

KAJIAN ASPEK KREATIVITAS DALAM PAMERAN KARYA TRIMATRA 'DI ANTARA/IN BETWEEN'¹

oleh:

Irma Damajanti, M.Sn.
Program Studi Seni Rupa
Institut Teknologi Bandung

Makalah ini disusun sebagai salah satu upaya pembacaan secara umum terhadap karya-karya para pemenang dan finalis Kompetisi Karya Trimatra Nasional Salihara - Kemenparekraf 2013 yang ditampilkan dalam Pameran Seni Rupa *Di Antara/In Between* di Galeri Salihara. Sebagai hasil dari sebuah proses kompetisi seni rupa, persoalan kreativitas tentulah menjadi salah satu parameter penilaian mengingat karya seni seringkali diposisikan sebagai pencapaian kreativitas manusia yang paling unik dan rumit —meskipun pada dasarnya kreativitas tidak selalu berkaitan dengan bakat seni.

Kreativitas

Bila kita merujuk pada definisi, istilah kreativitas bersumber dari kata bahasa Inggris *to create*, yang menurut kamus *Webster's New World Dictionary* (1988) memiliki pengertian sebagai berikut:

cre-ate [[*createn* <*L erectus*, pp. of *creare*, to create <*IE*kre*, var. of base **ker-*, to grow, cause to grow> *CEREAL*]] 1 to cause to come into existence; bring into being; make; originate; esp., to make or design (something requiring art, skill, invention, etc.) 2 to bring about; give rise to; cause [new industries create new jobs] 3 to invest with new rank, function, etc. 4 to be the first to portray (a particular role in play).

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa istilah mencipta berarti merealisasikan atau membuat sesuatu yang berbeda (bentuk, susunan, gaya, dan lain-lain) dengan yang lazim dikenal

¹ Disampaikan dalam acara Diskusi “Apa dan Mengapa Karya Trimatra Kita”, Serambi Salihara, Jakarta, Rabu, 12 Februari 2014.

orang banyak. Perbedaan yang diciptakan atau dibuat itu sekaligus merupakan pembaharuan tanpa atau dengan mengubah fungsi pokok dari sesuatu yang diciptakan atau dibuat itu. Singkatnya, kreativitas adalah kemampuan yang efektif untuk mencipta. Kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal barulah yang pada hakikatnya membedakan manusia dari binatang dan mesin, karena kemampuan inilah yang memungkinkan manusia mengubah dan memperkaya dunianya dengan penemuan-penemuannya di bidang ilmu, teknologi, seni, maupun bidang-bidang lain yang merupakan hasil ciptaannya (Damajanti, 2006: 21-22).

Di antara beragam karya dan penemuan di berbagai bidang, karya seni seringkali dianggap sebagai puncak pencapaian kreativitas manusia. Kata atau istilah seni (*art/kunst*) sendiri sebenarnya memiliki beragam pengertian, mulai dari pengertian yang paling umum sampai pada pengertian yang paling sempit atau spesifik; seperti keterampilan (*skill*), aktivitas manusia, karya (*work of art*), seni indah (*fine art*), seni rupa (*visual art*), dan seni lukis (*painting*). Menurut Melvin Rader, dalam pengertian karya (*work of art*) seni adalah perwujudan dari nilai-nilai seni yang diekspresikan seniman; komunikasi antara seniman dan publik seni melalui karya seni (Sumardjo, 2000: 51).

Secara umum, karya seni dianggap membutuhkan intelektualitas khusus atau dorongan kreatif untuk mencipta, dan dinilai serta dihargai berdasarkan prinsip-prinsip kebaruan (*novelty*), kreativitas, keaslian (*originality*), dan kemampuannya untuk memberi kejutan kepada publiknya. Kreativitas mencakup kemampuan seniman untuk mengeksplorasi lebih dalam kemungkinan-kemungkinan dari sebuah medium atau tema. Kreativitas dan kebaruan adalah letak individualitas atau genius dalam penciptaan karya seni.

Dalam hal seniman sebagai pencipta seni, Csikszentmihalyi (1996), seorang tokoh *humanistic psychology* sekaligus pendiri Departemen Psikologi, Universitas Chicago, menyatakan bahwa individu yang dianggap kreatif dapat dikelompokkan kedalam tiga kategori, yaitu: (1) mereka yang mengekspresikan pemikiran-pemikiran tidak biasa (*unusual thoughts*), (2) mereka yang mengalami dunia dalam cara-cara yang baru dan orisinal, dan (3) mereka yang membawa perubahan penting dalam budayanya. Ia menggunakan istilah *brilliant* untuk kelompok pertama, *personally creative* untuk kelompok kedua, dan *creative unqualifiedly* untuk kelompok ketiga.

