu proses penciptaan tidak lain adalah kesadaran pencipta seni atas keterampilan artistiknya yang mempunyai keunikan tersendiri dari segi-segi tertentu. Keterampilan artistik yang unik tersendiri itu menjadi bekal pencipta seni untuk dapat menciptakan karya melalui medium interaksi artistik yang diproduksi melalui aktivitas artistik para penggarap sehingga menghasilkan kualitas karya yang unik pula.

Sesungguhnya telah tergambar secara jelas bahwa keterampilan yang dimiliki dan ada di dalam diri seorang penggarap adalah disposisi karakter

yang ada di dalam individu penggarap yang hadir secara alamiah. Oleh karena itu, aktivitas penggarap dalam berinteraksi di saat menggarap suatu karya seni pada hakikatnya adalah produk disposisi karakter pengetahuan dan keterampilan artistik yang melekat (terkandung) secara alamiah pada setiap diri *penggarap*. Hal ini menunjukkan bahwa realitas alamiah ikut berperan menentukan sifat ekspresi seni yang dihasilkannya.

Di sisi lain, terdapat entitas-entitas yang tidak bersifat alamiah dan tidak individual yang ikut menentukan sifat ekspresi seni yang dihasilkan. Hal ini menandakan bahwa sifat alamiah bukan satu-satunya prinsip yang ikut menentukan hasil karya seni. Karya seni pada umumnya dan karya yang komunal pada khususnya bukan merupakan satuan artistik yang bersifat pribadi, yang hanya dikuatkan oleh karakter seorang individu. Setiap karya yang bercorak komunal pada hakikatnya diproduksi oleh individu-individu yang saling berinteraksi, dan interaksi itu memaksa setiap individu untuk tidak terisolasi, tidak terpisah secara artistik dan secara fisik dari kesatuan ekspresi yang dikehendaki oleh pencipta seni. Dalam perjalanan ekspresi selama proses pengekspresian karya seni itu berlangsung terjadi pergeseran-pergeseran komposisional ekspresi seni yang menjadi bingkai interaksi antar para penggarap. Pergeseran-pergeseran itulah yang tidak bersifat alamiah, dan tidak bersifat individual.

Dengan adanya entitas-entitas yang tidak bersifat alamiah dan individual yang ikut menentukan sifat ekspresi seni yang dihasilkan dalam penciptaan karya seni, tampak bahwa impuls-impuls alamiah dan individual yang dimanfaatkan pencipta seni sepenuhnya dapat digunakan sebagai acuan untuk mencapai kebenaran proses kreatif dalam penciptaan karya seni. Namun, kebenaran proses kreatif dalam penciptaan karya seni itu bukan terletak semata-mata pada kehadiran dan keterlibatan entitas-entitas bermacam impuls alamiah dan individual itu. Kebenaran penciptaan dalam lokus ini terletak pada kesesuaian antara (1) bagaimana kehendak pencipta seni dalam memanfaatkan impuls-impuls alamiah dan individual yang ada pada para penggarap, dengan (2) kenyataan interaksi antara berbagai impuls alamiah dan individual yang dimiliki oleh para penggarap, dan terjadi dalam proses pengekspresian karya seni oleh para penggarap.

Jadi, berdasarkan prinsip-prinsip kebenaran, dunia penciptaan karya seni tidak dapat menafikan fakta yang sangat penting dalam proses artistik. Fakta penting yang berperan menentukan kebenaran dalam penciptaan seni adalah adanya perilaku bervariasi dalam tindakan artistik di saat melaksanakan penggarapan ekspresi artistik oleh para penggarap, atau penyaji karya seni. Fakta penting itu adalah latar belakang artistik berdasar *trah*, pendidikan, dan lingkungan tempat mereka menyerap pengetahuan dan keterampilan teknis artistik sebagai modal interaksi, dan modal bertindak artistik untuk menyatakan ekspresi artistik dalam rangka memenuhi kehendak pencipta seni. Kebenaran artistik dapat dilihat berdasarkan kesesuaian fakta-fakta itu dengan kehendak pencipta seni menghadirkan fakta itu sebagai manifestasi ekspresi artistik.

2. Prinsip Keteraturan Struktural

Salah satu cara seniman pencipta merumuskan ekspresi artistik adalah merumuskan keteraturan aktivitas artistik{ XE "keteraturan aktivitas artistik" } kepada para penggarap yang hendak melaksanakan tugas untuk membantu menuturkan atau mengekspresikan ekspresi artistik. Hal ini menunjukkan bahwa sesungguhnya ekspresi artistik bagi para penggarap adalah perilaku artistik yang harus dipelajari terlebih dahulu. Keteraturan yang harus dipelajari terlebih dahulu itu didapat dari penjelasan pencipta seni (komposer, koreografer, sutradara, dst.). Keteraturan yang harus dipelajari itu menjadi keharusan para penggarap untuk secara taat mengikutinya.

Keteraturan itu adalah sesuatu yang bersifat struktural, karena keteraturan itu datangnya adalah dari putusan artistik seorang seniman pencipta. Putusan artistik itu merupakan hasil kegiatan utama seniman pencipta dalam mempelajari objek artistik dengan menggunakan perspektif atau paradigma yang ada pada dirinya. Jadi keteraturan itu adalah hasil pemikiran komposer dalam memandang dan memahami objek berdasarkan nilai logis dan metafisisnya. Oleh karena itu, keteraturan yang diajarkan atau dijelaskan seniman pencipta kepada para pembantunya (penggarap; musisi, *pengrawit*, penari, para aktor, crew panggung, dan crew film) adalah bentuk-bentuk pikiran dengan struktur esensial yang khas beserta ciri-cirinya yang niscaya.

Putusan itu memiliki struktur, dan putusan yang terstruktur itu disebut proposisi artistik. Wujud proposisi artistik adalah ungkapan artistik atau tanda inderawi dari suatu putusan artistik. Penjelasan ini menunjukkan bahwa ungkapan artistik atau struktur proposisi yang merupakan tanda inderawi dari suatu putusan artistik adalah memiliki struktur, terdiri dari tiga aspek eksistensial, yaitu (1) ungkapan artistik, (2) gagasan artistik, (3) acuan artistik. Ungkapan artistik dalam realitas pragmatik penciptaan karya seni adalah berbagai vokabuler artistik yang digunakan sebagai simbol ekspresi. Gagasan artistik adalah entitas transenden yang ada di dalam benak komposer atau pencipta seni sebagai pola nyata yang representasi eksistensialnya adalah belum sempurna. Sedangkan acuan adalah objek-objek yang menjadi prinsip pertama adanya gagasan dan ungkapan artistik. Objek-objek itu dapat berupa bahan dan/atau persoalan yang berupa relasi, sesuatu yang dikiaskan, yang disebut, yang dikelola, diolah, dan/atau yang dimanfaatkan dalam mewujudkan bentuk-bentuk ekspresi (Mish, 2003: 1045).

Sebagaimana dikatakan Mish (2003: 1266) ungkapan artistik dalam kenyataannya adalah berwujud simbol-simbol artistik, yang hakikatnya adalah tanda yang bersifat arbitrer. Sifat ini mengindikasikan bahwa hubungan antara tanda yang digunakan dalam karya seni untuk merepresentasikan garapan, elemen, relasi, atau kualitas karya seni dengan yang ditandai bersifat sewenang-wenang, atau berubah-ubah karena tak ada ketentuan hubungan secara pasti. Simbol adalah sesuatu yang berarti, yang memuat pengertian, atau yang mengesankan sesuatu yang lain karena alasan kemiripan hubungan, asosiasi, konvensi, kebiasaan, dan/atau kebetulan. Oleh karena itu, ungkapan artistik dalam suatu karya seni pada hakikatnya adalah tindakan atau hasil dari suatu tindakan para penggarap karya seni yang merepresentasikan sesuatu dalam kesadaran artistik yang telah dipelajari dari komposer.

Dalam proses penciptaan karya seni, gagasan artistik adalah entitas yang dipersepsi oleh seniman pencipta. Gagasan artistik memiliki kesetaraan pemahaman dengan beberapa pengertian, seperti pengertian tentang; (1) Ide, yang boleh jadi berlaku pada bayangan mental sebagai (a) rumusan sesuatu yang tampak, (b) diketahui atau diimajinasikan pada sebuah abstraksi murni, atau (c) sesuatu yang diasumsikan atau pula samar-samar dirasakan. (2)

Konsep, boleh jadi adalah ide yang dibentuk oleh pertimbangan dari suatu jenis atau macam (spesies atau genus) hal, atau macam-macam entitas yang lebih luas. (3) Konsepsi, yang maknanya sering dapat dipertukarkan dengan konsep, dan aksentuasi eksistensialnya cenderung berpusat pada proses aktivitas mental dalam mengimajinasikan dan memformulasikan suatu objek dari pada hasil imajinasinya. (4) Pemikiran, yaitu aktivitas intelek yang mengesankan, menganjurkan, mengusulkan, atau mendorong lahirnya suatu hasil tertentu dari suatu pencerminan, penalaran, atau perancangan ketimbang sekedar membayangkan. (5) Maksud, yaitu sesuatu yang mengesankan, menganjurkan, mengusulkan, atau mendorong ide untuk tidak memecahkan hal yang dipikirkan dengan melakukan analisa atau pemeriksaan secara teliti atau refleksi dan mendorong munculnya satu pemecahan persoalan. Terakhir adalah pengertian tentang (6) impresi, yaitu sesuatu yang terkait dengan ide dan maksud yang dengan seketika menghasilkan sesuatu dari beberapa stimulasi pengalaman indera (Mish, 2003: 615). Hakikat pengertian tentang semua itu adalah segala hal yang eksis di dalam pikiran sebagai suatu representasi pemahaman terhadap sesuatu atau sebagai formulasi terhadap suatu rancangan untuk mewujudkan sesuatu. Oleh karena itu, hakikat konsep artistik adalah konstruk artistik yang eksis di dalam pikiran seniman pencipta, representasi pemahaman dan formulasi rancangan artistik yang hendak diwujudkan ke dalam karya seni.

Sedangkan acuan adalah sumber-sumber penciptaan seni, terutama adalah sumber yang berhubungan dengan bahan dan/atau persoalan yang berupa relasi, sesuatu yang dikisahkan, sesuatu yang disebut, dan/atau sesuatu yang dikelola, diolah, atau dimanfaatkan (Mish, 2003: 1045). Acuan adalah sesuatu yang dapat menjadi indikasi atau dapat dipahami oleh para penggarap (musisi, *pengrawit*, penari, aktor, crew panggung, dan crew film) yang dalam hubungannya dengan pencipta seni sebagai sumber informasi artistik yang mendasari lahirnya gagasan penciptaan. Pemahaman terhadap sumber informasi yang menjadi dasar lahirnya penciptaan karya itu dapat membantu para penggarap untuk mengenal denotasi dan konotasi interpretative makna intrinsik beserta pilihan idiom yang hendak digunakan sebagai ungkapan artistik suatu karya seni. Pemahaman terhadap sumber informasi atau acuan itu

boleh jadi bersifat spekulatif, maka pemahaman itu bukan pemahaman yang bersifat objektif melainkan pemahaman yang cenderung bersifat subjektif. Wujud proposisi artistik yang terstruktur berikut penggunaannya hanya dapat dipahami oleh para penggarap secara subjektif, berdasarkan konsensus. Kebenaran seperti ini akan selalu terjadi di setiap karya seni yang penggarapannya bersifat kolektif, dan dalam konteks ini kebenaran yang berlaku adalah keteraturan berdasar konsensus. Oleh sebab itu hakikat karya seni yang bersifat komunal selalu bersifat struktural-konsensus.

3. Prinsip Arah Perilaku Artistik

Proses yang sangat menentukan hasil penciptaan karya seni adalah sosialisasi ide. Sosialisasi ide itu diperlukan, karena sosialisasi ide inilah satu-satunya jalan untuk mengorganisir partisipasi para penggarap karya seni dalam mengekspresikan ungkapan artistik. Partisipasi para penggarap ini perlu diorganisir karena para penggarap terdiri dari individu-individu yang masing-masing memiliki sifat alamiah, yang harus eksis bersama individu lain dalam suatu kelompok. Partisipasi itu perlu diorganisir, karena berkenaan dengan ide pragmatik-aplikatif, hasil terjemahan atau hasil pengolahan dari keyakinan dasar, konsep, model, dan metode yang menjadi gagasan pencipta kepada seluruh penggarap yang terlibat.

Sosialisasi ide adalah arahan-arahan yang mengungkapkan cara di mana para penggarap mempelajari perilaku artistik tertentu yang diharapkan dapat diwujudkan ke dalam ekspresi artistik sebagai manifestasi "diri" pencipta seni sekaligus "diri" dari para penggarap yang berpartisipasi. Karya seni dari sudut pandang ini dapat dibedakan satu sama lain berdasarkan perilaku artistik para penggarapnya yang diarahkan oleh para penciptanya. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku artistik adalah bagian dari perspektif pencipta dan/atau bagian dari paradigma suatu penciptaan karya seni yang diterapkan penciptanya.

Dalam setiap karya seni, karya satu dengan karya yang lain dapat dibedakan realitas eksistensialnya. Pembedaan itu dapat dilakukan berdasarkan identifikasi dari perilaku artistik para penggarapnya. Para penggarap di dalam karya yang lain, meskipun semuanya adalah karya seorang komposer, koreografer, dan sutradara tertentu adalah orang-orang yang berfikir dan

berperilaku berbeda satu sama lain karena aturan-aturan artistik yang digunakan sebagai acuan untuk menyatakan perilaku artistik berbeda. Dengan demikian dapat dipahami bahwa keteraturan artistik adalah titik pijak bagi para penggarap untuk memahami apa yang dikehendaki oleh komposer, koreografer, dan sutradara, tanpa perlu memahami keyakinan dasar, konsep, model, dan metode yang dipikirkan oleh komposer sebagai pencipta karya seni.

Aturan-aturan yang hakikatnya bersifat struktural itu di mata para penggarap adalah penentu arah capaian artistik yang membingkai bagaimana para penggarap harus berperilaku dan berfikir dalam berekspresi di atas pentas. Para penggarap tidak akan pernah peduli dengan paradigma yang membuat komposer memberikan arahan dan segala macam aturan yang harus mereka penuhi. Bagi para penggarap, kejelasan rancang bangun struktural suatu karya dan berbagai konsensus lebih penting dari pada paradigma yang ada di benak seorang pencipta seni (komposer, koreografer, dan sutradara). Oleh karena itu, sifat struktural-konsensus dari suatu karya seni pada hakikatnya adalah arah perilaku artistik yang diformulasikan pencipta seni, yang harus dipelajari dan diwujudkan oleh para penggarap yang membantu seorang komposer.

E. Macam Kebenaran dalam Penciptaan Seni

Pada prinsipnya, kebenaran dalam dunia seni bukan persoalan primer, melainkan sekunder. Sebab, yang menjadi orientasi utama penciptaan karya seni adalah menggarap nilai-nilai. Di antara tiga denotasi nilai yaitu kebaikan, keindahan, dan kebenaran, yang paling menjadi pusat perhatian seniman dalam berkarya adalah keindahan. Jadi, setiap karya seni dapat dikatakan memiliki kandungan kebenaran manakala karya itu memang benar-benar menyajikan dan/atau mengekspresikan keindahan. Namun, tidak berarti kebenaran sama sekali tidak menjadi koncern seniman dalam penciptaan karya seni. Koncern itu ada tetapi berposisi sekunder, tidak menjadi wacana utama. Eksistensi kebenaran hadir hanya ketika seniman pencipta berfikir mengenai konsep karya seni yang hendak diciptanya. Konsep pada dasarnya adalah keputusan seniman pencipta mengenai formulasi ide dasar untuk dimanifestasikan ke dalam bentuk karya. Oleh karena itu, kebenaran yang ada cenderung merupakan koherensi antara gagasan abstrak yang berupa definisi atau

formulasi ide dasar untuk dimanifestasikan ke dalam bentuk karya dengan pengertian-pengertian yang mendasari lahirnya formulasi ide dasar penciptaan.

Meski berposisi sekunder, eksistensi kebenaran di dalam penciptaan seni tidak semata-mata berputar di sekitar gagasan seniman dalam formulasi ide dasar penciptaan semata. Kebenaran juga berada dalam lokus metodologi penciptaan yang digunakan sebagai dasar merumuskan dan menerapkan metode dalam praktek penciptaan. Meningat metodologi adalah substansi logis yang digunakan sebagai dasar merumuskan dan menerapkan metode dalam praktek penciptaan, maka metodologi bukan semata-mata persoalan cara atau metode. Utamanya adalah metode yang dirumuskan dan didefinisikan untuk mencapai tujuan penciptaan seni. Metodologi di sini adalah pemikiran yang digunakan sebagai dasar untuk melakukan pemilihan metode beserta argumentasi logis dalam menentukan metode-metode, baik berupa prinsip dan prosedur dalam penciptaan seni secara teratur. Oleh karena itu, metodologi penciptaan seni dalam konteks ini lebih tepat dipahami sebagai prinsip-prinsip dari sistem teratur dalam penciptaan seni. Hal yang penting dalam dunia penciptaan seni adalah setiap seniman pencipta memiliki prinsip dan sistem teratur sesuai dengan subjektivitasnya sendiri. Oleh karena itu, kebenaran yang eksis di tingkat metodologi biasanya bersifat pragmatis. Sebab, unsur-unsur dalam prinsip dan sistem yang teratur itu memenuhi kriteria fungsional atau tidak memenuhi kriteria fungsional dalam kehidupan praktis penciptaan seni.

1. Kebenaran dalam Lokus Wujud Karya Seni

Wujud karya seni adalah realitas empiris, manifestasi konsep yang eksis di dalam pemikiran seniman pencipta. Wujud karya juga dapat dikatakan sebagai hasil penuturan dari putusan seniman dalam memikirkan penciptaan karya yang digagasnya. Wujud karya adalah ekspresi nilai-nilai yang dibingkai dengan wujud dan teknik artistik yang dipikirkan dan digagas seniman pencipta karya seni. Seniman pencipta di dalam proses berfikir selalu melakukan penafsiran terhadap objek. Seniman pencipta juga melakukan pengolahan objek, dan dalam pengolahan itu ia menentukan materi garap, sarana garap, dan perabot atau piranti garap yang digunakan. Seniman pencipta berdasarkan materi, sarana, dan perabot garap yang menjadi pilihan subjektifnya

mempertimbangkan dimensi-dimensi praktis dari sisi *kepenak-ora kepenak*, dan *mungguh-ora mungguh* atau kepatutan dan ketidakpatutan suatu bentuk artistik sebagai medium ungkap artistik.

Kebenaran di lokus ini pada dasarnya berkenaan dengan konsistensi, koherensi, dan/atau ketepatan antara; (1) konsep yang digagas dengan wujud yang dihasilkan atau tidak, (2) penggunaan materi garap, sarana garap, dan perabot atau piranti garap yang digunakan dengan kompetensi-kompetensi yang terlibat mengolah materi garap, sarana garap, dan perabot atau piranti garap, dan (3) apakah pengelolaan materi, sarana, dan perabot garap yang digunakan dapat menghasilkan realitas artistik yang *kepenak*, dan yang *mungguh* atau tidak.

Bentuk kebenaran terkait dengan hubungan antara konsep yang digagas seniman pencipta dengan wujud karya seni yang dihasilkan pada dasarnya adalah menggunakan bentuk kebenaran maknawi dan kebenaran performatif. Hakikat kebenaran maknawi dalam konteks ini adalah kebenaran yang memiliki denotasi dan konotasi makna, yang secara arbitrer dihubungkan sendiri oleh seniman pencipta antara konsep atau gagasan karya dengan wujud karyanya. Adapun hakikat kebenaran performatif adalah kebenaran suatu pernyataan artistik yang sungguh-sungguh dinyatakan, dilakukan, dan dipertunjukkan dari asumsi dasar, konsep, model, dan metode yang dipikirkan seniman pencipta ke dalam kenyataan wujud karya.

2. Kebenaran dalam Fungsi Penciptaan

Kebenaran di lokus ini adalah entitas yang secara spesifik dicoba, dimanfaatkan, atau digunakan seniman pencipta untuk menegaskan atau memperjelas stimulasi kesenangan dan nilai-nilai yang hendak dicapai seniman pencipta. Oleh karena itu, kebenaran di lokus ini adalah sifat hubungan dan sifat pragmatik pengetahuan konseptual yang dirumuskan seniman pencipta dengan pengolahan bahan, perabot, sarana, pertimbangan, dan penunjang garap yang eksis dalam perwujudan karya. Kebenaran di lokus ini adalah sifat hubungan dan sifat pragmatik itu yang mampu menegaskan atau memperjelas stimulasi kesenangan dan nilai-nilai yang hendak dicapai seniman pencipta.

Kebenaran dalam kaitannya dengan perspektif seniman pencipta adalah kebenaran dalam konteks hubungan karya seni dengan kesadaran, kepercayaan atau keyakinan, kehendak, dan pertimbangan subjektif seniman pencipta. Terutama adalah kesadaran, kepercayaan atau keyakinan, kehendak, dan pertimbangan yang menjadi dasar menggerakkan narasi-narasi objektif dalam melakukan interpretasi terhadap pengertian-pengertian tertentu atas suatu objek yang tergelar di depan kesadaran diri pribadinya.

Pertimbangan subjektif adalah pertimbangan yang acuannya dari pengetahuan dan perasaan pribadi seniman pencipta sendiri, dan bukan dari sumber-sumber yang objektif. Pertimbangan ini berkenaan dengan pengalaman-pengalaman berupa pencerapan-pencerapan, persepsi-persepsi, reaksi-reaksi, riwayat-riwayat, dan keistimewaan-keistimewaan pribadi individu seniman pencipta, sehingga *teba* unsur-unsurnya tak terhingga.

Teba unsur-unsur subjektif bagi seniman pencipta adalah sangat luas. Tidak ada ukuran kualitatif dan kuantitatif mengenai keluasan kesadaran, keyakinan, dan kehendak individu seniman pencipta. Mengingat hasil interpretasi terhadap pengertian-pengertian terhadap objek yang tergelar di depan kesadarannya sangat ditentukan oleh hubungan dari berbagai unsur yang begitu luas itu, maka *teba* kebenaran yang dimungkinkan pun juga tidak terbatas pula keluasannya. Bentuk-bentuk kebenaran (1) korespondensi, (2) koherensi, dan (3) pragmatis, secara induktif dan deduktif sangat besar kemungkinannya berlaku dan diterapkan dalam dunia penciptaan seni. Ini mengindikasikan bahwa melalui penalaran yang bertolak dari pengertian-pengertian yang bersifat khusus ke pemahaman yang bersifat umum dan penalaran yang mempresentasikan implikasi-implikasi logis menjadi eksplisit dari pernyataan-pernyataan atau premis-premis tertentu dapat dilahirkan kebenaran (1) korespondensi, (2) koherensi, dan (3) pragmatis di dalam proses, kegiatan, dan metode penciptaan seni.

Persoalan penting yang terkait dengan sifat penalaran seniman pencipta adalah tidak ada jaminan bahwa setiap individu pencipta seni dalam melakukan penalaran menerapkan penalaran yang bersifat induktif atau deduktif secara tegas. Tidak ada pula jaminan seniman pencipta menginterpretasi, memahami pengertian-pengertian suatu objek dan merumuskan konsep, model atau

rancangan karya, dan juga metode penciptaan menggunakan bentuk kebenaran tertentu. Namun, manakala individu seniman pencipta menentukan pilihan, maka pilihan itu diperlakukan sebagai suatu prinsip yang diterima tanpa syarat. Dengan demikian, pilihan yang telah ditentukan itu menjadi acuan utama dalam menentukan denotasi dan konotasi kebenaran yang harus diberlakukan dalam karya seni yang dicipta berdasar pilihan paradigmatiknya. Seniman pencipta bersungguh-sungguh dengan berbagai kemungkinan alasan yang menjadi acuan, sehingga mampu melahirkan kesan bahwa tak seorangpun mampu meragukan prinsip penciptaan yang diterapkannya.

F. Kebenaran Artistik

Prinsip penciptaan yang diterima tanpa syarat, dan diterapkan dalam penciptaan seni adalah kebenaran artistik. Eksistensi kebenaran ini didukung oleh kebenaran (1) korespondensi, (2) koherensi, dan (3) pragmatis, antara; (1) konsep yang digagas dengan wujud yang dihasilkan, (2) penggunaan materi, sarana, dan perabot atau piranti garap yang digunakan dengan kompetensi-kompetensi yang terlibat mengolah garap, dan (3) apakah pengelolaan materi, sarana, dan perabot garap yang digunakan dapat menghasilkan realitas artistik yang *kepenak*, dan yang *mungguh* atau tidak.

Eksistensi kebenaran penciptaan seni atau kebenaran artistik ditentukan oleh *teba* keluasan kualitatif dan kuantitatif unsur-unsur subjektif yang ada di dalam diri seniman pencipta. Unsur-unsur subjektif itu meliputi kesadaran, keyakinan, dan kehendak individu seniman pencipta yang tidak memiliki dasar ukuran kualitatif dan kuantitatif. Kebenaran jenis ini tersebar di berbagai lokus di antaranya di dalam hubungan antar (1) rancangan karya, (2) konsep karya, (3) metodologi penciptaan, (4) wujud karya, dan (5) fungsi penciptaan.

Kebenaran artistik yang tersebar di berbagai lokus itu pada hakikatnya adalah deskripsi standar segi-segi material dan immaterial dalam aktivitas penciptaan seni. Wujudnya dapat berupa korespondensi antara proposisi artistik dengan konsep, model (rancangan karya), dan metode yang digunakannya. Kebenaran artistik juga amat sangat bersifat relatif, karena dibentuk oleh kesadaran, keyakinan, dan kehendak individu seniman pencipta yang tidak memiliki dasar ukuran kualitatif dan kuantitatif. Mengingat orientasi

utama setiap penciptaan karya seni adalah nilai-nilai non-kebenaran, maka kebenaran artistik juga mencakup pengakuan kebenaran terhadap aksentuasi kepatutan dan comfortabilitas hasil karya.

BAB III

PARADIGMA PENCIPTAAN SENI

A. Seniman dan Paradigma

Seorang seniman dalam berkarya seni pada dasarnya memiliki *adeg-adeg*, prinsip, konsepsi yang diidealkan sendiri untuk menyatakan nilai yang diyakini. Semua itu adalah sarana untuk menyatakan nilai yang diyakini seniman pencipta untuk diekspresikan. *Adeg-adeg*, prinsip, konsepsi yang diidealkan untuk diekspresikan itu, di sini disebut paradigma.

Menurut Kuhn{ XE "Kuhn" } (1970), ilmuwan bekerja dengan paradigma. Tentu saja, seniman dalam bekerja juga menggunakan paradigma pula. Paradigma yang digunakan ilmuwan itu memungkinkan ilmuwan memecahkan berbagai kesulitan yang muncul dalam rangka ilmunya. Umumnya setiap ilmuwan menggunakan paradigma yang dipilih sesuai dengan kebutuhan, dengan pertanyaan yang diajukannya, dan dengan jawaban yang hendak diraihinya.

Sebagaimana terjadi di dalam diri seorang ilmuwan, seorang seniman ketika berkarya juga menggunakan paradigma tertentu. Paradigma yang dipilih sesuai dengan kebutuhannya sendiri, sesuai dengan kehendak ekspresi yang hendak diajukan, dan sesuai dengan bentuk artistik yang diyakininya mewakili kehendak nilai yang mau diekspresikannya. Paradigma itu memungkinkan seniman mengatasi berbagai alternatif pilihan artistik yang muncul dalam proses penciptaan yang dilakukannya.

Hakikat paradigma{ XE "Hakikat paradigma" } adalah perspektif, sedangkan perspektif adalah suatu 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.

Di dalam kegiatan keilmuan, paradigma dapat dipahami sebagai dasar untuk menyeleksi problem-problem, kategori-kategori, tipe-tipe, karakter-

karakter, sifat-sifat, dan pola-pola yang terkandung di dalam suatu objek material. Di dalam kegiatan penciptaan seni paradigma juga berguna sebagai dasar untuk memilih dan menentukan kategori-kategori, tipe-tipe, karakter-karakter, sifat-sifat, dan pola-pola artistik yang hendak digunakan sebagai konsep medium maupun konsep wacana ungkapan seni. Jadi, paradigma melekat di dalam praktek-praktek ilmiah dan praktek-praktek penciptaan seni. Tiada penelitian ilmiah tanpa paradigma, dan juga tiada penciptaan seni tanpa paradigma pula.

Hakikat paradigma dengan penelitian ilmiah, dan juga paradigma dengan penciptaan seni adalah ibarat dua sisi dari satu keping mata uang. Satu sama lain tidak dapat dipisahkan. Pemisahan hanya akan menghilangkan hakikat nilai keping mata uang itu sendiri. Mata uang yang kehilangan nilai tidak dapat digunakan, hilang maknanya sebagai uang. Hubungan paradigma dengan penelitian ilmiah, dan paradigma dengan penciptaan seni juga demikian. Pemisahan terhadap keduanya akan menghilangkan makna hakikatnya sebagai penelitian ilmiah dan sebagai kegiatan penciptaan seni.

B. Konstruksi Paradigma

1. Acuan Pemahaman

Untuk memahami konstruksi paradigma, perlu dilihat pemikiran Ahimsa-Putra { XE "Ahimsa-Putra" } (2007; 2008) mengenai paradigma atau kerangka berfikir ilmiah dalam ilmu sosial-budaya. Pemikiran itu dapat dijadikan model untuk melihat kerangka berfikir artistik seniman pencipta dalam mencipta karya seni. Konsepsi Ahimsa-Putra dapat diadopsi dan diadaptasi untuk menjelaskan bangunan kerangka berfikir seniman dalam mencipta karya seni.

Adopsi dan adaptasi itu dapat dilakukan karena proses ilmiah mirip dengan proses artistik. Proses ilmiah adalah proses penelitian ilmiah dengan prosedur, persyaratan, dan asas-asas sebagaimana digunakan para ilmuwan dalam menghasilkan pengetahuan atau ilmu pengetahuan baru. Proses artistik adalah proses penciptaan seni dengan prosedur, persyaratan, dan asas sebagaimana digunakan para seniman dalam menghasilkan karya seni.

Proses ilmiah menggunakan rangkaian tahap-tahap penalaran sebagai proses berpikir sistematis untuk memperoleh kesimpulan berupa pengetahuan ilmiah. Proses artistik adalah aktivitas yang menggunakan rangkaian tahap-tahap penalaran sebagai proses berfikir sistemik untuk menghasilkan formula bentuk artistik yang diwujudkan secara empiris. Keduanya memiliki persamaan dan perbedaan. Kesamaannya terletak pada tujuannya, yaitu menemukan dan mewacanakan sesuatu. Perbedaannya, terletak pada prosedur dan produk temuan serta “wadah” wacananya. Proses ilmiah ditujukan untuk menemukan dan mewacanakan kebenaran sesuai perspektif yang dipilih ilmuwannya. Proses artistik ditujukan untuk menemukan dan mewacanakan salah satu atau gabungan dari dua atau tiga entitas nilai, yaitu kebaikan, keindahan, dan kebenaran sesuai perspektif yang dipilih senimannya.

Menurut Ahimsa-Putra (2007: 8; 2008: 6-7) unsur-unsur pokok paradigma ilmu sosial-budaya adalah (1) asumsi-asumsi dasar, (2) nilai-nilai, (3) model, (4) masalah-masalah yang ingin diselesaikan atau dijawab, (5) konsep-konsep, (6) metode penelitian, (7) metode analisis, (8) hasil analisis, dan (9) etnografi atau representasi. Jadi, paradigma dalam ilmu sosial budaya sebagai acuan berfikir untuk memahami paradigma seniman dalam berkarya meliputi sembilan unsur. Unsur-unsur itu sebagaimana telah di sebut di atas adalah (1) sumsi-asumsi dasar, (2) nilai-nilai, (3) model, (4) masalah-masalah yang ingin diselesaikan atau dijawab, (5) konsep-konsep, (6) metode penelitian/metode pengumpulan data, (7) metode analisis, (8) hasil analisis, (9) etnografi atau representasi. Paradigma dalam penciptaan seni sesungguhnya mirip dengan paradigma dalam penelitian ilmu sosial budaya. Beberapa unsur ada yang sama, namun ada pula beberapa unsur yang berbeda.

2. Unsur-unsur Paradigma Seniman dalam Berkarya

Seniman pencipta dalam berkarya seni juga menggunakan paradigma. Paradigma penciptaan seni sebagaimana paradigma pada ilmu sosial-budaya juga mengandung unsur-unsur yang mirip. Setiap penciptaan seni, atau setiap seniman dalam mencipta karya tidak dapat dipisahkan dari beberapa unsur yang menentukan kualitas dan wujud karya yang dicipta. Seniman tidak dapat dipisahkan dengan unsur (1) nilai-nilai, baik itu merupakan nilai intrinsik

maupun nilai ekstrinsik suatu objek. Objek yang dimaksud boleh jadi adalah berbagai entitas yang tergelar dihadapan inderanya dan/atau entitas yang tergelar di hadapan pemikiran, penalaran dan kesadarannya.

Unsur lain yang ikut berperan menentukan bobot dan bentuk karya adalah (2) keyakinan dasar pencipta terhadap objek. Wujud keyakinan dasar adalah keadaan pikiran di mana terdapat kepercayaan akan nilai dari suatu objek yang dapat diangkat menjadi ide karya. Keyakinan juga dapat berupa perasaan bahwa suatu objek yang ditemui adalah sesuatu yang nyata, indah, baik, dan benar. Wujud keyakinan boleh jadi adalah persetujuan intelektual seorang seniman terhadap nilai dari suatu objek yang diangkat menjadi ide karya, tanpa sebelumnya dilakukan pembuktian bahwa objek itu adalah indah, baik, dan benar. Jadi, keyakinan dasar adalah nilai-nilai yang ditekankan untuk diekspresikan sebagai ide penciptaan.

Unsur berikutnya adalah (3) keinginan seniman untuk berkarya agar menghasilkan sesuatu yang bernilai. Keinginan seniman ini berisi maksud, tujuan, kecenderungan, dan kehendak untuk mengadakan sesuatu yang sebelumnya belum pernah ada. Konsekuensinya seniman berusaha menjalankan tindakan artistik yang bersifat spesifik untuk mencapai maksud, tujuan, dan kecenderungan yang diidamkannya. Unsur ini telah menunjukkan bahwa sesungguhnya seniman pencipta sebelum melakukan tindakan berkarya telah memiliki (1) kesadaran untuk mengerti makna dan maksud apa yang hendak dikerjakan dan dihasilkan, dan (2) kesadaran untuk mengarahkan secara konatif⁵ nilai-nilai yang hendak diekspresikan.

Kemudian, unsur berikutnya adalah (4) model, yang ada di angan-angan seniman dalam mengimajinasikan sesuatu yang hendak dicipta. Jadi model adalah seperangkat rancangan konstruksi artistik yang telah merepresentasikan bentuk, tekstur, dan/atau warna secara imajiner dari dunia nyata realitas artistik yang dibayangkan seniman. Boleh jadi model telah memuat secara imajiner berbagai aspek kreatif yang relevan secara lengkap, namun boleh jadi hanya memuat beberapa aspek saja. Sebab, barangkali model

⁵ Aspek keinginan dari suatu kesadaran, yang berupa kecondongan, dorongan, atau daya yang mendorong menuju suatu tindakan sehingga menjad tindakan sukarela yang sengaja diarahkan kepada sesuatu yang diinginkan.

hanyalah kerangka dasar yang hanya tersimpan di dalam kesunyian budi seniman pencipta.

Unsur selanjutnya dari paradigma penciptaan seni adalah (5) konsep. Istilah ini secara umum dapat dipahami sebagai pemikiran, ide, atau gagasan yang memiliki derajat kekongkretan atau abstraksi, dan ini digunakan seniman dalam pemikiran abstrak. Isi konsep dalam penciptaan seni adalah pemikiran atau ide, bukan rancangan konstruksi artistik yang diimajinasikan, yang muncul dari persep (hasil persepsi) atau penginderaan. Konsep memberikan gambaran atau menunjuk proses kegiatan penalaran dan/atau hasilnya. Di dalamnya terkandung penjelasan-penjelasan interpretatif terhadap suatu rancangan artistik yang telah dibayangkan seniman. Jadi, konsep pada hakikatnya adalah elaborasi konseptual terhadap rancangan artistik yang terwujud dalam model. Elaborasi yang bersifat interpretative itu adalah hasil dari dialog batin yang menggunakan ide-ide abstrak yang sama sekali tidak bersifat fiktif, yang membahas sesuatu yang ada realitasnya.

Setelah unsur konsep, unsur berikutnya adalah (6) metode. Istilah ini secara harfiah menggambarkan jalan, prosedur, atau cara bagaimana totalitas artistik yang terbayang dalam model dan konsep dapat dikonstruksi. Metode berkaitan dengan aspek formal, yaitu aspek sifat keteraturan susunan artistik yang melekat dalam karya seni yang dibayangkan dan hendak dicipta. Jadi aspek formal metode adalah gambaran yang bersifat bentuk atau susunan artistik karya seni yang dibayangkan dan hendak dicipta. Metode berkaitan dengan bentuk, kerangka, dan struktur artistik, karena bentuk, kerangka, dan struktur artistik adalah dasar yang sangat penting bagi determinasi dan pembedaan, sehingga dapat menjadi karakter yang istimewa. Metode meliputi dua tahap, yaitu (6.a) metode untuk mengembangkan konsep, dan (6.b) metode untuk mewujudkan konsep.

Unsur yang terakhir dari paradigma penciptaan seni adalah (8) karya seni sebagai hasil operasional dari pengembangan dan/atau penggarapan nilai-nilai, keyakinan dasar, keinginan untuk berkarya, model, konsep dan metode yang digunakan oleh seniman pencipta. Karya seni adalah realitas empiris, yang secara simbolik telah memiliki kandungan makna tertentu. Makna simbolik karya seni terkait dengan maksud seniman pencipta. Namun, karena

sifat karya seni adalah *multi-interpretable*, maka tidak menutup kemungkinan dapat dimaknai lain, selain makna yang dimaksudkan oleh seniman penciptanya.

Jadi, unsur-unsur pokok paradigma{ XE "unsur-unsur pokok paradigma" } penciptaan seni adalah (1) nilai-nilai, (2) keyakinan dasar, (3) kehendak berkarya, (4) model, (5) konsep, (6) metode pengembangan konsep, (7) metode penerapan konsep, (8) karya seni. Beberapa aspek menggunakan istilah yang sama dengan unsur-unsur paradigma dalam ilmu sosial-budaya. Namun isi konsepsi atau pengertian istilah yang sama itu mengandung perbedaan pengertian ketika digunakan sebagai unsur paradigma dalam penciptaan seni. Oleh karena itu, unsur paradigma ilmu sosial-budaya dan paradigma penciptaan seni jika dibandingkan seperti sama saja. Namun, keduanya memiliki perbedaan signifikan. Berikut adalah table yang berisi perbandingan unsur-unsur paradigma ilmu sosial-budaya dan paradigma penciptaan seni.

Paradigma Ilmu Sosial Budaya	Paradigma Penciptaan Seni
1. Asumsi-asumsi dasar	1. Nilai-nilai
2. Nilai-nilai	2. Keyakinan dasar
3. Model	3. Keinginan berkarya
4. Masalah-masalah yang ingin diselesaikan atau dijawab	4. Model
5. Konsep-konsep	5. Konsep
6. Metode penelitian	6. Metode
7. Metode analisis,	7. Metode pengembangan konsep
8. Hasil analisis	8. Metode penerapan konsep
9. Etnografi atau representasi	9. Karya seni sebagai hasilnya.
(Sumber: (Ahimsa-Putra, 2007: 8; 2008: 6-7)	

Diagram 3.1
Perbandingan Unsur Paradigma
Ilmu Sosial Budaya dan Penciptaan Seni

3. Perbedaan dan Kesamaan Unsur Paradigma Ilmu Sosial Budaya dan Penciptaan Seni

Unsur pertama paradigma ilmu sosial-budaya adalah asumsi dasar, sedang unsur pertama paradigma penciptaan seni adalah nilai-nilai yang terkandung di dalam objek. Asumsi dasar sebagaimana penjelasan Ahimsa-Putra (2007:8) adalah “pandangan-pandangan mengenai suatu hal (bisa benda, ilmu pengetahuan, tujuan sebuah disiplin, dan sebagainya) yang tidak dipertanyakan lagi kebenarannya”. Nilai-nilai dalam penciptaan seni tidak

dapat dipisahkan dengan objek yang menjadi fokus perhatian seniman pencipta.

Unsur kedua paradigma ilmu sosial-budaya adalah nilai-nilai sedangkan unsur kedua paradigma penciptaan seni adalah keyakinan dasar. Unsur kedua paradigma penciptaan seni ini memiliki kemiripan dengan unsur pertama paradigma ilmu sosial-budaya, yaitu asumsi-asumsi dasar. Keyakinan dasar dalam paradigma penciptaan karya seni adalah persetujuan baik secara intelektual maupun secara perasaan bahwa objek tertentu memiliki kualitas tertentu terkait dengan nilai-nilai keindahan, kebaikan, dan/atau kebenaran tanpa terlebih dulu dilakukan pembuktian. Persetujuan secara intelektual dan secara perasaan itu adalah ide-ide yang memiliki potensi dan daya pragmatis untuk dikembangkan menjadi karya seni.

Nilai-nilai dalam penciptaan seni tidak dapat dipisahkan dengan objek yang menjadi fokus perhatian seniman pencipta. Oleh karena itu, dalam kaitannya dengan nilai-nilai, bagi seorang pencipta seni dalam bertemu dengan suatu objek, akan selalu memandang objek diyakini memiliki (1) “kualitas” yang dapat disukai, diinginkan, bermanfaat, dan dapat menjadi objek suatu kepentingan tertentu. Seniman pencipta juga dapat meyaakini objek yang menjadi fokus perhatiannya memiliki (2) “keistimewaan” yang dihargai sebagai kebaikan.

Nilai yang diyakini seniman pencipta adalah nilai artistik yang melekat di balik objek. Nilai artistik itu berupa nilai instrumental maupun nilai intrinsik yang ada di dalam objek. Nilai instrumental dalam hal ini adalah (1) nilai yang dimiliki suatu objek artistik tertentu yang diyakini dapat menghasilkan sesuatu yang diinginkan, dan (2) nilai yang dimiliki oleh objek artistik tertentu sebagai alat untuk menghasilkan sesuatu yang diinginkan. Nilai intrinsik dalam kaitannya dengan objek yang diyakini memiliki nilai artistik adalah tujuan artistik yang hendak dicapai dan dicita-citakan oleh seniman penciptanya.

Nilai artistik suatu objek yang menimbulkan keyakinan tertentu seorang pencipta seni adalah potensinya sebagai nilai instrumental yang dibayangkan dapat menghasilkan konstruk artistik baru. Bayangan mengenai konstruk artistik baru itu terkait dengan kemungkinan-kemungkinan entitas garap, baik

materi garap, sarana garap, maupun perabot garap yang dapat diterapkan dalam objek itu.

Unsur ketiga pada paradigma ilmu sosial budaya adalah model. Unsur ketiga penciptaan seni adalah keinginan berkarya. Hakikat keinginan berkarya adalah suatu maksud untuk menyajikan konsepsi artistik tertentu, mengadakan realitas artistik yang sebelumnya belum pernah ada. Keinginan itu merupakan kehendak untuk menyampaikan nilai-nilai yang dianggapnya *wigati*, penting, perlu dihayati dan disadari. Keinginan itu adalah upaya untuk menyajikan harkat dan kualitas suatu objek, dengan simbol yang disukai, sehingga menimbulkan persepsi makna yang diinginkan, berguna, dan dapat menjadi objek kepentingan. Jadi, keinginan berkarya pada hakikatnya adalah suatu maksud untuk mengekspresikan, menuturkan, dan/atau menyajikan realitas simbolik yang memiliki kandungan makna kebaikan, keindahan, dan/atau kebenaran yang berharga.

Nilai yang diyakini dan ingin diungkapkan oleh seniman pencipta melalui karya seni adalah sisi metafisis dari objek artistik. Oleh karena itu, nilai itu disebut dengan nilai artistik. Nilai artistik bukan semata-mata realitas yang bersifat positivistik, realitas faktual, atau jabaran dari kenyataan-kenyataan faktual yang eksis berdasarkan sensasi empirik. Nilai artistik adalah sesuatu yang mewujudkan dalam bentuk prinsip, argumen, kausalitas, dan sumber empiri dari realitas artistik suatu karya seni. Nilai artistik adalah realitas eksistensial yang mendasari kenyataan-kenyataan faktual yang eksis dalam wujud dan bentuk sensasi empirik dan simbolik karya seni. Nilai artistik adalah realitas transeden yang bersifat rohani, immaterial, relatif sulit diterangkan dengan metode-metode penjelasan dalam ilmu-ilmu empirik, dan penyebab semua nyata empiris karya seni.

Unsur keempat paradigma ilmu sosial budaya adalah masalah-masalah yang ingin diselesaikan atau dijawab, unsur keempat paradigma penciptaan seni adalah model. Unsur ketiga paradigma ilmu sosial budaya dan unsur keempat paradigma penciptaan seni seolah-olah sama, yaitu model. Namun pada hakikatnya keduanya memiliki perbedaan yang sangat mendasar. Model bagi ilmu sosial budaya dalam pandangan Ahimsa-Putra (2007:10) “merupakan perumpamaan, analogi, kiasan tentang gejala yang dipelajari”. Model bagi

penciptaan seni identik dengan rancangan karya, yaitu gambaran imajinatif seniman pencipta mengenai bentuk dan/atau konstruksi artistik yang diandaikan dapat terwujud dan diniatkan untuk digarap dan diwujudkan. Model seperti dijelaskan di atas adalah seperangkat rancangan konstruksi artistik yang ada di angan-angan seniman dan diimajinasikan untuk dicipta. Model telah merepresentasikan bentuk, tekstur, dan/atau warna secara imajiner dari realitas artistik yang dibayangkan seniman, yang memuat berbagai aspek kreatif yang relevan. Model adalah kerangka dasar penciptaan seni yang tersimpan di ruang sunyi renungan seniman pencipta.

Unsur paradigma ke lima dalam ilmu sosial budaya dan dalam penciptaan seni memiliki kesamaan satu sama lain, yaitu konsep. Konsep dalam ilmu sosial budaya menurut Ahimsa-Putra (2007:13) adalah “istilah-istilah atau kata-kata yang diberi makna tertentu sehingga membuatnya dapat digunakan untuk memahami, menafsirkan, menganalisis, dan menjelaskan peristiwa atau gejala sosial budaya yang dipelajari”. Ihalauw (2004:24) menyatakan bahwa pada hakikatnya konsep adalah kesatuan antara simbol, fenomena dan maknanya, yang digunakan untuk menyatakan makna suatu fenomena tertentu. Istilah-istilah atau kata-kata yang dimaksudkan oleh Ahimsa-Putra pada hakikatnya adalah simbol yang bermakna yang digunakan sebagai sarana untuk memahami, menafsirkan, menganalisis, dan menjelaskan peristiwa atau gejala sosial budaya yang dipelajari. Bentuk konsep yang dikonstruksi oleh peneliti pada hakikatnya terdiri dari tiga unsur, yaitu (1) simbol, (2) makna atau konsepsi, dan (3) fenomena. Konsep dalam ilmu apabila digambarkan adalah seperti berikut.

