

# SOSIAL HUMANIORA DALAM PENCIPTAAN KARYA SENI

Ariesa Pandanwangi (Editor)

Dimas Prima Suryana Putra | Ismet Zainal Effendi | Wawan Suryana | Insanul Qisti Barriyah  
I Wayan Sudana | Hasmah | Sigit Purnomo Adi | Stephanie Nathania | Monica Hartanti  
Berti Alia Bahaduri | I Wayan Setem | Anggira Paramita Putri | Nuning Yanti Damayanti  
Adam Wahida | Bella Williyana | Matthew Kristofer | Karna Mustaqim | Asti Nenasania  
Tessa Eka Darmayanti | Ira Adriati | Seriwati Ginting

Sosial Humaniora  
dalam Penciptaan  
Karya Seni



# Sosial Humaniora dalam Penciptaan Karya Seni

Dimas Prima Suryana Putra, Ismet Zainal Effendi, Wawan  
Suryana, Insanul Qisti Barriyah, I Wayan Sudana, Hasmah,  
Sigit Purnomo Adi, Stephanie Nathania, Monica Hartanti,  
Berti Alia Bahaduri, I Wayan Setem, Anggira Paramita  
Putri, Nuning Yanti Damayanti, Adam Wahida, Bella  
Williyana, Matthew Kristofer,  
Karna Mustaqim, Asti Nenasania, Tessa Eka Darmayanti,  
Ira Adriati, Seriwati Ginting

IP.029.08.2023

Sosial Humaniora dalam Penciptaan Karya Seni

Dimas Prima Suryana Putra, Ismet Zainal Effendi,  
Wawan Suryana, Insanul Qisti Barriyah, I Wayan Sudana,  
Hasmah, Sigit Purnomo Adi, Stephanie Nathania,  
Monica Hartanti, Berti Alia Bahaduri, I Wayan Setem,  
Anggira Paramita Putri, Nuning Yanti Damayanti,  
Adam Wahida, Bella Williyana, Matthew Kristofer,  
Karna Mustaqim, Asti Nenasania, Tessa Eka Darmayanti,  
Ira Adriati, Seriwati Ginting

Pertama kali diterbitkan pada Agustus 2023

Oleh Ideas Publishing

Alamat: Jalan Ir. Joesoef Dalie No. 110

Kota Gorontalo

Surel: infoideaspublishing@gmail.com

Anggota IKAPI No. 001/GORONTALO/14

Tersedia di [www.ideaspublishing.co.id](http://www.ideaspublishing.co.id)

Penyunting : Ariesa Pandanwangi  
Penata Letak : Sintiya N. Gude  
Desainer Sampul : Insanul Qisti Barriyah

Ilustrasi sampul:

- Detail karya Insanul Qisti Barriyah (In between, 2022)
- Detail karya Ariesa Pandanwangi (Air Ketuban Ibu, 2022)

ISBN: 978-623-234-302-3

Hak Cipta dilindungi undang-undang. Dilarang mengutip, memperbanyak, atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku dalam bentuk apa pun, baik secara elektronik dan mekanis, termasuk memfotokopi, merekam, maupun dengan sistem penyimpanan lainnya tanpa izin tertulis dari penerbit.

# Daftar Isi

Pengantar --- vii

Ekspresi Visual Seniman melalui Citra Diri Lain  
Dimas Prima Suryana Putra, Ismet Zainal Effendi,  
Wawan Suryana ..... 1

Kecantikan dalam Metafora Visual Dekonstruksi  
Insanul Qisti Barriyah ..... 17

Sejarah Lokal sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan  
Karya Seni Kriya  
I Wayan Sudana, Hasmah ..... 39

Sosio Humaniora pada Penciptaan  
Karya-Karya Seni Cetak Tinggi  
Sigit Purnomo Adi ..... 57

Rebranding Batik Pusaka Beruang sebagai Batik Tulis  
Artisan Laseman yang Kaya Muatan Multikulturalisme  
Stephanie Nathania, Monica Hartanti,  
Berti Alia Bahaduri ..... 69

Nalar dan Teknologi dalam Penciptaan Seni Rupa  
I Wayan Setem ..... 91

Karya Seni Menciptakan Interaksi Komunikasi  
dalam Dimensi Spiritual  
Anggira Paramita Putri, Nuning Yanti Damayanti ..... 109

Proses Daur Ulang Sampah Plastik dalam Praktik  
Penciptaan Seni Rupa Kontemporer  
Adam Wahida ..... 127

Telaah Gestalt Rupa dan Makna Semiotis Poster Racism (1996) Lex Drewinski Bella Williyana, Matthew Kristofer, Karna Mustaqim...	147
Tren Korean Wave terhadap Perancangan Desain Interior Kafe di Bandung Asti Nenasania, Tessa Eka Darmayanti.....	163
Pergeseran Cendramata oleh Konsumen Kontemporer di Bali Ira Adriati .....	177
Peran Pendidikan Karakter dalam Meningkatkan Harmonisasi Masyarakat Menuju Indonesia Maju Seriwati Ginting .....	195