Csikszentmihalyi menjelaskan tipe ketiga sebagai *“any act, idea, or product that changes an existing domain, or that transforms an existing domain into a new one,”* dan individu kreatif sebagai *“someone whose thoughts or actions change a domain or establish a new domain”* (Csikszentmihalyi, 1996: 28).

Csikszentmihalyi selalu memiliki ketertarikan terhadap seniman-seniman besar dalam tradisi Eropa; ia memiliki ketertarikan sangat kuat khususnya terhadap Renesans Italia tahun 1400an. Di masa kanak-kanak, untuk beberapa waktu ia tinggal di Venezia, beberapa langkah dari Lapangan St. Mark. Kemudian keluarganya pindah ke Florence, dimana setiap pagi ia berjalan melintasi Foundling Hospital karya Brunelleschi yang elegan. Saat remaja, ia tinggal di Gianicolo Hill di Roma, menerawang kubah agung karya Michelangelo. Mengapa kota Florence memiliki sedemikian banyak dan dramatis semburan kreativitas selama Renesans? Csikszentmihalyi tahu bahwa jawabannya tidak mungkin langsung psikologis; sangat tidak mungkin hanya sekedar faktor keberuntungan genetik, sejumlah besar orang-orang kreatif lahir begitu saja di Florence pada waktu yang sama. Ia sadar bahwa untuk menjelaskan Renesans di Florence membutuhkan pengetahuan tentang faktor-faktor sejarah, sosial, dan ekonomi. Sebagai contoh, bangsawan-bangsawan Italia memiliki monopoli dalam hal perdagangan dengan Asia Timur. Mereka memiliki struktur politik yang menghargai persaingan untuk seniman dan karya seni terbaik. Mereka memiliki tingkat pendidikan yang tinggi di antara kelas menengah, dan hal ini berdampak pada dukungan yang luas terhadap seni. Mereka memiliki keberuntungan untuk menjadi rumah kedua bagi ekspatriat intelektual yang melarikan diri dari keruntuhan Kekaisaran Byzantium. Pengetahuan Csikszentmihalyi tentang periode tersebut menjauhkannya dari mereduksi kreativitas pada penjelasan yang semata-mata psikologis. Csikszentmihalyi menyadari bahwa kreativitas bukan hanya milik pribadi, namun juga dapat dianggap sebagai milik masyarakat, budaya, dan periode sejarah (Csikszentmihalyi, 1996).

Penelitian Csikszentmihalyi mendorong munculnya pendekatan baru dalam upaya memahami kreativitas di bidang seni, disamping pendekatan psikologis, yaitu pendekatan sosiokultural; sebuah pendekatan interdisipliner yang menjelaskan tentang individu kreatif, dalam hal ini seniman, serta konteks sosial dan kebudayaannya. Pendekatan ini membawa pada sebuah kesadaran bahwa upaya untuk menjelaskan kreativitas seniman melalui proses kreasi dan karya-

karyanya menuntut tidak hanya pemahaman tentang inspirasi dan ekspresi pribadi, tetapi juga faktor-faktor sosial seperti kolaborasi, jaringan pendukung (*networks of support*), pendidikan, dan latar belakang kebudayaan (Sawyer, 2006: 4).

Pada tahun 1980an dan 1990an, para peneliti kreativitas menyoroti pemahaman Csikszentmihalyi untuk mengembangkan model sosiokultural kreativitas (*the sociocultural model of creativity*), yang terdiri dari tiga komponen: *the person* (individu), *domain* (bidang), dan *field* (lapangan). Individu, dalam hal ini seniman, adalah sumber dari inovasi; ia mengawali proses dengan mengembangkan karya ciptaan. Namun ini saja belum bisa disebut kreatif, karena karya tersebut mungkin tidak baru, dan mungkin juga tidak layak. Bagaimana kita dapat menilai kebaruan dan kelayakan sebuah karya? Dalam hal ini peneliti tidak seharusnya memutuskannya sendiri; mereka seharusnya berpaling pada kesepakatan orang-orang yang dianggap ahli dalam bidang kreatif tersebut: lapangan (*field*). Lapangan menentukan apakah karya tersebut baru dan layak. Jika lapangan memutuskan bahwa karya tersebut memenuhi kriteria, maka karya memasuki bidang (*domain*), dimana ia dijaga dan disebarkan kepada anggota lapangan yang lain (Sawyer, 2006: 123).

