

MASALAH PROSES KREATIF DALAM PENDIDIKAN KESENIAN

(Perkembangan Seni secara Ilmiah di Lembaga Pendidikan Formal)

Oleh: Saini K.M.

Pendahuluan

Tulisan ini dikerjakan dalam bentuk essay. Salah satu dari arti kata essay adalah penjabaran. Dengan demikian, tulisan ini merupakan penjabaran terhadap masalah yang tersimpul dalam judul. Artinya, pikiran-pikiran menulis yang disajikan tidak dimaksudkan sebagai sudah jadi atau sudah sempurna, melainkan sebagai titik tolak untuk terjadinya pemikiran-pemikiran lanjutan di dalam menelaah masalah secara lebih meluas dan lebih mendalam. Hal ini diharapkan akan terjadi di dalam diskusi-diskusi yang berkembang kemudian.

Ada tiga masalah yang tersimpul dalam judul, yaitu: Pertama: apakah proses kreatif itu? Kedua: apakah pendidikan kesenian formal itu? Ketiga: Bagaimanakah hubungan antara keduanya ditinjau dari kenyataan yang berlaku di lembaga pendidikan kesenian formal yang ada, seperti ASTI, ASKI, dan AMI? Tulisan ini akan berisi jawaban-jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan itu.

Di dalam mengajukan penjelasan-penjelasan, tulisan ini akan mengambil contoh-contoh, terutama dari lingkungan tempat penulis bekerja.

Proses Kreatif

Proses kreatif adalah peristiwa pertemuan, pergumulan dan pergulatan¹ kesadaran seseorang dengan kenyataan (realitas) yang berakhir dengan terciptanya suatu karya. Dalam peristiwa ini, di satu pihak terdapat kesadaran manusia, pikirannya, perasaannya, cita-cita atau keinginannya, di pihak lain kehidupan yang belum tentu dapat dipahami oleh pikirannya, cocok bagi perasaan atau sesuai dengan keinginannya. Maka terjadilah ketegangan dan bentrokan antara manusia di satu pihak dan masalah-masalahnya di pihak lain. Di dalam bentrokan itu, manusia (kreatif) mengerahkan segenap kekuatan rohani dan keterampilan hingga memungkinkan baginya untuk mengungkapkan visinya². Visi seseorang adalah kesadarannya yang lebih luas, lebih dalam dan lebih jernih tentang realitas yang dihadapi. Visi, dengan demikian dapat dianggap sebagai kesadaran baru yang mengatasi (transending) bentrokan antara kesadaran dengan realitas itu. Bentrokan antara kesadaran dan realitas itu disebabkan oleh karena realitas mengandung kesengajaan, kerancuan, kekacauan dan ketidak

¹ May, Rollo, *The courage to Create*, Bantam Books, USA, 1980, hal.56

² Ibid, hal.90

lengkapan yang tidak dapat diterima oleh kesadaran. Di dalam visi, semua cacat realitas itu teratasi. Manusia kreatif tidak menolak cacat realitas itu, akan tetapi melalui visinya ia melihat jalan ke luar. Memiliki visi tentang suatu masalah atau suatu sisi kehidupan berarti memiliki kelengkapan, keserasian dan kebulatan pengalaman tentang masalah atau sisi kehidupan itu ³. Pengalaman yang lengkap, serasi dan bulat atau utuh inilah yang menjadi intisari pengalaman seni (estetik) ⁴.