# Pengantar

alam sejahtera,

Kami mengucapkan Puji Syukur kepada Tuhan YME., atas terbitnya buku Sosial Humaniora dalam Penciptaan Karya Seni. Buku ini berisi 12 hasil yang merupakan hasil pemikiran dan eksplorasi dalam kekaryaannya. Kedua belas artikel ini merupakan hasil proses yang tidak sebentar, berangkat dari ketertarikan dan dorongan untuk menjawab berbagai aspek kehidupan manusia dan menawarkan inspirasi dan solusi yang disampaikan dalam bentuk Karya Seni. Buku ini merupakan kumpulan naskah dalam bidang Sosial Humaniora yang kami harapkan dapat memberikan sumbangsih nyata bagi masyarakat yang membutuhkan.

Terima kasih kepada tim penyusun buku dan para akademisi yang telah bekerja keras hingga terbitnya buku ini. Selamat membaca dan semoga tulisan yang ada di dalam buku ini mendorong lebih banyak akademisi untuk berbagi pemikiran yang berguna bagi masyarakat.

Irena Vanessa Gunawan, S.T., M.Com.  
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain



# **Nalar dan Teknologi dalam Penciptaan Seni Rupa**

**I Wayan Setem**

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

## **A. Pendahuluan**

alam konteks 'ipteks', dipahami bahwa seni tampak berbeda dengan ilmu dan teknologi. Seni dikonotasikan sebagai bidang yang berkaitan dengan perasaan (afeksi). Ilmu dipandang sebagai bidang kegiatan yang terkait dengan penalaran (kognisi), sedangkan teknologi dipandang sebagai kegiatan yang terkait dengan aspek perbuatan (psikomotorik). Pengertian ilmu, dalam hal ini, menunjuk pada tiga hal, ilmu sebagai proses berupa aktifitas kognitif-intelektuali, ilmu sebagai prosedur berupa metode ilmiah, dan ilmu sebagai hasil atau produk berupa pengetahuan sistematis. Dengan demikian maka posisi seni akan berada di samping ilmu atau juga teknologi. Sering terjadi kekeliruan bahwa seni dianggap bukan ilmu dan juga bukan teknologi. Jika kita mengikuti model berpikir 'trilogi' tersebut maka seni, ilmu, dan teknologi tampak berbeda, berdiri sendiri, dan tak terhubung.

Sesungguhnya tidak bisa dipisahkan 'trilogi' tersebut, ilmu membutuhkan teknologi dan seni, teknologi membutuhkan ilmu dan seni, demikian juga seni pasti membutuhkan ilmu dan teknologi dalam

proses dan pasca penciptaannya. Ilmu selalu membutuhkan teknologi, teknologi juga membutuhkan ilmu, begitu juga seni juga tidak bisa berdiri sendiri tanpa bantuan ilmu dan teknologi. Memang betul yang dikelola oleh ilmu adalah sistematika penalaran, dalam politik adalah efektifitas kekuasaan, dan dalam agama adalah ketepatan pemaknaan, maka yang dikelola dalam seni adalah kecerdasan kritis imajinasi dan perasaan. Dalam lintasan historis antara ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni tidak pernah terpisahkan, produk teknologi bermanfaat bukan karena fungsinya semata akan tetapi karena melekatnya sentuhan seni yang menyertainya.

Begitu juga pada kenyataannya perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi berdampak pada kemajuan kesenian pula. Ilmu pengetahuan dan teknologi terutama produk-produknya makin merambah yang digunakan pada semua aspek kehidupan termasuk juga dalam dunia kesenian untuk meningkatkan kualitas karya dan penyajian baik pra dan pasca penciptaan seni. Media konvensional dalam seni rupa seperti kertas, kanvas, pensil, arang, crayon, pastel, cat air, cat akrilik, cat minyak, resin, tanah liat dan sebagainya berhadapan dengan kemajuan teknologi mutakhir dalam aneka jenis material, bentuk, dan fungsi dengan kecanggihannya. Media teknologi baru menginspirasi berbagai kemungkinan pengungkapan seni. Kecanggihan teknologi dengan media teknologi baru menginspirasi seniman-seniman untuk mengeksplorasi dan melakukan ekspansi dari sumberdaya teknologi yang kian berkembang. Proses kreasi lewat media baru mulai menggantikan peran kertas, kanvas dengan layar-layar media baru (*gadgets*), digitalisasi, komputerisasi yang

melahirkan gendre-gendre seni baru seperti *video art*, *video mapping*, *hologram art*, *kinetic art*, dll. Berkat teknologi spektrum seni menjadi sangat luas di mana perkembangan karya seni rupa yang selama ini berkembang bertumpangtindih dengan kecendrungan kreativitas seni mutahir.

