

SENI DALAM PERSPEKTIF KEILMUAN: BERBAGAI CARA KERJA DAN PENGETAHUAN SENI*

Yasraf Amir Piliang** | Institut Teknologi Bandung.
Bandung, Indonesia

Sebagai sebuah disiplin, seni mempunyai 'satuan keilmuan' yang lebih bersifat terbuka, relatif, holistik, kompleks, dan dengan satuan-satuan ukuran yang tak-eksak. Ia sangat berbeda dengan disiplin-disiplin sains (*sciences*) dan teknologi, yang lebih bersifat koheren, pasti, khusus dan dengan ukuran-ukuran yang lebih eksak. Sifat kompleksitas seni dikarenakan ia melibatkan 'manusia' di dalam prosesnya, dengan segala kapasitasnya: emosi, perasaan, jiwa, pikiran, imajinasi, kehendak, sikap, persepsi, nilai dan makna. Sains dan teknologi, sebaliknya, tidak berurusan langsung dengan dimensi-dimensi manusia ini.

Penelitian seni—sebagaimana penelitian pada umumnya—betujuan menghasilkan 'pengetahuan' (*knowledge*). Akan tetapi, di dalam penelitian seni dan desain 'pengetahuan' itu diperoleh melalui dua model epistemologi. Pertama, 'penelitian murni', yang keluarannya adalah 'pengetahuan seni' itu sendiri. Kedua, 'penelitian terapan' atau 'penelitian karya', yang keluarannya adalah sebuah 'obyek', yang di dalamnya secara implisit terkandung 'pengetahuan' tertentu. Berdasarkan dua keluaran itu, dapat dikatakan, bahwa penelitian seni mempunyai dua tujuan yang berbeda, yaitu 'memahami' (*understanding, encoding*) dan 'menciptakan' (*creating, encoding*).

Sebagai aktivitas 'penciptaan' dan 'pemahaman', apa yang 'diciptakan' dan 'dipahami' di dalam seni adalah sebuah 'dunia' yang sangat luas, kompleks dan seperti tanpa batas. Ia melibatkan yang fisik dan non-fisik, konkrit dan abstrak, tubuh dan pikiran, material dan non-material, *tangible* dan *intangible*, 'data-data lain' yang kompleks dan multidimensi. Pada tataran psikis, ia melibatkan totalitas 'kesadaran', 'ketaksadaran', 'perasaan', 'emosi', 'imajinasi', 'fantasi', 'halusinasi', 'ilusi', bahkan 'yang tak terkatakan' (*tacit knowledge*). Ini sangat berbeda dengan ilmu pengetahuan alam, yang menggantungkan diri pada 'data inderawi' (*sense datum*).

Dimensi Keilmuan Seni

Salah satu masalah epistemologis-fundamental dalam keilmuan seni adalah pertanyaan tentang bagaimana 'pengetahuan' (*knowledge*) tentang seni itu dibangun. Perlu dijelaskan secara lebih jelas prinsip, karakteristik, dimensi dan bentuk-bentuk 'pengetahuan' dalam seni, dan bagaimana perbedaan atau persamaannya dengan produk pengetahuan lain, seperti 'ilmu pengetahuan alam' (*natural science*) atau 'ilmu pengetahuan sosial' (*social sciences*). Meskipun seni dapat menghasilkan 'pengetahuan', tetapi 'pengetahuan seni' mungkin mempunyai ciri-ciri khusus, yang berbeda dengan pengetahuan di bidang-bidang lain.