Untuk memperjelas arti visi, tulisan ini akan membahas dua karya sebagai contoh, yaitu kisah *Dewaruci* dan arsitektur candi *Borobudur*. Realitas yang dihadapi manusia diantaranya mengandung pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut: Siapakah saya ini? Untuk apa saya ada di dunia? Apa yang harus saya lakukan? Ke mana saya pergi setelah meninggalkan dunia? Di dalam kisah *Dewaruci*, secara simbolis Bima mencari jawaban-jawaban bagi pertanyaan-pertanyaan tersebut. Setelah mengalami berbagai penderitaan dan menghadapi berbagai hambatan, akhirnya tibalah dia ke dalam kekosongan eksistensial ⁵, di mana batas baik-buruk dan benar-salah lenyap. Di dalam ketiadaan nilai-nilai ini, akhirnya Bima bertemu dengan *Dewaruci*, Bima kecil sebagai lambang *Atman* ⁶. Namun Bima-kecil ini dapat menjadi tak-terbatas besarnya, karena *Atman* adalah *Brahman* juga. Itulah sebabnya Bima yang tinggi besar itu dapat memasuki dan diliputi secara sempurna oleh *Dewaruci*. Maka, di dalam kekosongan eksistensial itu, hanya Bima lah yang dapat mengambil keputusan tentang segalanya; hanya manusia sendirilah, yang sekaligus menjadi titik-temu antara *Atman-Brahman*, yang memutuskan siapa dia, apa yang harus dilakukannya: ia pun tahu ke mana dia akan pergi (pulang) setelah kehidupan ini selesai. Dari contoh di atas kiranya dapat diambil kesimpulan sebagai berikut, yaitu: Pertama sang Pujangga menghadapi realitas yang memiliki kesenjangan, kerancuan, ketidaklengkapan yang tampil dalam bentuk adanya pertanyaan-pertanyaan di atas. Setelah bergulat dengan pertanyaan-pertanyaan itu sang Pujangga tibalah kepada visi, yaitu ketika pertanyaan-pertanyaan itu mendapat jawabannya. Namun dalam hal ini hendaknya kita tidak keliru dan menyangka, bahwa visi adalah jawaban rasional-intelektual terhadap pertanyaan-pertanyaan itu. Visi lebih daripada itu. Visi merupakan jawaban menyeluruh dari kepribadian sang Pujangga terhadap realitas, terhadap pertanyaan-pertanyaannya itu. Sang pujangga tidak hanya menghadapi dan mengatasi realitas dengan pikirannya saja, akan tetapi juga dengan perasaan dan daya khayalnya (imajinasi). Maka visipun berupa pengalaman yang lengkap, serasi dan bulat tentang realitas tertentu. Proses pertemuan kesadaran dengan realitas kemudian menghasilkan kesadaran baru yang lebih tinggi atau visi, terungkap

³ May, Rollo, *The Courage to Create*, Bantam Books, USA, 1980 hal.74

⁴ Scoot, Wilbur, Ed., *Five Approaches of Literary Criticism*, Collier-Macmillan Publishers, London, 1962, hal 71.

⁵ Barret, William, *Irrational Man, A Study in Existential Philosophy*, A Doubleday Anchor Book, Doubleday & Co. Inc. NY. 1962, hal.29.

⁶ Prabhavanda, wami dan Frederick "anchester (Trsltrs), *The Upanishads*, The New American Library, New York, 1960, hal. 26.

pula pada arsitektur Borobudur. Candi Borobudur tidak semata-mata menjadi tempat umat Budha melakukan upacara keagamaan, melainkan juga merupakan pengungkap dari visi buddhistis tentang keberadaan manusia di alam semesta ini. Visi ini tidak dapat dipisahkan dengan pengalaman Siddharta Gautama sendiri selaku pendiri agama tersebut. Pada awalnya Siddharta Gautama berhadapan dengan realitas hidup manusia, yang setelah melahirkan menderitanya, menjadi tua dan mati. Apa artinya dari semua ini? Kalau begitu, untuk apa manusia hidup? Pada saat menghadapi pertanyaan seperti itulah Siddharta Gautama masuk ke dalam kekosongan eksistensial (Bandingkan dengan saat Bima memasuki laut). Bertahun-tahun Siddharta Gautama bergulat dengan realitas itu, hingga pada akhirnya di bawah pohon Bodhi di kota Gaya, beliau mendapat kecerahan dan menjadi Buddha. Kecerahan itu adalah hasil pergulatan antara kesadaran dengan realitas, dengan demikian, kecerahan itu tak lain daripada visi buddhistis tentang keberadaan manusia di alam semesta ini. Visi ini diungkapkan pada arsitektur candi Borobudur, tidak saja melalui relief riwayat hidup sang Buddha, tapi juga pada jumlah gerbang yang empat dan tingkat yang delapan, serta pada bentuk patung-patung Buddha sendiri. Pada tingkat bawah kita menemukan patung Budha yang terbuka, makin tinggi patung-patung itu semakin tertutup dan pada puncak candi Buddha tak tampak lagi. Ini adalah lambang yang sangat kaya, karena dapat mengarahkan kesadaran kita kepada Nirwana (padanan Brahmana dalam agama Hindu) dan pada kekosongan eksistensial (existential void) yang pernah dihadapi Siddharta Gautama ketika beliau menemukan kenyataan bahwa manusia sakit, menjadi tua dan mati⁷.