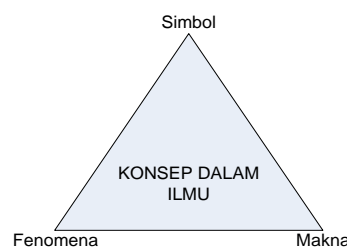


Diagram 3.2
Konstruksi Konsep dalam Ilmu
 Didaptasi dari Ihalauw (2004:29) berjudul “Unsur-unsur Pembentuk Konsep”

Pengertian konsep{ XE "Pengertian konsep" } dalam penciptaan seni kurang lebih adalah mirip dengan pengertian konsep dalam dunia ilmu. Konsep

dalam penciptaan seni adalah eksplanatori elaboratif untuk memperkuat keyakinan dasar dan model yang sudah ada. Sebagaimana model yang hanya ada di dalam angan-angan seniman pencipta, konsep juga bersifat abstrak, manifestasi entitas intelektual seniman, yang menunjuk kategori-kategori berbagai entitas, kejadian, dan/atau hubungan yang berada di dalam model. Konsep adalah elemen dari proposisi artistik, seperti halnya kata dalam bahasa adalah elemen dari kalimat.

Konsep penciptaan seni adalah penjelasan atas konsepsi artistik berikut persepsi atau hal-hal yang tampak pada kesadaran pencipta seni, yang diwakili atau dipresentasikan melalui simbol artistik yang hendak dicipta oleh pencipta seni atau seniman pencipta. Hakikat simbol artistik yang hendak dicipta oleh pencipta seni atau seniman pencipta adalah model atau rancangan karya, yaitu gambaran imajinatif seniman pencipta mengenai bentuk dan/atau konstruksi artistik yang diandaikan dapat terwujud dan diniatkan untuk digarap dan diwujudkan.

Wujud konkrit dari konsep penciptaan seni adalah manifestasi rancangan karya yang berupa model artistik beserta gambaran tentang makna dan fenomena atas model atau rancangan karya yang dibayangkan, yang dipersepsi, dipahami dan hendak dikreasi menjadi karya seni. Konsep adalah identifikasi fenomena artistik yang dielaborasi dan dieksplanasi dalam wujud diabstraksi berbagai kategori yang ada di dalam model. Di sini secara tegas dikatakan bahwa konsep memiliki kaitan dan tidak dapat dipisahkan dengan model yang dibayangkan oleh seorang pencipta karya seni.

Kedudukan model yang abstrak, yang ada di angan-angan pencipta seni berfungsi sebagai simbol sebagaimana konsep dalam ilmu. Konsep di dalam ilmu menjabarkan kandungan simbol, yaitu fenomena-fenomena dan makna-maknanya. Jadi, gambaran, bayangan, atau imajinasi artistik yang tertuang di dalam model dalam gambaran, bayangan, atau imajinasi pencipta seni juga memiliki fenomena dan maknanya sendiri. Eksplanatori elaboratif untuk memperkuat keyakinan dasar, dan realitas artistik yang termanifestasikan dalam model itulah yang di sini disebut konsep dalam dunia penciptaan seni. Unsur-unsur konsep yang eksis di dalam penciptaan seni adalah seperti berikut.

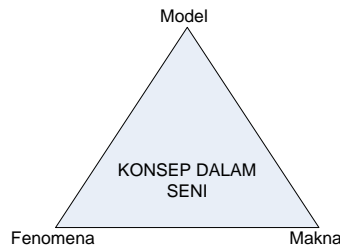


Diagram 3.3
Konstruksi Konsep dalam Penciptaan Seni
 Didaptasi dari Ihalauw (2004:29) berjudul “Unsur-unsur Pembentuk Konsep”

Pada diagram di atas tampak bahwa model{ XE "model" } adalah salah satu unsur dari konsep. Isi konstruksi konsep adalah (1) model, (2) fenomena artistik yang terkandung di dalam model, dan (3) makna yang terkandung di dalam fenomena. Dalam membangun konsep, seorang seniman pencipta mempersepsi dan mengamati model yang dibayangkannya sendiri sehingga apa yang tampak di dalam model dan dibayangkannya sendiri tampak pada kesadarannya sendiri pula, sehingga akhirnya menjadi suatu fenomena. Model eksis sebagai simbol yang memiliki kandungan fenomena yang harus dijelaskan. Penjelasan mengenai fenomena kemudian diinterpretasi hingga menghasilkan makna.

Konsep dalam penciptaan seni kurang lebih adalah pemahaman, penafsiran, dan penjelasan terhadap makna objek yang dipresentasikan di dalam gagasan seniman pencipta. Makna objek yang digagas seniman pencipta adalah isi dan cakupan pengertian dari objek penciptaan yang dibayangkan di dalam model. Isi dan cakupan pengertian sebagaimana dimaksud adalah pengetahuan tentang kondisi-kondisi, kategori-kategori, bentuk-bentuk, dan struktur-struktur yang melekat pada objek dan yang eksis di dalam model sebagai entitas yang dibayangkan seniman pencipta, dan memungkinkan seniman pencipta sebagai subjek mengolahnya menjadi sesuatu yang bermakna.

Konsep dalam penciptaan seni adalah fenomena dan makna yang diketahui dan dibayangkan sebagai unsur vital dari eksistensi material dan eksistensi immaterial yang hendak dicipta, diolah, dikreasi, dan ditawarkan seniman pencipta kepada publik dalam menanggapi kondisi, kategori, bentuk, dan struktur objek. Fenomena pada dasarnya adalah kondisi, kategori, bentuk, dan struktur objek yang eksis di dalam model yang dipersepsi seniman

pencipta sehingga tampak dalam kesadaran kreatifnya. Makna dalam penjelasan yang lebih konkrit adalah maksud seniman pencipta dalam mengolah dan menawarkan nilai yang bertolak dari suatu objek. Oleh karena itu, konsep dalam penciptaan seni adalah intensi, rencana, dan nilai yang hendak dicapai dalam aktivitas mengelola objek menjadi wujud artistik. Konsep terkait dengan keyakinan dasar, nilai-nilai, keinginan berkarya, dan model yang diimajinasikan untuk dikembangkan atau diwujudkan menjadi realitas empiris berupa karya seni.

Metode adalah cara atau alat untuk mewujudkan suatu maksud. Pembentukan metode di dalam proses kreatif penciptaan seni harus tunduk kepada konsep. Pembentukan metode{ XE "Pembentukan metode" } tidak dapat menyimpang dari pemahaman, penafsiran, dan penjelasan terhadap gambaran imajinatif, bentuk dan/atau konstruksi artistik yang diandaikan terwujud sebagai karya seni. Metode harus merupakan hasil penalaran subordinatif terhadap rancangan konstruksi artistik yang ada di angan-angan seniman dan diimajinasikan untuk dicipta. Metode harus ada, dan adanya dikonstruksi dari konstruksi berfikir prosedural untuk merepresentasikan bentuk, tekstur, dan/atau warna secara imajiner dari realitas artistik yang dibayangkan seniman. Hal ini harus terjadi karena konsep berisi tujuan penciptaan karya.

Metode bagi ilmu sosial budaya meliputi metode pengumpulan data dan metode analisis (Ahimsa-Putra, 2007:16-32). Metode bagi penciptaan seni meliputi (1) metode pengembangan konsep dan (2) metode mewujudkan konsep. Metode pengembangan konsep adalah cara atau alat agar nilai-nilai, keyakinan dasar dan model yang telah ada mengenai suatu objek di dalam diri seniman dapat tumbuh menjadi pemahaman. Seniman pencipta berdasarkan pemahaman itu mampu memberikan penjelasan terhadap nilai-nilai yang diyakini dan makna objek yang terrepresentasikan di dalam model yang ada di dalam gagasan seniman pencipta. Metode mewujudkan konsep adalah cara atau alat agar model yang berupa gambaran imajinatif seniman pencipta mengenai bentuk, tekstur, dan/atau warna konstruksi artistik yang diandaikan terwujud dan diniatkan untuk digarap dapat diwujudkan menjadi realitas empiris yang dapat dinikmati oleh indera. Jadi metode ini adalah cara atau alat bagaimana

mengubah realitas artistik bastrak berupa presentasi bentuk, tekstur, dan/atau warna secara imajiner menjadi realitas artistik yang nyata.

Unsur terakhir dari paradigma ilmu sosial-budaya adalah hasil analisis yang harus “menyatakan relasi-relasi antar variabel, antar unsur, antar gejala” (Ahimsa-Putra, 2007:32), sebagai teori yang ditemukan. Unsur terakhir dari paradigma ilmu sosial-budaya adalah etnografi atau representasi. Unsur terakhir dari paradigma penciptaan seni yang setara dengan etnografi atau representasi dalam ilmu sosial budaya adalah karya seni, wujud nyata realitas artistik sebagai manifestasi pernyataan seniman pencipta secara simbolik. Di dalamnya terkandung relasi-relasi antar variabel, antar unsur, dan antar gejala yang menjadi konsern seniman pencipta untuk diungkapkan secara empiris dan simbolis. Mengingat karya seni adalah pernyataan seniman pencipta dalam bentuk simbolik, maka sesungguhnya karya seni dapat dipahami sebagai “teks” yang dapat dibaca, diinterpretasi, sehingga karya seni juga menyatakan maksud dan makna nilai yang hendak disampaikan kepada audins atau penghayat karyanya.

C. Hubungan Subjek (Pencipta) dan Objeknya

Untuk memahami aspek epistemologis atau memahami sumber, sarana, tata cara dan keabsahan penciptaan seni, di samping mengacu pemikiran Ahimsa-Putra, perlu juga mengacu pemikiran Gazalba (1977:147). Terutama adalah pemikiran Gazalba mengenai mengenai logika, mengenai hukum berfikir benar yang menggariskan kaidah dan syarat pemikiran untuk membentuk pengetahuan yang benar.

Logika adalah kaidah berfikir{ XE "kaidah berfikir" } atau kaidah bentuk-bentuk pemikiran yang struktur logisnya mensyaratkan adanya tahapan berfikir yang bertingkat-tingkat. Logika adalah bentuk pemikiran, menggunakan cara-cara yang memungkinkan bagian-bagian dari isi pikiran berhubungan satu sama lain. Ketaatan terhadap kaidah yang dipersyaratkan dalam membangun struktur logis merupakan jaminan untuk menghasilkan hasil pemikiran yang sah dalam mencapai pengetahuan. Tahap berfikir dalam logika harus melewati tiga tahap pemikiran, yaitu (a) pengertian, (b) putusan, dan (c) penuturan.

Pengertian adalah pengetahuan mengenai hakikat objek yang ada di dalam paduan antara pikiran dan perasaan subjek. Pikiran dan perasaan adalah entitas aktif, pelaksana aktivitas berfikir di dalam batin subjek. Perpaduan pikiran dan perasaan pada hakikatnya adalah kekuatan penggerak, berupa penalaran, yang dapat menimbang baik-buruk, indah-tak indah, dan benar-salah terhadap berbagai entitas yang berada di dalam objek. Kekuatan penggerak yang menimbang baik-buruk, indah-tak indah, dan benar-salah suatu pengetahuan tentang objek, di tahap berikutnya akan menghasilkan putusan. Jadi, pengertian adalah kekuatan penggerak berupa pemahaman hakikat objek di dalam rohani subjek yang belum dinyatakan, dan masih tersembunyi di kesunyian pikiran.

Putusan adalah tindakan pikiran untuk mengakui atau mengingkari kebaikan, keindahan, dan/atau kebenaran objek yang diketahui subjek di dalam pengertian (Gazalba{ XE "Gazalba" }, 1977:147). Di dalam pengertian, hakikat pengetahuan tentang objek yang berada dalam pencerapan budi subjek merupakan pengetahuan yang masih “mentah”, karena entitas-entitas yang ada di dalam objek belum ditimbang baik-buruknya, indah-tak indahnya, dan benar-salahnya. Di dalam putusan, hakikat pengetahuan subjek tentang objek dapat dikatakan telah “memiliki kematangan” karena entitas-entitas yang ada di dalam objek telah ditimbang baik-buruknya, indah-tak indahnya, dan benar-salahnya. Jadi, putusan adalah pengetahuan yang berupa pengakuan dan pengingkaran terhadap entitas objek, yang juga merupakan entitas yang tersembunyi di kesunyian pikiran subjek, sebagai hasil pertimbangan yang bekerja di tingkat pengertian.

Penuturan adalah muara terakhir dari tahap berfikir menggunakan logika. Di atas telah dijelaskan bahwa berfikir menggunakan logika harus melewati tiga tahap pemikiran, yaitu (a) pengertian, (b) putusan, dan (c) penuturan. Pengertian adalah pengenalan pikiran terhadap suatu objek. Putusan adalah proses pembentukan pengetahuan, dengan pernyataan pengetahuan yang bersifat implisit, yang didasarkan pada pengertian-pengertian yang ada. Penuturan adalah pembentukan pengetahuan baru, dengan pernyataan pengetahuan yang bersifat eksplisit, dari pengetahuan-pengetahuan yang telah ada, yang telah terumuskan di dalam pengertian dan putusan. Jadi, penuturan

adalah kegiatan pikiran sebagai jalan untuk menyatakan pengetahuan. Pengetahuan di tingkat penuturan adalah hasil pemikiran berupa penjabaran pengetahuan baru. Penjabaran itu menggunakan entitas-entitas simbolik, yang boleh jadi bersifat verbal boleh jadi bersifat non verbal.

Hakikat karya seni{ XE "Hakikat karya seni" } dilihat dari proses berfikir seniman pencipta adalah penuturan tentang pengetahuan nilai-nilai yang digagas pencipta seni melalui proses berfikir yang dilakukan dengan menggunakan logika. Wujud karya seni adalah realitas empiris yang bersifat simbolik. Realitas simbolik adalah entitas yang selalu mengandung makna. Makna adalah sesuatu yang telah terolah di dalam pikiran dan perasaan, terolah secara kognitif dan afektif, dan diinginkan atau hendak diekspresikan. Segala sesuatu yang telah terolah secara kognitif dan afektif di dalam pikiran adalah pengetahuan. Oleh karena itu, hakikat karya seni ditinjau dari perspektif logika adalah pengetahuan tentang nilai-nilai yang diyakini oleh seniman dan diwujudkan dalam bentuk ekspresi simbolik.

Logika juga merupakan kaidah berfikir yang memusatkan perhatiannya pada materi atau isi pemikiran. Isi pemikiran di dalam logika adalah sumber, alat, proses, prosedur, dan batas-batas terjadinya pengetahuan. Oleh karena itu, unsur-unsur penting selain pengertian, putusan, dan penuturan yang menjadi perhatian logika adalah (1) prinsip dasar dalam logika, (2) tem, (3) definisi, dan (4) proposisi.

Sesungguhnya hukum berfikir benar yang digunakan seniman pencipta sebagai pijakan dalam proses berfikir dalam berkarya, boleh jadi menggunakan logika formal yang secara simultan bersamaan dengan logika material. Di dalam proses berfikir, pemikiran seniman digerakkan oleh kekuatan-kekuatan generatif, yaitu kehendak berkarya yang didasari kecakapan, kemampuan, dan kapasitas yang dapat menggerakkan kehendak seniman pencipta untuk berfikir dan berbuat sesuatu dalam rangka menghasilkan karya seni. Jadi, kekuatan generatif adalah kondisi berfikir yang menjadi daya penggerak bagi seniman untuk berkarya. Di dalam proses berfikir, seniman pencipta meyakini nilai sesuatu, keyakinan itu mendorongnya untuk ingin berkarya, mengembangkan model dan konsep, dan mencari metode, hingga akhirnya menghasilkan karya seni. Proses, itu terjadi karena seniman sebagai subjek berhadapan dengan

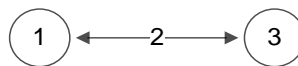
objek. Di bawah ini diuraikan alur berfikir seniman, dari bertemu objek hingga menghasilkan karya seni.

1. Seniman Pencipta dan Objek Penciptaan

Pada bab terdahulu dipaparkan adanya satu dalil yang menyatakan bahwa *ex nihilo nihil fit*, dari ketiadaan tidak terjadi apa-apa (Bagus, 2005:224). Jika dalam pikiran seniman tidak ada entitas dan/atau kejadian apapun, maka ketiadaan itu tidak akan menghasilkan apapun. Jika di dalam pikiran seniman pencipta terdapat entitas dan/atau kejadian tertentu, besar kemungkinannya seniman akan menghasilkan karya seni.

Masuknya entitas dan/atau kejadian apapun di dalam pikiran seniman dapat terjadi manakala seniman sebagai subjek “bertemu” dan/atau “berhubungan” dengan objek. Makna atau pengertian “bertemu” atau “berhubungan” dengan objek kurang lebih adalah seniman sebagai subjek memiliki koneksi indera atau koneksi penalaran, memiliki *physical link* atau *logical link*, sehingga seniman dapat memahami objek, baik sebagai “teks” ataupun sebagai “konteks”.

Pertemuan dan/atau persentuhan itu menimbulkan proses berfikir, sehingga terbentuk pengertian, putusan dan penuturan. Terbentuknya pengertian, putusan, dan penuturan dalam penalaran seniman pencipta ketika berkarya didahului peristiwa bertemunya pencipta seni (subjek) dengan objek tertentu. Peristiwa ini menjadi dasar munculnya kekuatan generatif atau daya penggerak seniman untuk terus melakukan dan mengembangkan penalaran dan pemikiran untuk berkarya. Jadi penyebab pertama munculnya kekuatan generatif{ XE "kekuatan generatif" } atau daya penggerak kreativitas seniman terdiri dari unsur-unsur seperti berikut.



Keterangan:

1. Objek 2. Pertemuan objek dengan subjek 3. Subjek

Diagram 3.4
Unsur Dasar Kelahiran Karya

Ketiga entitas yang terdiri dari (1) objek, (2) subjek, dan (3) pertemuan antar keduanya, adalah prasyarat utama terjadinya aktivitas penciptaan karya

seni. Sebagai prasyarat utama maka eksistensi ketiganya secara simultan harus benar-benar ada. Jika di dalam ruang dan waktu tertentu terdapat objek, namun tidak ada subjek, dan sebaliknya, ada subjek namun tak pula ada objek, maka tanda-tanda terjadinya proses penciptaan seni tidak akan pernah ada. Namun demikian, walaupun objek dan subjek keduanya ada dalam ruang dan waktu tertentu tetapi tidak terjadi hubungan satu sama lain, maka tanda-tanda terjadinya proses penciptaan seni pun tidak akan pernah ada pula.

Objek dalam pengertian yang umum adalah segala hal yang tersaji bagi indera, segala hal yang dapat dilihat, diraba, didengar, dicium, dan sebagainya. Namun, pengertian objek juga dapat berupa segala hal yang tersaji bagi kesadaran, yang karena objek itu maka subjek menjadi sadar. Objek dapat menunjuk hal-hal yang ada di dunia luar, yang ada secara independen, merangsang indera atau kesadaran untuk memberi perhatian. Namun objek juga dapat berupa isi pikiran, yang ada di dalam kesadaran. Jadi, pada dasarnya objek dalam penciptaan seni adalah eksistensi kenyataan material dan immaterial yang menjadi sasaran kesadaran seniman pencipta sebagai subjek. Pengertian objek dalam konteks ini adalah segala sesuatu baik yang bersifat konkrit maupun yang abstrak, yang tersaji bagi indera dan/atau bagi kesadaran subjek. Objek dapat berupa berbagai entitas benda atau peristiwa yang ada di luar diri subjek yang menstimulir kesadaran subjek. Objek juga dapat berupa isi pikiran di dalam diri subjek yang membangkitkan kesadaran tertentu.

Subjek berbeda dengan objek, karena objek berada di luar dunia kesadaran subjek. Subjek pada hakikatnya adalah pemilik kesadaran, pelaku yang berfikir, yang menjadi pendukung, penyebab, dan/atau pusat terjadinya peristiwa penalaran. Pemilik kesadaran berarti pemberi perhatian terhadap isi objek yang tercerap melalui dan di dalam pemikiran yang dialami. Pemilik kesadaran juga berarti pemberi perhatian terhadap kegiatan memberi perhatian itu sendiri. Gambaran di atas menunjukkan bahwa yang dimaksud subjek adalah seniman pencipta. Pengertian subjek adalah eksistensi diri yang membawa segala sesuatu yang diafirmasikan atau disangkal oleh kualitas, relasi, ciri, dan sifat. Pengertian subjek yang dimaksudkan di dalam buku ini adalah eksistensi diri sebagai wadah melekatnya sesuatu, baik berupa kesadaran maupun kualitas, relasi, ciri, dan sifat-sifat tertentu.

Unsur lain di antara objek dan subjek adalah “hubungan” atau “pertemuan” di antara keduanya. Maksud dari pengertian hubungan atau pertemuan adalah terjadinya peristiwa persepsi subjek terhadap objek, sehingga objek berada pada kesadaran subjek, menjadi fenomena, yang masuk di dalam perenungan subjek. Perenungan adalah pengalaman batin yang berkembang di dalam diri subjek. Pengalaman batin adalah keinginan-keinginan melakukan pencerapan lebih mendalam dan keinginan melakukan representasi terhadap objek. Pengalaman batin mendorong berkembangnya pemikiran, perasaan, emosi dan hasrat-hasrat semiotik terhadap objek. Jadi pertemuan antara objek dan subjek adalah peristiwa atau momentum munculnya gejala semiotik di dalam diri subjek, atau munculnya indikasi adanya usaha pengembangan simbol artistik beserta konsepnya secara pragmatik, berkenaan dengan fungsi konstruksi artistik yang mewakili pemikiran, perasaan, emosi, dan hasrat-hasrat artistik subjek.

Tiga unsur itu pada hakikatnya adalah sumber, sarana, dan tatacara penciptaan karya seni. Objek dan subjek adalah sumber sekaligus sarana. Pertemuan objek dan subjek adalah tatacara kelahiran karya. Hubungan (2) antara objek (1) dengan subjek (3), menimbulkan proses berfikir dalam diri subjek. Tiga unsur diatas adalah sumber, kekuatan generatif, atau daya penggerak penciptaan seni. Ketiganya adalah substansi awal yang menentukan, dan berkorelasi dengan akibat. Ketiganya secara substansial saling berhubungan secara sistemik membentuk kekuatan atau fungsi yang memungkinkan proses penalaran seniman menimbulkan eksistensi, reaksi, produksi artistik.

2. Aktivitas Subjek (Pencipta)

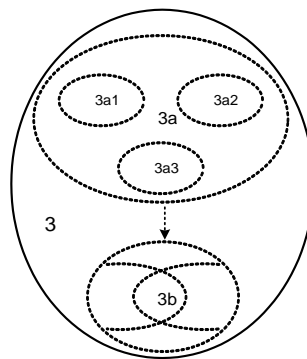
Tiga unsur yang berupa hubungan antara objek dengan subjek, menimbulkan (1) proses berfikir atau proses penalaran dalam diri subjek, dan (2) proses fisik sebagai akibat dari proses berfikir subjek. Proses berfikir adalah suatu kegiatan mental subjek yang berlangsung, kegiatan dalam menggerakkan penalaran untuk mencapai suatu hasil tertentu melalui identifikasi, kategorisasi, pengembangan definisi, analisis, sintesis, dan interpretasi. Proses berfikir adalah suatu dialog batin yang menggunakan ide-ide abstrak yang realitas

idnya tidak fiktif. Proses berfikir dengan demikian adalah jenis kegiatan penalaran dalam mencipta putusan-putusan dan pernyataan-pernyataan artistik sebagai manifestasi upaya tindakan perencanaan dalam mencipta karya seni.

Proses fisik adalah aktivitas tubuh yang berlangsung, yang digerakkan oleh hasil dari proses berfikir atau hasil proses penalaran. Proses ini dalam penciptaan seni diperlukan, dan harus ada, karena eksistensinya adalah syarat utama kehadiran eksistensi seni. Proses ini perlu ada karena diperlukan dalam rangka untuk memfungsikan, mengopersonalkan, mengeksplisitkan daya guna dari relitas konsepsional yang berupa identifikasi, kategorisasi, dan definisi sebagai hasil dari proses analisis, sintesis, dan interpretasi terhadap objek.

a. Proses Penalaran

Proses berfikir atau proses penalaran yang berlangsung di dalam diri subjek terjadi dari satu tahap ke tahap yang lain. Tahap-tahap itu adalah (a) pengertian, (b) putusan, dan (c) penuturan. Di tahap pengertian, terdapat tiga unsur penting yang tidak dapat ditinggalkan. Unsur itu adalah (1) penafsiran, (2) pengolahan, dan (3) pertimbangan. Proses berfikir dalam diri seniman pencipta sebagai subjek dapat diandaikan seperti tampak pada gambar berikut ini.



Keterangan:	
3. Subjek/Pencipta seni	3b. Temuan/Putusan
3a. Pengertian	_____ = inderawi/empiris
3a1. Penafsiran	----- = penalaran/abstrak
3a2. Pengolahan	
3a3. Pertimbangan	

Diagram 3.5
Aktivitas Berfikir Subjek

Keniscayaan di balik pertemuan subjek dengan objek{ XE "pertemuan subjek dengan objek" } adalah kesadaran yang terjadi di dalam diri subjek

mengenai eksistensi objek. Kesadaran itu adalah awal proses motivasi untuk mengenali, memilih, dan menentukan perbuatan artistik yang hendak dilakukan agar terjadi suatu kinerja dan produk penciptaan yang sesuai dengan keinginan subjek. Proses motivasi untuk mengenali, memilih, dan menentukan perbuatan artistik itu terjadi dalam bentuk kegiatan berfikir subjek. Kegiatan berfikir pada dasarnya adalah proses penalaran yang niscaya.

Proses penalaran adalah proses berlangsungnya aktivitas kesadaran dan pemikiran seniman sebagai subjek untuk menentukan identitas, kategori, dan definisi atas nilai-nilai dan daya guna objek melalui aktivitas berfikir yang bersifat diskursif maupun analogis. Aktivitas berfikir diskursif adalah penalaran yang terfokus pada pemahaman yang bergerak dari premis-premis menuju suatu kesimpulan. Aktivitas berfikir analogis adalah penalaran yang terfokus pada argumentasi yang membandingkan kesamaan dan perbedaan hal-hal yang ada pada objek.

Di dalam penalaran diskursif yang berlangsung di dalam pemikiran, seniman pencipta melihat objek-objek sebagai data. Sebab, hakikat pemikiran adalah mencari sesuatu yang belum diketahui berdasarkan sesuatu yang telah diketahui. Mencari sesuatu yang belum diketahui berdasarkan data. Sesuatu yang telah diketahui adalah data. Ketika seniman pencipta bertemu dan/atau berhubungan dengan objek, maka objek menjadi sesuatu yang diketahui. Objek selanjutnya menjadi dasar untuk mendapatkan sesuatu yang belum diketahui. Berarti, objek menjadi data. Berdasarkan proses penalaran seperti itu, maka sesungguhnya kegiatan penciptaan seni, sebagaimana telah berulang kali di jelaskan terdahulu, dapat dikatakan setara dengan kegiatan penelitian.

Proses penalaran{ XE "Proses penalaran" } adalah proses aktif yang memungkinkan dunia objektif direfleksikan ke dalam bentuk nilai-nilai, model, konsep atau teori, dan metode, yang boleh jadi dapat dikaitkan dengan pemecahan suatu persoalan. Pemecahan persoalan dalam aktivitas penelitian ilmiah adalah menjawab pertanyaan-pertanyaan ilmiah. Pemecahan persoalan dalam aktivitas penciptaan seni adalah bagaimana membangun konsep penciptaan dan mewujudkan konsep menjadi wujud empiris yang dapat dinikmati secara indera.

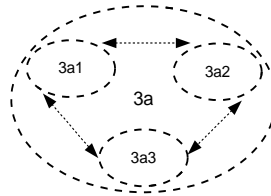
Proses penalaran dengan tahap-tahap yang dilampauinya adalah sarana yang sangat menentukan bagaimana dunia objektif direfleksikan ke dalam imajinasi menjadi wujud nilai-nilai, model (imajinasi bentuk karya seni), konsep atau teori, dan metode. Proses penalaran juga sangat menentukan bagaimana nilai-nilai, model, konsep atau teori, dan metode yang direfleksikan dari dunia objektif dimanifestasikan menjadi bentuk karya seni. Tanpa ada proses penalaran, tidak akan pernah ada aktivitas penciptaan karya seni, dan tak pula ada wujud karya seni. Sebab, pemahaman seniman pencipta mengenai objek yang berupa nilai-nilai, model (imajinasi bentuk karya seni), konsep atau teori, dan metode, sebagai cikal bakal adanya wujud karya seni juga tidak ada. Jadi, proses penalaran dalam penciptaan karya seni adalah sarana yang menentukan peristiwa demi peristiwa kegiatan penciptaan karya seni. Proses penalaran adalah keniscayaan, sebab-akibat yang menjelaskan dunia objektif menjadi peristiwa aktivitas berkarya seni dan karya seni itu sendiri.

Proses penalaran yang terjadi di dalam diri seniman pencipta sebagai subjek terjadi dua tahap. Proses penalaran tahap pertama adalah pembentukan pengertian, terutama pengertian yang berkenaan dengan realitas objek. Pengertian-pengertian itu terbentuk sebagai hasil proses bekerjanya penafsiran, pengolahan, dan pertimbangan subjek dalam memahami objek. Proses penalaran tahap kedua adalah pembentukan putusan-putusan, terutama adalah putusan yang berkenaan konstruksi artistik berikut nilai-nilai esensial yang perlu diungkap dalam wujud karya seni.

1) Proses Penalaran Tahap Pertama

Proses penalaran tahap pertama adalah pembentukan pengertian terhadap objek, yaitu pemahaman subjek terhadap realitas aksidensial dan/atau realitas esensial objek. Pembentukan pengertian dilakukan dengan mengenali cakupan dan konotasi objek, berupa kategori dan atribut-atribut pokok objek. Cakupan dan konotasi, atau kategori dan atribut-atribut pokok objek, ditafsirkan, diolah, dan dipertimbangkan, sehingga melahirkan pemahaman nilai-nilai mengenai hakikat objek. Nilai-nilai kemudian menjadi sumber yang digarap dan diekspresikan menjadi karya seni. Dalam proses penalaran tahap pertama, ketiga entitas yang berupa penafsiran, pengolahan, dan pertimbangan

dalam memahami objek, satu sama lain saling bersinergi. Apabila digambarkan, akan tampak sinergi dan hubungan antar entitas itu sebagaimana diagram yang tergambar pada halaman berikut ini.



Keterangan:

3a. Pengertian

3a1. Penafsiran

3a2. Pengolahan

3a3. Pertimbangan

----- = penalaran/abstrak

Diagram 3.6
Proses penalaran Tahap I
(Pembentukan Pengertian – Sinergi Antar Entitas)

Penafsiran adalah usaha penetapan pemahaman terhadap makna signifikan objek. Tahap ini berupa aktivitas berfikir seniman untuk membangun eksplanasi makna objek, yang dibangun berdasarkan pemahaman atas objek yang dipersepsi. Eksplanasi yang dibangun terutama berkenaan dengan *performance* atau daya guna objek, berkenaan pula dengan nilai-nilai (harkat, kualitas, keistimewaan, dan kegunaan) objek.

Eksplanasi berguna untuk pengembangan gagasan penciptaan, terutama adalah untuk menumbuhkan keyakinan seniman pencipta sebagai dasar penciptaan. Seniman pencipta sebagaimana profesi-profesi yang lain bekerja melibatkan sekurang-kurangnya empat unsur dalam kerja, yaitu (1) kesadaan, (2) penalaran, (3) objek kerja, (4) alat kerja. Eksplanasi berguna untuk memilah, memilih, dan menentukan aspek-aspek nilai dari objek yang dapat digunakan untuk mempermudah seniman dalam bekerja. Jika di dalam eksplanasi ditemukan identitas, kategori, dan definisi atas nilai-nilai dan daya guna objek, maka identitas, kategori, dan definisi objek yang berdaya guna itu dapat hadir dalam penalaran sebagai sesuatu yang meyakinkan, sehingga muncul satu unsur paradigma yang disebut keyakinan dasar.

Eksplanasi ini juga berguna bagi subjek untuk melakukan pengolahan apa yang diyakini dalam rangka pengembangan model artistik. Seniman pencipta bekerja menggunakan daya lahir dan daya batinnya, daya jasmani dan rohaninya, kekuatan jiwa dan raganya. Kerja seniman tidak semata-mata

menghasilkan produk-produk artistik yang bersifat bendawi semata, melainkan produk yang bersifat batini, rohani, dan jiwani. Produk batini, rohani, dan jiwani berupa entitas-entitas abstrak pendukung realitas artistik yang bersifat empirik, yaitu esensi dari realitas artistik. Salah satu realitas esensial dari realitas artistik suatu produk karya seni adalah model.

Pengolahan yang dimaksud di sini adalah serangkaian aktivitas penalaran seniman terhadap daya guna, terhadap nilai-nilai (harkat, kualitas, keistimewaan, dan kegunaan) intrinsik objek. Di tahap ini seniman memikirkan realitas internal dan realitas hakiki objek. Di dalam realitas internal dan realitas hakiki objek terapat berbagai ciri, kategori, dan substansi yang tak terhingga. Pada dasarnya, hakikat aktivitas pengolahan adalah upaya memilah dan memilih ciri, kategori, dan substansi daya guna atau nilai-nilai objek, yang posisi ontologisnya masing-masing tercerai berai untuk dirangkai menjadi satu kesatuan wujud ontologis baru berupa model.

Pertimbangan yang dimaksud di sini adalah usaha penalaran dalam menemukan unsur-unsur relevan dalam menaksir ciri, kategori, dan substansi daya guna atau nilai-nilai objek. Pertimbangan merupakan proses dialektika dalam mencari potensi-potensi yang memiliki daya guna dan nilai untuk membangun model artistik. Jadi, pertimbangan lebih merupakan pemeriksaan dan penelitian mendetail, *detailed examination* terhadap ciri, kategori, dan substansi untuk dipilih menjadi nilai yang memiliki kekuatan berdaya guna.

2) Proses Penalaran Tahap Kedua

Proses penalaran tahap kedua dari proses kreatif seniman pencipta adalah pembentukan putusan artistik, yaitu pembentukan gagasan konseptual. Putusan artistik sebagai gagasan konseptual adalah ketetapan pemikiran seorang seniman pencipta sebagai subjek dalam mengembangkan motivasi untuk mencipta karya. Pengembangan motivasi dilakukan dengan cara memilih dan menentukan model, konsep dan metode dalam melaksanakan penciptaan wujud artistik sesuai keinginannya. Ketetapan pemikiran dalam penentuan model, konsep dan metode dalam melaksanakan perbuatan artistik adalah sarana bagaimana seniman pencipta membangun konsep penciptaan dan mewujudkan konsep menjadi wujud empiris yang dapat dinikmati secara

indera. Ketetapan itu menjawab pertanyaan bagaimana menghasilkan gagasan artistik dan wujud empiris yang memiliki makna simbolik agar dapat menyampaikan nilai-nilai yang tertangkap dari objek.

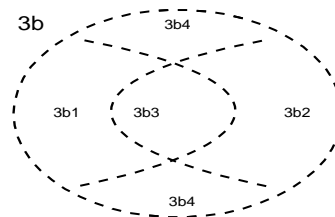
Pembentukan putusan artistik pada hakikatnya adalah proses bekerjanya kemampuan pencipta seni dalam melakukan abstraksi, refleksi, dan pemahaman terhadap esensi dan aksidensi objek. Abstraksi adalah proses yang ditempuh pikiran untuk menghasilkan sesuatu yang bersifat konseptual dari objek individual yang bersifat spasio-temporal (ruang dan waktu). Di dalam proses ini perhatian subjek atau seniman pencipta tertuju pada kualitas, relasi, dan/atau ciri objek. Kemudian kualitas, relasi, dan/atau ciri objek dipisahkan dari objek menjadi ide dari totalitas eksistensi objek. Kualitas, relasi dan/atau ciri objek yang telah terpisah menjadi ide kemudian ditempatkan di dalam kognisi.

Refleksi pada hakikatnya juga merupakan proses yang ditempuh oleh pikiran untuk menghasilkan sesuatu yang bersifat konseptual dari objek individual yang bersifat spasio-temporal (ruang dan waktu). Seolah-olah antara abstraksi dan refleksi adalah sama. Tetapi sesungguhnya dua hal ini adalah berbeda. Namun, keduanya diperlukan seniman pencipta dalam rangka pembentukan putusan artistik. Proses pemikiran subjek di dalam abstraksi tertuju pada kualitas, relasi, dan/atau ciri objek, tetapi proses pemikiran subjek di dalam refleksi tertuju pada ide yang berada di dalam kognisi.

Sedangkan pemahaman adalah menyerap dan menggenggam erat sifat dasar, manfaat dan/atau makna objek, terutama dalam hal esensi dan aksidensi objek. Esensi dan aksidensi objek adalah dunia objektif yang dapat diabstraksi dan direfleksi sehingga aktivitas penalaran dalam mengabstraksi dan merefleksi menghasilkan peralihan gambaran objektif objek dari bentuk-bentuk reflektif sensoris kepada bentuk-bentuk yang reflektif idealistis. Wujud dari bentuk-bentuk reflektif idealistis suatu objek adalah imaji atau gambaran objek di ranah kognitif subjek dalam bentuk model, konsep, dan metode.

Wujud bentuk-bentuk reflektif idealistis suatu objek yang termanifestasi dalam wujud model, konsep, dan metode penciptaan seni pada hakikatnya adalah manifestasi pemahaman subjek terhadap objek. Wujud itu juga merupakan hasil dari proses abstraksi, refleksi, dan pemahaman terhadap

esensi dan aksidensi objek. Model, konsep, dan metode satu sama lain memiliki hubungan fungsional yang terstruktur dan sistemik. Oleh karena itu, putusan artistik dalam bentuk gagasan konseptual memiliki konstruk atau struktur yang bersifat sistemik. Putusan artistik mengandung unsur-unsur yang saling terkait, bersinergi membentuk *blueprint* sistem tanda artistik, berfungsi sebagai sarana pencipta seni untuk menyatakan ekspresi seni. Unsur-unsur itu adalah seperti tampak pada gambar pada halaman berikut.



Keterangan:

3b. Putusan Artistik

3b1. Gagasan tentang medium

3b2. Gagasan tentang vokabuler artistik

3b3. Gagasan tentang garap

3b4. Gagasan tentang konteks/pesan/nilai

Diagram 3.7

Proses penalaran Tahap II

(Putusan – Konsep Konstruk Artistik - Hasil Proses penalaran Tahap I)

Diadaptasi dari Kushartanti (2005:6) berjudul "Sistem Bahasa"

Putusan artistik adalah gagasan konseptual, terdiri beberapa unsur, yang tiap unsur memiliki eksistensi dan fungsi sebagai konsep. Jadi, putusan artistik adalah kumpulan konsep yang diolah secara sinergis membentuk rangkaian terpadu antar konsep berupa proposisi artistik, yaitu konsep tentang medium, vokabuler artistik, garap, dan konsep tentang konteks, pesan, dan/atau nilai.

Di tahap ini, sesungguhnya seorang seniman pencipta dalam berkarya secara konseptual melahirkan semacam teori berupa proposisi-proposisi artistik. Pencipta seni mencipta konsep pernyataan artistik yang bersifat teori. Dikatakan demikian karena seniman pencipta di tahap ini membuat pernyataan artistik berkenaan dengan (a) hakekat suatu kenyataan atau fakta artistik, dan (b) hubungan antara unsur-unsur dari kenyataan atau fakta artistik. Kebenaran pernyataan itu kelak akan diuji dalam proses bagaimana seniman pencipta menerapkan metode penciptaan, terutama dalam upaya menerapkan konsep menjadi wujud artistik yang empiris dan dapat dinikmati.

Jadi, di tahap ini seorang seniman pencipta telah mencipta sistem pernyataan artistik hasil abstraksi dan refleksi suatu objek. Sistem dalam pengertian yang paling umum adalah akumulasi atau kumpulan berbagai hal, baik berupa ide, kaidah, maupun prinsip yang disatukan ke dalam satu kesatuan yang konsisten, saling terkait, saling berinteraksi, dan saling berinterdependensi secara teratur dari bagian-bagiannya. Sistem pernyataan yang diproduksi seniman pencipta adalah kesatuan medium, vokabuler artistik, garap, dan konsep yang konsisten dan saling berinteraksi, dan berinterdependensi secara teratur dari bagian-bagiannya. Berdasarkan system pernyataan yang diproduksi itulah di sini dikatakan bahwa seniman pencipta mencipta konsep pernyataan artistik yang bersifat teori.

b. Proses Kreasi

Proses kreasi adalah proses fisik seniman pencipta sebagai muara yang digerakkan oleh hasil dari proses berfikirnya sendiri, hasil proses penalaran, dalam usaha memahami objek yang telah dilakukan. Proses ini dalam penciptaan seni adalah keniscayaan. Proses kreasi dalam penciptaan seni diperlukan, harus ada, dan selalu ada. Jadi, tiada penciptaan seni tanpa proses kreasi.

Proses ini diharuskan ada karena menjadi syarat dan sarana seniman pencipta untuk menegaskan dan menunjukkan maksud dan makna. Proses ini juga diperlukan untuk mengkonfirmasi, menolak, menyetujui, atau tidak menyetujui pengertian esensi dan aksidensi objek yang telah dipahami dan dirumuskan dalam bentuk identifikasi, kategorisasi, dan definisi untuk diinterpretasi menjadi pilihan-pilihan medium, vokabuler artistik, garap, dan konsep tentang konteks, pesan, dan/atau nilai.

Kreasi pada dasarnya adalah aktivitas orang kreatif{ XE "aktivitas orang kreatif" } dalam mencipta, mengadakan atau menjelmakan eksistensi dari "sesuatu" dengan realitas konseptual menjadi eksistensi dengan realitas aktual. Aktivitas dalam mencipta, mengadakan atau menjelmakan makna sesuatu hasil pemahaman subjek tentang objek menjadi wujud nyata yang eksis sebagai fakta.

Pengertian kreasi di sini dipahami sebagai aktivitas seniman pencipta yang berusaha merubah makna menjadi fakta. Perubahan itu berkenaan dengan bahan-bahan, energi, dan interaksi antara bahan dan energi. Oleh karena itu proses kreasi dipahami sebagai proses dan fenomena segala aktivitas fisik seniman pencipta dalam menerapkan berbagai gagasan tentang medium, vokabuler artistik, garap, dan konsep tentang nilai secara simultan. Berarti, gagasan-gagasan yang telah diperoleh dalam proses penalaran adalah properti dan sistem bagi seniman pencipta dalam mengkonstruksi komposisi artistik karya seni.

Proses ini adalah semacam penegasan keyakinan artistik, yang tumbuh dan berkembang dalam proses penalaran di tahap pertama dan kedua. Penegasan keyakinan artistik diwujudkan melalui aktivitas kreatif. Penegasan dan aktivitas ini pada hakikatnya adalah paham dan pemahaman seniman pencipta yang hendak berkreasi. Oleh karena itu, di sini paham ini disebut sebagai kreasionisme, yaitu pandangan bahwa objek yang telah diabstraksi, direfleksikan dan dikonstruksi menjadi konsep akan dan sedang diproduksi. Segala esensi dan aksidensi, yang eksis dalam bentuk rumusan dan/atau pilihan medium, vokabuler artistik, garap, dan konsep tentang konteks, pesan dan/atau nilai dikelola dengan kaidah maupun prinsip dalam satu kesatuan yang konsisten. Elemen-elemen itu dioperasikan secara saling terkait, saling berinteraksi, dan saling berinterdependensi.

1) Transfer Konsep

Proses kreasi adalah serangkaian aktivitas seniman pencipta dalam mencipta, mengadakan atau menjelmakan makna artistik. Makna yang dicipta, diadakan, dan dijelmakan terwujud dengan dilakukannya perubahan objek artistik menjadi subjek artistik.

Objek artistik adalah realitas artistik yang tersaji dalam kesadaran dan pikiran seniman pencipta. Asal-usulnya dari sesuatu yang tersaji di hadapan indera dan/atau kesadaran pencipta. Objek artistik di tahap proses kreasi adalah segala hal yang berasal dari sensasi indera dan/atau pemikiran, yang dapat dibicarakan, dan oleh karena itu dapat disebut dalam kata benda yang mempunyai eksistensi substantif. Subjek artistik adalah realitas artistik yang

diafirmasikan oleh kualitas, relasi, ciri dan sifat-sifat tertentu. Subjek artistik adalah muara akhir dari serangkaian aktivitas seniman pencipta dalam mencipta dan menjelmakan makna. Oleh karena itu, wujud subjek artistik adalah wadah atau tempat di mana makna berada. Jadi, hakikat proses kreasi adalah proses transfer eksistensi dengan realitas konseptual yang dirubah menjadi fakta artistik, yaitu eksistensi empiris yang diafirmasi melalui realitas aktual.

Proses kreasi sebagai proses dan fenomena seniman dalam menerapkan gagasan artistik menghasilkan produk artistik. Berarti, hakikat proses kreasi adalah proses dan fenomena seniman dalam menghasilkan produk berdasarkan temuan hasil penalaran dan imajinasi. Proses kreasi sama dengan proses produksi seni. Proses ini adalah serangkaian aktivitas seniman pencipta dalam menyatakan konsepsi nilai dan bentuk konsep artistik untuk ditransfer menjadi fakta artistik. Hakikat proses transfer oleh seniman pencipta adalah proses seniman dalam memanifestasikan, mengimplementasikan, dan mewujudkan konsep artistik berupa proposisi-proposisi artistik menjadi fakta empiris dan simbolis berupa karya seni, seperti diagram berikut.

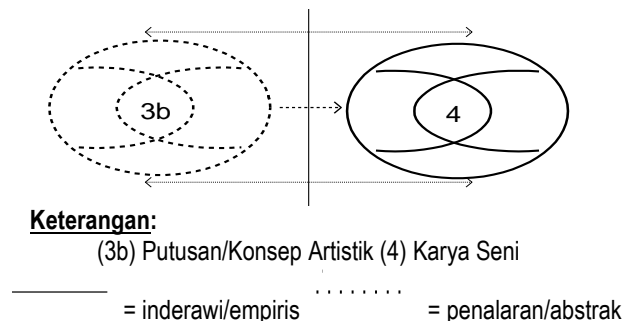


Diagram 3.8
Transfer, Implementasi dan Manifestasi Konsep menjadi Karya Seni
 Hasil adaptasi dari Kushartanti (2005:6) berjudul "Sistem Bahasa"

Diagram di atas menggambarkan bahwa karya seni adalah cerminan, hasil transfer, dan perwujudan dari gagasan konseptual seorang pencipta seni. Karya seni memiliki muatan unsur seperti termuat dalam gagasan konseptual yang terstruktur dan terkonstruksi secara sistemik dalam putusan artistik.