Seni tidak hanya melulu terkait '*hard skill*' tetapi juga '*soft skill*' sehingga hubungan antara seni, ilmu, dan teknologi sejak awal munculnya peradaban manusia sesungguhnya tidak bisa dipisahkan. Dalam proses bertumbuh kembangnya keadaban manusia peran kesenian sungguh vital dan mendasar. Seni bukanlah sekedar kegiatan otak-atik bentuk demi keindahan, namun lebih substansial adalah kecerdasan menangkap hal-hal penting dan mendasar dibalik dinamika segala tampilan kehidupan dan pengalaman. Refleksi seni juga mampu mendobrak kebekuan dalam cara kita memandang sesuatu, mampu menyingkap berbagai sisi baru dari kita yang tak terduga dengan cara unik cara yang menyentuh imaji dan rasa yang tak mampu dilakukan oleh pengetahuan, teknologi, maupun politik.

Karya seni juga merujuk kepada jawaban atas sebuah persoalan yang terjadi dalam bentuk yang estetik dan memberikan solusi dari masalah sosial humaniora dalam bentuk keindahan yang tervisual, teraga dan terasakan hikmahnya baik secara lahiriah maupun pada kehidupan bathin. Jika 'sosial' dipahami sebagai hubungan antar manusia baik dalam konteks manusia dalam ruang dan waktu, perilakunya, kaitannya dengan kebutuhan hidup sehari-hari, maka sebetulnya pencipta karya seni (kreator) telah hadir di sana dengan karya-karyanya, menyatu dengan obyek maupun subyek

garapannya. Sedangkan jika 'humaniora' dipahami sebagai segala sesuatu yang bertujuan untuk menjadikan umat manusia menjadi lebih manusiawi, lebih berbudaya sesuai dengan konteks humanisme, terangkat derajatnya, maka pada tataran tersebut seniman telah menjadikan semua itu sebagai dasar pijakan dalam berkarya, sebagai landasan berpikir dan sekaligus sebagai bagian penting dari pesan komunikasi yang dibangun untuk disampaikan kepada siapa saja yang menikmatinya sehingga yang dilakukannya tidak hanya persoalan material saja dalam berkarya tapi juga berkaitan dengan *immaterial culture* atau spiritual.

Dengan demikian seni memperlihatkan kenyataan hidup manusia yang selalu lebih kompleks, lebih tebal, daripada persoalan pengetahuan. Maka tanpa seni, pengetahuan, teknologi tidak 'bernyawa' tidak manusiawi, dan kehilangan relevansi. Seni tercipta untuk memenuhi kebutuhan estetik juga untuk memenuhi kebutuhan fisik, ekspresif dan simbolik. Seni kecuali dipandang sebagai gagasan juga bisa dilihat sebagai proses dan juga hasil. Karakter seni ketika dipandang sebagai 'gagasan' maka seni sesungguhnya tidak jauh berbeda dengan ilmu pengetahuan. Jika dalam kelahirannya melalui 'proses' maka seni seperti teknologi. Kemudian jika seni telah hadir sebagai 'hasil' maka seni seperti benda biasa yang bisa mengandung nilai estetik dan non estetik.

Signifikasi sebuah karya seni rupa umumnya justru terletak pada kebaruan/kejutan/keunikan yang ditawarkan menyangkut persepsi atas kebenaran, untuk itu mutlak diperlukan kebebasan penjelajahan menemukan berbagai kebolehdjian dan

keserbamungkinan. Namun dunia seni sendiri sudah mempunyai mekanisme pembatasan atas kemungkinan akses dari kebebasan itu yang terletak pada batasan konteks (ruang-waktu), komunikabilitas, penalaran tema, dan cara tema ditampilkan. Pada konteks tersebut sosok kreator adalah subjek sentral dalam peristiwa lahirnya karya seni rupa. Kualifikasinya sering dikaitkan dengan seseorang yang memiliki bakat tertentu dan pendidikan formal menjadi penyubur bakat tersebut. Latar pendidikan pada gilirannya akan memberi rupa ragam warna dalam proses kerja kreatif, konsep artistik dan konsep komunikasi dengan publiknya.

Perguruan Tinggi Seni dirancang untuk mencetak kreator dan penggagas seni yang memiliki wawasan keilmuan (penalaran). Ironisnya ada kondisi antusiasme dan ketrampilan menulis konsep, refleksi kritis atas suatu karya, dan penulisan presentasi karya di kalangan praktisi seni tidak berkembang sejajar dengan kemampuan dan antusiasme mencipta. Sering ada pemahaman yang keliru bahwa "penulisan karya ilmiah adalah subordinan penciptaan karya". Padahal atmosfer akademik antara pencipta dan penulisan/ penelitian sebagai bagian dari penalaran seharusnya ditumbuhkan berdasarkan konsep keseimbangan.