Seseorang tidak bisa kreatif dalam sebuah *domain* dimana ia tidak diekspos. Tidak peduli betapa hebat pun bakat seni yang dimiliki seseorang, ia tidak akan dapat berkontribusi pada bidang seni rupa tanpa mempelajari hukum-hukumnya. Namun meskipun hukum-hukumnya dipelajari, kreativitas tidak dapat dimanifestasikan tanpa kehadiran sebuah *field* yang mengenali dan melegitimasi sumbangan barunya. Seseorang bisa saja belajar seni rupa melalui caranya sendiri dengan menemukan buku yang tepat dan mentor yang tepat, namun tidak akan dapat membuat perbedaan dalam *domain* tanpa pengakuan dari medan sosial seni rupa yang akan menjadi saksi untuk kelayakan kontribusinya.

Model sistem yang ditawarkan Csikszentmihalyi mengakui fakta bahwa kreativitas tidak dapat dipisahkan dari pengakuannya. Ada masa-masa ketika Mendel dinilai tidak kreatif karena penemuan eksperimentalnya dianggap tidak penting, sampai sekelompok ahli genetika berkebangsaan Inggris, pada akhir abad ke-19, mengakui implikasinya terhadap evolusi. Kreativitas Raphael turun-naik seiring dengan perubahan pengetahuan sejarah seni, teori kritik

seni, dan kepekaan di zaman itu. Menurut model sistem, masuk akal mengatakan bahwa Raphael kreatif pada abad ke-16 dan abad ke-19, tapi tidak di antara kedua abad itu atau sesudahnya. Raphael kreatif ketika komunitas tergerak oleh karyanya, dan menemukan kemungkinan-kemungkinan baru dalam lukisannya. Namun ketika lukisannya terasa dibuat-buat dan biasa bagi mereka yang paham seni, Raphael bisa saja hanya disebut sebagai juru gambar yang hebat (*a great draftsman*), pengecat yang halus —bahkan mungkin individu yang secara pribadi kreatif — namun *creative unqualifiedly*. Jika kreativitas lebih dari sekedar wawasan pribadi yang mendalam (*personal insight*) dan ia dibangun oleh *domain, field*, dan *person*, maka kreativitas dapat dikonstruksi, didekonstruksi, dan direkonstruksi beberapa kali melalui perjalanan sejarah.

Medium dalam Seni Rupa

Dalam era seni rupa kontemporer sekarang ini, karya seni diyakini memiliki makna dan kekhasan berdasarkan konteks sosial-budayanya, serta memiliki potensi untuk ditafsirkan secara berbeda dalam berbagai rentang waktu dan tempat. Sehingga, dalam menilai sebuah karya seni pun cenderung untuk mempertimbangkan perbedaan-perbedaan kepribadian (*personality differences*), latar belakang sosial-ekonomi, gender, dan afiliasi antara seniman dan apresiatornya; hal-hal yang sebelumnya tidak pernah diungkap dalam seni rupa modern yang hanya berfokus pada objek seni itu sendiri (Barrett, 1994: 121).

Harold Pearce, pakar pendidikan seni dari Kanada, secara ringkas menggambarkan perbedaan antara kecenderungan pra-modern, modern, dan postmodern sebagai berikut:

“By dispossessing itself of the premodern tendency to repress human creativity to avoid usurping the supremacy of a divine creator, and the modern tendency to over-emphasize the originative power of the autonomous individual, the postmodern imagination can explore alternative modes of inventing alternative modes of existence.” (Pearse dalam Barrett, 1994: 123)

Pearse menjelaskan bahwa model seniman modern sebagai penemu yang produktif telah digantikan oleh model penyusun (*collagist*) yang menemukan dan menyusun ulang penggalan-penggalan makna. Seniman postmodern cenderung lebih eklektik dalam memperlakukan media, dan secara bebas mengumpulkan *image*, teknik, dan inspirasi dari beragam sumber, sebagian

besar dari budaya populer. Mereka juga bersikap skeptis dan kritis terhadap zamannya, dan banyak yang aktif secara sosial dan politik.

Medium menjadi salah satu isu penting dalam seni rupa kontemporer. Merujuk pada tulisan A. Rikrik Kusmara dalam disertasinya *Medium Seni dalam Medan Sosial Seni Rupa Kontemporer Indonesia*, setidaknya ada tiga fungsi medium bagi seniman yaitu:

- 1) sebagai alat atau 'kendaraan' (*vehicle*) untuk menitipkan nilai seni,
- 2) sebagai pendekatan untuk menunjukkan kecakapan (*craftmanship*) teknis terhadap pengolahan material, dan
- 3) sebagai pendekatan untuk menunjukkan kesadaran terhadap pentingnya satu pilihan (*knowledge* atau pengetahuan seni) terhadap banyaknya pilihan media. Hal ini juga mencakup kesadaran efektivitas media dalam fungsinya sebagai penyusun kode-kode kreatif seniman (Kusmara, 2011: 32).