Berkaitan dengan aspek-aspek pengetahuan ini, Gilbert Ryle, di dalam *The Concept of Mind*, membuat perbedaan yang sangat berguna antara '*knowing-that*' (pengetahuan tentang 'apa') dan '*knowing-how*' (pengetahuan tentang 'bagaimana'). '*Knowing that*' adalah tipe pengetahuan yang bersifat eksplisit tentang sesuatu, dengan prosedur, aturan main (*rule*), konvensi, paradigma dan metode-metode yang koheren. Ia berkaitan dengan sebuah 'kepakaran' (*expertise*), kompetensi (*competence*), atau 'intelektualitas'. Ia dapat disebut sebagai 'pengetahuan teoritis'. Misalnya, penonton atau pengamat sepak bola 'secara teoritis' mempunyai pengetahuan tentang persepakbolaan, tetapi tidak mempunyai *know how* untuk bermain bola. '*Knowing how*', sebaliknya, adalah pengetahuan 'tak ter jelaskan' (*tacit knowledge*), tak-eksplisit, yang tumbuh dari pengalaman, yang berkembang dari 'praktik'. Ia berkaitan dengan 'kemampuan' (*know how*), sensibilitas dan 'keterampilan' (*skill*) dalam bertindak atau mencipta. Orang yang mempunyai 'pengetahuan tentang apa' itu seni tari, belum tentu bisa menari. Karenanya, pengetahuan *know how* dapat pula disebut 'pengetahuan praktis'.¹

Di dalam seni *knowing what* dan *knowing how* bekerja secara saling mendukung. Di 'penciptaan seni' (*art creation*) tentu keterampilan, kemampuan dan 'pengetahuan tak terkatakan' lebih berperan. Tetapi, tidak dapat dikatakan bahwa 'keterampilan' (*skill*) telah memadai dalam menciptakan sebuah karya seni (rupa, tari, sastra, pertunjukan). Yang lebih berperan besar dalam penciptaan seni adalah 'pengetahuan tak terjelaskan' (*tacit knowledge*), yang didukung oleh daya imajinasi, fantasi dan kepekaan estetis (*aesthetic sensibility*), dan diperkuat oleh segala bentuk ingatan (*memory*), pengalaman, wawasan dan kesadaran. *Know that* merupakan bagian dari akumulasi 'pengetahuan', yang menjadi modal dalam kreativitas penciptaan seni, yang sering disebut sebagai 'inspirasi' (*creative inspiration*), yang merupakan 'pengetahuan' *ante-factum*, yaitu 'mendahului penciptaan seni'. Semua 'pengetahuan' ini membangun apa yang disebut 'kemampuan kreativitas'.²

Menyangkut 'pengetahuan seni', pembedaan yang dikemukakan oleh Umberto Eco tentang 'makna terkodekan' (*coded meaning*) dan 'makna tak terkodekan' (*uncoded meaning*) penting untuk dipahami. Di dalam proses berkarya, ada seniman yang bertumpu pada pengetahuan, prinsip, *canon*, *habit*, *pakem*, konsensus atau kode-kode yang telah ada dan 'hidup' di dalam sebuah masyarakat. Akan tetapi, ada pula makna-makna 'tak terkodekan', yang proses produksinya disebut oleh Eco sebagai 'overkoding' (*overcoding*), yaitu sebuah proses berkarya, di mana seorang seniman menolak kode-kode yang ada, sehingga mampu menghasilkan susunan atau komposisi seni yang baru sama sekali. Proses ini menghasilkan semacam 'idiolek estetik' (*aesthetic idiolect*), yaitu 'kode baru' (*new code*), yang mungkin hanya dipahami oleh individu seniman. Inilah karakteristik 'seni modern' pada umumnya.³ Meskipun demikian, setelah 'matinya modernisme', para seniman pos-modern mencoba kembali para prinsip 'makna terkodekan', akan tetapi dikembangkan dengan cara yang 'ironis', penuh permainan dan absurditas.

Di pihak lain, 'pengetahuan' yang dikembangkan dalam seni dapat merupakan pengetahuan *post-factum*, yaitu pengetahuan yang berasal dari sebuah karya seni yang 'telah' diciptakan. Setelah sebuah karya dihasilkan, ia dapat dikaji untuk menghasilkan pengetahuan *pos-factum*. Sebuah karya seni dapat dianalisis, diinterpretasikan atau dikritisi untuk menghasilkan 'pengetahuan teoritis'. *Knowing that*, yang didukung oleh kemampuan analisis, intelektualitas dan 'keilmiahan', merupakan kekuatan utama dari pengetahuan teoritis seni. Dalam hal ini, pembedaan yang dikemukakan

oleh Stuart Hall tentang 'penggunaan kode' (*encoding*) dan 'pemecahan kode' (*decoding*) sangat berguna.⁴ Seniman tertentu—seperti para pelukis icon atau di antara seniman post-modern—menciptakan sebuah karya seni dengan bertumpu pada sebuah aturan, kode, konvensi atau *pakem* tertentu (*encoding*), meskipun disikapi dengan cara berbeda.