Dapat diindikasikan bahwa sebagian besar mahasiswa di Perguruan Tinggi Seni khususnya di ISI Denpasar belum semua memiliki cara berpikir ilmiah, yang meliputi: proses (aktivitas), prosedur (metode), dan produk (pengetahuan), sebagaimana persyaratan ideal bagi sebuah ilmu pengetahuan yang dipahami dalam lingkungan Pendidikan Tinggi (Gie, 2004: 89).

Berfikir adalah suatu proses mental dalam membuat reaksi terhadap benda, tempat, orang maupun peristiwa. Dalam berfikir obyek-obyek tidak hadir secara langsung sebagaimana halnya dalam pengamat, akan tetapi obyek-obyek tersebut hadir dalam bentuk representasi mental. Bentuk-bentuk representasi mental yang paling pokok adalah: tanggapan, konsep, dan lambang verbal. Tanggapan adalah bentuk berpikir tidak berperaga, karena ia hadir dalam bentuk representasi mental yang diwakili oleh kesadaran.

Proses berpikir tidak berperaga seperti inilah hendak dikaji lewat kemampuan mahasiswa menuangkan konsep karyanya kedalam bentuk tulisan (Skripsi Karya). Hasil pengamatan ditemukan adanya indikasi, bahwa sebagian mahasiswa belum menunjukkan kemampuan membentuk konsep karya secara signifikan. Hal ini tampak dari sedikitnya sumber fakta dan data yang diketahui, serta terbatasnya pemahaman mahasiswa terhadap pembentukan konsep. Dengan kata lain dapat juga dinyatakan bahwa sebagian besar mahasiswa belum terlatih untuk melakukan proses berpikir ilmiah, guna menghasilkan sebuah pengetahuan atau karya cipta seni yang berbobot ilmiah secara signifikan. Pada hal lengkapnya fakta dan data yang dimiliki justru sangat besar manfaatnya sebagai alat berfikir mahasiswa untuk menuangkan konsep dalam proses penciptaan. Begitu juga media teknologi belum banyak digunakan sebagai pemantik akan proses kreatifnya baik terkait dengan ide maupun pengembangannya.

## **B. Pembahasan**

### **1. Berpikir dan Pembentukan Konsep dalam Skripsi Karya**

Pengembangan Perguruan Tinggi Seni di dalam pembinaannya berupaya meningkatkan mutu pendidikan melalui kegiatan Tri Dharma Perguruan Tinggi, yaitu Pengajaran, Penelitian, dan Pengabdian Kepada Masyarakat. Melalui tiga jenis kegiatan tersebut perguruan tinggi diharapkan mampu memenuhi: 1) keperluan mahasiswa untuk menjadi ilmuwan, 2) keperluan tenaga ahli dalam usaha mengembangkan ilmu pengetahuan, serta 3) keperluan masyarakat dalam usaha-usaha pembangunan. Dengan demikian kurikulum yang dikembangkan sebagai barometer untuk mencetak lulusan yang peka, mampu, dan sanggup menanggapi tuntutan masa depan di tengah-tengah kehidupan masyarakat Internasional.

Dalam rangkai menjembatani kepentingan di atas perguruan tinggi sudah menyiapkan berbagai jenis kegiatan belajar yang tertuang dalam kurikulum. Dari sekian jenis kegiatan belajar yang ada, jenis "belajar berpikir" nampaknya penting untuk dikaji secara lebih luas. Mengapa demikian, alasannya cukup jelas bahwa, ilmu pengetahuan yang dikembangkan oleh Perguruan Tinggi adalah produk dari proses berpikir. Proses semacam ini dalam studi logika biasa disebut dengan penalaran (Salam, 1988: 4). Betapa pentingnya mengembangkan pendidikan berpikir dan humaniora. Walaupun sasaran utama yang dimaksud adalah meluruskan cara berpikir dalam membentuk manusia seutuhnya.

Salah satu jenis belajar menurut fungsi psikis adalah jenis belajar kognitif, yang di dalamnya mencakup aktivitas mental berpikir. Aktivitas berpikir semacam ini amat dibutuhkan dalam proses penciptaan karya seni di kalangan akademisi ketika mahasiswa hendak mengkonsepsikan pikirannya ke dalam bentuk ide/gagasan, aktivitas dan metode kerja untuk menghasilkan karya seni yang dilanjutkan dengan pertanggungjawaban tertulis berbobot ilmiah.