Dari dua contoh di atas, diharapkan menjadi jelaslah apa yang dimaksud dengan visi; namun di samping itu, diharapkan menjadi jelas pula bahwa di dalam proses kreatif tidak hanya dua pihak yang terlibat, melainkan tiga. Tidak hanya kesadaran (manusia) dan realitas, melainkan juga dengan medium atau media. Dalam contoh Dewaruci sebagai karya sastra, terlibat bahasa sebagai medium; di dalam contoh Candi Borobudur terlibat batu yang membuka kemungkinan bagi ruang, bentuk dan irama. Unsur ketiga ini, yaitu medium atau media, menempati kedudukan mutlak. Hanya melalui medium atau media itulah visi dapat terungkap. Lebih dari pada itu, medium tidak sekedar alat atau pembantu seniman di dalam mengungkapkan visi, sampai batas tertentu medium atau media menentukan sifat visi. Di dalam proses kreatif, medium atau media bukanlah unsur yang mati dan pasif. Medium atau media memiliki dinamika sendiri yang menentukan hasil akhir. Di samping itu, dalam proses kreatif, visi tidak lahir sebelum seniman menghadapi medium. Pada kenyataannya, secara bertahap visi muncul selagi dan selama seniman bergulat dengan medium atau medianya.

Maka dapat pulalah disimpulkan bahwa proses kreatif merupakan pertemuan dan pergulatan ganda, yaitu antara kesadaran manusia dengan realitas di satu sisi dan kesadaran dan keterampilan manusia dengan medium atau media di sisi lain. Kedua

⁷ M. Sastrapratedja, Ed., *Manusia Multidimensional*, Gramedia, Jakarta, 1982, hal.61.

peristiwa pertemuan dan pergumulan. Ini sama pentingnya dan terjadi baik secara serempak atau bergiliran.

Pada dasarnya, tujuan pengolahan manusia terhadap medium atau media adalah pemilihan, pembentukan dan penyusunan medium atau media itu agar medium atau media itu menjadi lambang-lambang. Dalam Dewaruci, Bima adalah lambang setiap manusia yang berhadapan dengan masalah eksistensinya dan merindukan jawaban. Kedalaman samudra dapat ditafsirkan sebagai jiwanya sendiri, sedang naga adalah hawa nafsunya. Dewaruci sendiri, seperti telah disinggung, dapat ditafsirkan sebagai Atman yang sekaligus Brahmana. Sedang persatuan Bima-Dewaruci adalah persatuan antara Atman-Brahman atau Manunggaling Kawula-Gusti, dan lain-lain sebagainya. Lambang-lambang tersebut memiliki hubungan struktural satu sama lainnya dan secara bersama-sama dan saling menunjang mengungkapkan pengalaman yang lengkap, serasi, bulat dan utuh, dengan kata lain, visi itu.

Telah disinggung di atas, bahwa di dalam proses kreatif sang seniman tidak hanya mengarahkan daya pikirannya, akan tetap sekaligus perasaan dan daya-khayalnya. Dengan demikian, sebenarnya setiap lambang dan keseluruhan lambang-lambang yang terdapat dalam suatu karya seni tidak dapat ditafsirkan secara rasional. Lambang-lambang itu senantiasa lebih kaya dari tafsiran intelektual terhadapnya. Tafsiran intelektual terhadap suatu lambang bersifat satu-hari, sedangkan lambang memiliki banyak-arti atau polivalent⁸. Walaupun begitu, tafsiran intelektual bukan tidak bermanfaat. Tafsiran intelektual terhadap suatu karya seni merupakan salah satu cara yang dapat dipergunakan dalam rangka memperkuat kepekaan seseorang terhadap visi seniman.

Proses Kreatif dan Implikasinya dalam Pendidikan Kesenian

Pendidikan ilmiah mengenai kesenian adalah pembinaan kemampuan pemahaman konseptual terhadap berbagai segi kesenian. Dalam pendidikan seperti itu, para siswa diberi pengetahuan dan dilatih bagaimana caranya memuat konsep-konsep dan generalisasi tentang berbagai gejala kesenian. Konsep-konsep dan generalisasi ini kemudian akan dapat dipergunakan para siswa untuk berbagai keperluan, seperti usaha penyelamatan, perawatan dan pelestarian khazanah kesenian yang ada, pewarisannya kepada generasi-generasi yang kemudian dan pengembangannya dalam bentuk penciptaan karya-karya baru, baik yang bertolak dari kesenian tradisional maupun yang tidak.