Medium dalam konteks seni sebagai objek estetik banyak ditanggapi oleh seniman dalam konteks semangat kebaruan sekaligus pemanfaatan kemungkinan kualitas estetikanya. Semangat ini kemudian yang menjadi salah satu tolok ukur terhadap perkembangan medium dalam seni rupa.

Patung merupakan salah satu medium seni yang dinilai klasik —disamping *drawing* dan lukis— berkembang bersamaan dengan tumbuhnya peradaban manusia, sejak prasejarah hingga kini, dan setiap zaman memaknai fungsinya secara berbeda. Pandangan modern tentang eksistensi patung umumnya membagi kategori berdasarkan pendekatan arkeologis dan ilmu estetika yang bersumber dari perkembangan pengetahuan modern (Barat). *Pertama*, pandangan yang melihat patung sebagai hasil pengetahuan masyarakat pra modern yang dilihat dari sumber-sumber patung di wilayah-wilayah non-Barat (Asia, Afrika, dan Amerika Selatan). *Kedua*, pandangan yang membahas tentang seni patung yang berkembang khususnya sejak Yunani Klasik, Abad Pertengahan dan Renaissance, hingga era modern, yang mendudukan persoalan seni patung sebagai bagian dari pengetahuan seni tinggi (*Fine Arts*).

Dalam paradigma seni rupa modern terdapat definisi yang sangat generik tentang patung, yaitu suatu bentukan tiga dimensi yang dibuat oleh seniman dengan memanfaatkan material tertentu. Wujud fisik yang kongkrit dan berdimensi ruang dari material, serta teknik yang spesifik untuk setiap material menempatkan seni patung sebagai medium yang lebih materialistik dibandingkan seni lukis yang cenderung ilusionistik (Kusmara, 2011: 49). Namun pandangan ini mengalami perubahan dalam paradigma seni rupa kontemporer. Seni patung kontemporer justru menunjukkan situasi pembauran yang semakin tidak jelas batasannya sebagai medium yang materialistik dan ilusionistik, sebagaimana halnya patung hasil bentukan dan patung dari benda keseharian hadir dalam koridor seni. Problematika ini tercermin dalam pemilihan istilah 'karya trimatra' dalam pameran kali ini untuk menandai karya-karya yang sudah melampaui konvensi seni patung, alih-alih menyebutnya sebagai karya seni patung.

Aspek Kreativitas dalam Pameran Karya Trimatra 'Di Antara/In Between'

Era seni rupa kontemporer adalah bergesernya era spesifik seni menjadi era general. Pertanyaan tentang esensi medium telah bergeser menjadi pertanyaan tentang seni seperti halnya kenyataan seni yang terjadi di wilayah seni konseptual dan karya-karya instalasi. Era ini juga ditandai dengan semakin banyak seniman yang akhirnya kembali mencari definisi ulang tentang arti medium dengan kembali ke medium tradisional, atau justru terus mengikuti arus perkembangan mutakhir melalui media-media baru.

Fenomena yang terjadi dalam seni rupa kontemporer adalah demokratisasi pilihan medium untuk strategi permainan citraan dalam kompleksitas budaya visual. Fenomena ini tercermin secara kuat pada karya-karya trimatra yang dipamerkan dalam Pameran 'Di Antara/In Between'. Beragam medium non-konvensional hadir, seperti kertas koran, kancing, bulu sintetis, limbah kantong plastik, dll. Keberagaman medium ini sekaligus juga menunjukkan ciri-ciri kreativitas seni rupa yang diidentikkan dengan prinsip-prinsip kebaruan (*novelty*), keaslian (*originality*), dan kemampuan untuk memberi kejutan kepada publik.