Berpikir adalah suatu proses mental dalam membuat reaksi terhadap benda, orang, tempat, maupun peristiwa atau kejadian. Dan reaksi ini berhubungan dengan gagasan, ingatan atau kegiatan pancaindra. Jadi secara sederhana berpikir sering diartikan sebagai 'asosiasi gagasan' (Crow & L. Crow, 1989: 375). Dalam aktivitas mental berpikir manusia tidak langsung dihadapkan pada obyek-obyek secara fisik seperti yang terjadi dalam pengamatan bila melihat, mendengar ataupun meraba-raba. Ketika berpikir obyek hadir dalam bentuk representasi mental melalui kesadaran. Bentuk-bentuk referensi mental yang paling pokok adalah: tanggapan (peraga), konsep (pengertian), dan lambang verbal (Winkel, 1989: 44).

Tanggapan sering pula disebut dengan representasi berperaga, yaitu semacam gambaran mental seseorang yang sedang menghadirkan suatu obyek dalam kesadaran, tetapi seolah-olah orang bersangkutan sedang mengamati hal tertentu. Misalnya mahasiswa sedang membentuk tanggapan tentang 'wanita' sambil berasosiasi sepertinya ia

melihat bentuk tubuh, rambut, betisnya, pantat, bibir yang manis, jalannya yang melenggak-lenggok dan seterusnya.

Konsep (pengetian) adalah merupakan bentuk berpikir yang lain, yakni bentuk berpikir tidak berperaga. Konsep adalah merupakan sebuah pengertian yang mewakili sejumlah obyek yang memiliki ciri-ciri sama. Konsep secara lebih makro didefinisikan sebagai hasil proses berpikir yang merangkuman sifat-sifat pokok dari suatu kenyataan, fenomena, fakta-fakta, barang dll yang diungkapkan dalam bentuk suatu perkataan (Ahmadi & Umar, 1982: 112). Ada dua hal yang tercakup dalam konsep, yakni sifat barang dan jumlah barang. Sifat barang atau kenyataan disebut sebagai isi dalam sebuah konsep, sedangkan jumlah barang adalah merupakan luas dari sebuah pengertian atau konsep dimaksud.

Terdapat tiga bentuk berpikir yang perlu dikembangkan dalam proses belajar, yaitu 1) berpikir produktif, 2) berpikir kritis dan 3) berpikir kreatif (Winkel, 1989: 46). Berpikir produktif dimaksudkan sebagai berpikir terarah menuju ke titik persoalan. Sedangkan berpikir berpikir kritis adalah untuk menentukan benar tidaknya suatu pernyataan. Dan berpikir kreatif adalah berpikir untuk memecahkan suatu masalah dengan berbagai jalan, hingga menghasilkan suatu hal yang baru.

Langkah perwujudan karya seni selalu didasari oleh konsep penciptaan baik konsep estetik dan eksplorasi artistik. Pemahaman terhadap konsep penciptaan yang dibangun adalah mengejawantahkan ide gagasannya sebagai suatu

entitas yang ditangkap dalam keterpaduannya antara kualitas persepsi dengan persoalan akal budi seperti keadaan sesungguhnya yang ada dalam sanubari. Konsep penciptaan seperti fenomena persoalan kemanusiaan, ekologi, dan seterusnya yang menggugah emosinya dan memiliki daya pikat bagi berbagai unsure pengalamannya kemudian diwujudkan sebagai kontruksi ide-ide sebagai respon yang menyentuh perasaan, proyeksi diri, dan pilihan nilai-nilai yang dimiliki. Berkarya seni adalah bagaimana konsep estetik yang dibangun didukung oleh idiom-idiom visualnya yang mengandung symbol-simbol dan metafor-metafor. Tanggapan para kreator dalam memahami persoalan tersebut boleh jadi merupakan ungkapan batin, baik dalam rasa kecemasan, keharuan, kegembiraan, miris ataupun yang lain dalam menyikapi realitas atau problem sosial tersebut.

Tujuan utama berpikir yakni merangkum data informasi-informasi dari suatu hal yang dapat digunakan untuk menghasilkan suatu gagasan. Hanya dengan berpikir bisa dilaksanakan segala kreativitas penciptaan karya seni sesuai dengan konsep ide gagasannya. Ide keindahan, ide keselarasan, ide kegelisahan, ide kelembutan, ide kekuatan dll yang menjadi titik perhatiannya. Untuk menata gagasan tersebut sedapat mungkin data informasi yang merupakan abstraksi atas gejala yang ditangkap dan menjadi titik perhatiannya disusun kembali guna mencapai gagasan yang baru. Seperti halnya dalam proses visualisasi karya seni rupa, yaitu membangun kembali data-data informasi yang

ada sebagai respon mekanis dari kesadaran, kemudian proses demi proses dilalui untuk mencapai sasaran (Sarjono, 2006: 209).