2) Konstruksi/Empirisasi Konsep

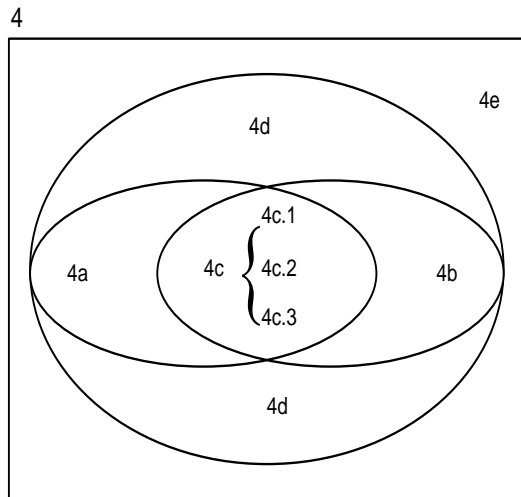
Karya seni adalah sistem dan cerminan prinsip-prinsip relasional yang bersifat konseptual. Sistem itu melekat di dalam karya seni yang wujudnya bersifat empiris. Sifat empiris karya seni dapat dibuktikan bahwa seseorang dapat menghayati dan merasakan kehadiran karya seni karena adanya persentuhannya dengan pengalaman. Hakikat karya seni adalah sistem yang terwadahi di dalam karya seni yang berupa realitas empiris dan faktual.

Di sisi lain dapat pula dikatakan bahwa asal-usul karya seni adalah sistem artistik yang tersembunyi di dalam pikiran rasional seniman. Sistem artistik adalah pengetahuan artistik yang ditransfer sedemikian rupa oleh seniman pencipta sehingga menghasilkan realitas artistik yang empiris, realitas karya seni yang hanya dapat diperoleh melalui pengalaman. Jadi, di tahap ini proses penciptaan seni terikat pada prinsip bahwa rasio memiliki peranan penting di dalam mewujudkan karya seni. Rasio menjadi sumber amat sangat penting mengawal dan mengantarkan seniman untuk tidak secara gegabah tunduk semata-mata pada emosi dan sensasi semata.

Sistem artistik adalah kebenaran fundamental dari wujud karya seni, karena karya seni menuntut adanya konsistensi dengan sistem yang dipilih dan ditentukan oleh rasio seniman pencipta sendiri. Karya seni memerlukan konsistensi dengan sistem artistik, terutama berkenaan dengan konstruksi dan/atau struktur realitas yang berwujud empiris. Oleh karena itu, di sini dapat dikatakan suatu prinsip, bahwa kebaikan dan kebenaran karya seni terletak pada kesesuaiannya dengan sistem artistik yang menjadi dasar eksistensi dan kelahirannya.

Sekali lagi, realitas faktual karya seni adalah realitas yang bersistem. Karya seni mengandung prinsip-prinsip, akumulasi dan totalitas unsur yang tersusun sesuai dengan prinsip yang tertuang dalam sistem yang dikandung. Unsur-unsur itu saling terkait, saling berinteraksi dan berinterdependensi, sehingga konstruksi artistik karya seni adalah cerminan dari teori artistik yang dirumuskan, dipilih dan ditentukan oleh seniman penciptanya sendiri.

Unsur-unsur karya seni seperti tampak pada bagan yang tertuang di halaman berikut ini.



Keterangan:

4. Konstruksi Karya Seni

4a. Medium

4b. Vokabuler artistik

4c. Garap

4c.1. Garap Medium

4c.2. Garap Vokabuler

4c.3. Garap Rasa

4d. Pesan/Makna

4e. Konteks

Diagram 3.9

Sistem Konstruksi Karya Seni

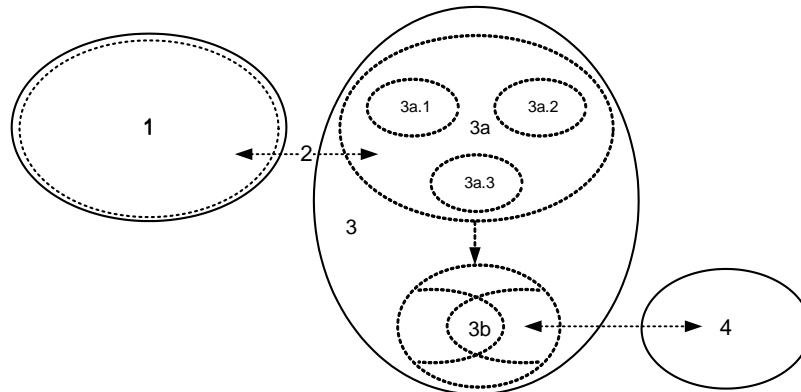
Adaptasi dari Kushartanti (2005:6) berjudul "Sistem Bahasa"

Pada gambar di atas tampak bahwa sistem artistik yang melekat pada karya seni meliputi medium, vokabuler artistik, garap, pesan atau makna, dan konteks. Di dalam sistem garap terdapat sistem garap medium garap vokabuler artistik, dan garap rasa. Pembentukan sistem artistik adalah hasil proses berfikir pencipta seni. Proses berfikir itu bermula dari satu titik tertentu dan berakhir pada titik yang lain. Proses berfikir dalam penciptaan seni memiliki alur. Bermula dari subjek yang bertemu objek, kemudian terjadi dua tahap proses penalaran, yaitu pembentukan pengertian dan putusan artistik berupa konsep-konsep. Konsep-konsep ditransfer, dimanifestasikan dan diimplementasikan ke dalam bentuk riil yang bersifat empirik dan simbolik berupa karya seni, sehingga jadilah karya seni.

C. Wujud Konstruksi Paradigma

Hakikat paradigma adalah cara seniman pencipta dalam memandang objek dan mengkonstruksi objek menjadi konsep dan mengkonstruksi konsep menjadi realitas artistik atau karya seni. Wujud konkrit paradigma adalah hubungan antar elemen ide konseptual dalam proses berfikir seniman pencipta

yang membentuk kerangka konseptual dalam berkarya seni. Konstruksi paradigma selalu muncul dalam alur berfikir seniman pencipta di dalam proses penciptaan seni. Sebab, seniman pencipta selalu berkarya dengan berfikir. Tak pernah ada karya seni yang dicipta seniman dengan tanpa berfikir. Alur berfikir seniman dalam mencipta karya dapat digambarkan sebagai berikut.

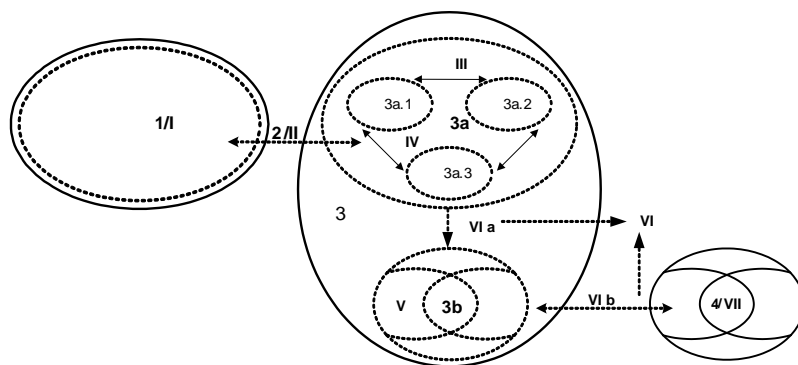


Keterangan:

- | | |
|------------------------------|---|
| 1. Objek | 4. <i>Outcome</i> berupa Karya Seni Kontemporer |
| 2. Hubungan Objek dan Subjek | ————— = inderawi/empiris |
| 3. Subjek/Pencipta seni | ----- = penalaran/abstrak |
| a. Pengertian | |
| 3a.1. Penafsiran | |
| 3a.2. Pengolahan | |
| 3a.3. Pertimbangan | |
| b. Temuan/Putusan Artistik | |

Diagram 3.10
Alur Proses Pemikiran dalam Penciptaan Karya

Pertemuan pencipta seni sebagai subjek dengan objek menimbulkan proses berfikir, dibingkai paradigma berfikir yang eksis secara simultan dengan proses berfikir itu sendiri. Tak pernah ada proses berfikir tanpa paradigma. Unsur-unsur paradigma berfikir dalam penciptaan seni sekurang-kurangnya meliputi nilai-nilai (I), keyakinan dasar (II), keinginan berkarya (III), model/rancangan (IV), konsep-konsep (V) metode (VI), terbagi dalam metode pengembangan konsep (VI-A) dan metode mewujudkan konsep menjadi karya (VI-B), serta (VII) wujud karyanya. Relasi paradigma dengan alur berfikir pencipta seni sebagai subjek yang berkarya adalah sebagai berikut.



- Keterangan:**
- | | |
|-------------------------------|----------------------------------|
| 1. Objek | I. Nilai-nilai |
| 2. Pertemuan Objek dan Subjek | II. Keyakinan Dasar |
| 3. Subjek/Pencipta seni | III. Keinginan Berkarya |
| a. Pengertian | IV. Model/Rancangan |
| 3a.1. Penafsiran | V. Konsep |
| 3a.2. Pengolahan | VI. Metode |
| 3a.3. Pertimbangan | VI-a. Metode Pengembangan Konsep |
| b. Temuan/Putusan Artistik | VI-b. Metode Mewujudkan Konsep |
| 4. Karya Seni | VII. Hasilnya |
- = proses inderawi
 = proses penalaran

Diagram 3.11
Unsur Dasar, Proses Berfikir Subjek (Pencipta seni), Karya, dan Paradigmnya

Nilai-nilai (I) ditemukan seniman pencipta bersamaan ditemukannya objek oleh seniman sebagai subjek. Artinya, hakikat nilai berada dan menjadi kualitas intrinsic suatu objek. Kemudian, keyakinan dasar (II) muncul di saat setelah terjadinya pertemuan antara subjek (3) dengan objek (1), antara seniman pencipta dengan objek ciptaannya. Keyakinan dasar itu muncul dalam proses awal dari perjalanan berfikir seniman. Kemunculan keyakinan dasar adalah berasal dari diterimanya suatu ide dan nilai-nilai yang terkandung di dalam objek (I) baik melalui proses penalaran terlebih dahulu maupun secara langsung tanpa melalui proses penalaran terlebih dahulu, dan melalui perasaan.

Berdasarkan keyakinan dasar, kemudian melahirkan pengertian sehingga muncul keinginan untuk berkarya (III). Keinginan berkarya yang bersungguh-sungguh yang didukung dengan pengertian berkarya melahirkan model (IV), sebagai hasil pemahaman reflektif terhadap objek dan nilai-nilainya yang secara intrinsik berada di dalam objek. Keinginan berkarya yang didukung dengan pengertian yang ada pada akhirnya melahirkan putusan. Putusan berisi konsep (V), yaitu *blueprint* sistem artistik yang terdefiniskan, yang bersifat konseptual dan sistemik, modal utama penciptaan seni. Di dalamnya terkandung empat jenis gagasan atau wujud konsep, diantaranya

gagasan tentang medium, vokabuler artistik, garap, serta gagasan tentang konteks atau tentang pesan nilai. Sebelum dan sesudah kelahiran konsep, ada metode (VI) yang eksis. Metode yang eksis sebelum lahirnya konsep adalah metode yang digunakan pencipta seni untuk mengembangkan konsep (VI-a). Sedangkan metode yang lahir setelah kelahiran konsep adalah metode yang digunakan pencipta seni untuk mewujudkan konsep yang masih bersifat ide, menjadi wujud karya yang bersifat empiris (VI-b). Terakhir, adalah hasilnya (VII), yang memiliki kedekatan karakter dengan putusan atau konsep yang bersifat sistemik dan teoretik.

BAB IV

SUMBER PENCIPTAAN SENI

A. Pengertian Penciptaan Karya Seni dan Objek Penciptaan

1. Pengertian Penciptaan Karya Seni

Karya seni adalah pengetahuan tentang nilai dan sistem artistik yang disusun dan diekspresikan sesuai keyakinan, pilihan, dan cara yang ditentukan oleh penciptanya. Oleh karena itu, karya seni adalah hasil atau produk kegiatan seniman dalam berkarya, yang ditentukan wujudnya oleh kekuatan generatif atau daya penggerak berupa kapasitas atau kecakapan berfikir, sebagai sumber penciptaan karya seni.

Di atas dikatakan bahwa karya seni adalah hasil atau produk kegiatan. Padahal, kegiatan adalah proses aktivitas. Karya seni sebagai hasil proses aktivitas penciptaan tidak dapat dipisahkan dengan bagaimana pencipta mencurahkan perhatian terhadap (1) nilai-nilai suatu objek, dan (2) keyakinan artistik yang dikuasai. Nilai-nilai dan keyakinan artistik itu adalah potensi untuk diformulasikan menjadi ide, dan dimanifestasikan secara empiris dan simbolis. Proses itu merupakan perumusan dan pewujudan ide menjadi realitas simbolis yang empiris. Proses itu melibatkan pengetahuan tentang nilai-nilai dan sistem artistik, dengan { XE "pengetahuan tentang nilai dan sistem artistik" } menggunakan metode tertentu. Jadi, penciptaan karya seni melibatkan tiga unsur, yaitu (1) pengetahuan, (2) aktivitas, dan (3) metode.

Ketiga unsur itu bersifat niscaya, tak diragukan kehadirannya, dan dapat dipercaya adanya. Unsur-unsur itu tidak dapat dipisahkan satu sama lain, merupakan satu kesatuan sistemik, berfungsi sebagai kekuatan generatif atau daya penggerak bagi seniman, mendorong proses penciptaan seni. Wujud dari pengetahuan adalah berupa pengetahuan tentang (1) nilai-nilai, (2) bentuk-bentuk artistik, (3) teknik artistik, dan (4) keterampilan artistik, yang dipilih, dikuasai, dan dirasakan menarik bagi seniman pencipta untuk ditawarkan dan ditunjukkan kepada publik. Wujud dari aktivitas adalah berupa *ruwet-renteng*, kegiatan, keaktifan, dan kesibukan pencipta seni dalam merumuskan format ekspresi berdasarkan pengetahuan tentang nilai-nilai dan pengetahuan tentang bentuk-bentuk dan teknik artistik yang dipilih. Wujud dari metode adalah

berupa teknik dan prosedur rasional, yang digunakan pencipta seni untuk merumuskan format ekspresi.

Keterlibatan tiga unsur adalah niscaya. Oleh karena itu, karya seni tidak akan pernah ada apabila di dalam diri penciptanya tidak ada (1) pengetahuan, yang manifestasinya berupa pemikiran, berupa proses dialog dalam batin yang menggunakan ide-ide abstrak mengenai objek-objek tertentu yang menjadi kekayaan pengetahuan yang dimiliki, (2) aktivitas, berupa kegiatan, keaktifan, dan kesibukan pencipta seni dalam merumuskan format ekspresi artistik, yang timbul oleh pemikiran mengenai pengetahuan berupa ide-ide abstrak mengenai objek tertentu, dan (3) metode, berupa teknik dan prosedur rasional untuk mengkonsepsikan dan mewujudkan nilai-nilai kebaikan, keindahan, dan kebenaran yang ada di dalam pemikiran itu sehingga menjadi wujud ekspresi artistik yang bersifat empiris, simbolis dan dapat dinikmati. Jadi, karya seni adalah hasil yang dicapai dari proses (1) berfikir mengenai pengetahuan tertentu, (2) kegiatan untuk mencapai wujud ekspresi artistik, dan (3) cara beraktivitas untuk mencapai hasil yang dilakukan seniman dalam berkarya.

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.

Aspek formal berkenaan dengan nilai dan sistem artistik, berupa gambaran bentuk dan susunan artistik karya seniman pencipta. Aspek formal berkaitan dengan bentuk luar, kerangka, gambaran, dan struktur karya yang dapat diindera. Fungsi aspek ini adalah penentu keistimewaan wujud karya.

Aspek pengalaman eksis dari informasi yang diperoleh panca-indra dan/atau kesadaran seniman pencipta. Aspek ini menunjuk pada; (1) partisipasi langsung atas objek, baik secara lahir maupun batin sebagai dasar pengetahuan; (2) fakta atau pernyataan artistik objek yang dihasilkan oleh pengetahuan seniman melalui pengamatan dan partisipasi langsung; (3) pengetahuan praktis, kecakapan atau keterampilan seniman yang diperoleh dari pengamatan dan partisipasi langsung yang digunakannya dalam berkarya. Pada prinsipnya,

aspek pengalaman meliputi fakta-fakta, peristiwa-peristiwa, perasaan, emosi, dan kesadaran seniman pencipta. Kesadaran berkaitan dengan bagaimana mereka mempersepsi objek, baik yang berupa fakta, peristiwa, perasaan, dan emosi yang tergelar di hadapan kesadarannya. Aspek ini sangat menentukan bagaimana wujud karya seni yang dihasilkan, atau wujud aspek formal.

Aspek metodologis terkait dengan tiga hal pokok, yaitu (1) cara, teknik atau prosedur khas dalam merefleksikan (1.a) objek artistik, (1.b) narasi-narasi imajinatif (bentuk-bentuk wacana, baik wacana artistik maupun wacana verbal tentang nilai-nilai yang masih berada yang berkembang di dalam imajinasi), dan (1.c) sikap estetis, secara simbolis; (2) metode dalam hal (2.a) pemahaman, (2.b) perumusan model, dan (2.c) konseptualisasi wujud artistik; (3) materi, medium, dan sarana yang digunakan untuk mewujudkan dan menyatakan secara simbolis perspektif dan estetika ideal yang dinarasikan secara imajinatif. Aspek ini berisi rancangan sistem, teknik, dan tertib berfikir, baik di tingkat eksplorasi artistik maupun di tingkat presentasi artistik.

Tiga aspek itu, aspek formal, pengalaman, dan metodologis, adalah dasar bagi seniman pencipta untuk mengembangkan narasi imajinatif, atau mengembangkan bentuk-bentuk wacana, baik wacana artistik maupun wacana verbal tentang nilai-nilai yang masih berada dalam imajinasi, tentang objek yang ditemukan. Wujud narasi imajinatif ada empat macam, yaitu (1) pengalaman imajinatif atas objek tertentu yang berfungsi sebagai dasar gagasan faktual suatu karya, (2) bentuk dan pola-pola artistik berkenaan dengan regulasi, sistem, dan aturan yang diterapkan dalam mewujudkan karya, (3) keterampilan artistik terkait dengan teknik-teknik yang berfungsi untuk membantu mewujudkan gagasan faktual menjadi wujud empiris suatu karya, dan (4) nilai-nilai yang diidealkan oleh seorang seniman yang hendak diwacanakan dalam bentuk karya seni.

Penciptaan karya seni adalah proses bergeraknya bentuk-bentuk wacana yang terimajinasikan (narasi-narasi imajinatif) yang menjadi pengalaman seniman pencipta, menuju wujud karya yang berupa simbol-simbol maknawi dan wigati. Pergerakan bentuk-bentuk wacana yang terimajinasikan itu dimotori oleh kehendak, berupa tindakan-tindakan yang melampaui apa yang

ada dalam pengalaman, dan mencairnya sumber-sumber pokok, asal, dan utama menjadi pengetahuan dan kesadaran.

Penciptaan seni adalah formulasi realitas simbolik melalui interpretasi narasi-narasi imajinatif, pengalaman seniman pencipta terhadap objek tertentu berdasarkan kebutuhan terhadap pernyataan nilai-nilai yang dirasakan seniman. Penciptaan seni merupakan aktivitas dalam mengekspresikan dan mewujudkan kemungkinan-kemungkinan yang dibuahi pemikiran dengan kerangka pikir tertentu tentang narasi-narasi imajinatif yang ditemukan seniman pencipta dalam pengalamannya. Penciptaan karya seni juga merupakan proses seniman pencipta dalam menggerakkan narasi-narasi imajinatif di dalam dirinya untuk menghasilkan makna-makna melalui bentuk-bentuk simbolik.

2. Objek Penciptaan Karya Seni

Karya seni adalah manifestasi sistem artistik dan sistem pengetahuan dalam budi-nurani seniman pencipta, yang diwujudkan secara simbolik. Karya seni adalah pengetahuan seniman pencipta yang diekspresikan, sekumpulan pengetahuan artistik yang tersusun secara sistemik, terdiri dari komponen-komponen yang saling terkait dan terkoordinasi menjadi bangunan karya seni yang ada maknanya.

Pengetahuan selalu memiliki objek, segala hal yang tersaji bagi indera dan kesadaran, dan menjadi sasaran tindakan sadar subjek (Bagus, 2005: 731). Pengetahuan dalam penciptaan seni juga demikian, di dalamnya terkandung berbagai hal yang tersaji bagi indera dan tersaji bagi kesadaran seniman pencipta. Berbagai hal yang tersaji itu adalah sasaran tindakan sadar seniman pencipta.

Objek dalam pengetahuan 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. Wujud konkret objek adalah (1) segala substansi atau materi yang menjadi pusat perhatian pencipta seni, dan (2) arah intensi atau niat dari kekuatan jiwa seniman pencipta sebagai subjek. Objek juga bermakna tujuan dari tindakan sadar seniman pencipta sebagai subjek. Jadi, objek penciptaan karya seni

adalah segala eksistensi yang sungguh-sungguh diketahui, dimengerti dan diinginkan pencipta seni untuk dimanfaatkan di dalam kinerja penciptaan seni.

Objek selalu menunjuk pada (1) dunia luar diri subjek atau realitas internal dalam diri subjek yang diperlakukan sebagai dunia luar diri subjek, yang ada secara independen dan merangsang indera dan/atau kesadaran subjek. Menurut Wittgenstein, “dunia adalah keseluruhan dari fakta-fakta” (Kaelan, 2004: 35). Dunia luar diri subjek adalah keseluruhan fakta-fakta yang berada di luar diri subjek. Namun, objek juga menunjuk (2) isi pikiran subjek yang diperhatikan subjek dalam konstelasi kesadaran subjek. Pikiran adalah gagasan dan proses mental untuk merepresentasikan dunia sebagai model dan memberikan perlakuan terhadapnya secara efektif sesuai tujuan, rencana, dan keinginan.

Bagi dunia penciptaan seni, dunia luar adalah totalitas fakta dan peristiwa yang ada di luar atau yang diperlakukan sebagai di luar diri seniman pencipta, yang menjadi sasaran kesadarannya. Isi pikiran dalam dunia penciptaan seni adalah gagasan dan proses mental seniman pencipta yang secara aktif bekerja untuk merepresentasikan totalitas fakta dan peristiwa yang menjadi sasaran kesadarannya sebagai model dan memberi perlakuan terhadap model sesuai tujuan, rencana, dan keinginan.

Pikiran secara umum merujuk pada konsep dan proses yang sama dengan kognisi, pemahaman, kesadaran, gagasan, dan imajinasi (Baum, 2004: 33-65). Oleh karena itu, isi pikiran dalam proses penciptaan seni adalah pemahaman, kesadaran, gagasan, dan imajinasi pencipta seni sebagai subjek terhadap dunia luar dirinya untuk dipresentasikan dan diberikan perlakuan sesuai tujuan, rencana, dan keinginan.

Objek yang menunjuk pada dunia luar diri seniman pencipta sebagai subjek dan yang ada secara independen dan merangsang intensitas indera seniman pencipta sebagai subjek adalah objek material. Objek yang menunjuk isi pikiran seniman pencipta sebagai subjek, yang diperhatikan sebagai sasaran kesadarannya adalah objek formal. Dua hal itu sebagaimana terjadi pada dunia filsafat dan dunia ilmu pengetahuan pada umumnya disebut *proper object*. Di dalam dunia penciptaan seni, dua hal itu juga disebut *proper object*, mengikuti tradisi dalam dunia filsafat dan dunia penelitian ilmiah.

Seniman pencipta sebagaimana seorang peneliti dalam penelitian ilmiah dan seorang filsuf yang merefleksikan dan merenungkan hakikat suatu persoalan, dalam mencipta karya seni juga memerlukan dua macam objek seperti itu. 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 ditempatkan 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.

B. Objek Material

Objek material dalam penelitian ilmiah adalah sasaran material suatu penelitian, sasaran pemikiran, atau sasaran usaha perumusan ilmu pengetahuan. Wujudnya berupa bahan yang menjadi tinjauan penelitian atau pembentukan pengetahuan, hal yang diselidiki, dipandang atau disorot oleh suatu disiplin ilmu (Siswomiharjo{ XE "Siswomiharjo" }, 1997: 13-15). Objek material dalam penciptaan seni adalah realitas yang menjadi sasaran, pusat perhatian, dan arah intensi atau niat dari kekuatan jiwa seniman pencipta. Obyek ini boleh jadi mencakup berbagai hal, baik yang konkret maupun yang abstrak, yang material maupun yang immaterial, baik yang berupa konsep, teori, metode, teknik, maupun imaji-imaji tentang sesuatu.

Titik mula (*point of origin*) penciptaan seni atau asal-usul tersusunnya karya seni adalah materi-materi yang menjadi kekuatan generatif atau daya penggerak yang bekerja untuk memperoleh landasan terjadinya narasi imajinatif. Asal-usul diawali dari temuan seniman pencipta mengenai realitas dunia yang ada di luar dirinya atau dianggap di luar dirinya, yang dijadikan sasaran kesadarannya. Materi-materi yang menjadi sasaran kesadaran itu adalah bermacam entitas konkrit maupun abstrak yang mengisi ruang pemikiran seniman pencipta sebagai pengetahuan sekaligus manifestasi dari kenyataan pengalaman. Materi-materi itu adalah dasar suatu gejala alamiah

dari proses penciptaan seni. Materi-materi adalah informasi-informasi yang diperoleh seniman pencipta. Oleh karena itu, wujud pengetahuan sebagai kekuatan generatif atau daya penggerak terjadinya penciptaan karya seni tidak lain adalah informasi-informasi mengenai objek-objek tertentu yang diperoleh oleh seniman pencipta.

Kekuatan generatif atau daya penggerak yang mendorong seniman untuk mencipta karya seni adalah pemahaman langsung seniman pencipta terhadap berbagai fenomena mengenai realitas dunia yang ada di luar dirinya, atau realitas dunia yang ada di dalam dirinya yang ia tempatkan sebagai sesuatu yang seolah-olah berada di luar dirinya. Pemahaman langsung seniman pencipta terhadap terhadap semua itu adalah pengalaman. Jadi, objek penciptaan seni adalah pengalaman, dan pengalaman adalah kekuatan generatif yang dapat menggerakkan narasi imajinatif. Pengalaman menghasilkan informasi, dan informasi yang didapat dari pengalaman berupa empat hal, antara lain;

1. Hasil pengamatan dan partisipasi langsung terhadap suatu objek (benda, fakta, dan peristiwa) sebagai basis pengetahuan;
2. Fakta, peristiwa, dan pernyataan yang diperoleh dan dipengaruhi pengetahuan melalui persentuhan indera dengan objek-objek tertentu;
3. Pengetahuan, kecakapan, keterampilan, dan keahlian praktis yang dijabarkan dari persentuhan indera dengan objek-objek tertentu dalam suatu peristiwa atau dalam aktivitas-aktivitas tertentu;
4. Kesadaran terhadap suatu fakta dan peristiwa sebagai objek pengetahuan yang membuat individu menjadi “hidup”.

Cakupan pengalaman sangat luas, dan tiap cakupan selalu berhubungan dengan pengetahuan, dengan fakta atau kondisi yang diketahui, disadari, dipahami dan didapat seniman pencipta dari persentuhannya dengan objek-objek tertentu, melalui asosiasi, sensasi, ide-ide, dan memori. Jadi, cakupan pengalaman dalam penciptaan seni adalah pengetahuan yang dimiliki seniman pencipta sebagai hasil pengumpulannya dengan berbagai macam objek di dalam ruang dan waktu tertentu. Pengetahuan sebagai subordinasi pengalaman adalah objek utama penciptaan karya seni. Pengetahuan sebagai hasil kinerja

pengalaman adalah objek utama penciptaan karya seni, yang niscaya kehadirannya, tidak perlu diragukan realitas eksistensialnya.

Pengetahuan dapat diklasifikasikan ke dalam dua kategori, yaitu (1) pengetahuan yang tersaji bagi indera dan (2) pengetahuan yang tersaji bagi kesadaran. Pengetahuan yang tersaji bagi indera adalah berbagai hal yang ada di luar diri seniman pencipta yang dapat dilihat, diraba, didengar dan seterusnya. Pengetahuan yang tersaji bagi kesadaran adalah pengetahuan mengenai berbagai hal yang ada di dalam diri seniman pencipta sendiri, yang ada secara independen, yang menstimulir nalar atau pemikiran seniman untuk memperhatikannya. Objek material penciptaan seni pada dasarnya adalah pengetahuan yang bersifat kasat indera dan pengetahuan yang sifatnya abstrak, berbagai entitas material maupun immaterial.

1. Objek Kasat Indera

Dasar epistemologis pengetahuan penciptaan seni adalah stimulasi berupa bertemunya seniman pencipta dengan objek tertentu. Sebelum seniman pencipta terstimulasi untuk menggerakkan narasi imajinatif, diawali oleh terjadinya pertemuan seniman pencipta terhadap entitas-entitas yang tersaji bagi inderanya.

Pertemuan itu adalah persepsi seniman pencipta terhadap entitas-entitas yang tersaji bagi inderanya. Persepsi merupakan konsentrasi, ingatan berbagai hal terhadap entitas-entitas yang mampu ditangkap dalam gambaran imajinatif. Persepsi bersifat pasif, menerima, datang di dalam pribadi atau individu seniman pencipta yang mandiri, yang terjadi sebelum seniman pencipta berfikir tentang segala hal yang diingatnya dari entitas-entitas yang tersaji bagi inderanya.

Entitas-entitas itu memiliki kekuatan generatif yang terlempar di hadapan seniman pencipta. Temuan entitas itu adalah wujud hubungan antara (1) pengalaman yang dialami seniman pencipta dengan (2) pribadi seniman pencipta yang mengalami pengalaman itu. Di dalam menemukan kekuatan generatif seniman pencipta memiliki pengalaman, yaitu keadaan tak sadar yang tiba-tiba mengantarkan dirinya pada (1.a) suasana kegembiraan, (1.b) penemuan sesuatu yang unik, dan (1.c) keyakinan bahwa kegembiraan dan

temuan unik sebagai sesuatu yang bernilai dan penting untuk di-*share* kepada pihak lain. Pengalaman yang diperoleh ketika menemukan kekuatan generatif membuat seniman pencipta menghasilkan pemahaman, persepsi mental atau kekuatan untuk merasa dan mengerti. Pemahaman, persepsi mental atau kekuatan untuk merasa dan mengerti itu menghasilkan pengetahuan.

Karya seni sering diawali dengan banyaknya seniman pencipta bertemu dengan realitas inderawi, yang didengar dan dilihat, yang kemudian menjadi sasaran pengarahannya tindakan sadarnya. Temuan itu adalah kenyataan material yang menjadi sasaran pemikiran dan perasaan seniman sebagai pencipta. Pemikiran dan perasaan adalah pengalaman, yang menghasilkan pengetahuan yang menstimulir seniman pencipta. Pengetahuan itu berupa (1) realitas alamiah dan (2) realitas artistik.

a. Objek berupa Realitas Alamiah

Kelahiran karya seni adalah hasil stimulasi adanya objek{ XE "hasil stimulasi adanya objek" } berupa realitas alamiah yang bertemu atau ditemukan oleh pencipta seni. Realitas apa pun dapat menjadi kekuatan generatif. Karya musik misalnya, yang materi utamanya adalah suara atau bunyi juga dapat distimulir oleh suara atau bunyi apapun. Seorang komponis kontemporer mengatakan bahwa “Suara dari benda apapun dapat diangkat sebagai materi musik” (Suwardi, 2007b: 8). Suara dari benda apapun adalah fenomena dunia yang bersifat fisik. Oleh karena itu, salah satu fenomena yang dapat dimanfaatkan sebagai objek dalam penciptaan seni adalah fenomena dunia fisik.

Bunyi apapun dan bagaimanapun adalah kenyataan material alamiah yang dapat menjadi materi simbol ekspresi. Bunyi boleh jadi adalah ekspresi artistik yang independen dan otonom. Setiap temuan bunyi dalam suatu eksplorasi adalah ekspresi atas pencarian itu sendiri. Oleh karena itu temuan bunyi pada hakikatnya adalah objek ekspresi itu sendiri. Musik adalah ekspresi. Maka, temuan bunyi adalah ekspresi. Menghadirkannya sebagai ekspresi musikal tidak harus dilakukan modifikasi agar temuan bunyi menjadi ekspresi.

b. Objek berupa Karya Artistik

Materi-materi yang dapat menjadi landasan terjadinya gerak narasi imajinatif bukan hanya fenomena dunia fisik semata. Pencipta seni sebelum berkarya boleh jadi memiliki pengalaman terhadap hasil-hasil penciptaan seni yang secara kultural dan fenomenal telah eksis lebih dulu. Pengalaman terhadap karya-karya artistik yang telah eksis pun dapat menjadi kekuatan generatif, dapat menjadi landasan terjadinya gerak narasi imajinatif.

Umumnya, pencipta seni telah memiliki pengalaman terhadap karya-karya artistik buah karya berbagai seniman dan kebudayaan. Ada karya yang jelas identitasnya, ada pula yang anonim. Wujud karya-karya yang telah ada itu dapat menjadi objek, sumber, atau kekuatan generatif penciptaan seni. Para seniman pencipta umumnya berpendapat bahwa salah satu elemen penting dalam proses penyusunan musik adalah bagaimana menentukan instrumen-instrumen sebagai sumber suara yang cocok untuk menyusun komposisi yang hendak ditulis. Tidak sedikit mereka mencipta dan menggunakan instrument mengacu dari karya instrument yang telah ada.

2. Objek Abstrak

Objek yang berfungsi sebagai dasar epistemologis penciptaan karya seni bukan semata-mata entitas-entitas yang tersaji bagi indera para seniman pencipta. Objek itu bisa lebih luas lagi, karena sebelum seniman pencipta terstimulasi untuk menggerakkan narasi imajinatif di dalam pikirannya seringkali diawali dengan terjadinya pertemuan dirinya dengan entitas-entitas yang tersaji bagi pikirannya.

Entitas yang tersaji bagi pikiran seniman pencipta sebagaimana entitas yang tersaji bagi inderanya juga memiliki kekuatan generatif yang terlempar di hadapan dirinya sebagai subjek seniman pencipta. Pertemuan dengan objek-objek yang merupakan entitas abstrak itu oleh karenanya juga merupakan wujud hubungan antara (1) pengalaman yang dialaminya, dengan (2) diri pribadinya sebagai seniman yang mengalami pengalaman itu, yang muaranya adalah lahirnya suatu pemahaman dan/atau pengetahuan tertentu tentang objek.

Seniman pencipta boleh jadi banyak bertemu dengan realitas-realitas ideal, abstrak dan konseptual. Realitas-realitas ideal yang tidak kasat indera itu

menggenapi objek bagi pencipta seni berupa realitas inderawi yang juga sering ditemukan. Pertemuan itu dalam konstelasi artistik menjadi sasaran dan arah tindakan sadar. Realitas ideal, abstrak dan konseptual adalah kenyataan material pula, yang dapat menjadi sasaran pemikiran dan perasaan seniman pencipta. Pemikiran dan perasaan dalam kaitannya dengan kenyataan material adalah pengalaman yang menghasilkan pengetahuan. Objek-objek abstrak yang dapat menjadi dasar pengetahuan seniman pencipta dan menstimulir mereka untuk berkarya dapat bermacam-macam, antara lain berupa (1) konsep, (2) teori, (3) metode, (4) teknik artistik, dan (5) imaji bentuk artistik.

a. Objek berupa Konsep

Konsep adalah konstituen pikiran, unsur pokok yang terkandung dan berada di dalam pikiran. Konsep adalah salah satu entitas yang dapat digunakan sebagai objek dalam penciptaan seni. Konsep adalah sesuatu yang abstrak, yang wujudnya berupa gagasan tentang makna, diturunkan dari fenomena, objek yang teramati, yang tampak di dalam kesadaran subjek, fakta atau peristiwa yang menimbulkan pengalaman inderawi, tentang sesuatu yang ada, baik berupa benda abstrak dan/atau konkrit ataupun peristiwa-peristiwa abstrak dan/atau konkrit.

Salah satu kenyataan konseptual yang sering menjadi kekuatan generatif bagi seniman dalam berkarya adalah konsep kebebasan tafsir. Karya seni selalu dicipta berpijak pada kebebasan tafsir sebagai tatanan objektif, sumber acuan. Kebebasan tafsir adalah entitas normatif, prasyarat untuk menakar kemandirian pencipta seni. Oleh karena itu, kebebasan tafsir adalah salah satu sumber atau kekuatan generatif bagi lahirnya entitas artistik yang membawa nilai keindahan.

Di dalam budaya musik karawitan, konsep kebebasan tafsir melekat pada komposisi karawitan tradisional (Supanggah, 1979: 2). Konsep ini terkait dengan persoalan garap, yaitu sistem bagaimana pengrawit dan pencipta *gêndhing* (komposisi musik) mengkonstruksi ekspresi musikal. Sistem adalah interkoneksi antar unsur, yang tiap unsur menjalankan fungsi bersama untuk mencapai tujuan. Menurut Supanggah (2007: 4; 2009: 6), garap dalam membentuk bangunan ekspresi artistik ditentukan oleh (1) materi/ajang garap,

(2) penggarap, (3) sarana garap, (4) perabot/piranti garap, (5) penentu garap, dan (6) pertimbangan garap.

Kebebasan tafsir eksis karena adanya entitas-entitas yang terlepas dari ikatan, kontrol, atau dominasi entitas lain yang dapat dimanfaatkan pencipta untuk menyatakan ekspresi seni. Jadi ada keluasaan kemungkinan bagi pencipta seni untuk menginterpretasi tindakan kreatif terhadap (1) materi/ajang garap, (2) penggarap, (3) sarana garap, (4) perabot/piranti garap, (5) penentu garap, dan (6) pertimbangan garap dalam mengkonstruksi ekspresi artistik. Kebebasan tafsir oleh karena itu adalah luasnya kemungkinan tindakan kreatif yang dapat dilakukan oleh setiap kreator dalam penciptaan seni.

Seorang pencipta seni dapat menentukan pilihan bentuk dan kerangka pembentuk komposisi artistik bagi karya seni yang diciptakan. Realitas artistik akan terwujud secara empiris manakala pembentuk komposisi artistik digarap menggunakan berbagai macam konsep yang telah terdefiniskan. Konsep-konsep itu berurusan dengan kepentingan ekspresi artistik, yaitu pola konstruksi dalam suatu satuan terkecil. Pola konstruksi itu bermacam-macam, hampir ada di setiap genre artistik.

Komposisi artistik juga terwujud karena ada perabot atau piranti garap yang mendasari eksistensinya. Perabot atau piranti garap dalam khasanah kesenian konvensional memiliki kandungan, dan menyediakan konsep-konsep artistik yang eksis menjadi konvensi sistem ekspresi. Konsep-konsep artistik itu antara lain berupa; (1) teknik, yaitu cara bagaimana seniman berekspresi menggunakan instrumen tertentu; (2) pola atau proposisi artistik yang digunakan sebagai alat ungkap musikal bagi instrumen-instrumen tertentu; (3) irama, sistem manajemen dalam rangka mengolah dan mengisi ruang waktu artistik; dan (4) sistem nada, titik, garis, warna dan/atau gerak yang mengikat identifikasi artistik dan menentukan karakter artistik berdasar nada, titik, garis, warna dan/atau gerak yang digunakan; dan (5) sistem hubungan inter dan antar nada, titik, garis, warna dan/atau gerak yang menimbulkan konsekuensi terhadap pemilihan, pengembangan, dan pembentukan proposisi artistik yang dilakukan seniman dalam mengekspresikan proposisi artistik tertentu. Terakhir adalah (6) dinamika, yaitu pola aksentuasi yang diadakan dalam rangka untuk

mengembangkan ragam variasi dan kontras untuk menimbulkan intensitas artistik atau kesan "bertenaga" bagi "seni" yang diekspresikan.

Berbagai macam konsep dengan simbol, fenomena, fakta, referensi empirik, dan makna atau konsepsi yang telah terdefiniskan telah tampak secara jelas ada dan dimiliki oleh berbagai budaya seni. Berbagai macam konsepsi yang telah terdefiniskan pada hakikatnya adalah unsur-unsur garap artistik. Unsur-unsur garap dalam bentuk konsep-konsep yang terdefiniskan beserta kebebasan untuk menginterpretasi tindakan kreatif adalah sumber utama bagi penciptaan seni.

b. Objek berupa Teori

Salah satu objek yang berfungsi sebagai dasar epistemologis penciptaan karya seni, yang tersaji di depan kesadaran dan pikirannya adalah teori. Teori adalah konstituen pikiran, hanya saja cakupan teori lebih luas dari konsep. Teori terkandung, ada, dan terbayang di dalam pikiran. Jadi, teori adalah sesuatu yang abstrak pula. Menurut Ahimsa-Putra (2007: 3) wujud teori adalah pernyataan, pendapat, atau pandangan tentang hakikat suatu kenyataan atau fakta. Namun, teori juga dapat dimaknai sebagai hubungan antara kenyataan dengan kenyataan yang lain, hubungan antara fakta dengan fakta yang lain, dan kebenaran pernyataan tersebut telah teruji atau terverifikasi melalui prosedur dan metode tertentu. Penjelasan di atas menunjukkan bahwa teori adalah pernyataan, pendapat, atau pandangan sistemik tentang hubungan antar konsep yang terjalin secara sistemik.

Hubungan inter dan antar konsep dalam perspektif teori adalah satu kesatuan sistem yang terpadu. Oleh karena itu, teori adalah struktur analisis yang dirancang untuk menerangkan seperangkat fenomena sebagai hasil observasi atas objek tertentu. Teori selalu menerangkan hubungan antar unsur di lingkup fenomena tertentu, dan menerangkan prinsip umum yang abstrak dalam pengetahuan tertentu. Maksud bahwa teori dapat menjadi objek penciptaan karya seni adalah hasil analisis yang dapat menerangkan suatu fenomena. Berpijak dari hasil analisis itulah seniman pencipta dapat berkarya.

Jadi, seniman berkarya juga dimungkinkan berpijak pada teori. Salah satu contoh karya seni yang dicipta berdasarkan teori adalah *Planet Harmonik*,

karya Aloysius Suwardi. Karya ini bersumber pada teori tentang nada yang disebut teori *harmonic*. Suwardi sebelum mencipta karya dibimbing oleh keyakinan dasar bahwa anak nada atau *harmonic series* dapat dimanfaatkan sebagai medium utama dalam ekspresi musik.

Dalam teori *harmonic*, sebuah nada yang berbunyi mengandung dua unsur yaitu (1) nada fundamental, dan (2) rentetan nada parsial yang ikut berbunyi bersama nada fundamental. Semua alat musik dan vokal memiliki nada parsial, dikenal sebagai “anak nada” dengan amplitudo atau intensitas bunyi yang jauh lebih lemah dari pada nada fundamental (White, 1980: 78-96). Kemunculan anak nada tergantung bentuk, bahan instrumen dan teknik penyuarannya. Perbedaan jumlah anak nada secara teoretis akan mengakibatkan perbedaan bentuk gelombang suara yang ditimbulkan, sehingga menghasilkan warna suara atau karakter suara yang berbeda pula. Instrumen musik berbentuk dawai umumnya memiliki rentetan anak nada teratur, dan dengan menggunakan perhitungan matematis rentetan anak nada dapat ditentukan.

Bunyi dominan ekspresi musik umumnya adalah bunyi nada-nada fundamental. Berbagai instrumen yang digunakan dibuat, dimodifikasi, diorientasikan, dan diutamakan untuk menghasilkan bunyi artistik dalam musik cenderung mengutamakan nada fundamental. Instrumen di berbagai budaya musik tidak banyak yang menggunakan anak nada atau *harmonic series* sebagai medium utama ekspresi. Pencipta *Planet Harmonik* berdasarkan teori *harmonic* dan konsep kebebasan tafsir coba mengeliminir nada-nada fundamental, menawarkan alternatif baru dalam bermusik, yaitu mengutamakan anak nada atau *harmonic series* sebagai medium utama ekspresi.

c. Objek berupa Metode

Metode adalah sekumpulan elemen konsepsional yang memiliki keteraturan hubungan satu sama lain, yang juga bersifat konseptual. Metode sebagaimana konsep dan teori yang bersifat abstrak juga dapat dijadikan objek, sebagai kekuatan generatif atau kekuatan penggerak bagi terciptanya karya seni. Kumpulan elemen konsepsional itu adalah perabot/piranti garap yang

dapat digunakan untuk mencapai suatu kepentingan dan/atau tujuan yang bersifat operasional dan praktikal. Metode menyiratkan keteraturan logis suatu rancangan, dengan konstruk bangunan yang bersifat sinkronis dan diakronis. Perabot atau piranti garap yang berisi elemen-elemen konseptual dalam penciptaan seni adalah elemen metode bagi para pencipta seni. Setiap pencipta seni dalam mengekspresikan karya tak dapat meninggalkan elemen perabot atau piranti garap, berupa teknik, pola, irama, laras, dan dinamika untuk mengaktualisasikan ekspresi dalam berkarya.

Contoh konkrit adalah metode penciptaan seni yang dilakukan para seniman pencipta karawitan, yaitu metode "nggarap perabot". Metode ini secara implisit diungkapkan oleh Supanggah{ XE "Supanggah" } dalam menerangkan karya musiknya berjudul *Gambuh* dalam Pekan Komponis Muda I, yang ia katakan sebagai berikut.

Ada kecenderungan pada karawitan tradisi untuk menghindarkan perubahan-perubahan irama, volume yang kontras, dan kualitas suara yang tajam. Hal-hal tersebut sering tersirat dalam pernyataan-pernyataan pengrawit menyebut istilah-istilah alus, penak, ora nyeklek (tidak patah), rampak, nyampleng, mat, laras dan sebagainya untuk hal-hal yang dianggap baik dan hampir pada semua gending ada terdapat rambatan-rambatan atau peralihan-peralihan. Hal-hal tersebut mungkin yang bisa menimbulkan kesan lamban pada karawitan.... Dalam usaha mengadakan percobaan penggarapan ataupun penyusunan karya "baru", hal-hal tersebut di atas adalah titik berangkat kami, selain juga menjajagi kemungkinan-kemungkinan lainnya (Supanggah, 1979: 1-2).

Sukerta{ XE "Sukerta" } (1980) dalam menerangkan karyanya yang berjudul *Gora Suara* dalam kertas kerjanya pada Pekan Komponis Muda II menyatakan;

Dalam susunan ini kami menggunakan bahan tradisi yang tentunya tak terbilang kemungkinan-kemungkinannya untuk digarap dengan cara-cara kelanjutan tradisi atau dengan cara apapun....dalam garapan kami tidak mengikatkan diri pada kebiasaan-kebiasaan (konvensi) karawitan tradisi kita Jawa atau Bali (yang saya kenal dari dekat), seperti mengenai fungsi, pola tabuhan ricikan, irama, bentuk dan struktur gending.