Pengetahuan *post factum* tentang karya seni pada dasarnya adalah sebuah bentuk 'pemecahan kode' (*decoding*), dalam pengertian sebuah proses 'mempreteli' atau 'mendekonstruksi' sebuah karya menjadi unit-unit analisis, untuk menemukan aturan, struktur, prinsip dasar, makna atau relasi-relasi yang membangunnya. Di dalam sebuah karya seni ada 'makna terkodekan' (*coded meaning*), yaitu makna-makna yang dipahami bersama oleh sebuah komunitas atau masyarakat. Meskipun, dalam banyak kasus ada pula 'makna tak terkodekan', seperti yang terdapat pada seni modern pada umumnya. Dalam proses pemahaman kode dilibatkan 'kerangka kerja pengetahuan' (*frameworks of knowledge*), sebagai alat dalam memahami, menafsirkan atau menganalisis sebuah karya seni.⁵

Seni Sebagai 'Know How'

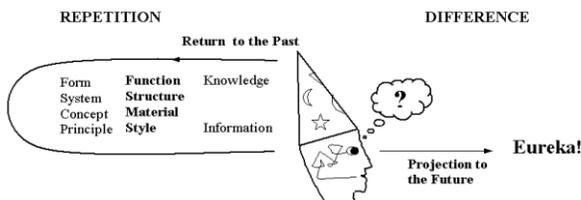
Seni sebagai sebuah *know how* menjelaskan sebuah prinsip, yang melaluinya seorang seniman mengerahkan seluruh akumulasi pengetahuan, pengalaman, kesadaran bahkan ketaksadaran (*unconsciousness*) secara optimum, dalam rangka menghasilkan ungkapan atau ide baru (*new ideas*). Dalam hal ini, ada pandangan keliru yang mengatakan, bahwa proses seni terlepas sama sekali dari bidang keilmuan lain. C.P. Snow di dalam *The Two Cultures*, menyebut pemisahan besar antara seni (*humaniora* pada umumnya) dan sains macam ini sebagai kecenderungan 'dua budaya' (*two culture*), yang di dalamnya ilmuan dan seniman sama-sama membuat 'benteng kokoh' di antara mereka, dengan tidak saling membuka diri antara satu dan lainnya. Melihat seni sebagai sebuah 'keilmuan otonom', yang '*mencukupi dari dan untuk dirinya sendiri*', adalah sebuah kesalahan.⁶

Antara seni, sains dan ilmu sosial-kemanusiaan pada umumnya, sebagaimana dikatakan John Brockman, semestinya dibangun semacam 'ruang komunikasi' yang di dalamnya dapat dibangun pula prinsip 'dialogisme' (*dialogism*) konstruktif di antara berbagai pihak.⁷ Hal ini karena cara kerja seni itu sendiri bersifat 'melingkupi' atau 'holistik' (*holistic*), yaitu kemampuan melihat sesuatu dari sudut pandang 'kemenyeluruhan' bukan parsial. Inilah cara berpikir 'konvergensi-

holistik', yang melihat bagian-bagian dari kacamata 'keseluruhan', berbeda dengan sains, yang bersifat 'divergensi-partikularistik', yang melihat secara partikularistik. Sebagaimana dikemukakan James Ogilvy, revolusi cara berpikir holistik adalah pandangan, bahwa 'keseluruhan' (*Whole*) menentukan 'bagian-bagian' (*parts*), ketimbang bagian-bagian—melalui sifat-sifat intrinsiknya—menentukan keseluruhan.⁸