Untuk belajar berpikir yang baik tidak mungkin tanpa memiliki pengetahuan yang luas. Pengetahuan mencakup penguasaan fakta dan data. Proses berpikir mahasiswa dalam pembentukan konsep seni akan tampak jelas ketika ia menyusun karya tulis (Skripsi Karya). Apakah kegiatan jiwa mereka dalam membentuk pengertian, membentuk pendapat dan membuat kesimpulan sudah memenuhi logika berpikir ilmiah. Yang dijadikan fokus di sini adalah bagian-bagian tertentu dari pada skripsi karya mahasiswa, yakni yang meliputi: bagian latar belakang, ide penciptaan dan kajian sumber, bagian-bagian lain yang digunakan. Karena pada bagian-bagian inilah yang untuk menentukan tulisan tersebut berwawasan ilmu atau tidak.

Skrip Karya adalah tulisan ilmiah yang berisikan deskripsi dan analisis mengenai latar belakang, tema, bentuk, proses penciptaan dan lain-lain dari karya seni yang diciptakan. Latar belakang penciptaan merupakan uraian informasi sehubungan dengan timbulnya masalah penciptaan. Informasi atau data mengenai timbulnya masalah tersebut perlu ditelusuri untuk mengetahui kedudukan masalah dengan pasti. Informasi ini sangat diperlukan untuk memperoleh gambaran apakah masalah itu penting untuk digarap. Begitu terkait ide penciptaan, dalam bagian ini diuraikan dari mana ide itu diperoleh, apa sumber inspirasinya dan tema apa yang dipilih.

Kajian sumber yang termaktub dalam skripsi merupakan studi pendahuluan dengan bertujuan mencari data atau informasi tentang masalah-masalah penciptaan. Hal ini sangat penting karena merupakan dasar bagi penciptaan sebuah karya. Kajian sumber pustaka dan sumber karya bisa menelusuri dan mempelajari dokumen atau hasil penggarapan terdahulu, tinjauan karya-karya para seniman yang relevan, dan mempelajari berbagai buku sehubungan dengan masalah-masalah penciptaan karya seni. Selain dari pada itu terdapat kecenderungan untuk mengkaji secara mendalam nilai-nilai yang terkandung dalam konsep karya mereka melalui sumber data yang diperoleh.

Dari beberapa contoh Skrip Karya yang pernah penulis uji akan dicoba untuk diamati dan dianalisa. Pertama, kajian mahasiswa terhadap ide penciptaan ternyata masih terlalu sempit bahkan cenderung berlainan pemahaman mereka terhadap arti konsep karya yang sesungguhnya. Belum tersirat dalam tulisannya bahwa dari sumber ide itu sendiri akan lahir sebuah tema yang dapat menggambarkan konsep karya penciptaan. Pada bagian latar belakang juga belum ditemukan ulasan yang memprediksi adanya permasalahan dalam proses penciptaan. Paling tidak informasi atau data mengenai timbulnya masalah itu perlu ditelusuri, sehingga dapat diketahui kedudukan masalah tersebut untuk ditindaklanjuti apakah masalah itu penting untuk digarap. Dalam pengamatan penulis ternyata latar belakang yang dibuat hanya berupa ulasan definisi subjek matter yang diangkat. Bahkan latar belakang

penelusuran data untuk mempertajam tema yang dipilih nampaknya belum dilakukan secara mendalam.

Kajian sumber yang merupakan studi pendahuluan hampir tidak dilakukan secara mendalam dan berencana. Hal ini diketahui misalnya tentang sumber data primer dan data sekunder belum banyak dapat disajikan. Sebagai dasar penciptaan, kajian sumber ini penting untuk dipahami. Misalnya dengan cara belajar memahami fakta dan data sebagai materi pengetahuan. Jumlah fakta dan data yang banyak dan beranekaragam jenisnya tidak harus membingungkan pemahaman kita. Tetapi sebaliknya apabila kita sudah memiliki tarap berpikir abstrak fakta dan data yang banyak itu dapat direduksi ke dalam sebuah konsep atau pendapat. Disamping itu dalam kajian sumber hanya disuguhkan beberapa literatur tanpa dikaji tentang teori mana yang relevan untuk mengulas konsep karya yang digarap.

Proses kreatif dalam penciptaan seni yang telah dilakukan kemudian dianalisis dengan mempergunakan pandangan estetik serta teori berbagai cabang ilmu yang relevan sehingga dapat dijadikan kajian ilmiah sebagai konsekuensi dari keniscayaan ilmiah. Memasukkan dalil-dalil ilmiah dalam proses kreatif penciptaan seni akan bermanfaat baik sebagai pemahaman ilmiah terhadap proses kreatif itu sendiri maupun sebagai rujukan bagi setiap kreator di dalam kegiatan mencipta.