Pernyataan di atas menunjukkan bahwa Supanggah bertolak dari konsep artistik salah satu elemen perabot garap sebagai pangkalnya. Konsep artistik itu disiasati untuk menghasilkan ekspresi musikal baru. Ia bertolak dari sebuah pola tembang yang biasanya diekspresikan dalam vokal tunggal. Ekspresi musikal *Gambuh* menunjukkan bahwa pola yang ada disiasati

menjadi bentuk musikal yang tidak semata disajikan dalam vokal tunggal. Pola *di-recreate* dalam format musikal lengkap, gabungan musikalitas ensambel gamelan dan vokal, gabungan musikalitas verbal dan non-verbal, dan juga gabungan musikalitas bunyi-bunyi bernada dan bunyi tak bernada. Supanggah menyiasati secara komprehensif berbagai perabot garap yang ada dalam budaya musik karawitan tradisional. Ia tidak hanya mengelola pola atau cengkok maupun irama dan laya yang tidak biasa. Ia juga memberi tawaran alternatif baru berupa dinamika musikal yang tidak biasa dalam budaya musik karawitan tradisional, yang cenderung *alus, penak, ora nyeklek* (tidak patah), *rampak, nyampleng*, dan *mat* menjadi "tenaga" musikal yang sebaliknya.

Pande Made Sukerta juga demikian. Ia tampak menggunakan metode yang tidak jauh berbeda dengan metode yang digunakan oleh Supanggah. Pande Made Sukerta dalam berkarya juga berangkat dari elemen-elemen perabot garap sebagai pangkalnya. Ia berkonsentrasi pada elemen pola tabuhan ricikan, irama, bentuk dan struktur gending yang ia garap sedemikian rupa. Hasilnya ia mampu melahirkan musikalitas karawitan baru yang bertolak dari berbagai perabot garap karawitan konvensional Jawa dan Bali yang disiasati penggarapannya sedemikian rupa.

d. Objek berupa Teknik

Eksistensi teknik berhimpitan dengan metode, karena teknik adalah cara dan prosedur berkenaan dengan detail praksis dalam mewujudkan realitas artistik dalam suatu penggarapan. Teknik adalah wujud konkrit dan mendetail dari perbuatan, tindakan, kegiatan, dan praktek dalam mengungkapkan konsep artistik melalui penggarapan realitas artistik. Teknik dalam penciptaan seni pada umumnya adalah sistem penggarapan atau penyajian ungkapan seni, dalam bentuk proposisi-proposisi artistik. Jadi, teknik adalah pengetahuan yang berkenaan dengan penerapan prinsip-prinsip yang diperlukan dalam menghasilkan bangunan artistik dalam ekspresi seni.

Contoh aplikasi teknik dalam penciptaan seni dapat dilihat pada karya musik *Debah* dan *Gender*, yang dicipta oleh Aloysius Suwardi. Ada objek teknik yang menstimulir Suwardi ketika mencipta dua karya ini, yaitu penggunaan teknik gesek. Umumnya, teknik gesek dalam karawitan Jawa hanya digunakan pada instrumen yang

sumber bunyinya adalah dawai, terutama adalah instrumen rebab. Instrumen selain rebab dalam karawitan tradisional tidak pernah ditemukan digesek oleh seorang musisi dalam mengungkapkan proposisi, karakter, maupun warna bunyi musikal. Berikut adalah teknik konvensional dalam permainan rebab.

Rebab adalah instrumen yang menggunakan membran tipis, disertai tangkai panjang dan menggunakan dua buah string atau senar yang direntangkan dari bawah membran melewati membran hingga tangkai di atas. Tangkai digunakan untuk menempatkan jari-jari sebagai cara untuk menentukan nada-nada yang dikehendaki. Rebab umumnya tidak disertai garis-garis pembatas jari untuk menentukan tinggi rendahnya nada (fingerboard), sehingga pemain rebab harus menggunakan perasaannya untuk menekan jari pada string atau senar. Cara membunyikannya adalah dengan cara digesek bagian string di atas membran. Untuk lebih jelas mengenai bentuk rebab dan cara memainkannya dapat dilihat gambar di bawah ini.



Gambar. 4. 1

KPH Notoprojo (Ki Wasitodipuro atau Ki Cokrowasito) memainkan instrumen Rebab

Sumber: <http://www.proghita.com/alat-musik-tradisional-rebab/>

Teknik gesek ini dalam komposisi musik karya Aloysius Suwardi yang berjudul *Debah* dan *Gender* digunakan untuk mencipta proposisi, karakter, maupun warna bunyi musikal inkonvensional. Teknik gesek ini secara sengaja digunakan untuk mengungkapkan musikalitas pada instrumen (1) *gender* barung, dan berbagai (2) instrumen berbentuk pencon, seperti (a) bonang barung, (b) bonang penerus, dan (c) kenong, maupun (d) kempul. Proposisi musikal yang dihasilkan tentu juga memiliki sifat inkonvensional, sesuai dengan penerapan teknik yang inkonvensional pula. Berikut

ini adalah contoh teknik gesek dalam memainkan *gender*, yang sesungguhnya merupakan teknik yang baru.



Gambar. 4.2
Seorang Musisi Memainkan *Gender Vibraphone* dengan Teknik Gesek
(Gambar: Koleksi American Gamelan Institute)

Suwardi juga membunyikan *gender* jangkung dengan jari tangan, tabuh, dan dipadu dengan gesekan bunyi dawai kecapi Sunda. Tingkahan suara antara gesekan kecapi dengan gesekan *gender* jangkung yang bersahutan menghasilkan dengung panjang dengan estetika yang baru. Suwardi juga memanfaatkan bunyi musikal yang dihasilkan dari suara *pencon* yang diisi air. Cara memainkan atau membunyikan *pencon* ini adalah dengan cara dipukul bagian *pencu*-nya yang menghadap ke bawah. *Pencon* berisi air yang telah berbunyi itu digerak-gerakkan secara ritmis sehingga air di dalam *pencon* yang bergerak dapat menimbulkan efek bunyi yang tidak pernah ada dalam bunyi *pencon* pada karawitan konvensional.

e. Objek berupa Imaji Bentuk Artistik

Imaji bentuk artistik adalah kualitas, keadaan, dan kekuatan yang ada di dalam imajinasi, pikiran, dan angan-angan berupa gambaran objek mengenai bentuk-bentuk indah atau bentuk-bentuk menyenangkan sebagai penanda karakter suatu karya seni. Imaji bentuk artistik ada yang (1) bersifat visual, ada pula yang (2) bersifat auditif. Salah satu contoh sumber penciptaan seni berupa

imaji bentuk artistik adalah penciptaan yang dilakukan Suwardi. Ia menemukan dua macam imaji bentuk artistik dalam berkarya, yaitu imaji bentuk artistik yang bersifat visual, dan imaji bentuk artistik yang bersifat auditif.

1) Imaji Bentuk Artistik Bersifat Visual

Sumber penciptaan seni juga dapat berupa imajinasi terhadap bentuk-bentuk artistik yang bersifat visual. Salah satu contoh konkrit karya seni yang dicipta berdasarkan imaji bentuk artistik yang bersifat visual adalah musik, karya Aloysius Suwardi, berjudul *Swara Genthana*. Suwardi sebelum mencipta *Swara Genthana* terlebih dahulu mencipta seperangkat instrumen yang ia gunakan sebagai medium ekspresi *Swara Genthana*. Seperangkat instrumen yang ia cipta itu disebut *Gamelan Genthana*. Objek penciptaan gamelan *gentha* adalah imajinasi yang berkembang dalam pemikiran Suwardi berupa imaji bentuk artistik terhadap gamelan *Kyai Genthana*, yaitu gamelan warisan masa lalu, yang kini tersimpan di Karaton Surakarta.

Suwardi menggunakan imajinasinya terhadap bentuk artistik gamelan *Kyai Genthana* sebagai objek epistemologis. Bagus (2005: 734) menyatakan objek epistemologis adalah segala hal yang diketahui (melalui persepsi, melalui pemahaman nalar atau melalui khayalan) dan dialami (melalui persentuhan indera) entah benar (mengandung kebenaran) atau tidak benar (mengandung ketidakbenaran) dalam rangka untuk berkarya. Berikut adalah wujud *Gamelan Genthana*, hasil rekayasa instrumen yang dilakukan Suwardi, dan digunakan untuk mencipta komposisi musik *Swara Genthana*.



Gambar. 4.3

Gamelan *Genthana* dimainkan dalam *General Rehearsal* untuk karya *Swara Genthana* Pada tanggal 13 Juni 2007 di KIT Tropentheater, Amsterdam.

(Gambar: Koleksi American Gamelan Institute)

Gamelan *Gentha* karya Suwardi ini terdiri dari beberapa instrumen, yang tiap instrumen masing-masing diberikan nama. Untuk lebih jelas, berikut ini adalah instrumen-instrumen yang ada pada Gamelan *Gentha* karya Suwardi.



Gambar. 4.4
Instrumen *Klinthing*

Gambar di atas ini adalah instrumen *Klinthing*. Instrumen tersebut terdiri dari gentha-gentha kecil yang dirakit. Setiap dua gentha dalam satu nada yang sama dirakit dalam satu kesatuan, sehingga dalam satu instrumen terdiri dari 14 rakitan gentha kecil. Instrumen ini dimainkan dengan cara digerakkan seperti cara memainkan angklung. Instrumen *Klinthing* berbeda dengan instrumen di bawah ini.



Gambar. 4.5

Instrumen *Klunthung*

Instrumen di atas diberi nama *Klunthung*, terdiri dari beberapa buah gentha yang digantung. Masing-masing gentha dilaras atau diatur tinggi rendah bunyi nadanya, sesuai dengan urutan nada dalam laras slendro (pentatonis). Cara memainkan instrumen ini adalah dengan cara dipukul menggunakan alat pukul yang bersifat lembut, seperti tabuh instrumen slenthem⁶. Berikut ini adalah instrumen yang lain.



Gambar. 4.6
Instrumen *Klonthong*

Instrumen di atas bernama *Klonthong*, terdiri dari beberapa buah gentha yang dirakit secara berjajar. Masing-masing gentha dilaras atau diatur tinggi rendah bunyi nadanya, sesuai dengan urutan nada dalam laras slendro. Tiap nada atau tiap gentha diberi resonansi agar memiliki efek bunyi yang menarik. Cara memainkan instrumen ini adalah dengan cara dipukul dan lobang resonansi diolah dengan membuka dan menutupnya pada saat dipukul.

Sekali lagi, Suwardi dalam mencipta instrumen-instrumen gamelan *gentha* versinya sendiri menggunakan imaji terhadap bentuk artistik gamelan *Kyai Genthana* sebagai objek epistemologis. Pengertian objek epistemologis yang dimaksudkan dalam penciptaan gamelan *gentha* adalah entitas dunia luar yang tersaji di depan kesadaran, yang dipahami dan dikhayalkan, dan wujud pemahaman dan khayalan itu digunakan sebagai dasar untuk membangun

⁶ Instrumen Slenthem adalah instrumen yang dilihat dari bentuk organologisnya merupakan keluarga gendér. Terdiri dari serangkaian bilah perunggu yang nada-nadanya terdiri dari satu oktaf. Masing-masing bilah mengekspresikan satu nada. Ada enam bilah atau enam nada dalam instrumen Slenthem berlaras slendro, dan ada tujuh bilah atau nada dalam instrumen Slenthem berlaras pelog.

gamelan *gentha*, wujud ciptaan dalam berkarya. Suwardi (2007a: 1) dalam makalah yang dipresentasikan dalam *IGFA Conference* menerangkan asal-usul epistemologis gamelan *gentha* yang dibuatnya dengan *Gamelan Kyai Genthana*. Katanya, “*the idea of making the new orchestra was, in fact, inspired by the gamelan Genthana in the Palace of Surakarta*”, gagasan penciptaan orkestra baru terilhami dari gamelan *Genthana* di Keraton Surakarta. Berikut adalah gambar-gambar mengenai ensemble gamelan *Kyai Genthana* yang menjadi sumber imajinasi Aloysius Suwardi.



Gambar. 4,7
Salah Satu Instrumen *Gamelan Kyai Genthana*
Diduga Berfungsi Sebagai Instrumen Garap Untuk Menggarap Melodi
Foto Koleksi R.Ng. Projopangrawit



Gambar. 4.8
Salah Satu Instrumen *Gamelan Kyai Genthana*
Diduga Berfungsi Sebagai Instrumen Garap
Foto Koleksi R.Ng. Projopangrawit



Gambar. 4.9
Salah Satu Instrumen *Gamelan Kyai Genthana*
Diduga Berfungsi Sebagai Instrumen Garap
Foto Koleksi R.Ng. Projopangrawit



Gambar. 4.10
Salah Satu Instrumen *Gamelan Kyai Genthana*
Diduga Berfungsi Sebagai Instrumen Garap
Foto Koleksi R.Ng. Projopangrawit



Gambar. 4.11
Salah Satu Instrumen *Gamelan Kyai Genthana*
Diduga Berfungsi Sebagai Instrumen Balungan
Foto Koleksi R.Ng. Projopangrawit



Gambar. 4.12
Salah Satu Instrumen *Gamelan Kyai Genthana*
Diduga Berfungsi Sebagai Instrumen Balungan
Foto Koleksi R.Ng. Projopangrawit

Fungsi instrumen-instrumen di atas diduga untuk mengelaborasi aktualitas melodi. Instrumen lain yang bertugas untuk menjadi penanda bangunan struktur ekspresi musikal sebagaimana terjadi dalam musik karawitan adalah instrumen yang diduga berfungsi seperti instrumen *kenong* dan instrumen yang diduga berfungsi sebagai *gong* pada gamelan konvensional. Dua instrumen yang diduga sebagai instrumen struktural itu adalah sebagai berikut.



Gambar. 4.13
Salah Satu Instrumen *Gamelan Kyai Genthana*
Diduga Berfungsi Sebagai Instrumen Struktural
Setara Instrumen *Kenong* Pada Gamelan Konvensional
Foto Koleksi R.Ng. Projopangrawit



Gambar. 4.14
Salah Satu Instrumen *Gamelan Kyai Genthana*
Diduga Berfungsi Sebagai Instrumen Struktural
Setara Instrumen *Gong* Pada *Gamelan Konvensional*
Foto Koleksi R.Ng. Projopangrawit

Berdasarkan gambar-gambar di atas dapat dipahami bahwa perangkat *Gamelan Kyai Genthana* adalah seperangkat instrumen gamelan yang terdiri dari (1) dua buah instrumen rakitan tabung-tabung perunggu berbentuk bulat yang terbelah di bagian tengah, (2) dua buah instrumen berbentuk bundar pipih dengan salah satu sisi terbuka, (3) sebuah instrumen rakitan dari beberapa tabung perunggu berbentuk pipih dan bolong di bagian bawah, (4) sebuah instrumen rakitan yang terdiri dari beberapa tabung perunggu berbentuk bundar pipih dengan salah satu sisi terbuka, digabung dengan tabung-tabung perunggu berbentuk balok, (5) sebuah instrumen perunggu berbentuk bulat panjang, yang ditengahnya berongga yang patut diduga berfungsi sebagai instrumen struktural setara *kenong*, dan (4) sebuah *gentha* besar yang digantung dengan diberi resonansi guci di bawahnya yang patut diduga berfungsi sebagai instrumen struktural setara *gong*.

Ada dua macam informasi mengenai asal-usul gamelan tersebut. Konon, gamelan *Kyai Genthana* adalah hadiah dari Raja Thailand kepada Raja Surakarta pada tahun 1930-an. Informasi lain menyatakan bahwa gamelan tersebut merupakan hasil karya pengrajin gamelan lokal, orang-orang Jawa. Nama gamelan *Kyai Genthana* diberikan oleh para pengrawit Jawa. Kata

“*genthana*” berhubungan dengan kata dari bahasa Jawa, “*gentha*”, artinya ‘lonceng’ (Kartomi 2002: 45-6). Pada generasi Suwardi, gamelan ini tidak pernah dimainkan, karena pengrawit gamelan istana pada umumnya sudah tidak memahami garap asli dari musik gamelan *Kyai Genthana*. Dari beberapa informan, hanya ada sedikit orang yang dapat memainkan orkestra ini. Ada tiga nama yang mereka sebut, yang kebetulan orang-orang tersebut telah meninggal dunia, yaitu *Pontjopangrawit*, *Martopangrawit*, dan *Mlojowidodo*. Sayangnya, ketiganya tidak mewariskan pengetahuan dan keahliannya kepada generasi yang lebih muda. Akibatnya, tidak ada seorangpun yang mengetahui garap atau permainan gamelan *Kyai Genthana*. Hingga saat ini, wujud ekspresi musikal dan bagaimana teknik memainkan instrumen gamelan *Kyai Genthana* berikut rancang bangun orkestrasinya tidak cukup diketahui secara jelas.

Sebagian alat musik itu tersimpan di Balai Bang (nama bangunan tempat penyimpanan gamelan) dan beberapa yang lain hilang entah ke mana. Informasi tersebut memberikan ilham pada Suwardi untuk mencipta satu orkestra *gentha* baru dengan instrumen baru, karakter bunyi yang baru dan tentu saja komposisi yang juga baru. Jadi, gamelan *gentha* karya Suwardi adalah rekonstruksi imajinatif gamelan *gentha* bernama *Kyai Genthana*.

Uniknya, ia mengaku bahwa pada saat berkarya mencipta instrumen gamelan *gentha*, ia belum pernah melihat dengan mata kepala sendiri gamelan *Kyai Genthana* itu. Kepada *Sinar Harapan* ia mengatakan bahwa ia hanya menciptakan alat musik ini berdasarkan bentuk yang dijelaskan oleh orang yang pernah melihat gamelan *Kyai Genthana* di karaton (Simatupang, 2001). Jadi, berdasarkan pengalaman Suwardi, bentuk dan kualitas artistik serta keadaan dan kekuatan yang ada di dalam imajinasi, pikiran, dan angan-angan berupa gambaran objek mengenai bentuk-bentuk indah atau bentuk-bentuk menyenangkan yang berguna sebagai penanda karakter suatu karya seni dapat menjadi sumber bagi penciptaan karya seni.

2) Imaji Bentuk Artistik Bersifat Auditif

Sumber penciptaan seni juga dapat berupa imajinasi terhadap bentuk-bentuk artistik yang bersifat auditif. Salah satu contoh mengenai fenomena penciptaan seni yang sumbernya adalah imajinasi terhadap bentuk-bentuk

artstik yang bersifat auditif adalah karya-karya Suwardi yang berjudul *Debah*, *Gender* dan *Sebuah Proses*. Suwardi sebelum mencipta karya berjudul *Debah*, *Gender* dan *Sebuah Proses* terlebih dahulu mencipta seperangkat instrumen yang ia gunakan sebagai medium dalam berkarya. Instrumen yang dicipta adalah gender *jangkung*, yang secara organologis bentuknya mirip *vibraphone*. Gender *jangkung* adalah instrumen gender dalam gamelan konvensional yang dimodifikasi sedemikian rupa.

Instrumen gendèr adalah instrumen berjenis *metallofon*. Di Jawa instrumen ini terdiri dari 10-14 bilah yang digantungkan di atas tabung-tabung resonator yang biasa disebut *bumbungan*, terbuat dari bambu atau logam yang dibentuk seperti bambu. Setiap bilah memiliki nada dengan pitch yang berbeda, dan ambitusnya lebih dari satu oktaf. Ada lima nada pada tiap oktaf, sehingga dalam laras pelog, beberapa nada tidak digunakan. Nada-nada yang digunakan atau yang tidak digunakan itu disusun sedemikian rupa sesuai dengan pathet atau sistem mode dalam musik karawitan. Kebanyakan gamelans yang lengkap, yang di dalamnya berlaras slendro dan pelog selalu memiliki tiga gendèr; satu gender untuk slendro, satu gender untuk pelog pathet nem dan lima dan satu untuk pelog pathet barang. Berikut ini adalah salah satu bentuk instrumen gendèr, yang terdiri dari gender berlaras slendro, gender laras pelog bem (digunakan untuk gendhing-gendhing pathet lima dan pathet nem), dan terakhir adalah gender berlaras pelog barang.



Gambar. 4.15
Instrumen Gender

Suwardi melakukan rekayasa instrumen gender, sehingga tercipta gender baru dengan cara memberikan kumbaran di tiap tabung resonatornya,

dan kumpanan itu digerakkan oleh motor secara elektrik. Berikut ini adalah instrumen gender *jangkung* atau gender *vibraphone* hasil rekayasa organologis yang dilakukan oleh Suwardi.



Gambar. 4.16
Instrumen Gender *Jangkung* atau Gender *Vibraphone*
Hasil rekayasa di tahun 1982

Perbedaan gender *vibraphone* atau gender *jangkung* dengan gender konvensional terletak pada konstruksi organologisnya. *Gender* konvensional tidak memiliki resonator yang diberi kumpanan pada tiap tabung resonansinya. *Gender vibraphone* atau *gender jangkung* oleh Suwardi diberi resonator yang diberi kumpanan pada tiap tabung resonansi yang diputar secara bersamaan dengan sebuah motor. Kumpanan yang diputar dengan motor itu oleh Larry Polansky disebut *motor-driven discs*. Kumpanan itu tampak pada gambar berikut ini.



Gambar. 4.17
Kumpanan pada Gender *Vibraphone* atau Gender *Jangkung*
(ditempatkan di atas tiap tabung resonansi dan di bawah bilah gender)
(Foto Bambang Sunarto)

Gambar yang lebih jelas mengenai posisi penempatan kumparan yang dapat berputar di atas tiap tabung resonansi adalah sebagai berikut.



Gambar. 4.18
Kumparan di Atas Tiap Tabung Resonansi Disatukan dengan Kawat
(Foto Bambang Sunarto)

Pemasangan dengan penempatan kumparan seperti itu membuat *gender* jangkung menghasilkan suara nada tertentu yang lembut dan bergelombang ketika digesek dengan alat penggesek *rebab* (*kosok rebab*) atau ditabuh dengan *tabuh gender*. Suara lembut bergelombang ini tidak ditemukan dalam *gender* konvensional.

Dua gambar di atas menunjukkan bahwa *gender vibraphone* atau *gender jangkung* adalah instrumen *gender* konvensional yang direkayasa konstruksi organologisnya. Perbedaan utamanya terletak pada (1) ketinggian, dan (2) resonatornya. Ketinggian *gender* konvensional umumnya kurang lebih 45 Cm, sehingga cara memainkannya harus duduk bersila. Ketinggian *gender jangkung* dibuat lebih tinggi, kurang lebih 120 Cm, sehingga cara memainkannya pun harus berdiri. Cara memainkan *gender vibraphone* dengan berdiri dapat dilihat pada gambar yang dimuat pada halaman berikut ini.



Gambar. 4.19
Gender Vibraphone atau Gender Jangkung
Dimainkan dengan Berdiri
(Koleksi American Gamelan Institut)

Resonator pada *gender* konvensional diatur sedemikian rupa agar resonansi getaran pada tiap resonator *matching* dengan getaran pada tiap bilah yang diresonansi. Resonator pada *gender* konvensional tidak diberi kumparan yang digerakkan dengan motor. Resonator pada *gender* jangkung menunjukkan bahwa tiap-tiap resonator diberi kumparan yang diputar secara bersamaan dengan motor penggerak listrik, sehingga bunyi tiap bilah menghasilkan vibrasi bergelombang.

Instrumen di atas adalah hasil rekayasa Suwardi di tahun 1982, yang bentuknya dapat dikatakan kurang sempurna. Kemudian pada tahun 2001 ketika ia mencipta gamelan *gentha*, instrumen *gender jangkung* atau *gender vibraphone* ditampilkan lagi, dengan penampilan yang relatif lebih sempurna, menggunakan rancangan (stand for a set of gender instrument) yang diukir.



Gambar. 4.20
Gender Vibraphone* atau *Gender Jangkung
(Koleksi Bambang Sunarto)

Sebelum gender itu tercipta, terbayang di dalam diri Suwardi bahwa logam berbentuk bilah yang digesek secara lembut menggunakan penggesek berbentuk dawai menghasilkan bunyi getaran logam lembut yang panjang dan dapat berulang tanpa putus. Secara imajinatif ia menemukan bangunan artistik yang bersifat auditif, yaitu adanya *drone* dengan nada yang berganti-ganti dengan efek getaran bergelombang. Drone yang ditimbulkan dari logam yang digesek secara lembut ini menghasilkan kesan magis, kesan susana batin yang sedang dikepung oleh kekuatan metafisis, yang menjadi "bencana-bencana dalam hati". Untuk itulah ia mencipta gender *vibraphone*, yang dimaksudkan untuk mengekspresikan *Debah*, yang artinya adalah "bencana-bencana dalam hati". Jadi, berdasarkan pengalaman Suwardi, imajinasi-imajinasi mengenai bentuk-bentuk artistik yang bersifat auditif juga dapat menjadi sumber bagi penciptaan karya seni.

C. Objek Formal

Istilah objek formal sering digunakan dalam filsafat dan ilmu pengetahuan. Istilah ini belum pernah terdengar digunakan dalam dunia seni. Arti objek formal secara umum kurang lebih adalah kerangka filosofis atau

kerangka teoretis dari suatu aliran pemikiran tertentu, suatu disiplin ilmu tertentu yang mempelajari suatu pengetahuan apapun, termasuk juga di dalamnya adalah karya seni.

Karya seni adalah pengetahuan yang mewujudkan secara empiris dan bersifat simbolik berupa (1) pengetahuan artistik, dan (2) pengetahuan tentang makna dan nilai-nilai. Pengetahuan artistik yang diformulasikan secara simbolik, berurusan dengan hal-hal yang oleh Supanggah disebut (1.a) materi garap, (1.b) sarana garap, dan (1.c) perabot atau piranti garap untuk mewujudkan gagasan seniman pencipta dalam menyampaikan makna. Pengetahuan tentang makna dan nilai-nilai berurusan dengan (1) intensi, sesuatu yang ingin dicapai, (2) substansi yang mau ditunjuk melalui simbolisasi wujud empiris berupa karya seni. Karya seni sebagaimana pengetahuan lain tentu juga dirumuskan dan dicipta dengan objek formal tertentu.

Objek formal dalam filsafat dan penelitian ilmiah adalah cara pendekatan yang dipakai untuk memahami hakikat obyek material. Objek formal adalah kerangka pemikiran khas yang mencirikan atau menandai kekhususan bidang ilmu pengetahuan dan penelitian di bidang ilmu tertentu. Kerangka pemikiran dalam penelitian ilmiah memiliki kesamaan makna dengan kerangka teori. Ahimsa-Putra menyatakan bahwa ada istilah lain yang lazim digunakan untuk menyebut kerangka pemikiran atau kerangka teori, yaitu perspektif, sudut pandang, kerangka konseptual, pendekatan, kerangka analisis, aliran pemikiran, dan paradigma. Ia menegaskan bahwa kerangka teori adalah "seperangkat pernyataan tentang hakikat, cara memandang, cara merumuskan, dan cara menjawab suatu persoalan dengan menggunakan cara dan tata-urut tertentu, yang akan dapat menghasilkan pernyataan tertentu tentang persoalan tersebut" (2007: 5). Jadi, objek formal dalam penelitian ilmiah adalah pernyataan tentang hakikat, hasil seorang peneliti dalam memandang, merumuskan, dan menjawab persoalan menggunakan cara dan tata-urut tertentu.

Objek formal dalam penciptaan seni adalah karakter atau aspek khusus yang ditonjolkan atau diorientasikan oleh pencipta seni untuk membangun keutuhan eksistensi dan karakter karya. Objek formal adalah pernyataan hakikat secara simbolis, hasil seorang pencipta seni memahami, merumuskan,

dan menyatakan format dan nilai-nilai artistik menggunakan tata cara tertentu. Objek formal adalah dasar yang menjadi penopang gejala pembentukan wujud empiris suatu karya. Jadi, objek formal dalam penciptaan seni adalah atribut ekspresi artistik, cara merumuskan, dan pandangan-pandangan seniman pencipta yang digunakan untuk membuat pernyataan artistik dengan menggunakan cara dan tata-urut tertentu, sehingga menghasilkan pernyataan artistik tertentu pula.

Objek yang menjadi dasar penopang gejala dalam pembentukan wujud empiris suatu karya adalah pengetahuan. Atribut ekspresi artistik, rumusan dan pandangan seniman pencipta untuk membuat pernyataan artistik juga pengetahuan. Pengetahuan sebagai objek formal penciptaan seni adalah kesadaran seniman pencipta mengenai objek yang bersentuhan dengan indera, perasaan, dan juga pemikiran atau nalarnya. Pengetahuan sebagai objek formal penciptaan seni bukan semata deskripsi objek yang terdiri dari nomor parameter kuantitatif dan kualitatif yang menegaskan sesuatu seperti apa, bagaimana kelihatannya, bagaimana bunyinya, rasanya, dan sebagainya.

Objek formal dalam penciptaan seni adalah pengetahuan seniman pencipta yang berupa (1) sesuatu yang terbayang dalam pikiran, (2) prinsip dan prosedur berkenaan dengan terbentuknya suatu konstruk artistik, dan (3) kerangka yang menegaskan terjadinya fenomena artistik. Tiga jenis pengetahuan itu berfungsi sebagai penentu arah untuk menyajikan nilai-nilai rohani yang wigati yang terkandung di dalam karya seni. Pengetahuan itu eksis dari proses nalar, atau dari pengamatan dan keterlibatan langsung terhadap sesuatu realita, fakta dan/atau peristiwa.

Pengetahuan sebagai objek formal terdiri dari beberapa unsur, mulai dari pengetahuan awal berupa persentuhan objek dengan subjek hingga muara paling akhir berupa realitas empiris, wujud artistik suatu karya. Pengetahuan-pengetahuan sebagai paradigma atau objek formal penciptaan seni itu terdiri dari pengetahuan yang berupa (1) keyakinan dasar, (2) nilai-nilai, (3) keinginan berkarya, (4) model, (5) konsep.

1. Keyakinan Dasar

Entitas paling awal yang ada di dalam diri setiap seniman pencipta dalam pengembangan narasi-narasi imajinatif{ XE "narasi-narasi imajinatif" } adalah keyakinan dasar. Pengertian keyakinan secara umum adalah sikap yang ditunjukkan oleh manusia saat ia merasa cukup tahu dan menyimpulkan bahwa dirinya telah mencapai kebenaran (Vardiansyah, 2008: 5). Keyakinan dasar dalam konteks ini adalah sikap dasar yang ditunjukkan seniman pencipta di saat ia merasa cukup tahu mengenai kandungan nilai suatu objek yang ditemuinya.

Berdasarkan pengetahuan yang dimilikinya, seniman pencipta merasa dapat menyimpulkan dan memahami bahwa objek yang ditemuinya adalah mengandung kebaikan, kebenaran, dan keindahan. Namun, bagaimanapun juga tetap harus disadari bahwa keyakinan tetaplah keyakinan. Biasanya keyakinan selalu bersifat subjektif, tidak pernah diuji lebih dulu oleh subjek yang meyakini bahwa objek yang diyakini baik, benar, dan indah itu memang sungguh-sungguh dapat dibuktikan sebagai sesuatu yang baik, benar, dan indah. Oleh karena itu, hakikat keyakinan dalam konteks ini lebih bersifat spekulatif. Hakikat keyakinan dasar yang berkembang di dalam diri seniman pencipta, yang mendasari seluruh prosesnya dalam berkarya, adalah anggapan tentang kebaikan, kebenaran, dan keindahan yang bersifat subjektif semata. Artinya, anggapan tentang kebaikan, kebenaran, dan keindahan itu belum tentu oleh pihak lain dipahami sebagai kebaikan, kebenaran, dan keindahan.

Seniman pencipta sebelum melaksanakan aksi-aksi kreatif selalu dibimbing oleh keyakinan dasarnya sendiri, yang tumbuh dari pertemuannya dengan objek material tertentu. Karya-karya yang dicipta selalu didorong oleh adanya beberapa keyakinan dasar yang menjadi bagian dari organ artistik yang pernah diciptakannya. Keyakinan dasar itu terutama terkait dengan struktur sentral dari organ artistik atas karya-karya seni yang diciptakannya. Keyakinan dasar itu dapat berkenaan dengan bentuk, teknik, metode, konsep ataupun nilai-nilai kehidupan yang dipersepsi oleh seniman pencipta.

2. Nilai-nilai

Ada kekuatan generatif{ XE "kekuatan generatif" } lain selain keyakinan dasar bagi seniman pencipta dalam berkarya. Kekuatan generatif itu adalah nilai-nilai. Kluckhohn mendefinisikan nilai sebagai “...a *conception explicit or implicit, distinctive of an individual or characteristic of a group, of the desirable which influence the selection from available modes, means and ends of action*”, satu konsepsi yang eksplisit atau implisit, yang khas dari seseorang atau karakteristik dari sebuah kelompok, konsepsi ideal yang mempengaruhi pilihan dari moda, sarana, dan tujuan dari sebuah tindakan (1954: 395). Hal penting yang patut mendapat perhatian dalam pemahaman tentang nilai adalah, anggapan baik-buruk, benar-salah, dan indah-tak indah yang diyakini dan diharapkan terjadi oleh seseorang atau kelompok tertentu, yang boleh jadi dapat sama seperti anggapan-anggapan yang terjadi pada kebanyakan orang lainnya atau kelompok orang lainnya, sama dengan sebagian orang lainnya, atau tidak sama dengan pihak-pihak yang lain. Pemahaman di atas menegaskan bahwa pada hakikatnya nilai mewakili keunikan individu, dan juga dapat mewakili keunikan suatu kelompok tertentu.

Nilai-nilai yang dikembangkan seniman pencipta sebagai kekuatan generatif bagi kinerja penciptaan seni meliputi (1) nilai etik, (2) nilai personal, (3) nilai kultural, dan (4) nilai maknawi. Nilai etik adalah keyakinan mengenai pandangan dalam konteks perilaku menurut ukuran kebaikan tertentu yang diyakini individu, komunitas atau masyarakat tertentu. Nilai etik adalah suatu perspektif terhadap objek dilihat dari sisi baik-buruk. Sesuatu dianggap baik jika sesuatu diproyeksikan mendatangkan rahmat, memberikan perasaan senang, atau bahagia. Sesuatu dianggap buruk manakala segala sesuatu mengakibatkan cela. Perbuatan buruk berarti perbuatan yang bertentangan dengan kaidah dan norma-norma.

Nilai personal adalah keyakinan mengenai suatu konsepsi individu yang eksis sebagai karakter dasar dan khas suatu sikap, kebiasaan, dan keyakinan dalam berbagai konteks pribadi maupun kelompok. Nilai kultural adalah konsepsi yang masih bersifat abstrak mengenai dasar berbagai macam hal yang dianggap penting dan bernilai dalam kehidupan oleh suatu masyarakat dalam kebudayaan tertentu. Nilai maknawi adalah konsepsi tentang signifikansi suatu

hal yang diberi penghargaan tinggi oleh individu maupun komunitas tertentu. Nilai-nilai itu dalam dunia penciptaan seni biasanya eksis menjadi norma, menjadi konsep yang diperlakukan sebagai sarana untuk menata tindakan kreatif dalam mencipta karya seni dalam rangka mewujudkan sistem artistik.

Seniman pencipta dalam mengembangkan kekuatan generatif sebagai titik mula dari setiap karya yang dicipta perlu mempertimbangkan norma yang ia yakini, dan diyakini pula oleh komunitas atau masyarakat di mana karya yang ia cipta hendak dipergelarkan. Pertimbangan itu diperlukan karena disadari bahwa nilai etik adalah (1) prinsip-prinsip tentang kebaikan dari suatu perilaku dengan segala efek aktivitasnya, (2) pedoman perilaku, yang diakui berkaitan dengan harga diri dan kehormatan, (3) kehendak ideal yang diyakini sebagai prinsip individual, sehingga mempertimbangkan eksistensinya adalah suatu kewajiban. Seniman pencipta sadar, apabila ia mengabaikan norma yang ia yakini dan diyakini masyarakat akan terjadi ketidakharmonisan yang tidak produktif. Artinya, pertimbangan seniman pencipta terhadap norma atau kaidah artistik maupun norma atau kaidah kultural adalah kerangka filosofis bagi setiap usahanya dalam berkarya.

Pertimbangan terhadap kaidah dan norma mengindikasikan bahwa nilai-nilai adalah salah titik mula dari karya yang dicipta dan ditawarkan seniman pencipta. Pertimbangan terhadap kaidah dan norma itu mengindikasikan bahwa seniman pencipta dalam berkarya tidak dapat lepas dari harkat, pemahaman kualitas terhadap objek material yang disukai, diinginkan, dianggap berguna, dan dikembangkan menjadi konsep.

Konsep dan nilai{ XE "Konsep dan nilai" } adalah dua muka dari satu keping mata uang yang hadir dari pijakan pengamatan dan penafsiran terhadap objek yang menjadi sumber penciptaan. Pijakan ini berupa keyakinan dasar untuk berproses dalam berkarya. Wujud keyakinan dasar berupa pemahaman mengenai kualitas objek, terkait dengan keindahan, kebaikan, dan/atau kebenaran yang diyakini seniman pencipta memiliki potensi pragmatis untuk dikembangkan menjadi karya seni. Keyakinan dasar eksis berdasarkan argumentasi tanpa perlu pengujian terhadap kandungannya. Sebab, keyakinan adalah pengetahuan yang meyakinkan. Tidak ada yang perlu diuji dari hal-hal yang meyakinkan. Ujian hanya diperlukan bagi segala sesuatu yang tidak

meyakinkan. Oleh karena itu, keyakinan terhadap nilai-nilai adalah keutamaan yang niscaya.

Keutamaan adalah realitas etik{ XE "realitas etik" } yang berposisi sentral dalam memberi warna karya, karena berisi kecondongan untuk memilih tawaran kualitas yang *comfortable* bagi berbagai pihak seluas-luasnya. Keutamaan atau nilai sebagai kekuatan generatif penciptaan seni terdiri dari beberapa macam, antara lain (1) keutamaan atau nilai intelektual, (2) keutamaan atau nilai artistik, (3) keutamaan atau nilai keteknikan, dan (4) keutamaan atau nilai etis. Keutamaan-keutamaan itu pada hakikatnya adalah nilai, yang secara faktual menjadi kekuatan generatif yang menggerakkan narasi-narasi imajinatif demi terciptanya suatu karya.

Karya seni sesungguhnya adalah subjektivitas nilai yang digagas seniman pencipta, yang dalam pemikiran tradisional subjektivitas nilai itu disebut dan dirumuskan sebagai konsepsi keindahan. Oleh karena itu subjektivitas nilai yang ditawarkan seniman pencipta adalah subjektivitas keindahan yang digagasnya sendiri. Di dalam subjektivitas terdapat (1) pemikiran intelektual, (2) konsepsi artistik, (3) konsepsi dan aplikasi keteknikan, dan (4) konsepsi etis. Subjektivitas keindahan tidak dapat dipisahkan dengan konsepsi subjektif kebaikan, kebenaran, dan keindahan. Kebaikan adalah manifestasi nilai dari dimensi etis, kebenaran adalah manifestasi dari dimensi pengetahuan, dan citra keindahan adalah manifestasi dimensi estetika.

Seniman dalam mencipta karya tidak dapat dipisahkan dengan subjektivitas nilai yang digagasnya. Namun, sesungguhnya subjektivitas nilai itu adalah objektivikasi pandangan subjektifnya terhadap nilai-nilai yang diyakini. Subjektivitas gagasannya adalah perlakuannya terhadap nilai-nilai sebagai suatu objek atau penyebab nilai-nilai menemukan realitas objektif. Berarti, karya seni digerakkan oleh apa yang diketahui atau dialami seniman, yang menurut pandangan objektifnya mengandung nilai yang dipahami dan dipersepsi. Karya seni digerakkan oleh nilai-nilai yang dijadikan tujuan, cita-cita, dan diidealkan seniman penciptanya. Karya seni terwujud berdasarkan intensi atau niat tindakan kreatif seniman pencipta. Karya seni eksis ditentukan warnanya oleh posisi filosofis dari pandangan seniman pencipta, terutama

mengenai konstelasi etis yang diyakini, pengetahuan yang dipahami, dan estetika yang disukainya. Jadi, objek formal penciptaan seni dilihat dari dimensi nilai-nilai pada hakikatnya adalah perspektif objektif dari personalitas seniman pencipta sebagai subjek yang niscaya mengacu kepada apa saja yang berasal dari kesadaran, ego, diri, dan persepsi yang tidak mungkin tidak subjektif.

3. Keinginan Berkarya

Keinginan seniman dalam berkarya adalah intensi, kecondongan batin kepada pengetahuan, aktivitas, dan metode untuk digunakan sebagai kekuatan generatif dalam menciptakan karya seni. Seniman pencipta sebelum berkarya juga demikian, memiliki kecondongan batin terhadap pengetahuan, aktivitas, dan metode artistik tertentu. Keinginan itu diantaranya adalah kecondongan untuk mengungkapkan suatu makna, maksud, tujuan dan suatu rancangan artistik tertentu.

Keinginan berkarya sebagai kecondongan kepada aktivitas adalah kecenderungan untuk menjalankan tindakan spesifik{ XE "tindakan spesifik" }, terstruktur, dan prosedural dalam suatu proses penciptaan karya seni. Tindakan spesifik, terstruktur, dan prosedural adalah keberpihakannya terhadap (1) rumusan atas pemahaman makna suatu objek, dan (2) rumusan ekspresi makna suatu objek. Kecondongan terhadap aktivitas pada hakikatnya juga merupakan kecondongan terhadap pengetahuan. Sebab, isi pengetahuan sebagai kecondongan batin yang ada di dalam diri seniman pencipta berurusan dengan keping-keping pengetahuan tentang (3) prosedur dan/atau proses sistematis, yang melibatkan teknik atau cara dalam (3.a) mempersoalkan suatu objek, (3.b) mencari jawaban atas persoalan suatu objek, (3.c) mengungkapkan suatu objek. Jadi, keinginan berkarya juga dapat dimengerti sebagai kecenderungan pemikiran mengenai (1) keyakinan-keyakinan artistik tertentu, (2) nilai-nilai, (3) rancangan karya atau model karya, (4) konsep, dan (5) metode berkarya. Metode berkarya mencakup pengetahuan tentang proses, teknik, dan cara sistematis yang berfungsi sebagai alat untuk mempresentasikan materi demi pemahaman dan penghayatan suatu makna.

Di samping kecondongan terhadap pengetahuan dan aktivitas, keinginan berkarya juga melibatkan kecondongan batin terhadap pilihan

metode penciptaan. Setiap penciptaan seni tidak dapat meninggalkan metode. Metode penciptaan harus ada, dan sangat berperan menentukan corak, karakter, isi, dan wujud karya dalam penciptaan seni. Oleh karena itu, keinginan seniman untuk berkarya selalu melibatkan keinginan untuk menggunakan metode tertentu dalam mewujudkan karya. Karya seni yang dicipta seniman tanpa metode penciptaan tidak akan pernah ada, di manapun dan kapanpun. Metode ada dalam setiap penciptaan karya seni, dan eksistensinya menentukan progresivitas, keunikan dan tipikalitas karya yang muncul hingga melahirkan adanya pujian dan kritik oleh audien dan para penghayat suatu karya.

Keinginan berkarya selalu dilekati totalitas jalan atau cara dalam mencapai tujuan artistik. Konsekuensinya keinginan berkarya dengan sendirinya selalu memiliki metode yang mesti digunakan. Sejak awal, ketika seniman pencipta bertemu objek, tiba-tiba di dalam dirinya muncul keyakinan tertentu atas objek yang ditemuinya. Keyakinan itu eksis sebagai sesuatu yang secara intrinsik dan ekstrinsik mengandung nilai-nilai. Berpijak dari keyakinan itu lantas muncul keinginan untuk berkarya. Bersamaan dengan keinginan itu pula seniman pencipta mengembangkan kekuatan generatif untuk mencari jalan atau cara untuk mencapai tujuan artistik.

Keinginan seniman dalam berkarya adalah intensi, kecondongan batin terhadap pengetahuan, aktivitas, dan metode. Pengetahuan bukan semata-mata fakta melainkan juga alasan dan dasar fakta yang mengantarkan seniman mewujudkan maksud dalam mencapai tujuan artistik penciptaan karya seni. Pengetahuan meliputi (1) pemahaman seniman terhadap objek-objek material yang diyakini dapat dimanfaatkan sebagai karya seni, (2) alat-alat untuk mewujudkan dan menyatakan pemahaman terhadap objek-objek material, dan (3) cara khas pencipta seni dalam merefleksikan keyakinan dasar, model, dan konsep artistik menjadi wujud nyata karya seni. Tiga keping pengetahuan itu eksis secara bertahap, dari yang paling awal berupa pemahaman terhadap objek material hingga cara khas mewujudkan karya seni sebagai ujung muaranya.

Tiga keping pengetahuan{ XE "Tiga keping pengetahuan" } di atas itulah yang disebut dengan metode artistik. Metode ini secara praksis dan kuat digunakan seniman sebagai kekuatan generatif, kekuatan penggerak, atau titik mula penciptaan karya seni. Metode artistik adalah penerapan pengetahuan

yang difungsikan sebagai cara dan proses dalam rangka menghasilkan ungkapan-ungkapan artistik.

Muara akhir keinginan berkarya adalah menghasilkan ungkapan artistik, simbol-simbol atas pengetahuan yang dimiliki seniman pencipta mengenai nilai-nilai, terutama nilai-nilai yang eksis berdasarkan objek dan perspektif tertentu. Upaya mewujudkan ungkapan artistik tidak saja memerlukan pengetahuan dan aktivitas, melainkan juga metode. Oleh karena itu seniman dalam penciptaan seni juga mengembangkan kecondongan batin untuk mengembangkan dan mengolah gagasan. Dua entitas sebagai manifestasi dari tata urutan prosedur penciptaan selalu eksis secara berkesinambungan, yaitu kehendak untuk (1) mengembangkan gagasan dan kehendak untuk (2) mengolah gagasan.

Tata urutan prosedur penciptaan pada tahap ini adalah keping-keping pengetahuan mengenai jalan atau cara mewujudkan rancangan artistik, yang mesti dikelola secara sistemik dalam hubungan-hubungan yang bersifat sistemik pula. Oleh karena itu, ketika seniman memiliki kecondongan batin dan berkeinginan untuk berkarya, tidak dapat tidak selalu melampaui tahap pengembangan dan pengolahan gagasan, sebagai sumber hakiki baginya untuk menjadi acuan dalam penciptaan karya seni.

a. Pengembangan Gagasan

Seniman pencipta dalam menindaklanjuti keinginannya untuk berkarya tidak berhenti pada keinginan semata. Keinginan yang berhenti pada keinginan tidak akan pernah menghasilkan apa-apa. Oleh karena itu, dengan berpijak pada pengamatan dan penafsiran terhadap objek material yang menjadi salah satu kekuatan generatif suatu penciptaan karya seni, dikembangkan dan diolah suatu gagasan dalam penciptaan karya seni.