Mihaly Csikszentmihalyi, di dalam *The Evolving Self*, mengemukakan, bahwa pikiran manusia pada dasarnya, terutama seniman, bersifat *chaotic*, dalam pengertian, bahwa ia 'meloncat' dari satu keadaan ke keadaan-keadaan lainnya di dalam 'spektrum pikiran'. Ide atau imaji-imaji yang tak berhubungan satu sama lainnya (*disconnected ideas*) muncul dan menghilang dalam kabut ketakberaturannya.⁹ Akan tetapi, pikiran seniman dapat mengorganisir dirinya, sehingga mampu mengelola yang takberaturan menjadi sebuah susunan berpola, *disorder* menjadi *order*. Dalam pengelolaan ini, diperlukan akumulasi pengetahuan yang telah dimiliki oleh seniman. Artinya, seniman mesti mempunyai wawasan pengetahuan yang luas di luar kemampuan *know how* yang dimilikinya.

Sebagai sebuah aktivitas 'penciptaan', cara kerja pikiran seniman berbeda dengan cara kerja pikiran ilmuwan atau insinyur. Berkaitan dengan ini, Christopher Jones membedakan antara dua cara kerja pikiran. Pertama, cara kerja 'kotak hitam' (*black box*), yang melaluinya dapat dihasilkan loncatan kreatif (*creative leap*). Kedua, model 'kotak kaca' (*glass box*), yang di dalamnya berlangsung sebuah proses rasional. Meskipun berbeda karakter, cara berpikir *black box* dan *glass box* adalah dua cara berpikir yang saling mendukung satu sama lainnya, bukan dua kutub yang saling bertentangan. Otak adalah sebuah jaringan yang mampu merubah polanya sesuai input yang diterimanya dari dunia luar. 'Loncatan pemahaman' (*leap of insight*) dihasilkan ketika pikiran di dalam ketakberaturannya secara cepat mampu merubah strukturnya, berdasarkan sebuah input internal maupun eksternal, sehingga menghasilkan *Eureka!*¹⁰ Loncatan pemahaman macam inilah yang biasa dihasilkan oleh seorang seniman besar, desainer, arsitek, atau penemu (*inventor*)—para penghasil ide-ide cemerlang, dengan menemukan *order* di dalam *disorder*.



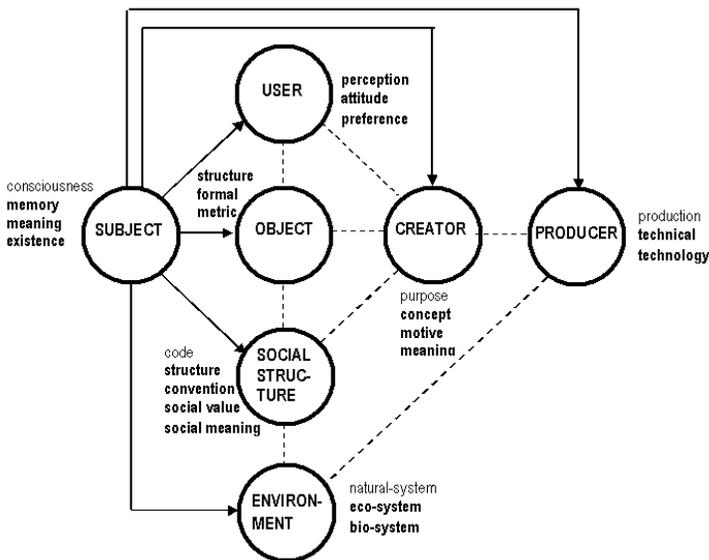
Akan tetapi, pandangan di atas tidak hendak mengatakan bahwa cara kerja 'kotak hitam' itu hanya milik seni, karena ia juga dapat bekerja di dalam proses sains dan penemuan teknologi. Selain itu, tidak pula berarti, bahwa cara kerja pikiran di dalam seni hanya 'kotak hitam', yaitu proses kreatif menemukan gagasan baru (*Eureka*). Kreativitas bukan sebuah proses menghasilkan 'sesuatu' (*thing*) dari 'ketiadaan' (*nothing*). Kreativitas memerlukan akumulasi pengetahuan, konsep, teori, aturan, pengalaman dan nilai-nilai yang ada sebelumnya, dalam rangka merubahnya, untuk menghasilkan sesuatu yang baru atau berbeda.¹¹ Sebagaimana diperlihatkan di dalam skema di atas, proses kreatif memerlukan sebuah proses 'kembali ke masa lalu', yaitu merujuk pada pengetahuan atau informasi (bentuk, prinsip, konsep, aturan, fungsi, struktur, sistem, gaya, nilai), dalam rangka 'proyeksi ke masa depan' untuk menghasilkan sesuatu yang baru atau berbeda.