Pengertian 'Ilmu' yang dipakai dalam konteks penciptaan seni rupa bukan dalam pengertian keilmuan yang eksak sebagaimana ilmu alam. Thomas Munro seorang perintis dalam perkembangan estetika keilmuan memberikan suatu pandangan yang lebih konstruktif tentang arti kata ilmu sebagai cara berfikir yang secara berangsur berkembang dalam satu lapangan fenomena. Dalam hal ini, Munro mengartikan ilmu sebagai suatu cabang studi yang berkenaan dengan observasi dan klasifikasi fakta, khususnya dengan penetapan hukum-hukum yang teruji baik melalui induksi maupun hipotesis atau secara khusus ilmu berarti pengetahuan yang disepakati dan terakumulasi serta disusun dan dirumuskan dengan merujuk kepada pendapatan kebenaran umum atau gerak hukum umum. Arti ilmu seperti ini memberi tempat bagi berkembangnya ilmu-ilmu seni, seperti Sejarah Seni, Antropologi Seni, Sosiologi Seni, Psikologi Seni dan lain sebagainya. Lebih jauh estetika keilmuan hendaknya tidak dipahami sebagai suatu subjek yang bertujuan menegakkan hukum universal tentang keindahan dan cita rasa yang baik yang dapat berlaku untuk semua orang, ataupun untuk membuktikan hendaknya seseorang memilih satu jenis seni dari yang lain. Dengan demikian ilmu-ilmu seni lebih dekat berada pada pengertian ilmu-ilmu kemanusiaan atau ilmu-ilmu sosial.

## **2. Peran Teknologi dalam Penciptaan Seni Rupa**

Kemajuan teknologi sangat diperlukan untuk memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktifitas manusia. Masyarakat

sudah menikmati banyak manfaat dari inovasi-inovasi yang telah dihasilkan dalam dekade terakhir ini dengan berbagai penemuan teknologi telah membawa perubahan yang begitu cepat dalam tatanan kehidupan. Perubahan itu telah membuka fase industrialisasi yang cenderung mempercepat tempo kehidupan, pengangkutan serba cepat, dan komunikasi secepat kilat.

Dampak teknologi dalam penciptaan seni rupa pada era disrupsi sudah sangat membantu setiap kreator mulai dari persiapan berkarya, proses berkarya, dan diseminasi karya. Dalam proses persiapan berkarya, kesulitan-kesulitan masa lalu untuk mendapatkan bahan dan alat berkarya terdisrupsi dengan kemudahan memesannya secara *online* dengan berbagai varian alat dan bahan yang lebih canggih, praktis, serta bermutu. Dalam proses berkarya, pengembangan kebetukan seni rupa sangat mudah dilakukan melalui proses digital dengan kemudahan dalam mengeksplorasi berbagai alternatif bentuk, melakukan distorsi, deformasi dan abstraksi, sampai melahirkan bentuk-bentuk tak terduga.

Begitu juga ketika membuat Skripsi Karya terkait konsep penciptaan dengan referensi, pada masa lalu hanya mengandalkan buku atau majalah bergambar, sekarang sangat mudah di-*searching* di internet, diunduh dan dicetak sendiri. Begitu juga dalam penyajian diseminasi juga telah membuka ruang dan kesempatan luas kepada para mahasiswa untuk mensosialisasikan dan mempromosikan karyanya ke dunia global. Pameran *online*

memberikan wadah virtual untuk mengunggah karyanya ke publik, berinteraksi dengan masyarakat sebagai apresiator.

Persentuhan teknologi dalam aktivitas penciptaan seni rupa telah berlangsung dan menjadi keniscayaan. Pada tataran praktik seni perkembangan teknologi jelas mempengaruhinya, tidak hanya mengubah cara penciptaan seni tetapi lebih jauh lagi bahwa perkembangan teknologi juga menjadi medium dari pernyataan (*statement*) yang mau disampaikan.

Teknologi sangat mempengaruhi perkembangan seni rupa dari sejak ditemukannya cat, kanvas, kuas dan dewasa ini telah menghadirkan berbagai produk alat dan bahan penciptaan. Mahasiswa sebagai kreator seni masa kini terus menemukan cara-cara baru membawa pandangan kreatif, memasukkan teknologi ke dalam metode penciptaan seni untuk mendukung sistem kerja yang lebih praktis dan produktif.

### **C. Penutup**

Untuk menciptakan dan mendiskripsikan karya seni rupa dalam konteks akademik, mahasiswa harus mampu menganalisis dan menjelaskan bagaimana karya tersebut diciptakan dan hal apa saja yang terkandung dalam karya tersebut serta bagaimana ia mampu merangkai proses itu dalam bahasa ilmiah yang pada akhirnya dapat menjadi sebuah pengetahuan yang dapat dipertanggung jawabkan.