Pijakan dalam upaya mengembangkan dan mengolah gagasan adalah keyakinan dasar yang berfungsi sebagai upaya untuk menindak lanjuti keinginan tersebut. Ini adalah titik awal untuk berproses dalam berkarya. Keyakinan dasar secara umum dapat dipahami sebagai pemahaman kualitas objek, terkait dengan nilai-nilai keindahan, kebaikan, dan/atau kebenaran yang diyakini seniman pencipta. Pemahaman tentang kualitas objek memiliki

potensi pragmatis untuk dikembangkan menjadi karya seni. Keyakinan dasar dalam beberapa kasus penciptaan seni selalu eksis berdasarkan argumentasi tertentu. Keyakinan dasar yang eksis dengan argumentasi tertentu itu mendasari kinerja seniman tanpa pernah dilakukan pengujian terlebih dahulu, baik pengujian terhadap keyakinan mengenai kandungan keindahan, kebaikan, maupun keyakinan mengenai kebenarannya. Keyakinan bagi seniman adalah pengetahuan yang meyakinkan untuk dapat diungkapkan dalam bentuk artistik.

Pengembangan gagasan bagi seniman pencipta adalah aktivitas berfikir yang berproses dalam melahirkan gagasan. Pengembangan gagasan yang pijakannya adalah keyakinan dasar melengkapi eksistensi unsur paradigma yang lain yaitu model, sebagai salah satu wujud dari narasi imajinatif. Penciptaan seni adalah proses yang harus dijalani seniman dalam menggerakkan narasi-narasi imajinatif untuk menghasilkan makna-makna melalui bentuk-bentuk simbolik. Oleh karena itu, jika keyakinan dasar sebagai titik pijak kekuatan generatif berproses dan bergerak secara sinergis dengan narasi-narasi lain berupa model yang berkembang di dalam imajinasi, keyakinan dan sinerginya dengan narasi-narasi lain itu akan membentuk suatu gagasan. Proses ini adalah tahap awal dan mendasar bagi kelahiran suatu karya seni.

Pergerakan dari keyakinan dasar hingga melahirkan gagasan adalah pembentukan pengertian tekstual dan kontekstual pencipta seni, manifestasi pemahaman subjek dalam “menguasai” kualitas objek. Kata “menguasai” yang dimaksudkan di sini adalah memiliki pemahaman terhadap kualitas secara kognitif dan afektif, sehingga dari pemahaman itu tumbuh ide-ide teknis untuk menyatakan kualitas objek. Semua objek, baik yang kasat indera maupun yang abstrak, yang tergelar di hadapan kesadaran dan masuk ke dalam kesadaran seniman pencipta sehingga disadari oleh seniman pencipta adalah sarana bagi pembentukan suatu pengertian tentang kualitas objek. Sebab, seniman pencipta adalah subjek yang memiliki kesadaran hingga menghadirkan kesadaran, pengertian, dan pengetahuan.

Pengertian bagi seniman pencipta adalah konseptualisasi yang dikembangkan dengan dasar kesadarannya sebagai subjek terhadap suatu objek. Konseptualisasi itu terkait dengan pengalaman inderawi dan/atau

pengalaman batin. Reaksi seniman pencipta sebagai subjek terhadap objek dalam membentuk pengertian dan/atau gagasan penciptaan adalah tahap pembentukan salah satu metode artistik yang menjadi prasyarat bagi penciptaan karya seni.

Karya-karya seni didasari oleh gagasan-gagasan tertentu. Pengalaman berbagai seniman dalam mencipta karya-karya tertentu adalah didasari oleh pencarian kemungguhan yang *up to date*. Metode untuk mencari kemungguhan *up to date* sering dilakukan banyak seniman dengan melakukan internalisasi prinsip-prinsip yang dipandang mampu mendasari usahanya dalam mencari kemungguhan itu.

Prinsip pertama adalah prinsip konservasi, yaitu penerapan aturan dasar berkarya yang harus merefleksikan adanya ciri-ciri tetap dan relasi-relasi dasariah konsepsi artistik yang bersifat konvensional dalam wujud akhir karya seni yang dihasilkan. Refleksi juga berarti pencarian makna dari ciri-ciri tetap dan relasi-relasi dasariah konsepsi artistik yang bersifat konvensional itu. Refleksi adalah metode subjektif untuk menumbuhkan kesadaran artistik baru yang meyakinkan berdasarkan pada pemahaman atas kenyataan adanya ciri-ciri tetap dan relasi-relasi dasariah yang bersifat perseptual. Pemahaman perseptual ini adalah perspektif untuk melibatkan ciri-ciri tetap dan relasi-relasi dasariah konsepsi artistik yang bersifat konvensional agar tetap terlibat dalam ruang dan waktu kreativitas penciptaan baru.

Prinsip kedua adalah prinsip membangun identitas, yaitu penerapan aturan dasar berkarya yang harus merefleksikan sifat permanen yang dibayangkan dan mencirikan diri dan kepribadian seniman pencipta sebagai seniman pencipta. Prinsip membangun identitas yang dimaksudkan di sini adalah identitas diri yang diyakini seniman pencipta, yang seharusnya ada, dan memungkinkan seseorang mengidentifikasi dan mengenali eksistensinya. Identitas diri yang melekat dalam karya yang dihasilkan oleh seorang seniman pencipta adalah kesamaan isi nilai karya seni yang dihasilkan dengan kesadaran dan keyakinan dasar diri seniman pencipta itu sendiri. Pelaksanaan prinsip ini menempatkan kemungguhan tidak pada derajat kepatuhan terhadap konvensi artistik yang bersifat tradisional, tetapi pada penawaran orientasi baru. Penawaran orientasi baru diwujudkan dalam bentuk pengembangan

prasyarat-prasyarat rancang-bangun estetika yang boleh dirumuskan secara terbuka dan bebas. Umumnya, ke-”*mungguh*”-an yang dihasilkan dari penawaran orientasi baru adalah realitas eksistensial suatu karya yang merefleksikan (1) kekhasan karakter, dan (2) ketegasan ikatan karya seni dengan gagasan yang mendasarinya.

b. Pengolahan Gagasan

Seniman pencipta setelah mengembangkan gagasan pada umumnya berusaha untuk mengolah gagasan menjadi keniscayaan kinerja artistik. Pengolahan gagasan adalah sebagian dari keping-keping pengetahuan mengenai alat untuk mewujudkan dan menyatakan pemahaman terhadap objek-objek material yang hendak direfleksikan ke dalam bentuk artistik karya seni. Pengolahan gagasan memerlukan penafsiran terhadap objek material yang menjadi perhatian Suwardi sebagai seniman pencipta atau pencipta seni. Pengetahuan hasil penafsiran itu dibingkai dengan perspektif atau paradigma yang diyakininya. Proses membingkai pengetahuan mengenai objek material dengan perspektif atau paradigma itu dilakukan dengan melakukan penafsiran pula. Oleh karena itu, pengolahan gagasan berpusat pada penafsiran yang bekerja di tingkat imajinasi, intuisi, dan nalar yang abstrak.

Hasil dari kinerja penafsiran yang bekerja di tingkat imajinasi, intuisi, dan nalar itu kemudian diwujudkan menjadi formulasi artistik yang dalam mewujudkannya memerlukan metode. Formulasi itu pun masih bersifat abstrak, karena masih berupa ide-ide semata. Metode untuk mewujudkan ide atau formulasi artistik yang abstrak menjadi karya seni memerlukan penafsiran tahap kedua. Penafsiran tahap kedua itu adalah pengembangan tujuan, makna, dan rancangan artistik berkenaan dengan (1) penentuan medium, (2) penentuan vokabuler artistik, dan (3) penentuan garap atau tata kelola hubungan antara medium dan vokabuler artistik.

Seniman pada umumnya mengolah gagasan dengan cara mencari kemungkinan rancang-bangun artistik yang *up to date* dengan konstelasi masa kini. Mereka umumnya mengolah gagasan melalui kemungkinan (1) materi garap, (2) sarana garap, dan (3) perabot atau piranti garap secara kreatif. Bagi yang berpikir konvensional, umumnya mereka tunduk dan patuh pada

konvensi-konvensi. Bagi seniman yang berorientasi kontemporer tidak sepenuhnya tunduk patuh pada konvensi-konvensi.

4. Model

Model adalah seperangkat rancangan suatu konstruk berupa gambaran imajinatif desain struktural yang ada di angan-angan yang hendak diwujudkan dalam kenyataan. Seniman dalam berkarya tidak cukup berbekal keyakinan dasar semata. Seniman pencipta dalam berkarya selalu memerlukan model agar dapat menciptakan karya dengan hasil signifikan dan dapat dipertanggungjawabkan. Secara umum model memiliki tiga wujud, yaitu (1) suatu set rancangan imajinatif suatu konstruk tertentu, (2) *copy image* suatu objek yaitu reproduksi atau imitasi bentuk suatu hal, (3) versi tertentu dari objek yang dicopy. Model di dalam penciptaan seni adalah bentuk awal, contoh, atau dapat juga disebut rancangan karya. Rancangan ini adalah standar karya dan kinerja entitas kreatif dan entitas artistik yang tidak selalu eksis dalam bentuk fisik. Umumnya model dalam penciptaan seni sering eksis belum dalam bentuk fisik. Model apabila telah eksis dalam bentuk fisik umumnya belum merupakan karya yang sesungguhnya dimaksudkan.

Model selalu ada dan eksis sebelum karya dan kinerja baru dikembangkan. Model adalah sesuatu yang di-*setup* dan memiliki kemantapan fungsi sebagai kaidah dan referensi suatu bobot, keluasan perspektif, nilai-nilai, dan kualitas. Pengertian model secara konkrit dalam konteks ini dapat dipahami sebagai bentuk awal, contoh, rancangan, presentasi, atau gambaran suatu objek, sistem, dan/atau konsep yang berupa idealisasi atas sesuatu yang hendak diekspresikan. Semuanya itu menjadi dasar bagi pencipta seni untuk lebih jauh mengembangkan ide, proses, dan sistem karya yang hendak dinyatakan dalam wujud empiris. Model diperlukan sebagai tahap lanjut pengelolaan keyakinan dasar yang dimiliki agar menjadi sesuatu yang bermakna.

Model adalah imaji wujud artistik, hasil penafsiran, pengolahan, dan pertimbangan nalar subjek seniman pencipta atau pencipta seni terhadap objek material untuk diwujudkan sebagai kenyataan empiris suatu karya seni. Di dalam model terkandung *structural design*, miniatur dari representasi sesuatu

hal atau pola dari sesuatu yang hendak dicipta. Model adalah pola konstruksi, organisme abstrak untuk dipresentasikan menjadi karya.

Model juga berarti pola konstruksi artistik{ XE "pola konstruksi artistik" } yang memiliki kemiripan hasil *copy image* suatu objek dengan makna tertentu yang akan direproduksi menjadi sistem artistik wadah ekspresi. Sementara itu, hakikat karya adalah model atau konstruk abstrak yang terformulasikan dan/atau terdefiniskan dan diwujudkan secara empiris. Model juga merupakan rancangan sistem artistik. Sistem selalu memiliki unsur-unsur yang satu sama lain saling terkait secara sistemik. Tidak pernah ditemukan ada sistem tanpa unsur. Demikian halnya dengan sistem artistik hasil kontemplasi seorang seniman pencipta, model sebagai hasil pemikiran seniman pencipta, juga memiliki kandungan unsur-unsur. Model adalah rancangan sistem artistik yang berupa rancang bangun struktur fisik dari konstruksi artistik suatu karya seni.

Rancangan struktur fisik dari konstruksi artistik suatu karya seni kurang lebih berupa figurasi dan/atau tipologi musikal, yaitu rancangan aktivitas, proses, atau outline ciptaan bentuk musikal berdasar suatu tipe kategori musikal tertentu. Unsur-unsur pembentuk figurasi dan tipologi konstruksi artistik adalah kuantitas, kualitas, dan intensitas pemanfaatan vokabuler artistik garap sebagai sarana penyampaian gagasan musikal, sarana memanifestasikan ekspresi. Kuantitas, kualitas, dan pemanfaatan vokabuler artistik garap meliputi vokabuler artistik garap konvensional dan/atau inkonvensional, yang mencakup vokabuler artistik (1) garap medium, (2) garap pembentuk *gêndhing*, (3) garap karakter, dan (4) garap teknik, pola, irama dan/atau laya, laras, pathet, dan sistem dinamik.

Model sesungguhnya telah memiliki sifat-sifat teori. Teori sebagaimana dinyatakan oleh Ahimsa-Putra (2007: 3) adalah hubungan antara kenyataan dengan kenyataan yang lain, hubungan antara fakta dengan fakta yang lain, dan kebenaran pernyataan tersebut telah teruji atau terverifikasi melalui prosedur dan metode tertentu. Sebab, di dalam model terkandung hubungan antara imaji suatu kenyataan dengan imaji kenyataan yang lain, hubungan antara imaji suatu fakta dengan imaji fakta yang lain, yang diyakini pencipta seni sebagai suatu kebenaran. Perbedaannya dengan teori yang sesungguhnya, kebenaran

teori telah teruji atau terverifikasi melalui prosedur dan metode tertentu, sedangkan di dalam model kebenarannya tidak teruji atau terverifikasi melalui prosedur dan metode tertentu. Perbedaan itulah yang menyebabkan di sini dikatakan bahwa model telah memiliki sifat teori.

Model dikatakan memiliki sifat teori karena di dalam model telah ada bayangan imajinatif suatu sistem artistik, yaitu seperangkat prinsip atau perpaduan unsur-unsur yang satu sama lain saling terkait secara terorganisasi ke dalam suatu kesatuan yang utuh dan kompleks. Di dalam model sudah tersedia suatu sistem artistik yang dianggap bernilai, dianggap baik, indah, dan/atau benar oleh seniman pencipta atau pencipta seni. Sistem artistik yang masih berada dalam imajinasi itu diakui sebagai eksistensi, diperlukan karena dianggap bermanfaat bagi pengembangan wujud artistik dan penciptaan.

5. Konsep

Satu lagi kekuatan generatif bagi terciptanya karya seni adalah konsep, menggenapi entitas lain seperti keyakinan dasar, nilai-nilai, keinginan untuk berkarya, dan model. Hakikat konsep adalah gagasan abstrak, definisi atau formulasi ide untuk dimanifestasikan ke dalam bentuk karya. Cakupan konsep dalam penciptaan seni mencakup pengertian seniman pencipta terhadap (1) objek material dari karya penciptaannya, (2) keyakinan dasar yang timbul atas bertemunya seniman pencipta dengan objek material, dan (3) model yang berupa pola konstruksi, organisme abstrak yang dipersiapkan secara intelektual oleh seniman pencipta untuk dipresentasikan menjadi karya. Pengertian seniman pencipta terhadap model ini menggambarkan sifat-sifat teoretiknya yang berupa hubungan inter dan antar pola proposisi atau pernyataan artistik.

Di samping gagasan abstrak, konsep adalah definisi atau formulasi ide untuk dimanifestasikan ke dalam bentuk karya. Cakupan konsep dalam penciptaan seni mencakup pengertian seniman pencipta terhadap (1) objek material dari karya penciptaannya, (2) keyakinan dasar yang timbul atas bertemunya seniman pencipta dengan objek material, dan (3) model yang berupa pola konstruksi, organisme abstrak untuk dipresentasikan menjadi karya. Pengertian seniman pencipta terhadap model ini menggambarkan sifat-

sifat teoretiknya yang berupa hubungan inter dan antar pola proposisi atau pernyataan artistik.

Konsep pada dasarnya adalah rancang bangun struktur batin artistik. Wujud konsep berupa gagasan atau realitas batin seniman pencipta yang kurang lebih berkenaan dengan (1) makna atau *sense* artistik. Dalam konteks makna, realitas artistik memiliki kaitan instrinsik tanda dengan makna. Oleh karena itu, seniman pencipta selalu menuangkan makna artistik di balik karyanya. Rancangan struktur batin juga berkenaan dengan (2) rasa atau *feeling*, yaitu sikap seniman pencipta terhadap realitas artistik dan makna karyanya. Kedalaman pengungkapan makna dan realitas artistik tidak bergantung pada kemampuan seniman pencipta dalam kuantitas, kualitas, dan intensitas pemanfaatan vokabuler artistik garap sebagai sarana penyampaian gagasan musikal, sarana memanifestasikan ekspresi, tetapi juga ditentukan oleh wawasan, pengetahuan, pengalaman, penguasaan teknis artistik, dan kepribadian yang terbentuk oleh latar belakang sosio-psikologisnya. Rancangan struktur batin juga tidak dapat dipisahkan dari (3) amanat, maksud dan tujuan sadar seorang pencipta seni atau seniman pencipta yang terdorong untuk menyusun karya seni.

BAB V

SARANA DAN METODE PENCIPTAAN SENI

A. Pengertian Sarana

Pengertian sarana secara umum ada dua macam. Pertama adalah alat untuk membantu penyelesaian, penyempurnaan, dan/atau pengerjaan tugas atau pekerjaan tertentu. Kedua adalah instrumen untuk melakukan atau menyelenggarakan kebutuhan dalam praktek suatu vokasi atau profesi tertentu. Sarana juga merupakan sesuatu yang boleh jadi berupa instrumen yang digunakan dalam melaksanakan suatu kinerja yang diperlukan dalam suatu praktek.

Sarana dapat dipahami sebagai *utility* atau *tool*. Mish (2007: 1379) menjelaskan bahwa *utility* adalah “*equipment or a piece of equipment to provide such service*”, perlengkapan atau sebagian dari perlengkapan untuk menghasilkan pekerjaan yang berguna. Sedangkan *tool* adalah “*something (as an instrument or apparatus) used in performing an operation or necessary in the practice of a vocation or profession*”, sesuatu (sebagai sebuah instrumen atau seperangkat material dan perlengkapan) yang digunakan dalam melaksanakan suatu operasi atau keperluan dalam praktek suatu vokasi atau profesi (Mish, 2007: 1317).

Pengertian metode pada dasarnya adalah prosedur dan/atau proses untuk mencapai tujuan dan/atau objek tertentu. Namun, metode tidak sekedar prosedur dan/atau proses semata, melainkan prosedur dan/atau proses sistematis yang melibatkan teknik atau cara dalam (1) mempertanyakan atau mempersoalkan sesuatu, (2) mencari jawaban atas pertanyaan atau persoalan, (3) mengungkap atau mengekspresikan sesuatu.

Sarana dan metode juga dapat dimengerti sebagai rancangan proses, teknik, dan cara sistematis yang berfungsi sebagai alat untuk mempresentasikan materi demi pemahaman dan penghayatan suatu makna. Setiap penciptaan karya seni tidak dapat meninggalkan sarana dan metode penciptaan. Sarana dan metode harus ada, dan benar-benar berperan menentukan corak, karakter, isi, dan wujud karya. Tidak pernah ada karya seni yang dicipta seniman tanpa sarana dan metode penciptaan. Progresivitas, keunikan dan tipikalitas karya yang muncul hingga melahirkan adanya pujian dan kritik, sesungguhnya sangat ditentukan oleh sarana dan metode penciptaan yang digunakan.

Sarana dan metode dalam penciptaan seni adalah alat, instrumen, aparat, atau perlengkapan yang berperan mendasar bagi seniman pencipta untuk mewujudkan ide-ide penciptaan menjadi karya. Sebab, hakikat kinerja seniman adalah mewujudkan ide-ide penciptaan menjadi karya. Sarana dalam penciptaan seni dapat dipilah dalam tiga kategori, yaitu (1) sarana paradigmatik, (2) sarana pengembangan konsep, (3) sarana pengembangan karya. Sarana paradigmatik meliputi beberapa unsur, yaitu unsur keyakinan dasar, model, konsep dan metode penciptaan. Sarana pengembangan konsep meliputi pengalaman, intuisi, dan penalaran. Sarana pengembangan karya terdiri dari medium, vokbuler, garap, dan nilai-nilai artistik.

B. Sarana Paradigmatik

Istilah paradigma sering digunakan dalam epistemologi ilmu pengetahuan (Ahimsa-Putra, 2007: 5-16). Paradigma secara umum kurang lebih berarti kerangka filosofis atau kerangka teoretis atas suatu pengetahuan apapun. Oleh karena itu penciptaan suatu karya seni selalu didasari pengetahuan sebagai kekuatan generatif, maka pengetahuan dasar penciptaan seni pun juga memiliki kerangka filosofis ataupun teoretis sebagai dasar penciptaan karya seni. Jadi wujud paradigma dapat berupa kerangka filosofis (*philosophical framework*) atau kerangka teoretis (*theoretical framework*) dari suatu aliran pemikiran tertentu, yang dapat berupa kerangka filosofis atau kerangka teoretis dari suatu disiplin ilmu tertentu, dan dapat juga berupa kerangka filosofis atau kerangka teoretis dari suatu karya seni tertentu.

Pada dasarnya karya seni juga merupakan pengetahuan artistik yang diformulasikan secara simbolik. Di dalamnya terdapat pengetahuan artistik yang berurusan dengan (1) materi garap, (2) sarana garap, dan (3) perabot atau piranti garap yang digunakan seniman pencipta untuk mewujudkan gagasan dan keinginan dalam menyampaikan suatu makna secara simbolik.

Di samping pengetahuan artistik, karya seni juga berisi pengetahuan tentang makna dan nilai-nilai atas sesuatu yang disimbolisasikan melalui karya seni. Sebagaimana pengetahuan lain pada umumnya, karya seni juga dirumuskan dan dicipta dengan menggunakan sarana yang bersifat

paradigmatik, sebagaimana paradigma bagi suatu aliran pemikiran atau disiplin ilmu tertentu.

Sarana paradigmatik{ XE "Sarana paradigmatik" } adalah suatu kerangka pemikiran yang khas yang mencirikan atau menandai kekhususan suatu bidang ilmu pengetahuan dan kegiatan penelitian dari bidang ilmu tertentu. Ahimsa-Putra (2007: 5) berpandangan bahwa kerangka pemikiran (*frame of thinking*) dalam suatu penelitian ilmiah adalah salah satu istilah yang memiliki kesamaan makna dengan kerangka teori (*theoretical framework*). Bahkan ada istilah-istilah lain yang menurutnya juga lazim digunakan untuk menyebut sesuatu yang disebut dengan sebutan kerangka teori, yaitu perspektif, sudut pandang, kerangka konseptual, pendekatan, kerangka analisis, aliran pemikiran, dan paradigma itu sendiri.

Ahimsa-Putra menegaskan bahwa kerangka teori adalah "seperangkat pernyataan tentang hakikat, cara memandang, cara merumuskan, dan cara menjawab suatu persoalan dengan menggunakan cara dan tata-urut tertentu, yang akan dapat menghasilkan pernyataan tertentu tentang persoalan tersebut" (Ahimsa-Putra, 2007: 5). Jadi, dalam penelitian ilmiah sarana paradigmatik adalah pernyataan tentang hakikat sebagai hasil dari seorang peneliti dalam memandang, merumuskan, dan menjawab persoalan menggunakan cara dan tata-urut tertentu. Jika di atas dikatakan bahwa karya seni juga memiliki kekuatan generatif berupa pengetahuan dalam paradigma tertentu, maka di balik penciptaan karya seni, utamanya di dalam pemikiran para seniman terdapat seperangkat pernyataan tentang hakikat, cara pandang, cara merumuskan, dan cara mengekspresikan nilai-nilai melalui bentuk-bentuk artistik yang bersifat simbolik.

Pada dasarnya, hakikat sarana paradigmatik adalah sarana untuk membangun sifat, karakter, ciri, dan aspek-aspek pengetahuan, baik pengetahuan filsafat, pengetahuan ilmiah, maupun pengetahuan dalam penciptaan seni. Sarana paradigmatik adalah paradigma yang digunakan oleh setiap subjek yang melaksanakan kinerja dalam berfikir mengenai suatu pengetahuan tertentu, dengan intensionalitas sasaran objek material tertentu. Jika subjek yang melaksanakan kinerja dalam berfikir adalah seniman pencipta, dan yang dipikirkan adalah karya cipta yang hendak diciptanya, maka sarana

paradigmatik adalah pernyataan tentang hakikat, cara pandang, cara merumuskan, dan cara mengekspresikan nilai-nilai melalui bentuk-bentuk artistik yang bersifat simbolik, dengan intensionalitas sasaran objek material tertentu.

Sarana paradigmatik adalah beberapa pengetahuan yang berfungsi untuk (1) mengidentifikasi kesatuan eksistensi objek material, dan (2) menentukan ciri-ciri fisik terhadap produk yang dihasilkan oleh pengetahuan, baik posisinya, ukurannya, bentuknya, strukturnya, konteksnya atau eksistensinya dalam ruang waktu tertentu. Sarana paradigmatik ini selalu eksis ketika proses nalar terjadi dalam pembentukan pengetahuan filsafat, pengetahuan ilmu, maupun pengetahuan artistik dalam penciptaan seni.

C. Sarana Pengembangan Konsep

Seni dan penciptaannya, sebagaimana halnya ilmu dan perumusan pengetahuan ilmiahnya adalah sistem yang mengandung tiga dimensi, yaitu (1) pengetahuan, (2) aktivitas, (3) metode. Kata dimensi diserap dari bahasa Inggris *dimension*, yang berarti “*any of the fundamental units*”, unit-unit yang menjadi dasar, atau “*factors making up a complete entity*”, faktor-faktor yang membentuk entitas lengkap (Mish, 2007: 351). Liang-Gie (2000: 131) menyatakan bahwa pengertian dimensi adalah (1) “hal pentingnya suatu objek”, atau (2) “karakter yang cocok”, sehingga jika dikaitkan dengan seni atau penciptaan seni adalah unit-unit dasar yang menjadi faktor-faktor dan karakter pembentuk seni dan penciptaan seni sebagai entitas lengkap.

Kalimat di atas bukan pernyataan mengenai definisi seni atau penciptaan seni, melainkan proposisi yang menunjukkan dimensi seni dan penciptaan seni. Berarti, pengetahuan, aktivitas, dan metode adalah unit-unit dasar yang menjadi penentu eksistensi karya seni dan penciptaan seni sebagai entitas lengkap.

Pengetahuan, aktivitas, dan metode sebagai faktor atau unit dasar dari eksistensi karya seni dan penciptaan karya seni adalah objek yang hadir bagi pikiran seniman, sekaligus objek pencerapan bagi pikiran seniman dalam berkarya. Eksistensi objek adalah sangat penting. Tanpa pengetahuan di dalam diri seniman pencipta dan pihak-pihak yang membantu mewujudkan

terciptanya karya seni tidak akan lahir karya seni. Tanpa aktivitas yang dilakukan oleh seniman pencipta dan pihak-pihak yang membantu mewujudkan terciptanya karya seni juga tidak akan pernah lahir karya seni. Tanpa metode yang digunakan untuk melaksanakan aktivitas yang dilakukan oleh seniman pencipta dan pihak-pihak yang membantu mewujudkan terciptanya karya seni juga tidak akan pernah lahir karya seni. Jadi, sarana yang menjadi dimensi paling penting bagi lahirnya karya seni adalah (1) pengetahuan, (2) aktivitas, dan (3) metode.

1. Dimensi Pengetahuan

Pengetahuan adalah hubungan kenal yang ada pada diri subjek terhadap suatu objek. Hubungan kenal itu adalah keakraban terhadap objek. Objek masuk ke dalam diri subjek melalui pengalaman aktual. Objek yang masuk ke dalam diri subjek melalui dua sarana, yaitu (1) proses pembelajaran secara sadar, atau (2) proses pengalaman yang bersifat alamiah. Pengertian subjek di dalam ilmu penciptaan seni adalah para pencipta seni. Oleh karena itu, pengertian pengetahuan di dalam ilmu penciptaan seni adalah hubungan kenal di dalam diri pencipta seni dengan objek-objek yang menjadi sasaran kreativitas penciptaan seni yang hendak, sedang, dan telah dilakukannya.

Namun, pengetahuan bukan semata-mata objek yang masuk ke dalam diri subjek, ke dalam diri para pencipta seni, melainkan persepsi mengenai apa yang dipandang subjek sebagai fakta, kebenaran, atau kewajiban. Subjek mampu membangun persepsi manakala ia memiliki kesadaran mengenai objek yang dipersepsikannya. Oleh karena itu, pengetahuan juga dapat berupa hal-hal yang ada di dalam kesadaran subjek, di dalam kesadaran seorang seniman pencipta, berupa keyakinan, gagasan, fakta, bayangan imajinatif, konsep, paham, atau pendapat, yang dibenarkan dengan cara tertentu, sehingga dipandang oleh subjek sebagai sesuatu yang benar.

Pengetahuan tidak jarang dipahami sebagai informasi dan/atau hasil kerja tahu subjek tertentu yang dipelihara dan diteruskan ke khalayak luas. Jadi, pengetahuan juga dapat berupa informasi atau maklumat yang diketahui atau disadari oleh subjek. Informasi atau maklumat itu dapat mewujud dalam suatu ungkapan yang berbentuk deskripsi, hipotesis, konsep, teori, prinsip dan

prosedur yang diyakini subjek sebagai benar dan/atau berguna. Oleh karena itu, hakikat pengetahuan adalah realitas dan/atau proses yang ada di dalam kehidupan, yang diketahui dan masuk ke dalam kesadaran subjek. Ia merupakan realitas yang ada dalam peristiwa alamiah yang terbawa dalam proses alami kehidupan. Di dalam peristiwa ini subjek (manusia atau seniman pencipta yang mengetahui) memiliki objek di dalam budi nuraninya sendiri. Subjek dengan kesadaran yang dimiliki secara kognitif sedemikian aktif terhadap objek, sehingga subjek di dalam dirinya menyusun hal-hal yang diketahui, menyusun objek yang secara kognitif dimiliki menjadi satu kesatuan.

Pengetahuan selalu hadir sebagai realitas subjektif{ XE "realitas subjektif" } yang eksis mengacu pada fakta, realita, dan/atau data sebagai realitas objektif. Ketiganya merupakan eksistensi yang dipahami, yang hadir di tengah-tengah eksistensi lain, yang hadir seolah-olah, yang transparan di dalam dirinya sendiri, sehingga kehadirannya pun bagi dirinya sendiri. Namun, subjek yang memahami eksistensi yang hadir juga realitas eksistensial yang mampu bergerak melampaui dirinya sendiri, terutama ketika subjek yang memahami merefleksikan yang lain di dalam dirinya sendiri. Oleh karena itu, pengetahuan pada akhirnya dapat dipahami sebagai segala sesuatu.

Dalam pengertian yang luas, pengetahuan boleh jadi semua kehadiran intensional suatu objek di dalam diri subjek. Di dalam dunia seni atau penciptaan seni pengetahuan adalah segala bentuk dan wujud kehadiran intensional suatu objek di dalam diri seniman pencipta. Namun pengetahuan dalam arti yang sempit, yang terpisah dari imajinasi atau pemikiran belaka, berarti suatu putusan yang benar dan pasti. Jadi, pengetahuan adalah realitas eksistensial suatu kebenaran dan realitas eksistensial suatu kepastian objek yang berada di dalam kesadaran subjek. Dalam urusan pengetahuan terkait dengan dunia penciptaan seni, subjek seniman atau pencipta seni sadar mengenai hubungan-hubungannya sendiri dengan objek, dan ia juga sadar bahwa objek yang menjadi objek pemikirannya juga memiliki hubungan dengan eksistensi. Jadi, hakikat pengetahuan adalah pengalaman sadar.

Sulit membuktikan secara kasat mata bagaimana relasi yang tepat antara kesadaran pribadi seniman pencipta dengan eksistensi tertentu, tanpa

kehadiran eksistensi itu di dalam dirinya. Oleh karena itu, pengetahuan sebagai realitas kegiatan intensional harus dapat dibedakan dari kegiatan-kegiatan intensional lainnya, seperti hasrat dan lain sebagainya.

Eksistensi pengetahuan{ XE "Eksisten pengetahuan" } dalam karya dan penciptaan seni adalah hal penting yang harus ada. Karya seni tak akan pernah ada manakala di dalam diri penciptanya tidak ada pengetahuan. Ada beberapa jenis pengetahuan yang menjadi dasar dan kekuatan generatif penciptaan karya seni. Dasar dan kekuatan generatif boleh jadi satu atau lebih pengetahuan seperti berikut; yaitu (1) pengalaman sadar seniman pencipta, (2) persepsi mengenai apa yang dipandang seniman pencipta sebagai fakta, kebenaran, atau kewajiban, (3) hal-hal yang ada di dalam kesadaran seniman pencipta berupa keyakinan, gagasan, fakta, bayangan imajinatif, konsep, paham, atau pendapat yang dibenarkannya dengan cara tertentu, dan (3) informasi yang mewujud dalam ungkapan berbentuk deskripsi, hipotesis, konsep, teori, prinsip dan prosedur yang diyakini.

2. Dimensi Metode

Hakikat metode adalah jembatan untuk dilalui oleh proses menjadi. Berarti, metode adalah sarana terjadinya perubahan dari suatu bentuk, posisi, atau kondisi menuju keberadaan bentuk, posisi, atau kondisi yang lainnya. Metode di dalam proses menjadi tampak jenis perubahan yang mengaktualkan potensi bentuk, posisi, atau kondisi tertentu menjadi aktualitas bentuk, posisi, atau kondisi yang lain, sebagai perwujudan untuk merealisasikan tujuan, maksud, dan cita-cita nilai aktual. Metode mewujud ke dalam pengalaman empiris, sehingga dapat menjadi penunjuk tentang adanya keyakinan, nilai-nilai, keinginan, model dan konsep seniman dalam berkarya. Metode pada akhirnya menjadi acuan dalam pembentukan bentuk dan peristiwa artistik.

Metode adalah prosedur atau proses untuk pencapaian suatu obyek tertentu sebagai tujuan. Di dalam metode berisi prosedur sistematis, teknik, atau model pengamatan atau model eksplorasi. Boleh jadi di dalamnya juga berisi rancangan-rancangan sistematis, diikuti pengenalan material untuk tujuan instruksional. Jadi, metode tidak lain adalah cara, teknik, atau proses dari atau untuk mengerjakan sesuatu, yang di dalamnya terkandung *body of*

skills atau cara di mana detail-detail teknis atau gerakan-gerakan dasar fisik diperlukan, diperlakukan, dan/atau digunakan.

Metode penciptaan seni adalah prosedur di mana seluruh sistem artistik yang dioperasikan seniman pencipta dalam berkarya dan yang dihasilkannya sesuai dengan aturan yang ditentukan oleh seniman pencipta sendiri. Penentuan aturan itu ditentukan dengan deduksi logis dari proposisi dasar tertentu. Wujud proposisi dasar itu boleh jadi berupa suatu aksioma artistik atau postulat artistik, yang pada gilirannya dibangun suatu konstruksi artistik tertentu.

Aksioma artistik adalah kebenaran, kebaikan, dan keindahan wujud artistik yang jelas begitu saja, yang bersifat dasariah dan niscaya. Di atas kebenaran, kebaikan, dan keindahan wujud artistik itu terdapat sistem logis. Kebenaran, kebaikan, dan keindahan wujud artistik itu tidak dapat diingkari tanpa menghancurkan konsistensi sistem tersebut. Oleh karena itu, wujud aksioma artistik adalah pernyataan-pernyataan atau konsep-konsep artistik dasar yang tidak dapat disimpulkan dari pernyataan-pernyataan atau konsep-konsep yang lain. Aksioma artistik adalah titik awal dari proses berjalannya prosedur pembentukan sistem artistik yang dioperasikan dan dihasilkan seniman dalam berkarya.

Postulat artistik adalah pernyataan-pernyataan atau konsep-konsep artistik dasar sebagai titik tolak pencarian bentuk ataupun konstruksi sistem artistik untuk dioperasikan dan dihasilkan seniman dalam berkarya. Jadi postulat artistik adalah perandaian sementara, yang tidak sedemikian pasti sehingga eksistensinya dapat diangkat sebagai aksioma artistik. Proposisi-proposisi artistik itu ditentukan sebagai benar, baik, dan indah, dan digunakan tanpa ada pembuktian terlebih dahulu. Jadi, postulat artistik sangat berkaitan dengan keyakinan dasar penciptaan, konsep, model, dan definis artistik.

Postulat artistik adalah pernyataan atau proposisi artistik yang dibutuhkan seniman pencipta sebagai suatu keyakinan dasar dan/atau ditegaskan sebagai konsep dan model, tanpa perlu pembuktian. Sebab, eksistensi postulat artistik bagi seniman pencipta telah jelas dengan sendirinya. Kejelasan ini terutama jika ditinjau dari konteks sistem logika formal. Postulat artistik sebagai proposisi-proposisi yang diyakini benar, baik (bagus), dan indah oleh seniman pencipta umumnya tanpa memiliki bukti logis bagi

kebenarannya, kebajikannya (kebagusannya), dan keindahannya. Proposisi-proposisi itu digunakan untuk menurunkan pernyataan-pernyataan atau proposisi-proposisi artistik yang lain, yang meyakinkan, yang dapat dianalisis secara logis, dan koheren.

Proposisi-proposisi artistik yang lain itu adalah konstruksi artistik hasil olah cipta seniman, dengan segala makna dan aksiomanya. Proposisi-proposisi artistik itu dapat secara arbitrer didefinisikan, dirumuskan, dibangun, ataupun dipahami menurut kognisi dan intuisi untuk menjamin eksistensi nilai kebaikan, kebenaran, dan keindahan yang ditawarkan atau diwujudkan.

3. Dimensi Aktivitas

Kata aktivitas menurut Bagus (2005: 34) seakar dengan kata aksi dan aktus, yang dalam bahasa Indonesia diterjemahkan dengan kata kegiatan. Aksi adalah pengelolaan, pemanfaatan, dan mobilisasi tenaga dan pikiran untuk menghasilkan suatu perbuatan, perilaku, ungkapan, atau peristiwa yang diharapkan. Aktus adalah aksi yang berkaitan dengan potensi.

Eksistensi aksi mengada pada pergerakan akal budi yang tak terjangkau oleh indera. Ini berarti, aksi berpijak dan berpusat pada kontemplasi sebagai pusat penemuan makna dan titik berangkat dan tujuan pemikiran. Aksi, tidak berhenti pada penemuan makna pada kontemplasi, melainkan juga kontemplasi untuk mengungkapkan makna. Tanpa aksi, makna yang ditemukan dalam kontemplasi tak akan pernah ada muara dan ujungnya. Berarti, aksi adalah inti aktivitas untuk menemukan dan mengembangkan prinsip-prinsip, baik berupa prinsip tentang makna maupun prinsip tentang pengungkapan makna. Prinsip-prinsip dalam dunia penciptaan seni adalah ide-ide yang menyatakan kriteria-kriteria mengenai yang baik, yang benar, yang bagus, yang perlu dan yang tidak perlu untuk diungkapkan. Sebab, sangat dimungkinkan bahwa diantara prinsip-prinsip yang tumbuh dan berkembang di dalam kontemplasi boleh jadi satu sama lain terjadi kontradiksi.

Konsepsi aktus memiliki beberapa jenis, yaitu (1) aktus terbatas, (2) aktus tak terbatas, (3) aktus campuran, (4) aktus tunggal, (5) aktus diterima, (6) aktus tak diterima, (7) aktus esensial, (8) aktus pertama, (9) aktus kedua, (10) aktus tak sempurna, dan (11) aktus sempurna. Eksistensi aktus tak terbatas

adalah potensi kekuatan generatif yang mampu mewujudkan semua kemungkinan. Aktus terbatas hanya mampu mewujudkan sebagian dari kemungkinan. Aktus campuran adalah potensi yang terbatas, karena itu konsepsi ini sama dengan aktus terbatas. Aktus ini tidak mampu merealisasikan yang tidak terbatas. Sedangkan aktus tunggal adalah potensi yang terbatas karena mampu merealisasikan yang tidak terbatas. Oleh karena itu, konsepsi aktus ini sama dengan konsepsi aktus terbatas. Aktus yang diterima juga merupakan aktus terbatas, wujudnya berupa potensi yang selalu dibatasi oleh kemampuan reseptif. Adapun aktus esensial adalah potensi yang mampu menentukan "keapaan" dari sesuatu, karena mengandung prinsip materi yang menentukan esensi benda-benda material. Aktus pertama adalah inti dari realitas substansial atas segala sesuatu. Aktus ini merupakan substansi dengan segala kekuatannya. Aktus kedua adalah determinan-determinan aksidensial yang dapat berupa kegiatan dari substansi. Aktus tak sempurna adalah tahap-tahap pertengahan dalam setiap fase terjadinya perubahan. Sedangkan aktus sempurna adalah muara akhir dari seluruh tahap perubahan sehingga menghasilkan realitas final yang menjadi tujuan.

Di dalam penciptaan seni, eksistensi aktivitas ada sebagai sarana adanya karya seni. Aktivitas eksis bukan hanya tampak pada pergerakan fisik yang bersifat kasat indera semata, tetapi mengada dan berpusat pada pergerakan akal budi yang tak terjangkau oleh indera. Aktivitas dalam penciptaan karya seni bermula dari penemuan makna melalui kontemplasi bergerak menuju kontemplasi lain mengungkapkan makna. Aktivitas dalam penciptaan seni adalah hubungan khusus seniman pencipta dengan dunianya. Aktivitas dalam penciptaan seni adalah proses yang di dalam perjalanannya seniman menghasilkan kembali dan mengalihwujudkan manifestasi alam, karena seniman membuat dirinya sendiri subjek aktivitas dan gejala-gejala alam objek aktivitas. Berkat aktivitas seniman mengangkat dirinya melampaui manusia kebanyakan dan berkat aktivitas seniman memelihara dan mengembangkan proses historis dari semua ciri spesifik dunia keseniman.

Seniman pencipta dalam perjalanan aktivitas penciptaannya memperlakukan objek-objek sesuai dengan sifat dan ciri-cirinya. Seniman dalam aktivitas penciptaan yang dilakukan juga menyesuaikan dengan konsepsi

aksiologisnya, dan menjadikan objek-objek itu dasar berpijak dari aktivitasnya. Dalam interaksinya dengan objek-objek yang berupa berbagai realitas alam, (1) realitas material, sebagai bagian dari realitas alam dimasukkan dan diolah oleh seniman pencipta secara bertahap ke dalam (2) realitas spiritual. Perubahan-perubahan realitas alam menuju realitas spiritual yang dilakukan seniman pencipta adalah premis, kondisi seniman bagi peningkatan diri dalam berkebudayaan.

Seniman dalam menghasilkan sesuatu selalu berusaha menemukan dirinya sendiri. Sebab, aktivitas dalam penciptaan seni adalah sebuah konsep mengenai fungsi individu seniman dalam interaksinya dengan dunia sekitarnya untuk mewujudkan tujuan dan nilai artistik. Interaksi adalah suatu tindakan yang terjadi di dalam konteks timbal balik antara subjek dengan objeknya. Interaksi bahkan dapat dimaknai sebagai timbal balik itu sendiri, sehingga boleh jadi interaksi adalah pengaruh. Berarti, seniman pencipta dalam berinteraksi adalah eksistensi yang melupakan dirinya sendiri. Seniman lebih suka memperhatikan konteks, memperhatikan eksistensi-eksistensi timbal balik, memperhatikan pengaruh. Ketika konteks, timbal balik, dan pengaruh telah ia kuasai, maka ia mampu menentukan suatu keputusan, dan melalui keputusannya sendiri itulah seniman pencipta kembali pada dirinya sendiri.

Seniman pencipta ketika kembali kepada dirinya sendiri, tergerak untuk melakukan aktivitas, sebagai muara akhir dari keinginan berkarya. Aktiitas itu dilakukan dalam rangka menghasilkan karya seni berupa ungkapan artistik, simbol-simbol atas pengetahuan yang dimiliki, pengetahuan mengenai nilai-nilai, yang eksis berdasarkan objek dan perspektif tertentu. Mengingat upaya mewujudkan ungkapan artistik memerlukan pengetahuan, dan metode, maka seniman pencipta dalam berkarya juga mengembangkan kecondongan batin untuk mengembangkan dan mengolah gagasan. Ada dua entitas sebagai manifestasi dari tata urutan prosedur penciptaan yang selalu eksis secara berkesinambungan, yaitu kehendak untuk (1) mengembangkan gagasan dan kehendak untuk (2) mengolah gagasan.

D. Sarana Mengembangkan dan Mengolah Gagasan

Sarana pengembangan konsep yang diperlukan seniman pencipta dalam berkarya tidak dapat dipisahkan dari hakikat karya seni sebagai objek aktivitas komposer sebagai seniman pencipta. Karya seni adalah penuturan pengetahuan seniman pencipta yang berbentuk pernyataan simbolis, yang wujudnya berupa simbol-simbol artistik, yang hendak ditawarkan kepada pihak lain. Jadi, hakikat karya seni adalah semacam bahasa yang berfungsi sebagai alat pergaulan kemanusiaan.

Hakikat bahasa adalah suatu bentuk realitas simbolik yang mempresentasikan kesadaran, yaitu perasaan, emosi, pemikiran, dan keinginan dengan panduan makna dan interpretasi pemaknaan tertentu untuk mendapatkan atensi dan apresiasi. Bahasa mencerminkan “rohani” penggunaannya. Mengingat karya seni adalah semacam bahasa, maka hakikat karya seni juga cermin kerohanian bagi penciptanya. Sebab, karya seni juga merupakan presentasi suatu kesadaran. Untuk memahami hakikatnya yang terdalam, karya seni dapat dipahami sebagai ungkapan jiwa dari seniman yang menciptanya. Sebagai ungkapan jiwa, karya seni eksis oleh intelektualitas yang memproduksinya, yang secara sengaja dihadirkan untuk memberi interjeksi penikmat dan/atau penghayatnya dengan pengharapan adanya apresiasi atau reaksi terhadap isi (konsep, makna, dan ide-ide) yang boleh dipahami dengan pemahaman yang bersifat multi-interpretasi.

Intelektualitas adalah kemampuan kognitif, kemampuan untuk mengetahui dan menyesuaikan diri dengan kondisi-kondisi dan substansi-substansi. Intelektualitas juga merupakan alat untuk mengetahui dan menyesuaikan diri, yang tidak lain adalah kombinasi berbagai macam fungsi seperti persepsi, ingatan, atensi, imajinasi, konsentrasi, prediksi, relasi, dan naluri. Kombinasi berbagai macam fungsi itu sangat menentukan bentuk, struktur, dan kualitas intrinsik karya seni. Sedangkan bentuk, struktur, dan kualitas intrinsik karya seni ditentukan oleh bagaimana seniman dalam mengembangkan dan mengolah gagasan. Ada tiga substansi yang dapat menjadi sarana penting bagi seniman mengembangkan dan mengolah gagasan, yaitu (1) pengalaman, (2) intuisi, dan (3) penalaran.

Tiga substansi itu merupakan satu kesatuan yang bersifat *tri tunggal*. Eksistensinya hadir sebagai sarana yang menegaskan adanya dimensi struktural epistemologi penciptaan seni, yang tidak mungkin tidak ada dalam setiap penciptaan karya seni. Dimensi struktural epistemologi penciptaan seni tersusun atas komponen-komponen (1) *objek sasaran*, yang hendak digarap dan diekspresikan seniman, (2) *penafsiran dan pengolahan* atas objek sasaran garap, (3) *alasan atau motif* penggunaan sarana dan tatacara tertentu di dalam proses penciptaan, dan (4) *temuan-temuan* atau keyakinan kebenaran, kebaikan, dan keindahan yang diperoleh dan diterapkan dalam penciptaan seni. Komponen-komponen dimensi struktural epistemologi penciptaan seni di atas sangat membutuhkan kehadiran (1) pengalaman, (2) intuisi, dan (3) penalaran.