Para seniman juga secara sadar memanfaatkan potensi dan efektivitas medium untuk menyusun kode-kode kreatifnya. Dalam pengertian semiotika kode adalah seperangkat aturan pengkombinasian tanda sehingga pesan dapat dikomunikasikan dari seseorang kepada orang lain. Dalam pengertian ini ada tendensi bahwa kode terikat pada konvensi, artinya dipahami secara sosial sebagai sebuah kesepakatan. Dalam paradigma seni rupa, tanda seni adalah elemen-elemen seni rupa yang menghasilkan makna, artinya kode seni adalah aturan pengkombinasian elemen-elemen seni rupa yang dapat mengkomunikasikan gagasan seniman kepada publiknya. Sebelum era seni rupa modern, seniman melakukan proses *decoding* untuk menyampaikan pesan kepada publiknya, dengan cara menggunakan, mengkomposisikan, menggabungkan, dan membangun tanda berdasarkan konvensi. Namun sejak memasuki era modern, seni rupa modern yang berpedoman pada prinsip kebaruan dan kemajuan bergerak lebih jauh sebagai pencipta tanda melalui proses *overcoding*; mengubah kode, membuat kode baru, menciptakan *idiolect*, merusak aturan untuk menciptakan konvensi, kesadaran, norma, dan prinsip yang baru. Sementara dalam seni rupa postmodern, seni bertindak sebagai arena permainan kode. Dua kecenderungan terakhir inilah yang bisa kita temukan pada karya-karya yang dipamerkan.

Upaya penyelenggara pameran turut menampilkan karya-karya tambahan untuk memperlihatkan proses karya —para pemenang khususnya— memberikan gambaran kepada publik tentang *idiolect*, yaitu “bahasa seorang individu yang diucapkan dalam gaya yang pasti dan konsisten” (Malmkjaer). *Idiolect* menghasilkan “pola” atau “gaya individu”, yaitu ungkapan yang dilakukan secara berulang dan konsisten, yang dapat kita temukan pada karya Faisal Habibi, Octora, dan Budi Adi Nugroho khususnya. Dari sudut pandang kreativitas, karya-karya ketiganya memperlihatkan proses penciptaan kode radikal (*code making*) yang melibatkan perubahan kode (*code changing*), sehingga menciptakan fungsi tanda yang *idiosyncratic* (istimewa) dan orisinil.

Dalam lingkup yang lebih luas, dilihat dari model sosiokultural kreativitas, implikasi paling penting dari pameran hasil kompetisi karya trimatra ini adalah bahwa tingkatan kreativitas terkait pada pengakuan dan penyebaran gagasan-gagasan baru. Seniman yang ingin membuat kontribusi kreatif tidak saja harus bekerja dalam sebuah sistem kreatif tetapi juga harus menghasilkan sistem tersebut dalam pikirannya. Dengan kata lain, seniman tersebut harus mempelajari hukum-

hukum dan kandungan *domain* (seni rupa kontemporer), serta kriteria seleksi, pilihan *field* (medan sosial seni rupa yang dalam hal ini diwakili oleh Dewan Juri). Seniman kontemporer di tengah gempuran budaya visual tidak akan dapat membuat kontribusi kreatif tanpa melihat, dan melihat, dan terus melihat (karya) seni sebelumnya, dan tanpa mengetahui apa yang dinilai baik dan buruk oleh seniman lain dan kritikus. Dengan kata lain, untuk dapat memperoleh pengakuan dari *field* dan *domain* para seniman harus selalu memperkaya gagasan dan wawasannya dengan beragam referensi yang tersedia, serta secara kreatif menciptakan kode-kode personalnya yang bisa memperlihatkan keunikan dan orisinalitas gagasan. Diharapkan, ke depannya para seniman muda ini tidak hanya memenuhi kriteria *personally creative*, tetapi juga dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan seni rupa secara umum (*creative unqualifiedly*).

DAFTAR PUSTAKA

- Barrett, T. (1994): *Criticizing Art, Understanding the Contemporary*, Mayfield Publishing Company, California.
- Csikszentmihalyi, M. (1996): *Creativity: Flow and the psychology of discovery and invention*, Harper Perennial, New York.
- Damajanti, I. (2006): *Psikologi Seni*, PT Kiblat Buku Utama, Bandung.
- Kusmara, A.R. (2011): *Medium Seni dalam Medan Sosial Seni Rupa Kontemporer Indonesia*, Disertasi pada Program Doktor Ilmu Seni Rupa dan Desain, Sekolah Pasca sarjana, Institut Teknologi Bandung.
- Reed, C. (1994): "Postmodernism and The Art of Identity", dalam Stangos, N. (ed.): *Concepts of Modern Art (3rd ed.)*, Thames and Hudson Ltd., London.
- Sawyer, R. Keith (2006): *Explaining Creativity: The science of human innovation*, Oxford University Press, New York.
- Sternberg, R. J. (Ed.) (1999): *Handbook of Creativity*, Cambridge University Press., New York.
- Sumardjo, J. (2000): *Filsafat Seni*, Penerbit ITB, Bandung.