Seni Sebagai 'Know-that'

'Sebagai sebuah aktivitas 'mengetahui' atau 'pembacaan' (*reading*), keilmuan seni mempunyai sebuah (atau beberapa) 'pintu masuk' menuju ruang-ruang obyek yang hendak dipahami. Ada berbagai 'pintu masuk' atau 'pendekatan' ke dalam sebuah obyek seni, dan pendekatan yang dipilih akan sangat bergantung pada aspek-aspek yang ingin dipahami dari sebuah 'obyek seni'. Apakah yang hendak dipahami dari sebuah obyek adalah bentuk, gaya, konsep, ide, kode, ukuran, struktur, teknik, energi, daya guna, makna, nilai, selera atau pikiran, akan sangat menentukan pendekatan yang akan digunakan dalam 'pembacaan' karya seni yang bersangkutan.

Ada berbagai paradigma yang dapat digunakan dalam pembacaan seni, yang melaluinya sebuah obyek dipahami berdasarkan prinsip, cara kerja dan aturan main (*rules*) yang berlaku di dalam sebuah disiplin keilmuan tertentu. Berbagai 'pendekatan umum' yang berasal dari sains, ilmu sosial, ilmu kemanusiaan dan ilmu-ilmu seni dan estetika dapat digunakan dalam memahami karya seni, yang masing-masing memiliki sub-sub pendekatan. Misalnya, *pendekatan ilmu kemanusiaan*, dengan sub-pendekatan linguistik, semiotika, ilmu komunikasi, psikologi, sejarah, etika dan filsafat di dalam ilmu kemanusiaan; *pendekatan sains*, dengan sub-pendekatan ilmu pengetahuan alam dan matematika; *pendekatan ilmu-ilmu sosial*, dengan sub-pendekatan sosiologi, ekonomi, politik; pendekatan *cultural studies*, *media studies*, *gender studies*, dan *visual culture*.

Akan tetapi, berbeda dengan sains dan ilmu-ilmu sosial-kemanusiaan lainnya, 'pengetahuan seni' lebih kompleks, karena melibatkan unsur-unsur sains, manusia dan masyarakat secara holistik. Sehingga, pendekatan yang digunakan juga sangat beragam, tergantung pada jenis 'pengetahuan' yang hendak diperoleh. Pengetahuan tentang obyek seni dapat diperoleh melalui: 1) pendekatan pada '*subyek pengamat*' sendiri, yaitu dengan menggali data-data pengalaman, wawasan, memori, kesadaran pengamat (contoh: fenomenologi); 2) pendekatan pada '*obyek amatan*', dengan menggali 'data obyektif' pada obyek sendiri: struktur, prinsip, komposisi, proporsi (contoh penelitian 'formalistik'), 3) pendekatan pada '*pengguna*' (*user*), dengan menggali pengetahuan tentang persepsi, sikap (*attitude*), pilihan (*preference*) menyangkut obyek seni (contoh 'penelitian kolektor'), 4) pendekatan pada *masyarakat* untuk mendapatkan pengetahuan tentang kode, aturan, norma, struktur sosial, nilai atau makna sosial yang relevan dengan karya seni (contoh: penelitian 'etika seni'), 5) pendekatan pada *lingkungan* (*environment*), untuk mendapatkan pengetahuan tentang dampak seni pada lingkungan: kerusakan ekologi, polusi visual (*visual pollution*) (contoh: penelitian 'ekologi seni'), dan 6) pendekatan pada *pencipta* (*creator*), untuk mendapatkan pengetahuan tentang tujuan, konsep, sikap, ideologi, perasaan dan motif di balik sebuah karya seni (contoh: penelitian 'psikologi seni');¹² dan penelitian terhadap '*produser*', bila sebuah karya seni melibatkan unsur-unsur produser, seperti pada seni tari, film, atau seni pertunjukan lainnya (misalnya, penelitian 'produksi seni')