1. Pengalaman

Salah satu unsur yang ikut berperan menjadi sarana penciptaan seni adalah pengetahuan, yang boleh jadi diperoleh berdasarkan pengalaman. Pengetahuan yang dimaksud di sini adalah informasi dan/atau keterangan mengenai objek yang peroleh seniman pencipta dari persentuhannya sebagai subjek dengan berbagai macam objek. Oleh karena itu, pengalaman adalah elemen paradigmatik yang sangat penting di dalam kinerja penciptaan seni pada umumnya.

Hume (1983), Borchert (2005) dan Bagus (2005) menegaskan bahwa sumber pengetahuan adalah pengalaman, karena manusia tidak membawa fitrah pengetahuan di dalam dirinya semenjak mereka dilahirkan. Hume ketika membuat proposisi dapat diyakini sama sekali tidak berfikir tentang bagaimana sumber, sarana dan tata cara di dalam kinerja penciptaan karya seni. Namun proposisinya “*that cause and effects are discoverable, not by reason, but by experience*”, penyebab dan akibat itu dapat ditemukan atau diketahui, bukan oleh nalar, tapi oleh pengalaman (1993: 17) seakan menguatkan dukungan kepada setiap seniman pencipta, bahwa salah satu sarana yang menjadi dasar penciptaan seni adalah pengalaman.

Bagi Borchert (2005: 503) pengalaman adalah sesuatu yang menjadi dasar atau titik pijak pembentukan pengetahuan. Ini sesuai dengan doktrin empirisme bahwa sumber pengetahuan harus dicari dari pengalaman, sebagai

manifestasi penolakan anggapan bahwa manusia telah membawa fitrah pengetahuan di dalam dirinya ketika ia dilahirkan (Bagus, 2005: 197). Dalam kenyataannya memang belum pernah ada bukti bahwa anak-anak yang baru lahir, bisa langsung mampu bicara dan menjelaskan hal-hal tertentu yang belum pernah ia alami, atau belum pernah ia temui dalam pengalaman hidupnya. Dalam kenyataannya pula, belum pernah ada anak-anak yang baru lahir, atau sekurang-kurangnya anak-anak yang beberapa tahun setelah lahir mampu secara sadar dan sengaja menciptakan ekspresi artistik, menciptakan karya seni. Ini mengindikasikan bahwa seseorang akan mampu menciptakan karya seni harus lebih dahulu dipersyarati oleh pengalaman artistik yang telah ia temui dalam pengalaman hidup sebagai dasarnya.

Pengalaman adalah hasil persentuhan antara esensi dan aksidensi realitas material dan realitas alamiah, fakta dan realita benda-benda maupun peristiwa, dengan panca indra. Pengalaman artistik adalah persentuhan antara esensi dan aksidensi realitas artistik baik yang bersifat alamiah maupun yang ada pada karya seni, yaitu karya cipta artistik hasil olah cipta, karsa, dan rasa seniman pengabdian seni. Persentuhan itu adalah sarana penghubung antara jiwa dalam wujud kesadaran rohani dengan realitas material yang melingkupi diri. Oleh karena itu, pengalaman adalah sarana seseorang menjadi tahu, sehingga hasil tahu dapat diformulasikan menjadi suatu pengetahuan (Vardiansyah, 2008: 3). Jadi, pengalaman adalah indikasi terhadap adanya pengetahuan dan keterampilan subjek tentang sesuatu yang diperoleh lewat keterlibatan atau berkaitan dengan esensi dan aksidensi benda-benda maupun peristiwa di dalam ruang-waktu tertentu.

Dalam penciptaan seni, setiap pengalaman yang terjadi pada diri seorang seniman adalah pijakan awal bagi lahirnya fokus interest seniman untuk berbuat sesuatu dalam kreativitas kesenimannya. Pengalaman membingkai pemahaman sehingga darinya dapat dilahirkan pengetahuan artistik. Pengetahuan artistik adalah fokus interest itu sendiri, menunjuk pilihan-pilihan informasi tentang sifat dan karakter tertentu terkait dengan kualitas dan intensitas estetik objek.

Fokus interest terkait dengan paradigma, yaitu kerangka pemikiran yang khas yang mencirikan atau menandai kekhususan bidang pengetahuan

dan kegiatan telaah eksploratif suatu bidang tertentu. Jadi, pengalaman baik pengalaman yang bersifat lahiriyah (inderawi), maupun pengalaman yang bersifat batiniah adalah sumber pengetahuan. Jika pada bab terdahulu dikatakan bahwa hakikat karya seni adalah pengetahuan yang dimiliki seniman, maka pada hakikatnya pengalaman adalah bagian hulu, sumber sekaligus sarana lahirnya pengetahuan yang menjadi cikal bakal lahirnya karya seni sebagai hasil muara di bagian hilirnya.

Sunarto (2006: 455) dalam suatu kasus penciptaan seni musik pernah menyatakan bahwa musik selalu memiliki sistem, yaitu seperangkat prinsip tentang perpaduan unsur-unsur yang satu sama lain saling terkait, terorganisasi ke dalam suatu kesatuan. Sistem yang berlaku dalam musik disebut sistem musik. Wujudnya berupa kumpulan atau akumulasi bermacam unsur yang satu sama lain bekerja sama membentuk kekhasan format artistik musik. Di dalam keutuhan dan kesatuan terdapat satu set perpaduan unsur-unsur yang saling berhubungan membentuk struktur. Struktur itu secara fungsional membentuk konstruk artistik musik yang bersifat sistemik, terdiri dari sub-sistem instrumen dan sub-sistem wacana. Cikal bakal pembentukan konstruk artistik adalah pengetahuan yang diformulasikan oleh pencipta seni dengan pijakan pengalaman-pengalaman yang dialaminya sendiri.

Terkait dengan pengalaman yang menjadi dasar pencipta seni untuk menciptakan karya seni, hakikat karya seni dengan keluasan dan kedalaman wacananya hanya akan lahir dari seniman pencipta yang memiliki pengetahuan, yang diperoleh dari suatu pengalaman, yang luas dan mendalam. Sebab, hanya pengetahuan yang luas dan mendalam yang mampu menstimulir kelahiran wacana. Wacana tidak akan lahir dari pengetahuan yang dangkal karena pengetahuan dangkal tidak akan pernah mampu melahirkan apa-apa, kecuali hanya letupan intensi semata. Sementara itu, titik pijak pengetahuan adalah pengalaman. Oleh karena itu, pengalaman yang wujudnya berupa pengenalan inderawi yang mengantarkan proses bekerjanya intensitas kognitif adalah suatu sumber dan sarana bekerjanya perhitungan dan pemahaman atas esensi yang ada di balik sistem materi yang menjadi objek yang tergelar bagi indera dan kesadaran pencipta seni.

Dasar pengalaman adalah objek. Namun, pengalaman juga merupakan sarana bagi seniman untuk menemukan makna objek. Makna objek dapat dipahami dari fungsi dan penggunaannya. Oleh karena itu, rangkaian tanggapan seniman terhadap objek tergantung pada pemahaman seniman pencipta atas objek yang tersaji bagi kesadarannya, yang meliputi dua aspek penting yaitu pengalaman lahiriyah dan pengalaman batiniyah, sehingga seperangkat prinsip tentang perpaduan unsur-unsur yang satu sama lain saling terkait, terorganisasi ke dalam suatu kesatuan, mampu mengaktualisasikan pengalaman lahiriyah dan batiniyah itu. Ini mengindikasikan bahwa pengalaman dapat menjadi objek material bagi seniman pencipta dalam membentuk konsep struktur artistik yang secara fungsional membentuk konsep tentang konstruk artistik. Konstruk artistik adalah sumber sekaligus sarana yang mendorong lahirnya berbagai gagasan atau ide-ide nilai dan ide artistik untuk digarap dan disajikan seniman sebagai upaya untuk *sharing* pengetahuan. *Sharing* pengetahuan itu diperlukan dalam rangka untuk mengambil dan mengekspresikan sikap atau sekadar untuk memahami makna terdalam objek-objek yang digagasnya.

2. Intuisi

Ada substansi lain yang ikut berperan secara paradigmatis di samping pengalaman yang berperan menjadi sarana pengembangan konsep dalam penciptaan seni. Suwardi menyebut substansi itu sebagai *net ing ati* (Jw). Ia mendefinisikan bahwa *net ing ati* adalah “*kekarepning ati sing didasari kawruh sing mpun enten teng njero awak niki, dadi kekarepan niku muncul mboten usah nganggo mikir*”, kehendak hati yang didasari pengetahuan yang sudah ada didalam diri ini, jadi kehendak itu muncul tanpa dipikirkan terlebih dulu.

Net ing ati sesungguhnya adalah intuisi, karena pengertian intuisi sebagaimana diungkapkan oleh Hasan{ XE "Hasan" } (2001: 337) adalah daya atau kemampuan mengetahui atau memahami sesuatu tanpa dipikirkan dan dipelajari terlebih dahulu, yang dikenal pula dengan istilah bisikan atau gerak hati. (1992: 1-21; 1995: 1-23) menekankan pentingnya substansi ini, karena menurutnya setiap pengetahuan dapat dibedakan menjadi dua kategori, yaitu pengetahuan logis dan pengetahuan intuitif, dan keduanya memiliki hubungan

erat. Menegaskan pemahamannya terhadap pemikiran Croce, Paramadita{ XE "Paramadita" } (2005: 112) menjelaskan bahwa pengetahuan logis adalah konseptualisasi dari serangkaian proses intuisi yang terjadi dalam diri manusia. Sedangkan pengetahuan intuisi adalah hasil suatu persepsi, pengetahuan terhadap realitas aktual, pemahaman atas sesuatu sebagaimana adanya (2005: 113). Jika pengetahuan logis{ XE "pengetahuan logis" } adalah pengetahuan yang bersifat konseptual, maka pengetahuan intuitif adalah pengetahuan yang otonom dan bersifat non-konseptual. Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik pemahaman bahwa pengetahuan yang dimiliki Suwardi dan seniman pencipta pada umumnya, yang digunakan untuk mengembangkan konsep penciptaan seni pun dimungkinkan memiliki kandungan kedua jenis pengetahuan itu.

Substansi ini merupakan sarana untuk mengetahui secara langsung dan seketika tentang pengetahuan yang diperlukan untuk membangun konsep tanpa melalui inferensi atau penyimpulan. Substansi ini juga manifestasi penglihatan dan/atau penangkapan langsung seniman pencipta terhadap kebenaran yang terkandung dalam suatu objek. Intuisi identik dengan kemampuan memahami dan menemukan konsep artistik tanpa melalui intelektualitas dan penalaran rasional. Seolah-olah konsep artistik sebagai pemahaman terhadap suatu objek yang dihasilkan merupakan pengetahuan yang bergerak antara rasional dan literal, yang datang tiba-tiba, dari dunia lain di luar kesadaran yang sulit untuk diketahui.

Intuisi merupakan unsur utama bagi seniman pencipta untuk mencapai suatu pengetahuan tentang objek yang hendak digarap dalam seni. Intuisi inilah yang memungkinkan seniman melakukan suatu penghayatan langsung terhadap objek, di samping dukungan pengalaman indera yang bersifat empiris. Intuisi ini sah kehadirannya dalam proses pemahaman objek bagi seni, karena intuisi tidak meingkari nilai pengalaman. Intuisi ini, pada muaranya menghasilkan pengetahuan intuitif. Jadi, pengetahuan intuitif berasal dari intuisi yang diperoleh melalui pengamatan langsung, terhadap nilai dan hakikat objek, bukan terhadap wujud fisik objek. Dalam tradisi pemikiran Islam, para sufi menyebut pengetahuan intuitif sebagai rasa yang mendalam, yang berkaitan dengan persepsi batin. Dalam pandangan Al Ghazali, intuisi adalah “potensi atau sarana lain di atas akal dalam arti pikiran, yang dapat menjangkau apa

yang tak terjangkau akal” (Anwar, 2007: 192). Pengetahuan konseptual yang dihasilkan oleh intuisi adalah pengetahuan intuitif.

Pengetahuan intuitif{ XE "Pengetahuan intuitif" } adalah sejenis pengetahuan yang dikaruniakan Tuhan kepada seseorang pada *kalbu*-nya, sehingga dengan karunia itu seseorang mampu menyingkap sebagian rahasia di balik realitas yang nampak olehnya. Perolehannya tidak melalui penyimpulan logis sebagaimana terjadi pada pengetahuan rasional, melainkan dengan jalan kontemplasi, *tafakur*, disertai keseriusan sikap sehingga seseorang memiliki kebeningan *kalbu* dan wawasan spiritual yang sempurna. Dari itu ia mampu menembus wilayah dunia nilai-nilai dan dunia essensi. Sementara ahli mengatakan bahwa “pengetahuan yang sempurna adalah pengetahuan yang diperoleh melalui intuisi” (Muslih, 2006: 69).

Titus{ XE "Titus" } menegaskan bahwa pengetahuan yang diperoleh melalui intuisi adalah suatu jenis pengetahuan yang lebih tinggi dibandingkan dengan pengetahuan yang diungkapkan oleh akal dan indera (Titus, 1984: 205). Oleh karena itulah maka pengetahuan ini seringkali ditemukan di dalam bentuk penjabaran-penjabaran pengetahuan yang berkenaan dengan suatu maksud atau makna ilahi dan berada di luar pemahaman manusia. Pengetahuan semacam ini seringkali diakui sebagai suatu pengetahuan langsung yang mengatasi (*transcendent*) pengetahuan yang diperoleh oleh indera dan akal. Sebab, pengetahuan seperti itu pada umumnya cenderung di atas atau di luar semua kategori yang dikenal. Pengetahuan jenis ini sering dipandang memiliki keunggulan karena merupakan pengetahuan yang hasilnya berupa proposisi yang diterima secara a priori, dan tidak lagi memerlukan pembuktian apapun. Kecenderungannya, proposisi a priori adalah proposisi yang terumuskan sesuai dengan nalar, dan tidak selalu harus sesuai dengan pengalaman.

Pengetahuan intuitif bagi Henry Bergson{ XE "Henry Bergson" } adalah pengetahuan nisbi yang mengatasi sifat lahiriah dan sifat pengetahuan simbolis yang pada dasarnya bersifat analitis, dan memberikan pengetahuan tentang objek secara keseluruhan. Ia membagi pengetahuan menjadi dua, yaitu pengetahuan mengenai dan pengetahuan tentang, pengetahuan intuitif baginya adalah pengetahuan dalam kategori kedua, yaitu pengetahuan tentang. Maka,

bagi Bergson, intuisi adalah suatu sarana untuk mengetahui secara langsung dan seketika (Kattsoff, 1987: 145-146).

Muslih{ XE "Muslih" } (2006: 70) mengutip Titus menyatakan bahwa intuisi sebenarnya adalah naluri atau *instinct* yang menjadi kesadaran diri, dan dapat menuntun diri kepada kehidupan dalam atau kehidupan batin. Intuisi dapat meluas sehingga dapat memberi petunjuk pada masalah-masalah nilai yang bersifat vital. Jadi, dengan intuisi seseorang, termasuk juga seniman, dapat menemukan "*elan vital*" atau dorongan vital atas persoalan-persoalan nilai dan esensi yang berasal dari dunia dalam, langsung, dan bukan dengan intelektualitas. Steere{ XE "Steere" } mengatakan bahwa pengetahuan intuitif yang ditemukan orang atau seniman memungkinkan penemu untuk mendapatkan pengetahuan yang sifatnya langsung dan mengatasi (*transcend*) pengetahuan yang diperoleh melalui akal dan indera (1958: 236). Pengetahuan ini mirip penjabaran pengetahuan mistik, yaitu pengetahuan yang didapat dari kondisi orang amat sadar tentang kehadiran yang maha riil, yang memiliki implikasi jauh karena dijelmakan dari persatuan antara pribadi dengan kesadaran kosmisnya.

Berdasarkan pemahaman seperti di atas dapat disimpulkan bahwa intuisi adalah pengetahuan yang lahir dari pemahaman atau pengenalan terhadap sesuatu secara langsung bukan melalui suatu penyimpulan. Wujudnya adalah kondisi pemahaman dan pengetahuan yang menyingkap dan menembus tabir esensi realitas. Intuisi juga merupakan ilham, yang tentu berbeda dengan pengetahuan demonstratif. Secara epistemologis, keyakinan terhadap intuisi adalah sesuatu yang niscaya di dalam proses penciptaan seni. Ini adalah manifestasi pemahaman batin, sebagai *insight* sekaligus metode pemahaman pengetahuan seniman di dalam menghadapi objek, yang tentu wujud atau hakikatnya tidak dapat disamakan dengan pengetahuan yang rasional dan analitik.

3. Penalaran

Seniman pencipta dalam berkarya juga menggunakan nalar. Penalaran digunakan sebagai sarana untuk memutuskan kesimpulan, menentukan putusan artistik yang hendak diungkapkan melalui wujud empiris. Sebab, ketika

muncul keinginan untuk berkarya yang distimulir oleh objek-objek tertentu, di dalam dirinya juga muncul pertanyaan-pertanyaan yang berkisar tentang objek yang menstimulir itu. Pertanyaan-pertanyaan itu berkisar pada (1) apakah bisa objek itu diungkapkan, (2) dengan apa mengungkapkannya, (3) apa yang harus diungkap, dan (4) bagaimana mengungkapkannya. Mengungkap makna dan nilai di dalam dunia penciptaan seni sesungguhnya adalah identik dengan menggarap makna dan nilai. Oleh karena itu pertanyaan-pertanyaan mengenai (1) apakah bisa objek itu diungkap, (2) dengan apa mengungkapkannya, (3) apa yang harus diungkap, dan (4) bagaimana mengungkapkannya, yang muncul di dalam diri seniman pencipta berubah menjadi pertanyaan (1) apakah bisa objek itu digarap, (2) dengan apa menggarapnya, (3) apa yang harus digarap, dan (4) bagaimana menggarapnya.

Seniman pencipta pada umumnya, agar dapat menciptakan karya seni harus terlebih dulu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang muncul di dalam dirinya sendiri. Jawaban yang diperoleh secara dialektis itu akan muncul, dan kemuncuannya melahirkan model, konsep, dan metode penciptaan. Oleh karena itu penalaran adalah substansi penting, karena tanpa penalaran seorang seniman pencipta tidak akan pernah mampu melahirkan tipikalitas karya dengan model, konsep, dan metode penciptaan yang tipikal pula.

Penalaran adalah kondisi pemikiran dan tindakan atau aktivitas berfikir dan bertindak yang memiliki sifat nalar atau rasional. Secara umum, pengertian nalar atau rasional adalah pemikiran, aktivitas berfikir dan bertindak dalam suatu cara yang masuk akal. Kondisi itu terkait dengan nilai-nilai, keyakinan, dan teknik yang dipercaya untuk digunakan menjadi dasar dan prinsip yang dapat diterangkan secara rasional.

Pada dasarnya rasionalitas adalah suatu modus atau cara bagaimana pengetahuan diskursif dan konseptual yang khas manusiawi terbentuk. Rasionalitas juga berarti suatu sifat aktivitas berfikir atau pemikiran yang konklusif, logis dan metodik. Dengan demikian, rasionalitas dicirikan oleh rasio, dapat dipahami, cocok dengan rasio, dapat dimengerti, ditangkap, melekat atau berhubungan dengan sifat-sifat pemikiran seperti konsistensi, koherensi, abstrak, teratur, memiliki struktur logis tertentu. Jadi, rasionalitas dalam proses penciptaan karya seni berperan sebagai suatu modus, karena

penciptaan karya seni pada hakikatnya adalah pengetahuan diskursif dan konseptual. Memang pemahaman akan keindahan bukanlah pengetahuan yang bersifat diskursif, tetapi membangun dan membentuk suatu ciptaan dengan paradigma dan orientasi kebaikan, keindahan, dan kebenaran tertentu adalah suatu aktivitas intelektual yang bukan tidak diskursif dan konseptual.

Berdasarkan pemahaman rasionalitas sebagai modus, maka rasionalitas pun menjadi pendekatan yang tidak lepas dari aksentuasi rasio atau nalar sebagai sumber penciptaan seni. Aksentuasi ini seringkali mendahului atau terbebas dari pengamatan inderawi. Jadi, dalam penciptaan karya seni sangat dimungkinkan lahirnya karya didasari oleh proses pemikiran abstrak subjek kreator tentang apa, mengapa, dan bagaimana struktur objek artistik untuk mencapai kualitas intrinsik, yang boleh jadi memiliki makna denotatif dan konotatif kebenaran dan/atau keindahan, yang bersifat fundamental.

Rasionalitas melahirkan pemikiran kritis, yaitu corak pemikiran yang menekankan kedalaman rasional. Corak proses kegiatan mental yang menghasilkan putusan berupa prinsip-prinsip organisme artistik. Corak proses kegiatan mental ini lantas menjadi kekhasan pemikiran artistik seniman sebagai subjek. Sifat khas pemikiran inilah yang selanjutnya membentuk subjektivitas kredo artistik. Subjektivitas ini terjadi sebagai akibat dari sifat dialektis kognisi dalam menghadapi kemungkinan adanya kontradiksi bentuk dan isi realitas objektif yang ditangkap melalui proses penalaran.

Hasil penilaian kritis, oleh seniman kreator dicamkan dan dipahami sebagai manifestasi eksistensial yang hendak dikondisikan melalui karya seni. Oleh karena itu, pemikiran kritis dapat dipahami sebagai proses rasio subjek kreator dalam menangkap dan mengatasi objek-objek inderawi yang memiliki sifat artistik melalui kerangka kerja konseptual pemikiran, untuk dipekerjakan sebagai subjek matter dalam penciptaan. Jadi, pemikiran kritis adalah proses akal yang aktif dari subjek kreator di dalam meneliti, menyelidiki, dan mencari jawab berbagai pertanyaan artistik yang dikonstruksi sendiri oleh subjek kreator dan upaya mengkonstruksi kembali gejala-gejala yang dapat ditangkap secara artistik. Pendek kata, pemikiran kritis adalah eksplorasi rasio dalam memahami dan mengkonstruksi gejala-gejala objektif hingga menyentuh batas-batas yang mampu dijangkau.

Dalam memahami dan mengkonstruksi gejala objektif, subjek kreator merumuskan konsep artistik sebagai hasil perpaduan atau sintesis dari unsur-unsur yang ada sebelum terjadi pengalaman terhadap suatu objek artistik, dengan unsur-unsur yang didapat setelah terjadinya pengalaman. Di dalam pemikiran kritis, subjek kreator menyadari bahwa karya seni adalah ekspresi “pengetahuan” tentang nilai yang bersifat umum, dan menawarkan pengetahuan tentang nilai baru. Oleh karena itu, di dalam proses berfikir kritis subjek kreator mengalami tiga jenis berfikir analitis. Pertama analisis a priori, kedua analisis aposteriori, dan ketiga analisis *sintesis* a priori.

Analisis a priori adalah analisis yang putusan atau hasilnya dibuat atau dibentuk setelah mempertimbangkan basis argumen yang relevan, dan basis argumen yang relevan itu bukan merupakan pengalaman. Di tahap ini subjek kreator secara kritis melakukan analisis dalam konteks konsep-konsep yang bersifat “niscaya”, “pasti”, “deduktif”, “bawaan” dan “intuitif” bagi subjek kreator. Dalam analisis jenis ini, seniman kreator melalui karya seni yang diciptakan menunjukkan pengetahuan dirinya yang otentik, yang a priori dari sensibilitas ruang, waktu, dan akal budi.

Analisis *aposteriori* adalah analisis yang putusan atau hasilnya dibuat atau dibentuk setelah mempertimbangkan fakta-fakta dan bukti-bukti relevan, yang didasarkan pada suatu pengalaman. Di tahap ini subjek kreator secara kritis melakukan analisis dalam konteks konsep-konsep yang bersifat “probabel”, “empiris”, “dapat diverifikasi”, “faktual”, “pengalaman” dan “pengamatan”. Dalam analisis jenis ini, seniman kreator melalui karyanya yang penuh simbol menunjukkan pengetahuan yang dapat diverifikasi secara empiris.

Analisis *sintesis* adalah analisis yang putusan atau hasilnya dibuat atau dibentuk dengan mempertimbangkan basis argumen, fakta-fakta dan bukti-bukti relevan. Jadi, kontras antara *aposteriori* dengan a priori dipertemukan untuk menghasilkan putusan-putusan artistik. Jadi, untuk menghasilkan putusan artistik, di dalam pemikiran kritis subjek kreator ada proses logika yang membimbing pembentukannya.

Dari pemikiran kritis itu, dilihat dari sifat pengetahuan yang ditawarkan seniman sebagai subjek kreator yang tertuang sebagai kualitas intrinsik dari

karya seni dapat dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu pengetahuan analitis a priori, pengetahuan analitis *aposteriori*, dan pengetahuan analitis *synthesis*. Jadi, karya seni sebagai wujud yang mewadahi wadah realitas pengetahuan pun dapat dibedakan menjadi (1) karya seni yang bersifat a priori, (2) karya seni yang bersifat *aposteriori*, dan (3) karya seni yang bersifat sintesis antara sifat a priori dan *aposteriori*.

E. Sarana Pengembangan Karya

Di dalam penciptaan seni, di samping sarana paradigmatis dan sarana pengembangan konsep juga terdapat unsur lain yang sangat diperlukan yaitu sarana pengembangan karya. Suwardi juga merasakan kehadiran dan eksistensi sarana ini di dalam dirinya ketika ia bekerja mencipta karya karawitan kontemporer. Di atas telah dijelaskan bahwa salah satu tahap metodologis seorang seniman pada umumnya di dalam mencipta karya seni adalah berusaha untuk mengembangkan konsep. Pengembangan konsep diperlukan terkait dengan hakikat karya seni sebagai objek aktivitas seniman pencipta pada umumnya, baik dalam aktivitas fisik, aktivitas perasaan, maupun dalam aktivitas berfikir. Pengembangan konsep diperlukan dalam rangka untuk menentukan apa dan bagaimana substansi yang harus dituturkan dalam bentuk pernyataan simbolis, yang wujudnya berupa simbol-simbol artistik.

Pernyataan simbolis{ XE "Pernyataan simbolis" }, simbol-simbol artistik berupa proposisi artistik yang mewujudkan dalam bentuk karya seni adalah manifestasi garap yang dipikirkan dan dikerjakan oleh senimannya. Oleh karena itu, untuk mewujudkannya diperlukan materi garap, sarana garap, dan perabot atau piranti garap yang digunakan seniman pencipta dalam mewujudkan gagasan dan keinginan dalam menyampaikan makna. Usaha penalaran yang dilakukan seniman pencipta pada umumnya dan dilakukan Suwardi dalam mencipta karawitan kontemporer pada khususnya adalah sarana pengembangan karya sebagai ekstensi dari unsur sebelumnya yaitu sarana pengembangan konsep.

Sarana pengembangan konsep bekerja menghasilkan konsep yang diperlukan seniman pencipta sebagai suatu dasar dalam berkarya. Konsep bukanlah karya, melainkan *blueprint* karya yang secara empiris belum

terwujud. Untuk itu diperlukan sarana lain yang yang dapat mewujudkan konsep menjadi karya, yaitu sarana pengembangan karya.

Sarana pengembangan karya tidak dapat dipisahkan dari konsep dan hakikat karya seni sebagai objek aktivitas komposer atau pencipta. Sarana ini adalah alat yang diperlukan seniman untuk menuturkan dan mengekspresikan pengetahuan dalam bentuk pernyataan atau proposisi simbolis. Sarana ini adalah sarana yang diperlukan seniman pencipta sebagai wadah simbol yang berfungsi sebagai semacam bahasa ekspresi.

Ada beberapa sarana yang tidak mungkin ditinggalkan seniman pencipta dalam mewujudkan gagasan atau pengetahuan konseptual menjadi wujud karya artistik. Sekurang-kurangnya ada empat hal yang tidak dapat ditinggalkan seniman pencipta dalam mewujudkan gagasan atau konsep penciptaan yang abstrak dan idealistik menjadi karya yang menjadi wadah makna simbolik yang berwujud dan empiris, yaitu (1) medium, (2) vokabuler artistik, (3) garap, dan (4) nilai. Seorang seniman pencipta tidak akan pernah mampu mewujudkan konsep dan gagasan artistik menjadi kenyataan karya yang dapat dinikmati penghayat jika dikerjakan tanpa dukungan empat substansi yang menjadi syarat adanya karya itu.

1. Medium

Pada dasarnya, proses penciptaan karya seni pada umumnya dapat digambarkan sebagai berikut.

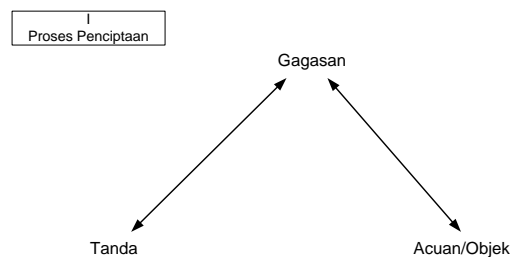


Diagram 5.1

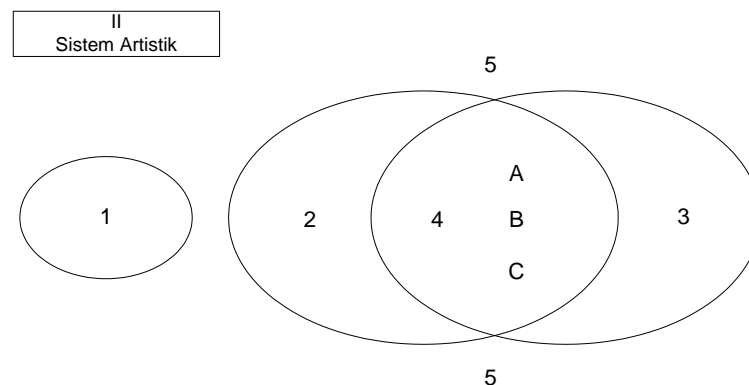
Skema Proses Penciptaan

Diadaptasi dari *Semiotic Triangle* Ogden dan Orchid; Sobur (2004: 159).

Hakikat penciptaan karya seni adalah lahirnya gagasan yang berasal dari suatu objek sebagai acuan, yang kemudian diwujudkan ke dalam bentuk tanda sebagai wujud ekspresi artistik suatu karya seni. Gagasan adalah medium, sarana, atau alat yang berfungsi untuk memindahkan “sesuatu” yang

ada pada objek sebagai acuan menjadi bentuk tanda atau menjadi wujud ekspresi seni yang bersifat empiris. Gagasan adalah ide, visi, hasil kontemplasi seniman pencipta yang melibatkan pengalaman, intuisi, dan penalaran. Oleh karena itu, hakikat ide, visi, hasil kontemplasi seniman pencipta yang melibatkan pengalaman, intuisi, dan penalaran adalah medium, sarana, atau alat bagi terjadinya proses penciptaan seni.

Gagasan menghasilkan model, yaitu seperangkat rancangan suatu konstruk berupa gambaran imajinatif desain struktural yang ada di angan-angan yang hendak diwujudkan dalam kenyataan. Kinerja gagasan menghasilkan suatu set rancangan imajinatif suatu konstruk tertentu, menghasilkan *copy image* suatu objek atau reproduksi, imitasi bentuk suatu hal, versi tertentu dari objek yang dicopy. Di sisi lain gagasan juga menghasilkan konsep, menghasilkan pengertian seniman pencipta terhadap model, menghasilkan suatu penjelasan dan gambaran sifat-sifat teoretik atas model yang telah dirumuskan, berupa hubungan inter dan antar pola proposisi atau pernyataan artistik. Akhirnya, gabungan antara model dan konsep yang tumbuh di dalam gagasan seniman menghasilkan sistem artistik yang hendak diwujudkan sebagai karya seni. Sistem artistik adalah suatu konstruk yang melibatkan elemen-elemen pembentuknya, yang apabila digambarkan adalah sebagai berikut.



Keterangan:

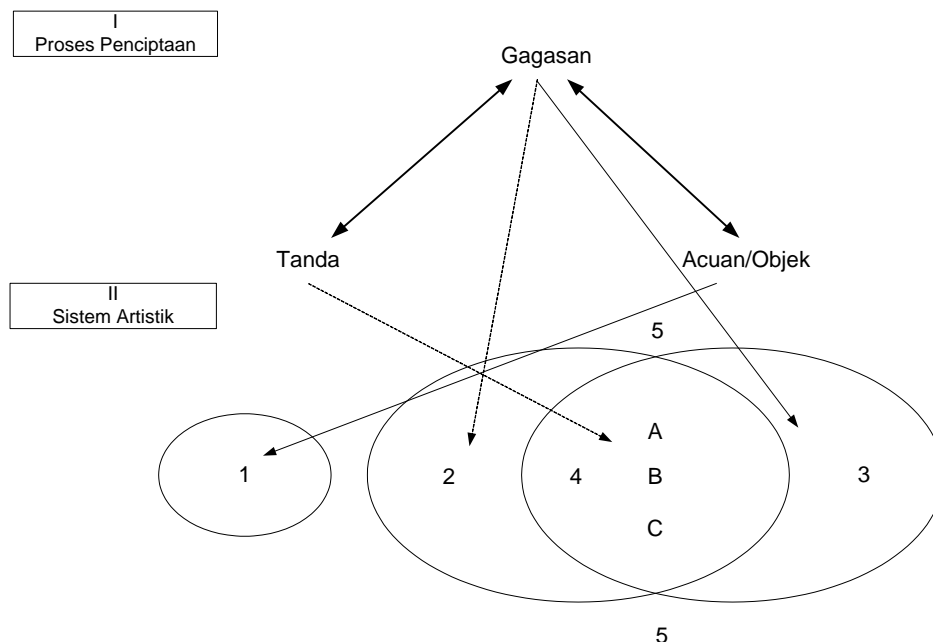
- 1: Dunia Referensi
- 2: Dunia Ide/Gagasan
- 3: Dunia Medium
- 4: Struktur/Konstruk

- 4 A: Unsur Artistik
- 4 B: Vokabuler artistik
- 4 C: Tata-kelola
- 5 : Ekstra Struktur/Ekstra Artistik

Diagram 5.2
Sistem Artistik

Adaptasi dari Kushartanti (2005:6) berjudul "Sistem Bahasa"

Pemindahan sesuatu yang ada pada acuan atau objek menjadi bentuk tanda merupakan proses atau tahap perumusan tanda dari sesuatu yang lain yang menjadi acuan, yaitu objek. Atas dasar acuan yang menstimulir gagasan, kemudian muncul ide-ide dari gagasan yang wujudnya masih berupa konseptualisasi gagasan, yang akhirnya mewujud secara empiris menjadi sesuatu yang menandai gagasan dan acuannya. Agar dapat mewujudkan apa yang diyakini, komposer atau seniman pencipta memerlukan medium untuk menyatakan konsep, model dan keyakinan dasar yang eksistensinya masih bersifat abstrak yang ada di dalam gagasan. Kebutuhan medium demikian jelas, sebagaimana tampak pada skema proses penciptaan dan sistem artistik yang dipadukan menjadi satu seperti tampak pada halaman berikut ini.



Keterangan:

- | | |
|----------------------|-------------------------------------|
| 1: Dunia Referensi | 4 A: Unsur Artistik |
| 2: Dunia Ide/Gagasan | 4 B: Vokabuler artistik |
| 3: Dunia Medium | 4 C: Tata-kelola |
| 4: Struktur/Konstruk | 5 : Ekstra Struktur/Ekstra Artistik |

Diagram 5.3

Skema Hubungan Sistem Artistik dan Proses Penciptaan

diadaptasi dari *Semiotic Triangle* Ogden dan Orchid Sobur (2004: 159) dan Kushartanti (2005:6) berjudul "Sistem Bahasa"

Medium diperlukan karena konstruksi atau bangunan artistik yang bersifat empiris, sebagai manifestasi adanya konsep, model dan keyakinan dasar tidak akan pernah terwujud tanpa dimanifestasikan melalui medium. Apalagi hakikat konstruksi atau bangunan artistik yang bersifat empiris adalah fakta artistik suatu karya seni. Sebagaimana halnya bahasa, karya seni juga

merupakan sistem ekspresi yang merepresentasikan gagasan seniman. Jika bahasa erat kaitannya dengan kognisi pada manusia, dan bahkan merupakan manifestasi fungsi kognisi manusia (Tomasello, 1999: 47), karya seni pun demikian pula, erat kaitannya dengan kognisi seniman, dan merupakan manifestasi fungsi kognisi seniman. Itulah sebabnya, di samping pengalaman dan intuisi, hal yang berperan untuk membangun konsep adalah penalaran.

Pengembangan konsepnya memerlukan pengalaman, intuisi dan penalaran. Ini menandakan bahwa kognisi adalah bagian yang tak mungkin ditiadakan dalam diri seniman ketika seniman pencipta berkarya untuk menyatakan eksistensi dirinya. Oleh karena itu, jika ekspresi bahasa memerlukan wadah atau sarana untuk menyatakan konsep yang digagas oleh penggunanya, maka wujud ekspresi karya seni juga memerlukan medium sebagai wadah atau sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan konsep yang ada dalam gagasan seniman pencipta ke dalam ruang penghayatan orang lain.

Wadah ekspresi dalam bahasa adalah penggunaan kode yang berupa gabungan fonem, unsur terkecil dari bunyi ucapan yang bisa digunakan untuk membedakan arti dari satu kata, sehingga membentuk kata dengan aturan sintaks untuk membentuk atau menghasilkan kalimat-kalimat yang memiliki makna. Wadah ekspresi dalam karya seni adalah penggunaan alat-alat yang dapat memproduksi bentuk-bentuk auditif dan visual berupa instrumen atau gabungan antar instrumen yang diolah sedemikian rupa sehingga membentuk komposisi artistik dengan aturan garap untuk membentuk realitas artistik yang memiliki makna. Wadah atau sarana itu adalah medium untuk menyampaikan gagasan, ide artistik atau ekspresi diri yang berisi pesan-pesan nilai kepada pihak lain, yaitu *audience* atau penghayat, dan/atau kepada siapapun termasuk juga kepada diri sendiri. Kehadiran medium sebagai bagian dari realitas ontologis karya seni adalah keniscayaan yang tak dapat dihilangkan.

2. Vokabuler Artistik

Salah satu unsur penting yang tidak dapat diabaikan dalam pengembangan karya adalah vokabuler artistik. Tidak ada ekspresi seni tanpa vokabuler artistik. Tidak ada pula seniman yang mengekspresikan karya seni

tanpa pula menggunakan vokabuler artistik. Hal ini mengindikasikan bahwa karya seni adalah entitas yang mirip dengan bahasa, karena juga menggunakan vokabuler.

Vokabuler dalam bahasa adalah semua kata yang digunakan sebagai sarana untuk mengekspresikan sesuatu dalam suatu bahasa tertentu, sehingga isi vokabuler bahasa adalah terdiri dari berbagai macam dan ragam kosa kata. Vokabuler artistik yang digunakan dalam karya cipta seni adalah satuan-satuan kecil idiom ekspresi yang dapat diterapkan untuk mewujudkan kesatuan dan keutuhan makna karya. Satuan-satuan kecil idiom ekspresi dapat berupa (1) materi ungkap ekspresi, dan (2) perangkat lunak untuk mengolah materi ungkap ekspresi.

Kehadiran satuan-satuan kecil idiom ekspresi{ XE "idiom ekspresi" } bukan semata-mata kebutuhan, tetapi adalah prasyarat utama bagi kehadiran gagasan untuk eksis di ranah empiris. Secara ontologis eksistensi vokabuler artistik dalam penciptaan karya seni adalah keniscayaan. Setiap seniman pencipta, dalam mencipta karya dituntut untuk memilih dan menentukan vokabuler artistik. Pilihan dan penentuan vokabuler artistik adalah metode yang diperlukan untuk menunjang eksistensi sistem wacana artistik yang hendak ditawarkan. Seorang seniman pencipta dalam mengembangkan wacana artistik dapat memanfaatkan (1) vokabuler artistik yang bersifat tradisional, dan/atau mencipta dan/atau memanfaatkan (2) vokabuler artistik baru yang tidak lazim dalam khasanah tradisional.

3. Vokabuler Artistik sebagai Sarana Pengembangan Wacana

Setiap penciptaan karya seni selalu ada kinerja dalam melakukan pemilihan dan penentuan vokabuler artistik. Eksistensi kinerja dalam pemilihan dan penentuan vokabuler artistik adalah sesuatu yang tidak diragukan karena vokabuler artistik adalah sarana penunjang eksistensi sistem wacana.

Mulyana{ XE "Mulyana" } (2005: 4) mengutip Dede Oetomo{ XE "Dede Oetomo" } mengatakan bahwa para linguist Indonesia memberi pengertian wacana sebagai terjemahan dari kata *discourse*. Webster{ XE "Webster" } (1985: 522) menjelaskan bahwa salah satu pengertian *discourse* adalah ekspresi gagasan-gagasan. Guralnik{ XE "Guralnik" } (1979: 141) juga

menjelaskan bahwa *discourse* adalah *formal treatment of a subject*, perlakuan formal subjek. Di sisi lain dapat dipahami bahwa pesan yang disampaikan, diperdengarkan, dan dipertontonkan karya seni, baik dalam bentuk seni pertunjukan hidup maupun dalam bentuk lain, adalah ekspresi. Ekspresi yang disajikan selalu berkenaan dengan keyakinan dasar, model, konsep, dan metode yang digagas penciptanya. Sebab, karya seni ada karena gagasan yang mencakup keempat hal itu. Hal ini mengindikasikan bahwa setiap penciptaan karya seni adalah sesuatu yang dicipta seniman pencipta dengan landasan epistemologis tertentu, disertai kesadaran dan kesengajaan.

Perbuatan yang disertai kesadaran dapat dipastikan dilatarbelakangi oleh suatu gagasan. Jadi, karya seni yang dicipta secara sengaja oleh seniman penciptanya dapat diyakini bukan tanpa gagasan. Oleh karena itu, hakikat karya seni adalah ekspresi gagasan-gagasan. Mengingat ekspresi gagasan-gagasan pada hakikatnya adalah suatu wacana, berarti pada hakikatnya karya seni adalah manifestasi suatu wacana.

Wacana selalu memiliki sistem. Tak pernah ada wacana tanpa sistem. Demikian pula dengan wacana artistik{ XE "wacana artistik" }. Vokabuler artistik yang terdiri dari (1) materi ungkap ekspresi, dan (2) perangkat lunak untuk mengolah materi ungkap ekspresi adalah unsur-unsur sistem wacana. Materi ungkap ekspresi terdiri dari kerangka-kerangka artistik yang berfungsi sebagai *raw material* untuk mewujudkan realitas artistik (estetika ataupun musikalitas) yang empiris, yang bermakna simbolik. Mengingat kerangka-kerangka artistik adalah *raw material*, maka kerangka-kerangka artistik perlu diolah lebih lanjut untuk menjadi wacana artistik yang mengekspresikan estetika yang bermakna. Kerangka-kerangka artistik perlu “diterjemahkan” dan/atau diinterpretasi menggunakan medium dan perangkat lunak tertentu sehingga berfungsi sebagai sarana untuk mengolah materi ungkap ekspresi.

Perangkat lunak yang berfungsi untuk mengolah materi ungkap ekspresi diantaranya adalah (1) teknik bagaimana bentuk-bentuk artistik (realitas auditif dan visual) dan tipikal dapat ditimbulkan, (2) pola artistik rentang yang berfungsi untuk mengisi perjalanan ruang dan waktu, (3) isi tekanan, *beat*, atau aksen dalam ukuran dan konteks tertentu. Ekspresi karya

seni tidak dapat dilepas eksistensinya dari konsep atau elemen-elemen seperti itu.

Jadi, sistem wacana artistik adalah seperangkat prinsip yang di dalamnya berupa komponen-komponen yang terakit, yang digunakan sebagai sarana penyampaian gagasan-gagasan atau ide-ide penciptaan. Sistem wacana artistik adalah kombinasi unsur-unsur estetika yang terorganisir ke dalam suatu kesatuan yang utuh dan kompleks, yang fungsinya untuk menyampaikan gagasan-gagasan artistik. Wujud wacana artistik adalah kait-mengkait bermacam ide-ide estetika, sedangkan ide-ide estetika berupa konsep-konsep estetik, terutama adalah konsep-konsep yang berkenaan dengan cara-cara, teknik-teknik, dan entitas-entitas yang membentuk pragmatik dan gramatika artistik.

4. Garap

Setelah medium dan vokabuler artistik dirumuskan, tahap berikutnya adalah merumuskan tata kelola hubungan antara medium dan vokabuler artistik yang telah ditentukan. Istilah tata kelola dalam penciptaan seni sesungguhnya kurang lazim digunakan. Di dalam seni, terutama dalam seni pertunjukan, istilah tata kelola lebih banyak diungkapkan dengan istilah garap. Pengertian garap dalam seni adalah bekerjanya seluruh sistem artistik yang menciptakan bentuk dan wujud artistik itu sendiri. Garap dalam penciptaan seni adalah bekerjanya seluruh sistem artistik yang ditentukan dan dipilih oleh seniman pencipta sendiri, dengan mempertimbangkan vokabuler artistik yang digunakan untuk mengeksplisitkan gagasan karya.

Di dalam sistem seni terdapat sistem medium dan sistem wacana. Aktualitas kinerja sistem medium ditentukan oleh sistem wacana, terutama adalah sistem wacana artistik. Wacana artistik berisi regulasi, tatacara atau entitas-entitas artistik yang harus diaktualisasikan melalui sistem medium yang menjadi ajang bagi wacana dalam mengaplikasikan regulasi, tatacara atau entitas-entitas artistik yang harus diaktualisasikan. Oleh karena itu, hakikat garap dalam penciptaan seni adalah bekerjanya sistem medium sebagai subordinasi dari sistem wacana artistik sehingga masing-masing medium memiliki fungsi-fungsi artistik tertentu. Hakikat garap juga dapat dipahami

sebagai bekerjanya sistem wacana dalam mengaktualisasi regulasi, tatacara atau entitas-entitas artistik dalam wadah sistem medium. Di sisi lain garap juga dapat dimaknai sebagai aktualitas tugas medium dalam mewujudkan eksistensi artistik dalam rangka menjalankan fungsi sebagai eksekutor ide-ide yang ada dalam sistem wacana artistik.

5. Nilai Artistik

Tujuan penciptaan seni bagi seniman pencipta adalah menggarap nilai, harkat dan/atau kualitas artistik yang diyakini dapat dipahami, disukai, diinginkan, dan dianggap berguna oleh audins (penghayat dan penikmat) karya-karya yang diciptakan. Oleh karena itu, salah satu unsur yang sangat perlu untuk dipertimbangkan dalam penciptaan karya seni adalah persepsi tentang nilai artistik. Tipikal karakter dari persepsi tentang nilai artistik adalah sifat ketergantungannya pada sifat hakiki nilai artistik itu sendiri. Jika nilai artistik terpisah dari eksistensi artistik, maka nilai artistik tidak dapat dimasuki oleh akal manusiawi yang tertuju pada eksistensi artistik.

Nilai artistik cenderung menampakkan diri pada perasaan-perasaan emosional, bukan pada rasionalitas nalar. Rasionalitas nalar hanya mampu menangkap hakikat nilai artistik manakala ada persepsi intelektual terhadap nilai yang menampakkan diri pada perasaan-perasaan emosional. Jadi, persepsi nilai artistik secara intelektual dikondisikan oleh hasrat, kecenderungan, dan perasaan-perasaan emosional tertentu.