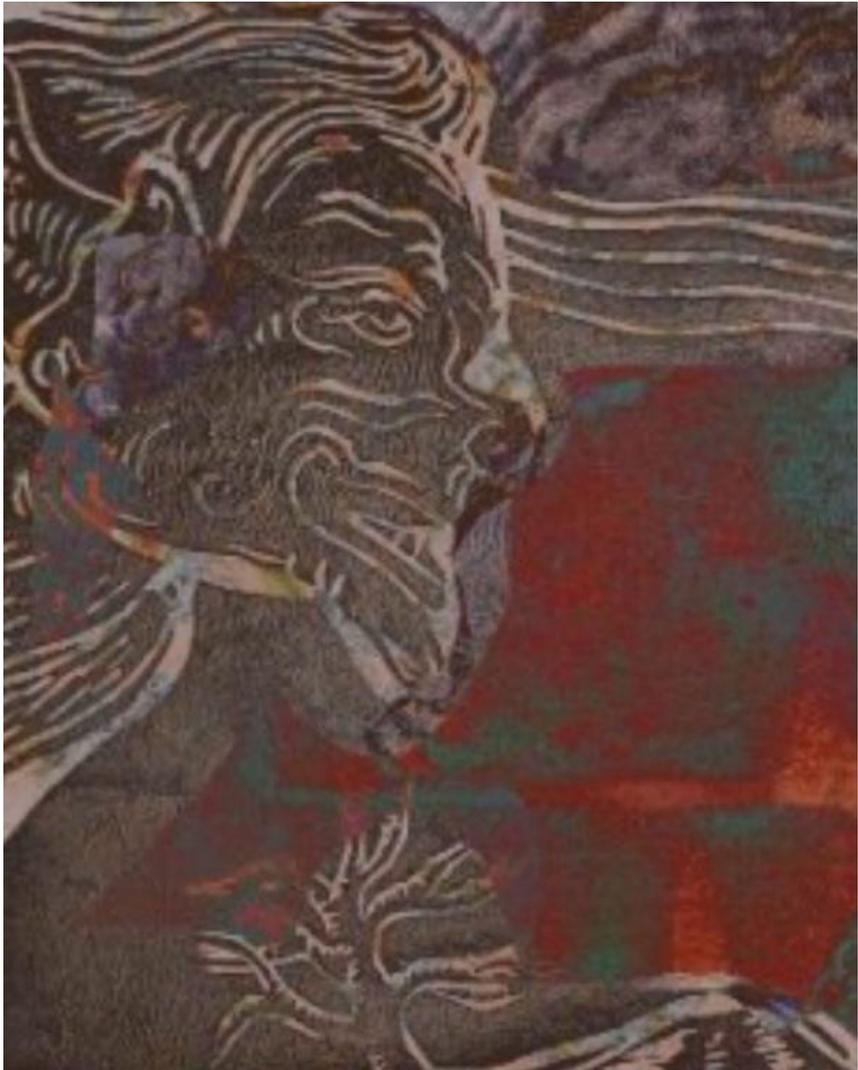
Pengetahuan/penalaran adalah pilar paling dasar yang mengantarkan pencipta dapat melahirkan karya-karya bermutu. Pengetahuan menjadi dasar untuk melakukan aktivitas dan untuk memilih topik, mencari rujukan sumber, metode sehingga dapat menyelesaikan kehendak dalam mencipta karya seni. Dari tingkat dasar mahasiswa telah mempelajari metode-metode penciptaan seni, struktur, elemen-elemen seni, mempelajari estetika, dengan demikian penciptaan seni sebagai bidang studi dapat berupa disiplin ilmu sekaligus juga merupakan disiplin seni.

Dapat disimpulkan bahwa penciptaan karya seni rupa tidak boleh lepas dari konsep yang kuat dan penggalan ide yang estetis dan analitis sehingga bisa dipertanggungjawabkan secara akademis. Demikian juga dalam mengeksplorasi bentuk karya tidak lepas dari kecanggihan teknik dan pengolahan media seni yang *up to date*. Dengan proses demikian, tentu sangat memungkinkan inovasi-inovasi dalam karya seni terus dilahirkan.

## **Daftar Rujukan**

- Ahmadi, A., & Umar, M. (1992). *Psikologi Umum*, Surabaya: Bina Alumni.
- Crow, A., & Crow, L. (1989). *Psychologi Pendidikan*, (alih bahasa: Abd. Rachman Abror), Yogyakarta: Nur Cahaya.
- Gie, T. L. (2004) *Pengantar Filsafat Ilmu* (edisi kedua, cetakan keenam), Yogyakarta: Liberty.
- Salam, B. (1988). *Cara Belajar yang Sukses di Perguruan Tinggi*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Sarjono. (2006). Berbagai Pola Pikir dalam Proses Kreativitas Berkarya Seni. *Jurnal Bahasa dan Seni*, 34(2), 206-221.
- Winkel, W. S. (1989). *Psikologi Pengajaran*, Jakarta: Gramedia.



**ideas**  
PUBLISHING

Alamat: Jalan Ir. Joesoef Dalie, No. 110 Kota Gorontalo 96128  
Pos-el: infoideaspublishing@gmail.com  
Website: www.ideaspublishing.co.id