Obyek seni dapat 'dibaca' melalui pendekatan sains, untuk memperoleh 'pengetahuan obyektif' (*objective knowledge*) tentang karya itu, yaitu pengetahuan rasional yang dibangun berdasarkan kekuatan data-data empirik, yang terbebas dari pandangan subyektif. Pendekatan sains dapat digunakan untuk memperoleh pengetahuan khusus tentang struktur fisik, kekuatan material, sistem gerak, gaya mekanik, efisiensi, efektivitas, daya guna, kenyamanan, pengaruh fisik dari sebuah karya seni. Misalnya, penelitian tentang *material science* menyangkut daya tahan sebuah material patung.

Obyek seni dapat pula dibaca melalui pendekatan filsafat, bila yang hendak diketahui dari obyek tersebut adalah tentang aspek-aspek filosofisnya (fenomena, ontologi, eksistensi). Pendekatan filsafat digunakan untuk 'memaknai' keberadaan obyek seni, baik secara ontologis maupun aksiologis. Misalnya, sebuah 'foto' dapat 'dibaca' secara filosofis, karena keberadaannya dapat merubah cara manusia memandang dunia, alam dan sesamanya. Ada berbagai metode filsafat yang dapat digunakan dalam analisis seni, seperti fenomenologi, yang memahami sebuah obyek seni bukan sekedar sebagai fakta-fakta, tetapi memiliki sebuah 'esensi' (*essence*). Atau, metode hermeneutika, yang mempelajari makna sebuah obyek seni sebagai sebuah 'wacana' (*discourse*) dan 'teks'.

Pendekatan antropologi digunakan untuk menyingkap dimensi 'manusia' dari sebuah obyek seni (pikiran, nilai, mental, ideologi, mitos). Etnografi adalah salah satu metode di dalam antropologi, yang digunakan untuk memahami 'struktur budaya' sebagaimana dipahami oleh komunitas atau masyarakat bersangkutan. Peneliti etnografis meneliti di dalam lingkungan nyata subyeknya, bukan di dalam laboratorium. Ia berpartisipasi di dalam aktivitas subyeknya di lapangan, tetapi tidak dibenarkan 'mengganggu' lapangan itu sendiri. Ia tidak memberikan pertanyaan yang telah dirumuskan sebelumnya (*pre-definition*) terhadap subyek, akan tetapi seterbuka mungkin terhadap segala pengetahuan 'a taken for granted' di lingkungannya.¹³

Cultural studies adalah pendekatan baru yang potensial digunakan di dalam pembacaan seni, terutama yang di dalamnya terkandung unsur-unsur 'ideologi kultural'. Melalui *cultural studies* dapat dipahami struktur bahasa dan makna yang membangun sebuah karya seni.¹⁴ Signifikasi sebuah karya seni hanya dapat dipahami dengan menempatkannya di dalam struktur sosial, kultural, politik yang lebih besar, dalam rangka memberinya makna.¹⁵ Aneka artefak, *fashion*, ritual, sistem makanan

(*culinary*), bangunan furniture, novel, foto, film, televisi, surat kabar dan karya seni dapat didekati melalui pendekatan *cultural studies*, yaitu dengan membongkar struktur maknanya di dalam bingkai relasi kultural lebih luas.