Wujud nilai artistik adalah konsepsi abstrak, sering tidak disadari para pengolah intensitas artistik tentang apa yang dianggap penting dalam proses tata kelola atau proses garap dalam kinerja penciptaan seni. Nilai artistik adalah kesadaran yang secara relatif berlangsung disertai emosi terhadap objek artistik. Nilai artistik juga merupakan petunjuk umum yang telah ada dan berlangsung sejak lama serta mengarahkan tingkah laku dan kepuasan artistik dalam kehidupan sehari-hari. Nilai artistik juga merupakan gambaran mengenai apa yang diinginkan, yang pantas, yang berharga, dan dapat mempengaruhi perilaku, terutama terkait dengan kecenderungan dan minat-minat artistik dari orang tertentu yang meyakini bahwa sesuatu secara intrinsik dan ekstrinsik memiliki makna. Akhirnya, nilai artistik tidak dapat dilepaskan

dari keindahan seni yang dihargai oleh suatu kelompok masyarakat tertentu. Nilai artistik pada dasarnya adalah suatu konsepsi yang berkenaan dengan konstruk keindahan yang dihargai kelompok masyarakat tertentu dalam kaitannya dengan minatnya dalam menghayati dan menikmati keindahan seni. Nilai artistik adalah konsepsi konstruk keindahan yang diasumsikan sebagai kandungan realitas artistik yang mempunyai daya guna fungsional bagi perkembangan kepuasan batin pihak-pihak yang meyakini bernilai.

Mengakhiri perjalanan kreatifnya, seorang pencipta seni menemukan pertautan pengetahuan dengan kepentingan manusiawi, yaitu menemukan nilai atau sesuatu yang dianggap baik, dan/atau benar, dan/atau indah dan diharapkan terjadi. Untuk menemukan nilai yang eksis di balik karya-karya seni dapat dilihat implikasi artistik karya-karya itu terhadap karya-karya seniman lain. Dengan eksplorasi kreatif seniman pencipta menawarkan nilai (1) ideologi artistik, dan (2) pengetahuan penciptaan seni, melalui (3) kinerja penciptaan seni. Ideologi artistik, pengetahuan artistik dan kinerja penciptaan seni adalah tiga hal yang saling bertautan. Ketiganya adalah daya yang sangat menentukan bagi praksis dalam dunia penciptaan seni. Ketiganya sangat menentukan bobot kebaikan, kebenaran, dan keindahan karya seni yang menjadi objek kinerja.

Kinerja penciptaan seni adalah aktivitas, proses, kemampuan dan bentuk kesadaran artistik seorang seniman dalam menyatakan eksistensi diri. Pengetahuan artistik adalah suatu bentuk pengetahuan yang memiliki derajat dan sifat kebenarannya tersendiri, yang direfleksikan secara metodis melalui pendekatan hermeneutik. Adapun ideologi artistik adalah kumpulan idea atau gagasan artistik. Ideologi artistik adalah visi komprehensif mengenai paradigma artistik. Visi komprehensif adalah cara pandang penciptaan seni disertai arah filosofis yang diajukan seniman pencipta yang memberi pengaruh pada anggapan kebaikan, kebenaran, dan keindahan. Penjelasan di atas mengindikasikan bahwa nilai adalah keniscayaan, dan nilai sebagaimana medium, vokabuler artistik, dan garap dalam penciptaan seni juga merupakan prasyarat yang harus ada dalam kinerja penciptaan seni dan kinerja kegiatan kreatif lainnya.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Paparan panjang lebar pada bab-bab terdahulu adalah paparan mengenai dasar epistemologis penciptaan seni. Lebih spesifik lagi mengungkap aspek-aspek metodologi dalam dunia penciptaan seni. Di dalam metodologi, baik metodologi penelitian ilmiah maupun metodologi penciptaan seni, paradigma menjadi persoalan dasar dan sangat penting. Oleh karena itu, paradigma harus disadari oleh setiap peneliti dan pencipta seni. Mengingat paradigma menjadi persoalan epistemologis yang sangat terkait dengan aspek-aspek ontologis dan aksiologis yang tak dapat diabaikan, maka masalah sumber, sarana dan metode penciptaan perlu mendapat penjelasan memadai. Berkenaan dengan isu sumber, sarana, dan metode penciptaan, dapat disimpulkan adanya empat persoalan penting yang perlu mendapat perhatian.

Pertama, karya seni dan penciptaan karya seni memiliki kategori kebenaran berdasarkan lokus eksistensialnya terkait dengan (1) kedudukannya dalam penciptaan, (2) perspektif seniman penciptanya, dan (3) hubungan pencipta dan penggarap. Kedudukan kebenaran dalam penciptaan ada pada (1) rancangan karya, dan (2) konsep karya. Kebenaran dalam konsep meliputi (1.2.a) kebenaran makna simbolik, dan (1.2.b) kebenaran bentuk dan isi. Kebenaran dalam perspektif seniman pencipta terdapat pada (2.a) orientasi berfikir primernya, dan (2.b) orientasi berfikir sekundernya yang meliputi (2.b.1) kebenaran dalam konteks bagaimana mencipta, (2.b.2) kebenaran dalam wujud ciptaan, dan (2.b.3) kebenaran dalam konteks fungsi ciptaan. Kebenaran dalam hubungan pencipta dan penggarap terletak pada bagaimana penggarap menginterpretasi prinsip-prinsip yang harus diwujudkan dalam ekspresi karya, yaitu (3.a) prinsip interaksi natural-individual, (3.b) prinsip keteraturan struktural, dan (3.c) prinsip arah perilaku artistik.

Kedua, kebenaran dalam perspektif seniman pencipta dan hubungan antar pencipta dan penggarap terletak pada bagaimana keduanya menghasilkan kepuasan. Kepuasan dapat diperoleh atau tidak dapat diperoleh terkait dengan sifat proposisi artistik yang bersifat struktural-konsensus dari formulasi

ungkapan artistik yang digagas seniman pencipta. Kepuasan akan diperoleh apabila realitas struktural dan konsensus benar-benar hadir di dalam realitas empiris ekspresi karya seni. Kebenaran karya seni adalah korespondensi realitas struktural dan konsensus yang ada dalam gagasan pencipta seni dan realitas empiris yang maujud di dalam karya seni. Hakikat kebenaran penciptaan karya seni adalah persesuaian antara wujud artistik produk penciptaan dengan kualitas atau sifat wujud karya cipta seni yang diidealkan di dalam gagasan pencipta. Sifat kebenaran penciptaan karya seni eksis secara arbriter, dan sifat arbriter dalam kebenaran penciptaan karya seni disebut dengan kebenaran artistik.

Ketiga, aktualitas karya seni eksis dengan struktur realitas tersendiri. Kekhasan struktur realitas tampak pada metodologi artistiknya, yaitu pada pengelolaan (1) bahan, (2) perabot, dan (3) sarana garap yang digunakan. Makna karya seni ada dalam konteks berkebudayaan (note; boleh jadi malah dalam konteks bernegara sebagai pijakan dan metode mengembangkan nasionalisme), dalam konteks individu sebagai metode untuk mengarungi pengalaman hidup maknawi. Karya seni eksis dalam tarik-menarik antara (1) sifat, makna, dan guna yang ada, dengan (2) sifat, makna, dan guna yang dibayangkan para pelaku dan pemeluk realitas artistik karya seni tertentu sebagai seharusnya. Lahirnya karya seni baru adalah buah dari tarik menarik itu. Seniman pencipta sebagai pelaku dan pemeluk paradigma artistik tertentu yang membayangkan bagaimana karya seni yang seharusnya, berusaha mewujudkan apa yang dibayangkan dengan kredonya sendiri. Semua itu dikerjakan dengan menggunakan *adeg-adeg* sendiri. Usaha mewujudkan apa yang dibayangkan memerlukan pengetahuan dasar, yaitu pengetahuan mengenai kreasi substansial dan kreasi aksidensial eksistensi karya seni.

Terakhir, objek penciptaan karya seni memiliki status ontologis tertentu, yaitu (1) konkret, dan (2) abstrak. Objek konkret adalah realitas alamiah dan karya-karya artistik, sedangkan objek abstrak adalah konsep, teori, metode, teknik, dan/atau imaji bentuk artistik suatu karya seni, yang dianggap menarik dan bernilai untuk penciptaan karya seni. Pencipta seni memiliki orientasi yang menentukan bagaimana ia mengelola "tata dan struktur realitas" objek menjadi atribut ekspresi artistik. Orientasi itu adalah paradigma yang

unsur-unsurnya adalah (1) keyakinan dasar pencipta seni, (2) model penciptaan atau rancangan karya, (3) konsep penciptaan, dan (4) metode penciptaan yang meliputi (4.a) metode pengembangan konsep, dan (4.b) metode mewujudkan konsep. Karya seni dicipta menggunakan (1) sarana paradigmatis, (2) sarana pengembangan konsep, dan (3) sarana pengembangan karya. Sarana paradigmatis adalah perspektif berupa kesadaran ontologis, aksiologis, dan epistemologis komposer terhadap objek yang menjadi perhatiannya. Sarana pengembangan konsep adalah (1) pengalaman, (2) intuisi, dan (3) penalaran, sedangkan sarana pengembangan karya adalah pengelolaan pilihan (1) medium, (2) vokabuler, (3) garap, dan (4) nilai artistik.

B. Rekomendasi

Kajian epistemologis terhadap penciptaan karya seni dalam buku ini dipandang telah cukup. Namun demikian, disadari bahwa temuan studi yang dituangkan di dalam buku ini masih merupakan embrio yang perlu didewasakan. Pendewasaannya berguna sebagai pegangan orientasi kreativitas para kreator untuk mencipta karya seni dan untuk melengkapi pemahaman epistemologi penciptaan seni. Oleh karena itu, studi epistemologis terhadap karya seni perlu diintensifkan karena bermanfaat bagi tumbuhnya ilmu artistik, ilmu yang berguna bagi pencipta seni untuk melakukan aktivitas kreatif.

Ilmu artistik adalah ilmu pengetahuan yang berdimensi mikro dan makro. Ilmu artistik dalam perspektif mikro adalah keping-keping pengetahuan mengenai bermacam hal yang saling berkait secara sistemik, berperan untuk membentuk entitas artistik. Ilmu artistik dalam perspektif makro adalah kumpulan berbagai paradigma penciptaan seni yang satu sama lain membentuk kesatuan pemahaman melalui koherensi sistematis atas prinsip-prinsip paradigma penciptaan seni. Proposisi-proposisi ilmiah dalam ilmu artistik baik dalam perspektif mikro maupun makro dapat berbentuk (1) deskriptif, (2) preskriptif, (3) eksposisi pola, dan/atau (4) rekonstruksi historis.

Ilmu artistik mempelajari sistem tanda yang digunakan para seniman dan pengguna seni untuk menyatakan dan memahami makna ekspresi seni, sehingga dengan sistem tanda itu antar seniman dengan pengguna maupun antar pengguna dengan pengguna dapat saling bekerja sama,

mengkomunikasikan nilai dan eksistensi diri, baik secara kolektif maupun personal. Sistem tanda adalah alat atau sarana bagi seniman dan pengguna seni baik secara kolektif maupun personal untuk menyatakan eksistensi diri dan menyatakan pesan nilai sehingga dapat diapresiasi dan digunakan untuk kepentingan tertentu oleh pihak lain yang melihat, mendengar, dan menghayati eksistensi diri dan pesan nilai itu melalui sistem tanda yang digunakan.

Ilmu artistik perlu dikembangkan di perguruan tinggi seni, karena institusi itu, semenjak berstatus akademi hingga sekarang, cenderung mengembangkan (1) keterampilan teknis dan praktis di bidang seni, dan (2) pengetahuan produktif di bidang seni. Kecenderungannya berorientasi pada tumbuhnya kemampuan praktis dari pada akademis. Perguruan tinggi seni umumnya belum memiliki program studi akademik yang berkonsentrasi pada ilmu sebagai sumber ilmiah yang menumbuhkan penciptaan kreatif di bidang seni.

Beberapa perguruan tinggi seni memang telah membuka program studi bercorak akademik, yaitu program studi pengkajian seni. Program studi pengkajian seni tidak secara eksplisit menumbuhkan ilmu yang berguna sebagai sumber ilmiah pengembangan kreativitas di bidang penciptaan seni. Program studi itu mengembangkan aktivitas ilmiah dengan objek material seni, dan dengan perspektif berbagai macam ilmu. Oleh karena itu, program studi pengkajian seni cenderung membesarkan ilmu lain di luar seni dari pada ilmu yang berguna sebagai dasar para pencipta seni untuk melakukan aktivitas kreatif dalam berkarya seni. Oleh karena itu diperlukan program studi ilmu artistik yang bersifat vokasional dan akademik, yang berdiri berdampingan dengan program studi pengkajian seni yang perspektif ilmu asalnya menuntut adanya karakter aktivitas yang bersifat akademik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdell{ XE "Abdell" }, G. O. 1969. *Exploration of the Universe*. Rinehart and Winston. New York.
- Abdell, G. O. 1975. *Exploration of the Universe*. Edisi Revisi. Holt, Rinehart dan Winston. New York.
- Ackermann{ XE "Ackermann" }, R. 1970. *The Philosophic of Science: An Introduction*. Pegasus. New York.
- Adler{ XE "Adler" }, M. J. 1997. *Six Great Ideas*. Simon & Schuster. New York.
- Agnew, N. M & Sandra W. Pyke. 1979. *The Science Game: An Introduction to Research in Behavioral Science*. Prentice-Hall. New York.
- Ahimsa-Putra{ XE "Ahimsa-Putra" }, H. S. 2007. "Paradigma, Epistemologi dan Metode Ilmu Sosial- Budaya: Sebuah Pemetaan". Makalah dipresentasikan dalam pelatihan "Metodologi Penelitian", diselenggarakan oleh CRCS-UGM, di Yogyakarta tanggal 12 Februari-19 Maret.
- Ahimsa-Putra, H. S. 2008. "Paradigma dan Revolusi Ilmu dalam Antropologi Budaya: Sketsa Beberapa Episode". Pidato Pengukuhan Jabatan Guru Besar pada Fakultas Ilmu Budaya Universitas Gadjah Mada, 10 Nopember 2008.
- Ahimsa-Putra, H. S. 2009. "Paradigma Ilmu Sosial-Budaya: Sebuah Pandangan". Makalah disampaikan pada Kuliah Umum "Paradigma Penelitian Ilmu-Ilmu Humaniora" diselenggarakan oleh Program Studi Linguistik, Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, di Bandung, 7 Desember 2009
- Albarracín{ XE "Albarracín" }, D (et al). 2005. *The Handbook of Attitude*. Routledge. New York.
- Aminuddin{ XE "Aminuddin" }. 1997. *Stilistika: Pengantar Memahami Bahasa dalam Karya Sastra*. CV IKIP Semarang Press. Semarang.
- Andersen{ XE "Andersen" }, H. O. & Koutnik, P. G. 1972. *Toward More Effective Science Instruction in Secondary Education*. Macmillan. New York.
- Anderson{ XE "Anderson" }, B. 1972. "The Idea of Power in Javanese Culture" dalam *Culture and Politics in Indonesia*. Ed. Claire Holt. Equinox Publishing (Asia) Pte. Ltd.Singapore.
- Anwar, S. 2007. *Filsafat Ilmu Al-Ghazali Dimensi Ontologi dan Aksiologi*. CV Pustaka Setia. Bandung.
- Asmis, E. 1992. "Plato on Poetic Creativity." dalam Richard Kraut (ed.), 1992, *The Cambridge Companion to Plato*. Cambridge University Press. Cambridge.
- Bagus{ XE "Bagus" }, L. 2005. *Kamus Filsafat*. PT Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Bahm{ XE "Bahm" }, A. J. 1972. "Is a Universal Science of Aesthetis Possible?", *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*. XXXI/1. Edisi Musim Gugur (Fall)
- Baskerville, R. 1991. "Risk Analysis as a Source of Professional Knowledge". *Computers & Security* 10 (8): 749–764.
- Bassett{ XE "Bassett" }, R. (Ed.) 1974. *The Open Eye in Learning. The Role of Art in General Education*. MIT Press.Cambridge.
- Baum{ XE "Baum" }, E. 2004. *What is Thought*. MIT Press. Cambridge.

- Becker, J. 1972. *Traditional Music in Modern Java*. Disertasi Ph.D., University of Michigan. Michigan.
- Becker{ XE "Becker" }, J. 1980. *Traditional Music in Modern Java: Gamelan in a Changing Society*. The University Press of Hawaii. Honolulu.
- Benyamin{ XE "Benyamin" }, A. C. 1975. "Philosophy of Science" dalam Dagobert D. Runes, (Ed.) *Dictionary of Philosophy*. Adams. Totowa, Littlefield.
- Berger{ XE "Berger" }, P.T. & Luckmann, T. 1979. *The Social Construction of Reality: A Treatise in the Sociology of Knowledge*. Penguins Books. Middlesex, England.
- Bertens, K. 1979. *Ringkasan Sejarah Filsafat*. Kanisius. Yogyakarta.
- Bettencourt, A. 1989. *What is Constructionism and Why are They all Talking about it?* Michigan State University. Michigan.
- Black{ XE "Black" }, M. 1954. *Critical Thinking: An Introduction to Logic and Scientific Method*. Prentice-Hall. New York.
- Bliss{ XE "Bliss" }, H. E. 1929. *The Organization of Knowledge and the System of the Sciences*. Henry Holt and Company. New York.
- Borchert{ XE "Borchert" }, D. M. (Ed.) 2005. *Macmillan Encyclopedia of Philosophy*. "Empiricism". Vol. 2. Macmillan Reference USA. New York.
- Brade-Birks, S. G. & Frank Higenbottam. 1965. *Concise Encyclopedia of General Knowledge*. English University Press. London.
- Bronowski{ XE "Bronowski" }, J. 1959. "The Values of Science," dalam Maslow, Ed., *New Knowledge in Human Values*. Gateway. South Bend.
- Brown{ XE "Brown" }, C.B. 1951. *Science: Its Method and Its Philosophy*. George Allen & Unwin. London.
- Budiman, A. 2003. *Logika Praktis*. Bayu Media dan UMM Press. Malang.
- Bunge{ XE "Bunge" }, M. A. 1967. *Scientific Research (Studies in the Foundations, Methodology, and Philosophy of Science)*. 2 Vol. Springer-Verlag. Berlin, New York.
- Butchvarov{ XE "Butchvarov" }, P. 1970. *The Concept of Knowledge*. Northwestern University Press. Evanston.
- Cage{ XE "Cage" }, J. 1973. *Silence: Lecture and Writing by John Cage*. Edisi ke-10. Terbit pertama tahun 1961. University Press of New England. Hanover.
- Cantore{ XE "Cantore" }, E. 1969. *Atomic Order: An Introduction to the Philosophy of Microphysics*. M.I.T Press. Cambridge.
- Carnap{ XE "Carnap" }, R. 1938. "Logical Foundations of the Unity of Science" dalam Otto Neurath, et al. , *Encyclopedia and Unified Science*. University of Chicago Press. Chicago.
- Carnap, R. 1982. "Logical Foundations of the Unity of Science" dalam Otto Neurath, et al. , *Encyclopedia and Unified Science*. University of Chicago Press. Chicago.
- Carritt{ XE "Carritt" }, E. F. n. d. *An Introduction to Aesthetic*. Hustchinson's University Library. London.
- Casullo, A. 2012. *Essays on a priori Knowledge and Justification*. Oxford University Press. New York.
- Cheal, C. & Rajagopalan, B. 2007. "A Taxonomy Showing Relationships between Digital Learning Objects and Instructional Design" dalam Koohang, A. & Harman, K. (Eds). *Learning Objects and Instructional Design*. Informing Science Press. Santa Rosa, California. Hal. 59-88.

- Cheeke{ XE "Cheeke" }, J.D.N. 2002. *Fundamentals and Applications of Ultrasonic Waves*. CRC Press LLC. Florida.
- Churchman, C. W. & Ackoff, R. L. 1979. *Method of Inquiry: An Introduction to Philosophy and Scientific Method*. Dell. New York.
- Collorot{ XE "Collorot" }, T. C. & Dobson, A. B. (Eds.). 1983. *Dictionary of Science and Technology*. W. & R. Chambers. Edinburgh.
- Croce{ XE "Croce" }, B. 1992. *The Aesthetic as the Science of Expression and of the Linguistic in General*. Terjemahan Collin Lyas. Cambridge University Press. New York, Melbourne.
- Croce, B. 1995. *Aesthetic as Science of Expression and General Linguistic*. Terjemahan Douglas Ainslie. Macmillan and Co. New Brunswick, New Jersey.
- Curchman{ XE "Curchman" }, C. W. & Ackoff, R. L. 1970. *Methods of Inquiry: An Introduction to Philosophy and Scientific Method*. Educational Publishers. St. Louis.
- Dampier, S. W. C. 1977. *A History of Science and Its Relations with Philosophy and Religion*. Edisi ke-4. Edisi pertama th. 1948. Cambridge University Press. London.
- Daston, L. 2007. *Objectivity*. Zone Books. New York.
- Djajasudarma{ XE "Djajasudarma" }, F.T. 2010. *Metode Linguistik: Ancangan Metode Penelitian dan Kajian*. Refika Aditama. Bandung.
- Dokic, J. & Engel. P. 2003. *Frank Ramsey: Truth And Success*. Diterbitkan pertama kali Th. 2001 dengan judul *Ramsey: Verite et Succes* oleh Presses Universitaires de France. Routledge. New York.
- Doren{ XE "Doren" }, M.V. 1982. "The World of Art" dalam *The New Encyclopedia Britannica*. Edisi ke-15. Encyclopaedia Britannica. Chicago.
- Edwards, P. 1967. *The Encyclopedia of Philosophy*. Macmillan. New York.
- Encarta Reference Library 2004* © 1993-2003 Microsoft Corporation. All rights reserved.
- Encyclopædia Britannica*. DVD. Copyright © 1994-2002 Encyclopædia Britannica, Inc.
- Endicott{ XE "Endicott" }, T. A. O. 1994. "Putting Interpretation in Its Place". *Law and Philosophy*. Vol. 13. No. 4 (Nov.). Hal. 451-479 diterbitkan oleh Springer.
- Fairchild{ XE "Fairchild" }, H. P. 1976. *Dictionary of Sociology and Related Sciences*. Adams. Totowa-Littlefield.
- Ferdinandus{ XE "Ferdinandus" }, P. E. J. 2001. *Alat Musik Jawa Kuno: Kajian Bentuk dan Fungsi Ansambel Abad IX-XV Masehi*. Yayasan Mahardhika. Yogyakarta.
- Ferm{ XE "Ferm" }, V (Ed.). 1968. *A History of Philosophical Systems*. Adams. Totowa.
- Gazalba{ XE "Gazalba" }, S. 1977. *Sistematika Filsafat*. Cetakan ke-2. Cetakan Pertama Th. 1973. Bulan Bintang. Jakarta.
- Gettier, E. 1963. "Is Justified True Belief Knowledge?". *Analysis* 23 (6): 121–23.
- Gholson{ XE "Gholson" }, J. M. & Ettinger, L. F. 1994. "Interpretive Decision Making in Research" dalam *Studies in Arts Education*. A Journal of Issues and Research. Vol. 36 No. 1. Hal. 18-27.
- Ghosh{ XE "Ghosh" }, N. 1978. *Fundamentals of Raga and Tala with a New System of Notation*. Edisi ke-2. Edisi pertama terbit tahun 1968. Sangit Mahabharati. Bombay.
- Goode, W.J., & Hatt, P.K. 1952. *Method in Social Research*. McGraw-Hill. New York.

- Guba, E. G. & Lincoln, Y. S. 1989. *Fourth Generation Evaluation*. Sag Publishers. San Francisco.
- Guralnik{ XE "Guralnik" }, D. B (Ed.) 1979. *Webster's New World Dictionary of the American Language*; Modern Desk Edition. Simon and Schuster. New York.
- Haines, G. 1969. *Essay on German Influence upon English Education and Science 1850-1919*. Connecticut College Monograph No. 9.
- Hardjana{ XE "Hardjana" }, S. (Ed.) 1986. *Enam Tahun Pekan Komponis Muda 1979-1985: Sebuah Alternatif*. Dewan Kesenian Jakarta. Jakarta.
- Hardjana, S. 2003. *Corat-coret Musik Kontemporer Dulu dan Kini*. Ford Foundation dan Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia. Jakarta.
- Hardjana, S. 2004. *Musik: Antara Kritik dan Apresiasi*. Penerbit Buku Kompas. Jakarta.
- Hardosukarta{ XE "Hardosukarta" }, S. 1978. *Titi Asri*. Alih aksara dan Ringkasan oleh A. Hendrato. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan - Proyek Penerbitan Buku Bacaan dan Sastra Indonesia dan Daerah. Jakarta.
- Hartmann{ XE "Hartmann" }, W. K. 2007. "*Planetary Science*." Microsoft® Student 2008 [DVD]. Microsoft Corporation. Redmond, WA.
- Haryono, T. 2001. *Logam dan Peradaban Manusia*. Philosophy Press. Yogyakarta.
- Haryono{ XE "Haryono" }, T. 2008. *Seni Pertunjukan dan Seni Rupa dalam Perspektif Arkeologi Seni*. ISI Press Solo. Surakarta.
- Hasan, A. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi ke-III. Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional – Balai Pustaka. Jakarta.
- Hastanto{ XE "Hastanto" }, S. 1979. "Dandang Gula". Kertas kerja untuk menjelaskan karya yang dipresentasikan dalam Pekan Komponis Muda I di Taman Ismail Marzuki Jakarta.
- Heilbron, J.L. 2003. *The Oxford Companion to the History of Modern Science*. Oxford University Press. New York.
- Highet{ XE "Highet" }, G. 1950. *Seni Mendidik Jilid I dan II*. Terj. Suwastjojo. Pustaka Sarjana. Jakarta.
- Hoffman{ XE "Hoffman" }, S. B. 1975. *Epistemology and Music in Java*. Thesis, M. A. Wesleyan University.
- Hoult{ XE "Hoult" }, T.F. 1974. *Dictionary of Modern Sociology*. Edisi ke-2. Edisi Pertama terbit tahun 1969. Littlefield, Adams. Totowa.
- Humardani{ XE "Humardani" }, S.D. 1982. "Beberapa Pikiran Dasar tentang Seni Tradisi, Latar Belakang Pengembangan Seni Tradisi Pertunjukan". dalam *Kumpulan Kertas Tentang Kesenian*. ASKI Surakarta. Surakarta.
- Humardani, S.D. 1991. "Pakeliran Wayang Kulit Jawa dan Kabuki Jepang (Suatu Perbandingan), dalam *Gendhon Humardani: Pemikiran dan Kritiknya*. Editor Rustopo. STSI Press. Surakarta.
- Hume{ XE "Hume" }, D. 1993. *An Enquiry Concerning Human Understanding*. Edisi ke-2. Editor oleh Eric Steinberg. Hackett Publishing Company. Indianapolis/Cambridge.
- Ihalauw{ XE "Ihalauw" }, J. J.O.I. 2004. *Bangunan Teori*. Satya Wacana University Press. Salatiga.
- Ismaun{ XE "Ismaun" }, S. 2001. *Filsafat Ilmu*. Diktat Kuliah. UPI Bandung. Bandung.
- Jacobus{ XE "Jacobus" }, L.A. 1968. *Aesthetics and the Arts*. McGraw-Hill. New York.
- Jex, S.M. 2002. *Organizational Psychology: A Scientist-Practitioner Approach*. Willey. New York.

- Johnstone{ XE "Johnstone" }, H.W.Jr. (Ed.) 1968. *What is Philosophy?* Macmillan. New York.
- Kaelan{ XE "Kaelan" }, 2004. *Filsafat Analitis Menurut Ludwig Wittgenstein*. Paradigma. Yogyakarta.
- Kaelan, 2005. *Metode Penelitian Kualitatif bidang Filsafat*. Paradigma. Yogyakarta.
- Kahler{ XE "Kahler" }, E. 1975. "What Is Art?" dalam Morris Weitz. (Ed.). *Problem in Aesthetic*. American Cooperation. New York.
- Kelly{ XE "Kelly" }, M. (Ed.) 1998. *Encyclopedia of Aesthetics*. Oxford. New York.
- Kemeny{ XE "Kemeny" }, J.G. 1961. *A Philosopher Looks at Science*. Van Nostrand Reinhold. New York.
- Keuzenkamp, H.A. 2000. *Probability, Econometrics and Truth: The Methodology of Econometrics*. Cambridge University Press. Cambridge, UK ; New York .
- Kluckhohn{ XE "Kluckhohn" }, C. 1954. "Values and Value Orientations in the Theory of Actions," dalam *Toward a General Theory of Action*. Editor oleh Parson & Shils. Harvard University Press. Cambridge.
- Koentjaraningrat{ XE "Koentjaraningrat" }. 2000. *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*. Cetakan ke-19. PT Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Kohls, C. & Wedekind, J. 2001. *Investigations of E-Learning Patterns: Context Factors, Problems, and Solutions*. Information Science Reference. Hershey, PA.
- Koohang{ XE "Koohang" }, A. & Harman, K. 2007. *Learning Object: Theory, Praxis, Issues, and Trends*. Informing Science Press. Santa Rosa, California.
- Kostelanetz{ XE "Kostelanetz" }, R. 1970. *John Cage*. Praeger Publisher. New York.
- Kostelanetz, R. 2003. *Conversing with Cage*. Routledge. Kentucky.
- Krajewski, W. 2001. *Polish Philosophers of Science and Nature in the 20th Century*. Rodopi. Amsterdam ; New York.
- Kratz, R.F & Siegfried. 2010. *Biology for Dummies*. Wiley. Hoboken.
- Kubik{ XE "Kubik" }, G. 1960. "The structure of Kiganda xylophone music" dalam *African Music*, No. 2 Vol. 3, Hal. 6-30.
- Kubik, G. 1964. "Recording and studying music in Northern Mozambique" dalam *African Music*, No. 3 Vol. 3, Hal. 77-100.
- Kubik, G. 1965. "Transcription of mangwilo xylophone music from film strips" dalam *African Music*, No. 3 Vol. 4, Hal. 35-51.
- Kubik, G. 1969. "Composition techniques in Kiganda xylophone music" dalam *African Music*, No. 4 Vol. 3, pp. 22-72.
- Kuhn{ XE "Kuhn" }, T. 1970. *The Structure of Scientific Revolution*. Edisi kedua. Edisi Pertama terbit Th. 1962. The University of Chicago Press. Chicago.
- Kunst{ XE "Kunst" }, J. 1949. *The Cultural Background of Indonesian Music*. Uitgave van het Indisch Instituut. Amsterdam.
- Kunst, J. 1968. *Hindu-Javanese Musical Instrument*. Martinus Nijhoff; The Hague.
- Kunst, J. 1973. *Music in Java*. Edisi Revisi. Martinus Nijhoff. The Hague.
- Kuntowijoyo{ XE "Kuntowijoyo" }, 2006. *Budaya dan Masyarakat*. Edisi Paripurna. Edisi pertama Th. 1987. Edisi kedua Th. 1999. Tiara Wacana. Yogyakarta.
- Kushartanti{ XE "Kushartanti" }, Yuwono, U. & Lauder, MRMT. 2005. *Pesona Bahasa: Langkah Awal Memahami Linguistik*. PT. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.

- Lachman{ XE "Lachman" }, S. J. 1969. *The Foundation of Science*. Cetakan ke-4. Cetakan ke-1 Th. 1960. Vantage Press. New York.
- Landman. T. 2008. *Issues and Methods in Comparative Politics: an Introduction*. Routledge. London; New York.
- Leech{ XE "Leech" }, G. 2003. *Semantik*. Terjemahan dari *Semantics*. Terbitan Penguin, 1974. Diterjemahkan oleh Paina Partana. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Liang Gie{ XE "Liang Gie" }, T. 1991. *Konsepsi Tentang Ilmu*. Yayasan Studi Ilmu dan Teknologi. Yogyakarta.
- Liang Gie, T. 2000. *Pengantar Filsafat Ilmu*. Cetakan ke-5. Liberty. Yogyakarta.
- Liang-Gie, T. 1996. *Filsafat Keindahan, Sebuah Pengantar*. Penerbit Pusat Belajar Ilmu Berguna (PUBIB). Yogyakarta.
- Lindsay{ XE "Lindsay" }, R.B. 1963. *The Role of Science in Civilization*. Harper & Row. New York.
- Luxemberg, Jan Van dkk. 1989. *Pengantar Ilmu Sastra*. Gramedia (judul asli *Inleiding in de literatuur Wetenschap*. 1982. Muiderberg: Dick Countinho B.V Vitgever). Diterjemahkan oleh Dick Hartoko. Jakarta.
- Mack{ XE "Mack" }, D. 1995. *Apresiasi Musik Populer*. Yayasan Pustaka Nusantara. Yogyakarta.
- Mack, D. 2004. *Musik Kontemporer dan Persoalan Interkultural*. Edisi kedua. Edisi Pertama Th. 2001. Arti. Bandung.
- Matthews{ XE "Matthews" }, M. 1994. *Science Teaching*. Routledge. New York.
- Mccullah, C.B. 1984. *Justifying Historical Descriptions*. Cambridge University Press. Cambridge, New York.
- McGraw{ XE "McGraw" }, A. C. 2005. *Musik Kontemporer: Experimental Music in Balinese Komposers*. Disertasi Ph. D. Wesleyan University.
- Mintaredja{ XE "Mintaredja" }, A.H. 1997. "Kebenaran Ilmiah" dalam: *Filsafat Ilmu Sebagai Dasar Pengembangan Ilmu Pengetahuan*. Intan Pariwara. Yogyakarta.
- Mintaredja, A.H. 2003. *Teori-teori Epistemologi Common Sense*. Penerbit Paradigma. Yogyakarta.
- Mira, J. 1998. *Methodology and Tools in Knowledge Based Systems*. Springer. Berlin.
- Mish{ XE "Mish" }, F. C. 2003. *Merriam-Webster's Collegiate Dictionary*. Edisi ke-11. Merriam-Webster, Incorporated. Springfield.
- Monette, D.R (et al). 2008. *Applied Social Research: A Tool for the Human Services*. Thomson/Wadsworth. Belmont, CA .
- Muliana{ XE "Muliana" }, I. N, 2003. *I Nyoman Rembang Tokoh Karawitan Bali (1930-2001)*. Thesis S2. Universitas Gadjah Mada. Yogyakarta.
- Mulyana{ XE "Mulyana" }. 2005. *Kajian Wacana: Teori, Metode dan Aplikasi Prinsip-prinsip Analisis Wacana*. Tiara Wacana. Yogyakarta.
- Mundiri{ XE "Mundiri" }, H. 2005. *Logika*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Muslih{ XE "Muslih" }, M. 2006. *Filsafat Ilmu: Kajian atas Asumsi Dasar, Paradigma dan Kerangka Teori Ilmu Pengetahuan*. Cetakan ke-3. Belukar. Yogyakarta.
- Nagel, E. 1962. *Logic, Methodology, and Philosophy of Science*. Stanford University Press. Stanford, California.
- Natapradja{ XE "Natapradja" }, I. 2003. *Sekar Gendhing*. PT. Karya Cipta Lestari. Bandung.
- Natoli, J.P. 1989. *Literary Theory's Future(s)*. University of Illinois Press. Urbana.

- Neale{ XE "Neale" }, J. M. & Robert M. Liebert. 1973. *Science and Behavior: An Introduction to Methods of Research*. Prentice-Hall. Englewood Cliffs.
- Newman{ XE "Newman" }, J. R. 1960. *The World of Mathematic*. Vol. 4. Allen and Unwin. Sidney-Melbourne-Auckland.
- Newton{ XE "Newton" }, E. 1950. *The Meaning of Beauty*. Longmans Green. London.
- Outhwaite, W & Turner, S.P. 2007. *The Sage Handbook of Social Science Methodology*. Sage. Los Angeles (California); London.
- Page{ XE "Page" }, C.H. 1955. "Editor's Foreword" dalam Gerard Degré. *Science as a Social Institution: An Introduction to the ociology of Science*. Doubleday. Garden City.
- Palmer{ XE "Palmer" }, R. E. 2003. Hermeneutika: Teori Baru Mengenal Interpretasi. Terj. Hermeneutics: Interpretation Theory in Schleirmacher, Dilthey, Heidegger, and Gadamer. Terbitan Norwestern University Press di Evanston. tahun. 1969. Penerjemah Musnur Hey da Damanhuri Muhammed. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Papadakis{ XE "Papadakis" }, E.P. 1999. *Ultrasonic Instruments and Devices: Reference for Modern Instrumentation*. Academic Press. San Diego.
- Paramadita, L. 2005. "Teori Estetika Menurut Benedetto Croce" dalam Muji Sutrisno, et. al. *Teks-teks Kunci Estetika: Filsafat Seni*. Galangpress. Yogyakarta.
- Parker{ XE "Parker" }, D. H. 1920. *The Principles of Aesthetics*. Silver, Burdett and Co. Michigan.
- Parker, D. H. 1979. *Dasar-Dasar Estetik*. Terjemahan dari *The Fundamentals of Aesthetic*. Diterjemahkan oleh S. D. Humardani. Sub Proyek ASKI Proyek Pengembangan IKI. Surakarta.
- Parmono{ XE "Parmono" }, K. 2009. *Horizon Estetika*. Yogyakarta: Badan Penerbitan Filsafat UGM bekerja sama dengan Penerbit Lima.
- Pearsall{ XE "Pearsall" }, J. 1999. *The Concise Oxford Dictionary*. Edisi ke-9. Oxford University Press. New York.
- Pellissier, R. 2007. *Business Research Made Easy*. Cape Town, South Africa: Juta.
- Poedjawijatna{ XE "Poedjawijatna" }, I. R. 1994. *Logika Filsafat Berfikir*. Cetakan ke-8. Penerbit PT Rineka Cipta. Jakarta.
- Poerwadarmenta{ XE "Poerwadarmenta" }, W. J. S. 1939. *Baoesastra Djawa*. J. B. Wolters' Uitgevers-Maatschappij. Groningen-Batavia.
- Poespoprodjo{ XE "Poespoprodjo" }, W. 1999. *Logika Scientifika*. Pustaka Grafika. Bandung.
- Poplawska{ XE "Poplawska" }, M. 2007. *Christian Music and Inculturasi in Indonesia*. Disertasi Ph. D. Wesleyan University. Middletown, CT.
- Pradjapangrawit{ XE "Pradjapangrawit" }, R.Ng. 1990. *Wedapradangga: Serat Sujarah utawi Riwayating Gamelan*. Ditulis oleh penulisnya tanggal 17 Jumdilawal, tahun 1874 (tahun Jawa), dalam huruf Jawa. Pengalih tulis Sogi Sukidjo dan R., Ng. Renggo Suhono. Penyunting Sri Hastanto dan Sugeng Nugraha. Diterbitkan atas kerjasama STSI Surakarta dengan The Ford Foundation. Surakarta.
- Pranarka{ XE "Pranarka" }, A.M.W. 1987. *Epistemologi Dasar*. Center for Strategies and International Studies. Jakarta.
- Prawiro-Atmodjo, S. 1987. *Bausastra Jawa*. Yayasan "Djojo-Bojo". Surabaya.
- Pringgodigdo, A.G. 1977. *Ensiklopedi Umum*. Yayasan Kanisius. Yogyakarta.

- Pritchett, J. 1996. *The Music of John Cage*. Cambridge University Press. Cambridge - New York.
- Purwasito, A. 2002. *Imageri India. Studi Tanda dalam Wacana*. Pustaka Cakra. Surakarta.
- Raden{ XE "Raden" }, F. 1984a. “‘Proses’ dan ‘Gender’ yang Memukau” dalam *Harian Kompas*. Sabtu, 31 Maret 1984.
- Raden, F. 1994b. “Dinamika Pertemuan Dua Tradisi: Musik Kontemporer Indonesia, di Abad ke-20”. dalam *Kalam (Jurnal Kebudayaan)* Edisi ke-2: 6-14.
- Ravertz, Jerome R. 2007. *Filsafat Ilmu: Sejarah dan Ruang Lingkup Bahasan*. (Judul asli *The Philosophi of Science*. 1982. Oxford University Press, diterjemahkan oleh Saut Pasaribu). Pelajar Offset. Yogyakarta.
- Read, H. 1966. “Art and Life” dalam *Adventures of the Mind* dengan Editor Richard Thruelsen dan John Kobler. Edisi ke-4. Faber and Faber. London.
- Reginald, S.B. 1987. *The New Music: The Avant-garde Since 1945*. Second Edition. Oxford University Press. New York.
- Reiner, T. 1999. “Placement Document for the integration of Musical Composition into the Arts Faculty’s Doctor of Philosophy Course”. Monash University. Melbourne.
- Ricoeur{ XE "Ricoeur" }, P. 1981. *Hermeneutics and the Human Sciences*. (J. B. Thompson, Trans). Cambridge University Press. New York.
- Rosenberg, M. 1955. *Introduction to Philosophy*. Philosophical Library. New York.
- Roth, A. R. 1986. *New Composition for Javanese Gamelan*. Thesis untuk Ph. D. University of Durham.
- Russell{ XE "Russell" }, B. 2004. *The Problems of Philosophy*. Terbit Pertama Th. 1912. The Barnes & Noble. New York.
- Rustopo{ XE "Rustopo" }. 1991. “Gamelan Kontemporer di Surakarta Pembentukan dan Perkembangannya (1970-1990)”. Laporan Penelitian. STSI Surakarta.
- Ryle{ XE "Ryle" }, G. 2002. *The Concept of Mind*. Terbit Pertama Th. 1949. The University of Chicago Press. Chicago.
- Sadra, I. W. & Diamond. 1991. “‘Komposisi Baru’: On Contemporary Composition in Indonesia” dalam *Leonardo Music Journal*, Vol. 1 No. 1, 1991, hal. 21-24.
- Sadra{ XE "Sadra" }, I. W. 1984. “Komponis Tradisi, Apa Kabar?”. *Suara Karya*. Surat Kabar Harian. Jakarta. 18 Mei.
- Sadra, I. W. 1991. “I Wayan Beratha Proses Perjalanannya Menjadi Empu Karawitan Bali”. Laporan Penelitian. Sekolah Tinggi Seni Indonesia. Surakarta
- Saebani{ XE "Saebani" }, B. A. 2009. *Filsafat Ilmu: Kontemplasi Filosofis tentang Seluk-Beluk, Sumber dan Tujuan Ilmu Pengetahuan*. CV Pustaka Setia. Bandung.
- Salam{ XE "Salam" }, H. B. 1996. *Logika Materiil. Filsafat Ilmu Pengetahuan*. Rineka Cipta. Bandung.
- Santayana{ XE "Santayana" }, G. 1961. *The Sense of Beauty: Being the Outline of Aesthetic Theory*. Collier Books. New York.
- Santosa{ XE "Santosa" }, A. 2007. *Ide Musikal Komponis AL Suwardi Sebuah Kajian Fenomenologi*. Tesis S-2. Program Studi Pengkajian Seni. Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.
- Sasaki{ XE "Sasaki" }, M. 2007. *Laras Pada Karawitan Sunda*. P4ST UPI. Bandung.

- Schwitzgebel{ XE "Schwitzgebel" }, E. 2006, "Belief", dalam *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* oleh, Edward Zalta. The Metaphysics Research Lab. Stanford, CA.
- Searle{ XE "Searle" }, J. R. 2003. *Minds, Brains and Science*. Harvard University Press. Cambridge, Massachusetts.
- Sedyawati, E. 1991. "Pengajaran Bahasa dan Sastra Jawa di Pendidikan Tinggi", makalah dibacakan pada Konggres Bahasa Jawa di Semarang, 15-20 Juli. *Proseding*. Buku II. Harapan Masa. Surakarta.
- Sedyawati{ XE "Sedyawati" }, E. 1993. "Nilai Estetik Peninggalan Purbakala: Dapatkah Bermakna bagi Pembentukan Kebudayaan Nasional?". *Republika*. Kmis 24 Juni.
- Senen{ XE "Senen" }, I. W. 1993. "Wayan Beratha Tokoh Pembaharu Gamelan Kebyar Di Bali". Tesis S2. Universitas Gadjah Mada. Yogyakarta .
- Sidharta{ XE "Sidharta" }, A. 2008. *Apakah Filsafat dan Filsafat Ilmu Itu?* Pustaka Sutra. Bandung.
- Simatupang{ XE "Simatupang" }, S. R. 2001. "A. L. Suwardi Pencipta Alat Musik Nonkonvensional" dalam *Sinar Harapan*. 8 September 2001. Penerbit Sinar Harapan. Jakarta.
- Sindhunata{ XE "Sindhunata" }. 1982. *Dilema Usaha Manusia Rasional*. Gramedia. Jakarta.
- Siswomiharjo{ XE "Siswomiharjo" }, K. (et all.) 1997. *Filsafat Ilmu Sebagai Dasar Pengembangan Ilmu Pengetahuan*. Intan Pariwara. Yogyakarta.
- Skiba{ XE "Skiba" }, N. 1994. "Creation, Form, and Tradition: A Cybernetic Study of North Indian Tabla Drumming". Disertasi Ph. D. Wesleyan University.
- Sobur{ XE "Sobur" }. A. 2004. *Semiotika Komunikasi*. Cetakan ke-2. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Soedarsono{ XE "Soedarsono" }, RM. 2003. *Seni Pertunjukan, dari Perspektif Politik, Sosial, dan Ekonomi*. Gadjah Mada University Press. Yogyakarta.
- Soekadijo{ XE "Soekadijo" }, R. G. 2001. *Logika Dasar: Tradisional, Simbolik, dan Induktif*. Cetakan ke-8. Terbit pertama kali tahun 1993. PT Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Soetrisno{ XE "Soetrisno" }, R. 1976. *Sejarah Karawitan*. Akademi Seni Karawitan Indonesia. Surakarta.
- Sommers{ XE "Sommers" }, M. 1992. *Logika*. Terjemahan dari "Logica" terbitan dari Ioannes di Napoli Itali, tahun 1959. Cetakan ke-3. Cetakan Pertama tahun 1982. Penerbit Alumni. Bandung.
- Sopandi{ XE "Sopandi" }, C. 2006. *Gamelan Selap: Kajian Inovasi Pada Karawitan Wayang Golek Purwa*. Tesis S-2. Program Studi Pengkajian Seni. Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.
- Steere{ XE "Steere" }, D.V. 1958. "Mysticism" dalam *Handbook of Christian Theology*. World. New York.
- Sudarminta{ XE "Sudarminta" }, J. 2002. *Epistemologi Dasar*. Penerbit Kanisius. Yogyakarta.
- Sukamso{ XE "Sukamso" }. 2009. "'Mungguh': Kosep Garap Seni Petunjukan Karawitan". Pidato Dies Natalis ke-45 ISI Surakarta. 15 Juli 2009.
- Sukerta{ XE "Sukerta" }, P. M. 1980. "Gora Suara" Kertas kerja untuk menjelaskan karya yang dipresentasikan dalam Pekan Komponis Muda II di Taman Ismail Marzuki Jakarta.

- Sukerta, P. M. 2004. *Perubahan dan Keberlanjutan Dalam Tradisi Gong Kebyar: Studi Tentang Gong Kebyar Buleleng*. Disertasi S-3 Program Studi Kajian Budaya Program Pascasarjana Universitas Udayana Denpasar.
- Sumarsam{ XE "Sumarsam" }. 1984. "Inner Melody in Javanese *Gamelan*," dalam *Karawitan Source Reading In Javanese Gamelan and Vocal Music*, Vol. I, Center for South and Southeast Asian Studies the University of Michigan. Michigan.
- Sumarsam. 2002 *Hayatan Gamelan: Kedalaman Lagu, Teori dan Perspektif*. STSI Pers. Surakarta.
- Sunarto{ XE "Sunarto" }, B. 1987. "Kehidupan Karawitan di Tengah Kebudayaan Massa". Makalah untuk Diskusi Mahasiswa ASKI Surakarta.
- Sunarto, B. 2005. "Karya Seni Akademik: Paradigma dan Epistemologi Di Balik Penciptaan Seni" dalam *Menimbang Pendekatan Pengkajian dan Penciptaan Musik Nusantara*. Jurusan Karawitan STSI Surakarta. Surakarta.
- Sunarto, B. 2006. "Sholawat Campurngaji: Musikalitas, Pertunjukan, dan Maknanya". Tesis S2. ISI Surakarta.
- Sunarto, B. 2008. "The Epistemology of the Music Creation". *Asian Musicology*. Vol. 13. (Nov. 2008): 5-30.
- Sunarto, B. 2010. "Karawitan sebagai Bahasa Kemanusiaan: Berdialog dengan Karya-karya Ki Cokrowsito, Ki R.L. Martopangrawit, dan Ki Nartosabdo", makalah seminar, dipresentasikan di GUKU ISI Yogyakarta, tanggal 18 Desember 2010.
- Sunarto, B. 2010. "Epistemologi Karawitan Kontemporer Aloysius Suwardi". Disertasi Ilmu Filsafat. Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.
- Supanggah{ XE "Supanggah" }, R. 1979. "Gambuh". Kertas kerja untuk menjelaskan karya yang dipresentasikan dalam Pekan Komponis Muda I di Taman Ismail Marzuki Jakarta.
- Supanggah, R. 1983. "Pokok-Pokok Pikiran tentang Garap", paper yang dipresentasikan dalam diskusi pengajar dan mahasiswa Jurusan Karawitan ASKI Surakarta. ASKI. Surakarta.
- Supanggah, R. 1987. "Balungan", makalah dipresentasikan dalam Seminar Karawitan, diselenggarakan oleh Akademi Seni Karawitan Indonesia (ASKI) Surakarta.
- Supanggah, R. 1990. "Balungan", dalam *Seni Pertunjukan Indonesia*, Jurnal Masyarakat Musikologi Indonesia, I/1: 115-136.
- Supanggah, R. 2000. "*Gatra*: Konsep Dasar Gendhing Tradisi Jawa", makalah dipresentasikan dalam Seminar Karawitan Program Studi S-1 Seni Karawitan STSI Surakarta. DUE-Like Program of STSI Surakarta. Surakarta.
- Supanggah, R. 2002. *Bothekan Karawitan I*. Ford Foundation & Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia. Jakarta.
- Supanggah, R. 2005. "Garap: Salah Satu Konsep Pendekatan/Kajian Musik Nusantara" dalam *Menimbang Pendekatan Pengkajian & Penciptaan Musik Nusantara*. Jurusan Karawitan STSI Surakarta. Surakarta.
- Supanggah, R. 2007. *Bothekan Karawitan II: Garap*. ISI Press Surakarta. Surakarta.
- Supanggah, R. 2009. *Bothekan Karawitan II: Garap*. Edisi Revisi. Program Pascasarjana bekerjasama dengan ISI Press Surakarta. Surakarta.

- Supanggah, R. n.d. "Pengantar" dalam Mengenang Empu Karawitan Pasca Merdeka (A Recollection of Karawitan Masters from the Post Independence Era). Vol. 1. Audio CD. ISI Surakarta.
- Suradjijo{ XE "Suradjijo" }, S. 1990. *Wawasan Seni*. Buku Pegangan Kuliah. FKIP-PBS-Seni Rupa. Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Suriasumantri{ XE "Suriasumantri" }, J. S. (Ed.) 1984. *Ilmu Dalam Perspektif*. Cetakan ke-5. (Cetakan pertama Th. 1978). Yayasan Obor Indonesia dan LEKNAS-LIPI. Jakarta.
- Suriasumantri, J. S. 1987. *Filsafat Ilmu: Sebuah Pengantar Populer*. Cetakan ke-4 (Cetakan pertama Th. 1984). Penerbit Sinar Harapan. Jakarta.
- Suwardi{ XE "Suwardi" }, A & Pande Made Sukerta. 1984. "Laras-Gender-Sebuah Proses". Makalah dipresentasikan dalam Sarasehan Pekan Komponis Muda V , 1 April 1984 di Taman Ismail Marzuki Jakarta.
- Suwardi, A. & Pande Made Sukerta. 1984. "Laras-Gender-Sebuah Proses" Sinopsis Karya dalam Pekan Komponis Muda ke-5 yang diselenggarakan oleh Dewan Kesenian Jakarta.
- Suwardi, A. 1981. "Pembuatan Suling Jawa Surakarta". Skripsi Sarjana Muda. Akademi Seni Karawitan Indonesia (ASKI) Surakarta.
- Suwardi, A. 1983. "Komposisi 'Debah'". Skripsi Penyajian Karawitan untuk memperoleh Ijazah Seniman Karawitan pada Akademi Seni Karawitan Indonesia (ASKI) Surakarta.
- Suwardi, A. 1988. "Sak-sak'e", Sinopsis karya. Dewan Kesenian Jakarta. Jakarta.
- Suwardi, A. 2007a. "Gamelan Gentha". Makalah. Dipresentasikan dalam IGFA Conference yang diselenggarakan dalam rangka International Gamelan Festival Amsterdam [IGFA]" di Amsterdam, Netherland, 13 Juni 2007.
- Suwardi, A. 2007b. "Rekayasa Instrumen dalam Penciptaan Musik Inovatif". Makalah disampaikan pada Simposium Metodologi Penciptaan Seni, tanggal 28 Desember, dihimpun oleh Guntur dalam *Metodologi Penciptaan Seni: Dari Paradigma Hingga Metode*. Institut Seni Indonesia Surakarta. Surakarta.
- Taguchi{ XE "Taguchi" }, M. 2005. "To Compose As an Asian – The Relationship between Traditional Music and the Works of Contemporary Composers in the Philippines and Indonesia" dalam *Economic Prospects, Culture Encounters and Political Decisions: Scenes in a Moving Asia (East and Southeast), the Work of the 2002/2003 API Fellows*. The Nippon Foundation. Kualalumpur.
- Tarski, A. 1995. *Introduction to Logic and to the Methodology of Deductive Sciences*. Dover Publication. Inc. New York.
- Tatarkiewics, W. 1972. "The Great Theory of Beauty and Its Decline", dalam *The Journal of Aesthetic and Art Criticism*. Winter.
- Taylor{ XE "Taylor" }, F. S. 1963. *A Short History of Science and Scientific Thought*. W. W. Norton. New York.
- Teew{ XE "Teew" }. A. 1984. *Sastra dan Ilmu Sastra*. Dunia Pustaka Jaya. Jakarta.
- Titus{ XE "Titus" }, H. H. 1994. *Living Issues in Philosophy: An Introductory Textbook*. Edisi ke-9. Oxford. New York.
- Tomasello{ XE "Tomasello" }, M. 1999. *The Cultural Origins of Human Cognition*. Harvard University Press. London .

- Van-Melsen{ XE "Van-Melsen" }, A. G. M. 1985. *Ilmu Pegetahuan dan Tanggung Jawab Kita*. PT Gramedia. Jakarta.
- Van-Peursen, C.A. 1976. *Strategi Kebudayaan*. BPK Gunung Mulia dan Penerbit Kanisius. Jakarta.
- Vardiansyah{ XE "Vardiansyah" }, D. 2008. *Filsafat Ilmu Komunikasi*. Indeks. Jakarta.
- Von Glasersfeld, E. 1989. "Cognition, Construction of Knowledge, and Teaching". *Synthese*. An International Journal for Epistemology, Methodology and Philosophy of Science. Vol. 80. No. 1. (Juli), Hal. 121-140.
- Wahyudi{ XE "Wahyudi" }, I. 2004. "Refleksi tentang Kebenaran Ilmu". *Jurnal Filsafat*. No. 3 (Desember 2004) Jilid 38: 254-261.
- Warfield{ XE "Warfield" }, J. N. 1976. *Societal System, Planning, Policy and Complexity*. John Wiley & Sons. New York.
- Waridi{ XE "Waridi" }, 2005. "Tiga Pilar Kehidupan Karawitan Gaya Surakarta Masa Pasakemerdekaan Periode 1950-1970-an". Disertasi Doktor Universitas Gadjah Mada. Yogyakarta.
- Waridi, 2008. *Gagasan dan Kekaryaannya Tiga Empu Karawitan*. Etnoteater Publisher. Bandung.
- Webster{ XE "Webster" }, 1983. *New Tweentieth Century Dictionary*. The World Publishing Company. USA.
- White, B. 2009. *Aesthetics Primer*. Peter Lang. New York.
- White{ XE "White" }, H. E. & Donald H. White. 1980. *Physics and Music: The Science of Musical Sound*. Saunders College. Philadelphia.
- Widodo{ XE "Widodo" }, T. S . 1997. *Belajar Menyanyi dengan Not Balok*. Dua Jilid. Penerbit Kanisius. Yogyakarta.
- Yasa{ XE "Yasa" }, I. K. 1991. *Gendhing-gendhing Dalam Upacara Memungkah di Pura Dadia Agung Pasek Bendesa Tonja*. Laporan Penelitian. Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Surakarta.
- Yasa, I. K. 2000. *Semar Pagulingan Sekaa Tirtasari Peliatan di Tengah Kepopuleran Gong Kebyar*. Tesis S-2 Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan Jurusan Ilmu-ilmu Humaniora UGM.
- Zangwill{ XE "Zangwill" }, N. 2008. "Aesthetic Judgment", *Stanford Encyclopedia of Philosophy*, 02-28-2003/10-22-2007. Retrieved 07-24-2008.
- Ziman{ XE "Ziman" }, J. M. 1974. *Public Knowledge: An Essay Concerning the Social Dimension of Science*. Edisi Pertama Th. 1968. Cambridge University Press. London.

GLOSARIUM

- Adeg-adeg* = Prinsip atau keyakinan dasar yang bersifat immanen berkenaan dengan unsur, ide, dan aturan dasar untuk membimbing aktivitas berfikir maupun aktivitas artistik.

- Gatra* = Satuan atau unit terkecil dari susunan nada-nada yang digunakan dalam suatu gendhing atau komposisi musik dalam karawitan.
- Seleh* = Nada yang dianggap terkesan atau dirasakan memiliki aksentasi berat di antara nada-nada yang lain di dalam suatu susunan yang terdiri dari beberapa nada. Biasanya seleh dapat dirasakan pada nada terakhir dari suatu gatra.
- Aerophone* = Jenis alat musik yang menghasilkan bunyi dengan cara menggetarkan udara melalui pipa-angin (instrumen angin). Jenis alat musik ini dapat dikelompokkan ke dalam: aerophone bebas, sesuatu yang menghasilkan bunyi yang disebabkan oleh angin. Alat musik ini biasanya terbuat dari bambu, tanduk rusa, dan berbagai macam kayu yang berlubang. Alat musik ini adalah simbol kelelakian, karena kebanyakan pria memainkannya. Alat musik ini juga ciri khas musik tradisional Indonesia. Aerophone dapat dimainkan solo maupun dimainkan bersama dengan alat musik lain di dalam grup.
- Aksiologi* = Ilmu pengetahuan yang menyelidiki hakikat segala sesuatu terkait dengan tujuan ilmu pengetahuan itu sendiri. Jadi, denotasi aksiologi adalah persoalan yang berkenaan dengan nilai-nilai, yang sepenuhnya subjektif, dan merupakan reaksi-reaksi yang diberikan oleh manusia sebagai pelaku dan keberadaannya sesuai dengan pengalaman-pengalaman mereka.
- Aktualisasi diri* = Proses menjadi diri sendiri dan proses mengembangkan sifat-sifat dan potensi psikologis pada diri sendiri yang sangat unik. Aktualisasi diri boleh jadi dibantu atau dihalangi oleh pengalaman dan oleh proses belajar. Aktualisasi diri akan berubah sejalan dengan perkembangan hidup seseorang. Ketika mencapai tahap tertentu, seseorang akan mengalami pergeseran aktualisasi diri dari fisiologis ke psikologis.
- Ati-ati* = Berhati-hati (ungkapan Jawa).
- Bajidoran* = Salah satu jenis seni pertunjukan rakyat yang tumbuh di Kabupaten Subang dan Karawang dan berkembang hampir di seluruh propinsi budaya Jawa Barat. Seni pertunjukan tersebut memiliki gaya penampilan yang khas dalam penyajian karawitannya. Salah satu ciri khas yang paling nampak dan mencolok dalam bajidoran terletak pada penyajian pola-pola dan teknik permainan (*tepak-tepakan*) kendangnya yang sangat dominant, atraktif, dan komunikatif baik di dalam mengiringi lagu-lagu maupun di dalam mengiringi gerak-gerak tari yang disajikan oleh para penari bajidoran sehingga suasananya selalu membuat riang dan gembira. Ciri khas lain yang nampak pada penyajian kendang bajidoran ialah banyak unsur

- variasi ragam pola dan teknik permainan kendang yang muncul secara spontan tanpa terikat oleh aturan normatif.
- Balungan gendhing* = Kerangka suatu *gendhing*, yang terdiri dari susunan nada-nada yang bukan merupakan manifestasi keseluruhan bunyi musikal, tetapi merupakan manifestasi bunyi-bunyi prinsipal dari keseluruhan bunyi komposisi musikal. Bunyi-bunyi prinsipal itu berfungsi menjadi pusat orientasi para pengrawit untuk melakukan atau mewujudkan ide-ide garap dengan cara melakukan interpretasi terhadap bunyi-bunyi prinsipal yang tersusun dan tertata sedemikian rupa.
- Balungan* = Kelompok instrumen dalam karawitan yang memiliki tugas artistik konvensional untuk memainkan secara mirip dengan kenyataan *balungan gendhing*. Beberapa instrumen yang termasuk dalam kategori *balungan* adalah instrumen slenthem, penembung, demung, saron barung, dan saron penerus.
- Barungan gamelan* = Istilah dalam karawitan Bali untuk menyebut sekelompok instrumen gamelan sebagai satu kesatuan ensambel.
- Benthik* = Nama suatu bentuk permainan ketangkasan anak-anak di Jawa yang populer pada tahun 1960-1970-an. Permainan ini menggunakan property dua potong kayu yang keras, berbentuk bulat panjang dengan diameter kurang lebih 1,5 sampai dengan 2 centimeter atau sebesar ibu jari. Masing-masing panjangnya kurang lebih satu berbanding dua setengah. Jika potongan kayu yang pertama berukuran panjang 15 centimeter, maka kayu yang lain kurang lebih berukuran panjang 40 centimeter.
- Bobot* = Kualitas. Secara umum bobot juga menggambarkan kondisi dari suatu benda atau peristiwa, baik kondisi yang bersifat niscaya atau kondisi yang bersifat boleh jadi semata. Kondisi ini juga dapat dipahami sebagai bentuk aksidental dari benda atau peristiwa, sehingga pengertian bobot juga dapat dipahami sebagai kategori khusus, sebagai determinasi inti yang bersifat mutlak dari substansi yang berbeda dengan kuantitas. Sebagai determinasi inti, bobot memperluas kekayaan eksistensial dari substansi tanpa mengubah hakikat substansi. Sebagai aksiden mutlak, bobot menentukan substansi berkenaan dengan dirinya sendiri dan secara tidak langsung berkenaan dengan eksisten-eksisten yang lain.
- Bonang barung* = Salah satu instrumen dalam karawitan, terutama karawitan Jawa, yang digunakan untuk menyatakan ekspresi nada-nada lagu dari sebagian lagu yang diperlukan untuk melengkapi keutuhan komposisi musikal. Instrumen ini menggunakan medium dari bahan berbentuk *pencon*, yang ditata sedemikian rupa tanpa menggunakan resonansi.

- Bonang penerus* = Secara bentuk dan fungsi hampir mirip dengan instrumen bonang barung, namun menggunakan nada-nada yang satu oktaf lebih tinggi dari instrumen bonang barung.
- Budi luhur* = Jiwa (budi) yang baik, atau jiwa yang cenderung untuk melaksanakan muatan nilai-nilai tinggi (luhur), sehingga menjadi jiwa yang terpuji. Hakikatnya adalah substansi imaterial terpuji yang ada di dalam inti kehidupan rohani sebuah pribadi. Substansi immaterial yang terpuji itu selalu ada dalam diri pribadi walaupun pribadi itu berada di tengah-tengah perubahan kehidupan. Substansi immaterial itu mampu menghasilkan dan mendukung kegiatan-kegiatan psikis dan mampu menggerakkan organisme tubuh untuk melaksanakan tindakan-tindakan terpuji, yaitu tindakan yang tidak bertentangan dengan nilai-nilai yang diakui berlaku dalam kehidupan universal.
- Cak-cakan* = Realitas pragmatik sebagai hasil interpretasi terhadap objek bermakna. Orang awam memahami sebagai pelaksanaan dari suatu maksud.
- Cengkok* = Satu set atau seperangkat bentuk susunan nada-nada tertentu yang membantuk suatu pola melodik yang digunakan secara konvensional untuk menyatakan dan berfungsi sebagai dasar atau sebagai elemen baku ekspresi artistik.
- Chordophones* = Jenis alat musik yang menggunakan senar atau dawai sebagai sumber suara, yang digetarkan dengan cara dipetik, dikocok atau digesek dengan busur. Alat musik ini dapat ditemukan di berbagai daerah di Indonesia. Alat musik ini terbuat dari kayu, bambu, ataupun batok kelapa. Senar biasanya terbuat dari serat pohon, akar (biasanya akar palem arenga), sedangkan senar pada busur terbuat dari ekor kuda. Jumlah senar dalam satu alat musik bervariasi dari 1 hingga 10 senar. Dewasa ini, bahan untuk membuat alat musik ini mudah didapatkan. Walaupun sebagian senar terbuat dari logam, yang tentu saja akan berpengaruh pada suara alat musik tersebut. Rebab adalah salah satu alat musik gesek yang dapat ditemukan di berbagai daerah di Indonesia, terutama di daerah Melayu. Dahulu kala, orang-orang Persia menggunakan rebab satu senar untuk menari yang dikenal sebagai "*rebab ul shaer*".
- Cirebonan* = Gaya musikal tertentu yang memiliki karakter khas, yang kekhasannya ditentukan oleh sifat tipikal materi, sarana, dan perabot garap musikal yang tumbuh dan berkembang di Cirebon, sehingga menghasilkan ekspresi khas ala Cirebon.
- Degung* = Salah satu jenis perangkat instrumen dan genre musikal karawitan Sunda.
- Demung* = Salah satu instrumen dalam karawitan, terutama karawitan Jawa, yang digunakan untuk menyatakan ekspresi nada-

	<p>nada terutama adalah nada-nada dari <i>balungan gendhing</i>, sesuai dengan kemampuan ambitus yang dimilikinya yang hanya memiliki rentang ambitus satu oktaf saja.</p> <p>Instrumen ini merupakan salah satu bentuk instrumen yang termasuk dalam kategori instrumen <i>balungan</i>.</p> <p>Instrumen ini menggunakan medium dari bahan yang berbentuk bilah, yang ditata sedemikian rupa menggunakan satu resonansi untuk seluruh bilah yang digunakan.</p>
Dialektika musik	= Hubungan antar elemen musikal yang satu sama lain saling menegasikan, saling bermediasi, dan/atau saling berkontradiksi sehingga hubungan-hubungan antar elemen itu melahirkan totalitas makna musikal.
<i>Drone</i>	= Bunyi panjang yang tidak terputus-putus dari getaran dua nada atau lebih.
Eksistensi	= Apa yang ada, yang memiliki aktualitas, yang dialami subjek sehingga membentuk kesempurnaan subjek.
Eksperimental	= Sifat eksperimen atau penjelajahan fenomena, yang dilakukan untuk memanfaatkan fenomena-fenomena hasil temuan dalam suatu penjelajahan. Eksperimen dengan segala sifat penjelajahan yang dilakukan oleh subjek merupakan paradigm penciptaan sekaligus sumber pengetahuan dan kriteria corak artistik yang dihasilkan dalam suatu kinerja penciptaan dalam dunia kesenian.
Ekspresi	= Aktivitas atau perbuatan kreatif yang mengungkapkan hal-hal khusus yang ada dalam perasaan dan pikiran melalui bentuk-bentuk simbol, dalam rangka menstimulasi penerima ekspresi untuk ikut serta merasakan, memahami, dan/atau menikmati hal-hal khusus yang ada dalam perasaan dan pikiran yang diungkapkan lewat simbol itu.
<i>Embat</i>	= Karakter bunyi musikal yang diakibatkan karena adanya selisih frekwensi dan/atau tinggi rendah (<i>pitch</i>) setiap bilah atau pencon sebagai sumber nada dari sebuah laras, terutama selisih dari nada-nada yang dianggap sama dalam satu ensambel atau perangkat gamelan tertentu. Selisih frekwensi ini secara keseluruhan menimbulkan karakter rasa musikal yang bersifat spesifik dari ungkapan musical yang ditimbulkan oleh gamelan itu, sehingga dengan demikian dikatakan ada gamelan yang mempunyai rasa riang, ada pula gamelan yang mempunyai rasa ruruh atau kalem, dan seterusnya.
<i>Engklek</i>	= Nama jenis permainan tradisional anak-anak di Jawa Tengah.
Entitas	= Segala sesuatu yang ada, yang berada, yang mempunyai eksistensi real dan substansial, sehingga maknanya dapat dipahami sebagai apa saja yang terlepas dari yang ada, baik dalam realitas ataupun dalam pikiran.

Epistemologi	= Telaah atau kajian mengenai sifat alamiah, keaslian, dan batas-batas kebenaran pengetahuan yang tekanan pengkajiannya difokuskan pada segi sumber, sarana, dan tatacara memperoleh kebenaran.
<i>Formal writing</i>	= Sistem dan pola penulisan standard yang digunakan untuk keperluan aktivitas akademis, terutama untuk penulisan ilmiah.
<i>Gamelan ageng</i>	= Perangkat gamelan yang terdiri dari berbagai jenis kombinasi dan komposisi jumlah serta macam instrumen, yang dapat dikatakan paling lengkap dilihat dari segi jumlah dan kelengkapan prakmatis ungkapan musikal karawitan. Gamelan ini hampir selalu digunakan untuk berbagai macam keperluan, baik untuk keperluan ritual hingga keperluan kemasyarakatan yang bersifat profaan, baik yang bersifat mandiri maupun untuk keperluan menyertai dan mendukung berbagai ekspresi seni lain.
<i>Gamelan cokekan</i>	= Perangkat gamelan yang terdiri dari berbagai jenis kombinasi dan komposisi sejumlah instrumen siter dan celempung, disertai instrumen gong.
<i>Gamelan corabalen</i>	= Perangkat gamelan yang digunakan untuk keperluan pakurmatan, terdiri dari sepasang kendhang lanang dan kendhang wadon, satu rancak <i>gambyong</i> , terdiri dari empat buah <i>pencon</i> , satu rancak bonang yang terdiri dari dua buah <i>pencon</i> disebut <i>klenang</i> , dan dua buah <i>pencon</i> disebut <i>kenut</i> , <i>penontong</i> (sebuah <i>pencon</i>), sebuah kenong besar yang disebut <i>japan</i> , disertai kempul dan gong. Perangkat gamelan ini digunakan untuk menyajikan beberapa repertoar, antara lain untuk <i>gendhing Gangsaran, Klumpuk, Glagah Kanginan, Bali-balen, Pisang Bali, dan Babad Kenceng</i> .
<i>Gamelan gadhon</i>	= Perangkat gamelan yang terdiri dari beberapa jenis kombinasi dan komposisi sejumlah serta macam instrumen yang terdiri dari beberapa instrumen garap, dan sebuah slenthem sebagai instrumen <i>balungan</i> dan gong.
<i>Gamelan kodhok ngorek</i>	= Perangkat gamelan yang digunakan untuk pakurmatan, terutama untuk keperluan dengan hajatan pernikahan. <i>Gendhing</i> yang dimainkan pun hanya sebuah komposisi <i>gendhing</i> , yaitu <i>gendhing kodhok ngorek</i> .
<i>Gamelan monggang</i>	= Perangkat gamelan yang sejenis dengan gamelan kodhok ngorek, yaitu perangkat yang digunakan untuk keperluan pakurmatan. Di karaton Surakarta dan Yogyakarta gamelan ini memiliki posisi terhormat karena posisi dan perannya yang lebih banyak dan penting terutama untuk keperluan berbagai acara dan upacara. Gamelan ini juga hanya menyajikan satu komposisi musikal atau satu <i>gendhing</i> saja, yaitu <i>gendhing Monggang</i> .
<i>Gamelan sekaten</i>	= Perangkat gamelan yang setiap instrumennya berukuran sangat besar dibandingkan dengan berbagai jenis gamelan lain. Ini adalah satu-satunya gamelan yang secara historis

Gamelan	<p>dikaitkan dengan upacara hari besar Islam yang diselenggarakan di karaton Surakarta dan Yogyakarta.</p> <p>= Orkestra atau ensambel yang digunakan sebagai medium ungkap ekspresi musik karawitan yang terdiri dari beberapa jenis kombinasi dan komposisi jumlah instrument bilah atau <i>wilahan</i> dan <i>pencon</i>. Gamelan juga sering dikenal atau disebut dengan istilah “gong” saja, dan merupakan wadah ekspresi musik klasik/tradisional di Jawa, Bali, Sunda dan beberapa tempat lain di Indonesia. Kata gamelan berasal dari bahasa jawa ‘gamel’, yang berarti sejenis palu. Peralatan utama di dalam orkestra gamelan terdiri dari gong, xilofon perak, ceret perak yang diletakkan mendatar, drum, seruling, kecapi dan dua buah alat musik senar busur. Gamelan dimainkan sebagai musik dan juga sebagai pengiring tarian ataupun pertunjukan wayang. Di Indonesia ada 3 jenis model gamelan yang berasal dari kebudayaan Sunda, kebudayaan Jawa tengah, dan kebudayaan Bali. Gamelan Bali atau gamelan gong kebyar dimainkan dalam tempo cepat dibandingkan jenis gamelan lainnya.</p>
Garap	<p>= Sistem ekspresi musikal yang melibatkan beberapa unsur antara lain adalah materi atau ajang garap, penggarap, sarana garap, perabot garap, penentu garap, dan pertimbangan garap.</p>
Gatra	<p>= Satuan atau unit terkecil dari <i>gendhing</i> atau komposisi musikal dalam karawitan, yang terdiri dari empat pulsasi. Masing-masing pulsasi memiliki karakter dan fungsi artistik sendiri-sendiri.</p>
Gaya musikal	<p>= Corak atau karakter ekspresi musik yang ditentukan oleh bakat, karakter, dan kecenderungan estetis yang tumbuh dan berkembang dalam wilayah budaya musik, karakter pribadi, karakter kelompok, dan genre musikal tertentu.</p>
<i>Gemi</i>	<p>= Sikap Hemat.</p>
Gender barung	<p>= Instrumen berbentuk bilah yang tiap bilah dirangkai, digantung, dan diberi resonansi bumbung bambu atau material lain yang dapat berfungsi menyerupai bumbung bambu. Tiap perangkat berlaras salah satu dari laras slendro, pelog nem atau bem, atau pelog barang. Jumlah bilah tiap gender antara 12 hingga 14 buah.</p>
Gender penerus	<p>= Sama dengan instrumen gender barung, tetapi memiliki rentang nada satu oktaf lebih tinggi dari gender barung.</p>
<i>Gendhing beksan</i>	<p>= Komposisi musikal dalam karawitan Jawa, yang secara tradisional digunakan sebagai akompanimen pertunjukan tari.</p>
<i>Gendhing kethoprak</i>	<p>= Komposisi musikal dalam karawitan Jawa, yang secara tradisional digunakan sebagai akompanimen pertunjukan <i>kethoprak</i>.</p>
<i>Gendhing langendriyan</i>	<p>= Komposisi musikal dalam karawitan Jawa, yang secara tradisional digunakan sebagai akompanimen pertunjukan</p>

	drama tari Langendriyan — sebuah bentuk dramatari yang menggunakan tembang sebagai wahana dialog antara tokoh.
<i>Gendhing petegak</i>	= Istilah dalam karawitan Bali untuk menyebut gendhing-gendhing atau komposisi musikal yang khusus disajikan untuk konser, tidak digunakan untuk menyertai penyajian bentuk kesenian lain.
<i>Gendhing sejak tari</i>	= Istilah dalam karawitan Sunda untuk menyebut <i>gendhing</i> iringan tari atau <i>gendhing</i> beksan.
<i>Gendhing sejak wayang</i>	= Istilah dalam karawitan Sunda untuk menyebut <i>gendhing</i> iringan wayang.
<i>Gendhing tayub</i>	= Komposisi musikal dalam karawitan Jawa, yang secara tradisional digunakan sebagai akompanimen pertunjukan tari pergaulan Tayub.
<i>Gendhing wayangan</i>	= Komposisi musikal dalam karawitan Jawa, yang secara tradisional digunakan sebagai akompanimen pertunjukan wayang.
<i>Gendhing</i>	= Istilah umum yang digunakan untuk menyebut komposisi musikal dalam karawitan Jawa, Sunda, dan Bali.
<i>Gendhing</i>	= Komposisi musik konvensional dalam karawitan.
Gong ageng/gedhe	= Instrumen <i>pencon</i> dengan diameter terbesar dibading dengan instrumen <i>pencon</i> yang lain dan yang digantung.
Gong kebyar	= Perangkat gamelan Bali yang paling populer di antara perangkat gamelan lain. Perangkat gamelan ini menggunakan berbagai jenis instrumen yang secara keseluruhan berlaras pelog, terdiri dari lima nada dan menyajikan berbagai bentuk komposisi atau <i>gendhing</i> yang pada umumnya berkarakter lincah dan dinamis.
Gong suwukan/siyem	= Instrumen <i>pencon</i> yang berbentuk dan berfungsi sebagai gong, namun lebih kecil dan gong ageng.
Ide	= Objek suatu pengertian seseorang sewaktu berfikir tentang objek tertentu.
<i>Idiophone</i>	= Jenis alat musik yang menghasilkan bunyi dengan cara menggetarkan alat tersebut. Jenis alat musik ini telah ada sejak ribuan tahun lalu seperti, tongkat, batu, tulang, bertepuk tangan, dan juga membunyikan sesuatu seiring dengan lagu atau tari. Ada berbagai macam jenis alat musik ini di Indonesia. Gong misalnya, bisa dibilang adalah salah satu ciri khas alat musik Indonesia dan hampir setiap kebudayaan memiliki jenis alat musik ini di dalam musik tradisionalnya. Selain itu idiophone juga dibuat dari bahan logam, kayu ataupun bambu yang dapat menghasilkan bunyi dengan memukulkan alat tersebut. Kentongan adalah salah satu dari sekian banyak alat musik yang dipakai oleh hampir seluruh suku di Indonesia. Sebenarnya kentongan adalah alat musik perorangan yang dipakai untuk menghibur diri ketika sedang berada di lapangan atau sawah. Kentongan juga

- dipakai sebagai alat untuk mengumumkan sesuatu atau sebagai tanda bahaya.
- Irama* = Konsep dalam karawitan yang sekaligus memiliki dua karakter, yaitu sebagai (1) kata benda — manifestasi garap yang dasarnya adalah pertimbangan ruang dan waktu, dan (2) kata sifat — kurang lebih memiliki kandungan makna artistik setara dengan makna harmonis, laras, teratur, atau tertata dalam perspektif bangunan estetik ekspresi musikal karawitan.
- Karawitan Bali = Gaya musikal karawitan yang memiliki karakter khas, yang kekhasannya ditentukan oleh sifat tipikal dari materi, sarana, dan perabot garap yang tumbuh dan berkembang di dalam budaya musik musik Bali.
- Karawitan Banyumasan = Gaya musikal tertentu yang memiliki karakter khas, yang kekhasannya ditentukan oleh sifat tipikal materi, sarana, dan perabot garap musikal yang tumbuh dan berkembang di Banyumas, sehingga menghasilkan ekspresi khas a la Banyumas.
- Karawitan Jawa-Timuran = Gaya musikal tertentu yang memiliki karakter khas, yang kekhasannya ditentukan oleh sifat tipikal materi, sarana, dan perabot garap musikal yang tumbuh dan berkembang di Jawa Timur, sehingga menghasilkan ekspresi khas a la Jawa Timur.
- Karawitan Minang = Gaya musikal tertentu yang memiliki karakter khas, yang kekhasannya ditentukan oleh sifat tipikal materi, sarana, dan perabot garap musikal yang tumbuh dan berkembang di Minangkabau, sehingga menghasilkan ekspresi khas a la Minangkabau.
- Karawitan Sunda = Gaya musikal tertentu yang memiliki karakter khas, yang kekhasannya ditentukan oleh sifat tipikal materi, sarana, dan perabot garap musikal yang tumbuh dan berkembang di tanah Pasundan, sehingga menghasilkan ekspresi khas a la Sunda.
- Kecenderungan estetik = Pilihan paradigma terkait dengan keyakinan-keyakinan nilai sebagai dasar, pilihan model, desain, atau rancangan artistik, pilihan konsep, dan metode yang digunakan untuk menciptakan karya seni, ataupun untuk pertimbangan dalam menikmati karya seni.
- Kecer* = Instrumen berbentuk simbal dalam karawitan.
- Kempul* = Instrumen gong, yang berukuran lebih kecil dari gong siyem atau suwukan, berfungsi sebagai instrumen struktural.
- Kendhang* = Instrumen sejenis drum, yang terbuat dari kayu yang dilobangi sehingga menghasilkan rongga besar di tengahnya, dan pada bagian tepi ditutup dengan kulit binatang (kambing, kerbau, sapi, kijang), diikat dengan tali untuk menarik rentangan kulit agar meinmbulkan bunyi artistic yang diharapkan.

<i>Kendhang lanang</i>	= Kendhang yang ada di berbagai ensambel karawitan Bali, dimainkan berpasangan dengan kendhang wadon, dengan stmming bunyi lebih tinggi dari kendhang wadon.
<i>Kendhang wadon</i>	= Kendhang yang ada di berbagai ensambel karawitan Bali, dimainkan berpasangan dengan kendhang lanang, dengan stmming bunyi lebih rendah dari kendhang lanang.
<i>Kenong</i>	= Instrumen <i>pencon</i> yang penempatan organologisnya bukan digantung melainkan diletakkan. Ini merupakan instrumen <i>pencon</i> terbesar dari instrumen <i>pencon</i> yang berposisi diletakkan. Secara musikal berfungsi sebagai instrumen struktural. Terdiri dari 5 nada sehingga dalam satu perangkat gamelan dalam satu laras, jumlah kenong yang dimiliki ada 5 buah <i>pencon</i> .
<i>Kenthong Titir</i>	= Bunyi suara tong-tong [Jw. <i>Kenthongn</i>] di desa yang dipukul dengan pukulan satu-satu secara cepat, keras, dan gencar sebagai tanda ada bahaya.
<i>Kepenak</i>	= Dirasakan enak.
<i>Keteg</i>	= Pulsasi.
<i>Kethuk</i>	= Instrumen <i>pencon</i> yang penempatan organologisnya bukan digantung melainkan diletakkan. Dalam satu perangkat dan satu laras gamelan hanya terdiri satu kethuk, satu nada. Perangkat gamelan berlaras pelog menggunakan kethuk/ <i>pencon</i> berlaras nem ageng, sedangkan perangkat gamelan berlaras slendro menggunakan kethuk/ <i>pencon</i> berlaras ro ageng.
<i>Ketuk tilu</i>	= Nama suatu bentuk seni pertunjukan Sunda yang sejenis dengan Jaipong, merupakan tari pergaulan sakaligus hiburan yang biasanya digunakan sebagai acara hiburan panutup kagiatan suatu hajat.
Klasik	= Ekspresi budaya, termasuk di dalamnya adalah ekspresi musikal yang timbul dari unsur-unsur garap yang telah eksis lama, tua, atau kuno, dan memiliki tingkat sofistikasi garap yang cukup rumit.
<i>Klènèngan</i>	= Konser karawitan dalam suasana yang tidak formal.
Kokar	= Singkatan dari Konservatori Karawitan, merupakan sekolah kesenian tertua di Indonesia karena didirikan hanya lima tahun setelah Indonesia Merdeka di tahun 1950. Sekolah ini menjadi cikal bakal lahirnya SMKI (Sekolah Menengah Karawitan Indonesia) yang sekarang telah berubah menjadi SMK di berbagai kota di Indonesia.
Kolotomik	= Elemen musikal yang penempatannya membentuk struktur.
Konsep	= Gambaran abstrak di dalam pikiran mengenai asas suatu hal yang berupa peristiwa, kejadian, atau benda. Wujudnya dapat berupa kesan mental, pemikiran, gagasan atau ide yang memiliki derajat kekonkritan abstraksi, sehingga dapat digunakan oleh seseorang untuk membuat pikirannya mampu membedakan satu peristiwa atau benda lainnya.

Koreografer	= Orang yang tugas atau profesinya menyusun komposisi dan/atau mengarahkan gerakan-gerakan tari.
Kriteria	= Standard kaidah, aturan, atau metode untuk menilai atau mengukur benar salahnya suatu putusan sehingga dengan kaidah, aturan, atau metode itu seseorang dapat melakukan pembedaan, penggolongan, penentuan, dan pengkategorian sesuatu.
Lagu	= Susunan melodi yang telah memiliki makna artistik.
Makna	= Hal yang ditunjuk oleh simbol, bunyi, bayangan, isyarat, tanda, dan/atau kode suatu konsep.
Makna Simbolik	= Acuan-acuan dari suatu symbol yang tidak bersifat verbal atau harafiah.
<i>Membranophone</i>	= Membranophone adalah alat musik yang menghasilkan suara dengan memukul selaput atau kulit (kuliat binatang). Sekarang ini alat musik tersebut dikenal sebagai gendang (drum). Bentuk gendang jawa kuno pertama kali ditemukan pada lukisan pahat Candi Borobudur, Candi Siwa (kompleks Prambanan) dan di Candi Panataran.
<i>Mungguh</i>	= Pantas, tepat, patut, sopan, baik.
<i>Narima</i>	= Menerima
<i>Nastiti</i>	= Teliti
Ontologi	= Cabang filsafat yang menggeluti tata dan struktur realitas.
<i>Ora kepenak</i>	= Tidak dirasakan enak.
<i>Ora mungguh</i>	= Tidak pantas, tepat, patut, sopan, baik.
<i>Pakem</i>	= Aturan baku (standard).
Pathet	= Sistem modal (konteks hubungan fungsional inter dan antar nada) dalam karawitan.
<i>Pathon</i>	= Nama jenis permainan tradisional anak-anak di Jawa Tengah.
<i>Pelog</i>	= Nama salah satu sistem laras yang digunakan dalam karawitan terdiri dari 7 nada.
<i>Pencon</i>	= Unsur material instrumen gamelan yang terbuat dari bahan logam berbentuk <i>pencu</i> , berongga dan rongga yang ada berfungsi sebagai resonator.
Pengrawit	= Musisi dalam karawitan.
Perangkat	= Ensambel atau sekelompok instrumen yang digunakan sebagai satu kesatuan artistik dalam musik.
Pesisiran	= Konsepsi sistem budaya yang tumbuh dan berkembang di wilayah pesisir, suatu daerah yang berdekatan dengan pantai.
<i>Piwulang</i>	= Ajaran
Populer	= Terkenal di masyarakat, atau berhubungan dengan masyarakat pada umumnya. Beradaptasi atau indikatif terhadap pemahaman dan selera mayoritas masyarakat pada umumnya.
Pragmatik	= Terkait dengan persoalan dan/atau fakta yang berurusan dengan masalah praktek, sering dipertentangkan dengan pemikiran intelektual yang disebut dengan idealistic.

Prinsip	= Unsur, ide, dan aturan dasar yang bersifat imanen untuk menjelaskan gejala-gejala dan untuk membimbing suatu aktivitas baik aktivitas berfikir maupun aktivitas bertingkah laku.
Propinsi budaya	= Istilah dalam antropologi untuk menyebut suatu wilayah di mana suatu kebudayaan tertentu dengan konsepsi sistem budaya dari suatu kebudayaan tertentu tumbuh dan berkembang.
<i>Pupuh</i>	= Kumpulan tembang berbentuk puisi tradisional Jawa — terdapat pula di Sunda dan Bali — dengan satu bentuk tertentu, misalnya <i>Asmarandana</i> , yang keseluruhannya merupakan satu kesatuan cerita bermakna.
Reinterpretatif	= Sifat suatu bentuk ekspresi artistik yang dihasilkan dari materi, sarana, pertimbangan, dan perabot garap yang telah ada sebagai entitas tradisional, diolah dengan menggunakan perspektif atau paradigm baru.
<i>Rila</i>	= Rela atau cenderung dapat menerima baik di dalam hati maupun di dalam pikiran.
<i>Sanepa</i>	= Perumpamaan.
<i>Sangeet</i>	= Istilah untuk menyebut musik bagi musik tradisional India.
<i>Saron barung</i>	= Salah satu instrumen dalam karawitan, terutama karawitan Jawa dengan bentuk dan struktur yang seperti instrumen demung. Instrumen ini digunakan dalam berbagai perangkat gamelan untuk menyatakan ekspresi nada-nada terutama adalah nada-nada dari <i>balungan gendhing</i> . Ambitus instrumen ini satu oktaf lebih tinggi dari instrumen demung.
<i>Saron penerus</i>	= Instrumen yang secara organologis dan fungsi musikal sama dengan instrumen demung dan saron barung. Namun menggunakan ambitus nada yang lebih tinggi satu oktaf dari instrumen saron barung.
<i>Sekar</i>	= Tembang.
<i>Sekaran</i>	= Susunan melodi yang telah memiliki makna artistik, yang secara konvensional digunakan oleh instrumen bonang untuk memberi isian variasi garap musikal.
<i>Seleh</i>	= Aksentuasi nada terberat dari deretan susunan nada-nada dalam gatra demi gatra.
<i>Semar pagulingan</i> Semarangan	= Salah satu perangkat gamelan Bali. = Konsepsi sistem budaya termasuk juga sistem artistik dalam karawitan yang tumbuh dan berkembang di Semarang.
<i>Slendro</i>	= Nama salah satu sistem laras yang digunakan dalam karawitan terdiri dari 5 nada.
<i>Slenthem</i>	= Instrumen gamelan terbuat dari bahan logam berbentuk bilah, tiap bilah diberi resonansi, dan berfungsi sebagai instrumen <i>balungan</i> .
Sragenan	= Konsepsi sistem budaya termasuk juga system artistik dalam karawitan yang tumbuh dan berkembang di Sragen.

<i>Tan-Wadhag</i>	= Abstrak, tidak mempresentasikan sesuatu yang bersifat konkrit.
<i>Tembang</i>	= Musikalitas karawitan yang diekspresikan dalam bentuk vokal.
<i>Temen/tumemen</i>	= Orang yang selalu mengafirmasikan dirinya dengan sikap yang selalu bersungguh-sungguh di dalam mengembangkan kesadaran untuk mencapai kebaikan.
Tradisional	= Sesuatu yang bersifat tradisi, yang di dalamnya mencakup aturan yang sudah mantap dilaksanakan dalam suatu kebudayaan. Sesuatu yang bersifat tradisi ini mencakup segala konsepsi system budaya dari suatu kebudayaan tertentu manapun untuk mengatur tindakan/perbuatan baik dalam lingkup pergaulan social, maupun dalam lingkup ekspresi artistik.
Virtuositas	= Kecakapan dan/atau kecerdasan musikal atau kecakapan dan/atau kecerdasan artistik yang ada dalam diri pribadi seorang seniman dalam memahami, merasakan, mengolah, dan menguasai teknik-teknik artistik dalam pengekspresian pemahaman makna ekspresi karya musik. Istilah ini merupakan wadah konsep yang entitasnya setara dengan kegeniusan di dalam dunia seni. Jadi virtuositas adalah kejeniusan artistik, berdampingan dengan kejeniusan intelektual.
Vokabuler <i>garap</i>	= Entitas artistik dalam karawitan yang secara konvensional merupakan materi, sarana, dan perabot atau piranti yang digunakan seniman pencipta untuk mewujudkan gagasan dan keinginan dalam menyampaikan makna-makna musikal.
<i>Wadhag</i>	= Konkrit, nyata, maujud.
<i>Wilahan</i>	= Unsur material instrumen gamelan yang berupa logam, berbentuk bilah atau lempengan panjang, yang digunakan sebagai bahan instrumen seperti slenthem, demung, saron, gender, dan gambang.
<i>Wiled</i>	= Ekspresi musikal yang bersifat spontan dan natural, yang melekat pada céngkok yang diekspresikan oleh seorang pengrawit, terutama ekspresi yang ada pada instrument garap, yaitu rebab, kendhang, dan gender.

BAB I.....	1
PENDAHUIUAN.....	2
A. Latar Belakang	2
B. Metodologi dalam Ilmu dan Seni	9
C. Eksistensi Ilmu dan Seni	13
D. Epistemologi Penciptaan Seni	27

BAB II.....	46
KEBENARAN DALAM PENCIPTAAN SENI.....	46
A. Kebenaran dan Kesenian.....	46
B. Kedudukan Kebenaran dalam Penciptaan Seni.....	53
C. Kebenaran dalam Perspektif Seniman Pencipta.....	61
D. Kebenaran dalam Hubungan Pencipta dan Penggarap.....	78
E. Macam Kebenaran dalam Penciptaan Seni.....	86
F. Kebenaran Artistik.....	90
BAB III.....	92
PARADIGMA PENCIPTAAN SENI.....	92
A. Seniman dan Paradigma.....	92
B. Konstruksi Paradigma.....	93
C. Hubungan Subjek (Pencipta) dan Objeknya.....	104
D. Wujud Konstruksi Paradigma.....	121
BAB IV.....	125
SUMBER PENCIPTAAN SENI.....	125
A. Pengertian Penciptaan Karya Seni dan Objek Penciptaan.....	125
B. Objek Material.....	130
C. Objek Formal.....	155
BAB V.....	172
SARANA DAN METODE PENCIPTAAN SENI.....	172
A. Pengertian Sarana.....	172
B. Sarana Paradigmatik.....	173
C. Sarana Pengembangan Konsep.....	175
D. Sarana Mengembangkan dan Mengolah Gagasan.....	183
E. Sarana Pengembangan Karya.....	194
BAB VI.....	204
PENUTUP.....	204
A. Kesimpulan.....	204
B. Rekomendasi.....	206
DAFTAR PUSTAKA.....	208
GLOSARIUM.....	219