Semiotika adalah model pembacaan lain yang sangat sentral dalam pemahaman obyek-obyek seni kontemporer. 'Semiotika' adalah "ilmu yang mengkaji tentang 'tanda' (*sign*) sebagai bagian dari kehidupan sosial".¹⁶ Ada relasi yang tidak dapat dipisahkan antara 'sistem tanda' dan 'penerapannya' di dalam masyarakat. Tanda tidak berada di ruang kosong, tetapi hanya ada di dalam sebuah 'komunitas bahasa'. Kebudayaan dibangun oleh elemen-elemen dan kombinasi tanda-tanda, berdasarkan aturan tertentu (*code*), untuk menghasilkan makna (*meaning*). 'Tanda' di dalam konteks seni mempunyai cakupan yang sangat luas, di mana selama unsur-unsur seni mengandung 'signifikasi' tertentu secara kultural, sosial dan politik, yang dapat dipahami secara semiotik.

Pendekatan estetik adalah pendekatan khusus yang menekankan obyek seni dalam kaitannya dengan 'daya tarik estetik' (*aesthetic appeal*). Daya tarik estetik ini dapat muncul dari kekuatan bentuk (*formal*), kandungan isi (*symbol*) dan ungkapan emosi (*expression*), menghasilkan model analisis formalisme, simbolisme dan ekspresionisme. Analisis formal (*formal analysis*) karya seni mempertimbangkan pertama-tama efek estetik (*aesthetic effect*) yang diciptakan oleh elemen-elemen formal karya seni. Bagian-bagian ini disebut 'elemen-elemen bentuk' (*formal elements*): garis, raut (*shape*), tekstur, ruang, warna dan cahaya, yang disusun dalam berbagai cara yang berbeda-beda, untuk menghasilkan sebuah komposisi seni dengan karakter tertentu.

'Paradigma Artistik'

Meskipun di bagian awal tulisan ini 'sains' dan 'seni' dilihat sebagai sebuah keilmuan yang berbeda sama sekali, akan tetapi pada perkembangan masa kini, khususnya perkembangan 'pengetahuan posmodern' (*post-modern science*), batas-batas di antara keduanya tampak semakin melebur. 'Cara kerja sains' kini malah 'melebur' dengan 'cara kerja seni'. Di antara penemuan sains kini malah menggunakan 'paradigma seni' atau 'cara kerja artistik'. Sebaliknya, cara kerja seni kini juga menggantungkan dirinya pada penemuan sains dan teknologi, seperti teknologi pencitraan (*imagology*) atau realitas virtual (*virtual reality*).

Selama ini ada perbedaan fundamental antara prinsip 'holistik-melingkupi' bidang seni dan prinsip 'rasional-divergen' bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Misalnya, ahli geologi hanya berurusan dengan bumi, bebatuan atau tanah, tetapi tidak dengan manusia dan kebudayaan. Akan tetapi, kini ahli geologi mulai berbicara tentang pentingnya 'budaya' dalam geologi. Melalui paradigma seni yang holistik, pengetahuan tidak sekedar mencari 'optimasi' dan 'kebenaran', tetapi lebih penting lagi 'makna' (*meaning*), dan pemahaman tentang makna tidak akan mungkin terlepas dari dimensi estetika (*aesthetic dimension*), yang hanya bisa dikembangkan melalui 'pendekatan artistik'.

Apa yang berkembang sekarang di dalam wacana pencarian 'pengetahuan' di segala bidang adalah apa yang disebut 'paradigma artistik' (*artistic paradigm*). Paradigma artistik adalah paradigma dalam pemahaman yang mempunyai prinsip yang sama dengan prinsip dalam teori kompleksitas, seperti sistem dinamis (*dynamic system*), entropi, kekacauan, keacakan, non-linearitas, adaptivitas, kelenturan, umpan balik, ketakterdugaan.¹⁷ Carole Gray dan Ian Pirie, di dalam "Artistic' Research Procedure: Research at the Edge of Chaos?", menyebut prosedur riset ilmiah yang bersifat *chaotic* ini sebagai 'paradigma riset artistik' (*artistic research paradigm*), yang meskipun terutama berlaku di dalam bidang seni, tetapi bisa diperluas untuk bidang-bidang ilmu lainnya.¹⁸

Paradigma artistik' adalah model pencarian pengetahuan (kebenaran, kearifan, keindahan), dengan membiarkan pikiran bergerak dinamis di dalam *disorder*, *black box*, *chaos*, tetapi kemudian mencari keseimbangan dinamis (*dynamic equilibrium*) di dalam apa yang disebut 'tepiian *chaos*' (*the edge of chaos*), yaitu sebuah 'tepiian' di dalam pikiran, yang dengan mengoptimalkan sifat-sifat adaptif, dinamis, fleksibel, kontingen, spontan, terbuka, inklusif, tak-terduga, non-linear dari pikiran—dapat dihasilkan kebaruan (*novelty*) tanpa akhir.¹⁹ Di dalam 'tepiian *chaos*' itulah model-model pikiran *black box* dan *glass box* hidup saling mengisi dan saling melingkupi, dalam menangkap *Eureka*, yaitu lompatan-lompatan ide dan gagasan, yang di dalamnya sudah terkandung secara holistik nilai-nilai etika, kearifan, keindahan bahkan spiritualitas.

Endnotes

* Makalah disampaikan dalam acara Seminar Internasional "Meneguhkan Seni dalam Perspektif Keilmuan", diselenggarakan atas kerjasama Jurusan Seni Rupa, Jurusan

Sendratari dan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Semarang, 26 Agustus 2008

- ⁴⁶ Dosen pada Program Pascasarjana Seni dan Desain, Institut Teknologi Bandung (ITB).
- ¹ Girbert Ryle, *The Concept of Mind*, Penguin Books, 1990, hal. 28-32.
- ² Nigel Cross, 'Design Method and Scientific Method', dalam Robin Jacques (ed), *Design: Science: Method*, Westbury House, 1981, hal. 25-27
- ³ Umberto Eco, *A Theory of Semiotics*, Indiana University Press, Bloomington, 1979, hal. 269-273
- ⁴ Stuart Hall (ed), *Culture, Media, Language*, Hutchinson, London, 1987, hal. 130.
- ⁵ *Ibid.*
- ⁶ Lihat C.P. Snow, *The Two Cultures*, Cambridge University Press, Cambridge, 1963.
- ⁷ John Brockman, *The Third Culture: Beyond the Scientific Revolution*, Simon & Schuster, 1995, hal. 19.
- ⁸ James Oglivy, 'Future Studies and the Human Sciences', dalam Richard A. Slaughter (ed), *New Thinking for a New Millenium*, Routledge, 1996, hal. 51.
- ⁹ Mihaly Csikszentmihalyi, *The Evolving Self: A Psychology for the Third Millenium*, Harper Perennial, 1993, hal. 32.
- ¹⁰ Christopher John, *Design Method: Seeds of Human Future*, Wiley Interscience, 1970, hal. 47.
- ¹¹ Yasraf A. Piliang, 'Creative Capital and the Field of Culture: Knowledge and Ideas in a Creative Environment, makalah *Konferensi Internasional Arte Polis 2*, "Creative Communities and the Making of Place", Bandung, 2008.
- ¹² Lihat Laura Schneider Adams, *The Methodologies of Arts*, Westview Press, 1996, hal. 179-199
- ¹³ Paul Willis, 'Notes on Method', dalam Stuart Hall, (et.al), *Culture, Media, Language*, hal. 89.
- ¹⁴ Andrew Tudor, *Decoding Culture: Theory and Method in Cultural Studies*, Sage Publication, London, 1999, hal. 49-79.
- ¹⁵ Lihat T. Hawkes, *Structuralism and Semiotics*, Methuen, London, 1983.
- ¹⁶ Ferdinand deSaussure, *Course in General Linguistics*, Duckworth, London, 1990, hal. 15.
- ¹⁷ Untuk penjelasan pendahuluan tentang konsep-konsep dalam teori kompleksitas ini, lihat Jeremy Campbell, *Grammatical Man: Information, Entropy, Language and Life*, Penguin Books, 1983.
- ¹⁸ Ian Pirie, di dalam "Artistic' Research Procedure: Research at the Edge of Chaos?", makalah, The Centre for Research in Art & Design, The Robert Gordon University, Aberdeen, 1995.
- ¹⁹ *Ibid.*