Hubungan antara pendidikan ilmiah tentang kesenian dan pengembangan kesenian dalam bentuk penciptaan karya-karya baru dengan kata lain dengan proses kreatif, memang mengandung beberapa persoalan. Di antaranya, pertama, ada pendapat yang menyatakan bahwa seni tidak dapat dipelajari secara ilmiah, dengan kata lain, kita

⁸ Puspowardojo, Surjanto dan K. Bertens, *Sekitar Manusia*, Gramedia, Jakarta, 1979, hal 100.

tidak dapat membuat konsep-konsep dan membuat generalisasi tentang kesenian. Pendapat ini sebenarnya timbul akibat kerancuan dengan pendapat lain yang menyatakan bahwa tafsiran intelektual (rasional, ilmiah) mengenai karya seni tidak merupakan penghayatan yang lengkap. Kalau pendapat yang kedua ini dapat di terima, yang pertama adalah keliru. Selama suatu gejala dapat kita alami secara empiris, maka gejala itu dapat didekati dengan metode ilmiah dan dengan demikian kita dapat membuat konsep-konsep dan generalisasi tentangnya. Sedang kesenian sebagai gejala adalah benar-benar empiris. Kedua, sering kali kita mendengar pendapat bahwa seniman itu dilahirkan dan tidak dibuat (dididik); dengan kata lain, kreatifitas adalah masalah bakat dan bukan masalah pendidikan atau latihan. Pendapat inipun tidaklah kuat. Bakat ada hubungannya dengan susunan syaraf seseorang. Namun tidaklah berarti bahwa kalau seseorang berbakat ia pun akan kreatif. Kreativitas membutuhkan hal-hal lain di samping susunan syaraf tertentu. Kreativitas membutuhkan pergumulan dengan realitas yang telah diuraikan pada bagian awal tulisan ini. Itulah sebabnya kita sering mendengar tentang adanya bakat terpendam. Memang, kita mengenal bakat besar yang bergabung dengan kreativitas yang hebat, seperti pada Picasso. Namun kita pun mengenal bakat besar dengan kreativitas rendah, misalnya Scott Fitzgerald. Sebaliknya kita mengenal “jenius tanpa bakat” pada seorang yang memiliki kreativitas semangat tinggi seperti novelis Thomas Wolfe⁹. Pandangan demikian, masalah pokok yang berhubungan dengan pendidikan kesenian (formal) dan proses kreatif yang terletak pada pertanyaan sebagai berikut: Bagaimanakah agar pendidikan kesenian yang formal dan ilmiah dapat membangkitkan kreativitas pada mahasiswa? Dengan kata lain, bagaimanakah agar pendidikan kesenian yang formal dan ilmiah dapat di satu pihak mendorong mahasiswa untuk bergumul dengan realitas di sekelilingnya dan di pihak lain terampil di dalam memilih, mengolah dan menyusun lambang-lambang sebagai mengungkap visinya?

Pendidikan yang demikian, di antara lain-lainnya, harus dilengkapi dengan kurikulum yang memiliki sifat-sifat yang sesuai. Pertama, kurikulum itu harus memberi kesempatan yang memadai kepada para mahasiswa untuk memiliki kepekaan terhadap karya-karya seni, dengan kata lain, memberi kemampuan kepada mereka untuk dapat menerima visi yang terkandung di dalam karya-karya itu. Sudah disinggung di atas, secara tak langsung, bahwa tafsiran intelektual terhadap lambang dan karya seni secara keseluruhan, hanya memiliki satu arti, sedang lambang dan karya seni secara keseluruhan adalah polivalent. Peka terhadap karya seni adalah peka terhadap polivensi ini. Di samping itu, karena karya seni bukan semata-mata karya intelektual, mahasiswa harus menjadi sama pekanya baik terhadap pikiran, perasaan maupun dayakhayal seniman. Apresiasi yang penuh inilah yang pertama-tama harus dapat dibina oleh pendidikan kesenian, baik yang non-formal dan non-ilmiah, baik yang formal dan ilmiah. Kedua, setelah kepekaan itu tumbuh dan berkembang, kurikulum itu mulai membina kemampuan mendekati kesenian secara intelektual – yaitu kemampuan

⁹ May, Rollo, *The Courage to Create*, Bantam Books, USA, 1980, hal.47

membuat konsep-konsep dan generalisasi tentang berbagai gejala kesenian, serta kemampuannya memilih, mengolah dan menyusun lambang-lambang sesuai dengan bidang kesenian yang mereka pelajari. Pembinaan kemampuan intelektual akan menuntut banyak waktu dan kesempatan untuk berlatih dan berpraktek. Kurikulum yang memiliki kedua sifat itu akan membuka kesempatan kepada para mahasiswa untuk banyak menonton atau mengunjungi pameran-pameran, melakukan lokakarya, diskusi, seminar, simposium dan sebagainya, dan berlatih serta melakukan pentas-studi. Tentu saja di samping berada dikelas untuk menghadiri kuliah-kuliah. Ketiga, dan sifat inilah yang sering dilupakan, kurikulum itu harus membina kepekaan para mahasiswa kepada realitas kehidupan dengan segala masalahnya. Kalau sifat ini dipenuhi, kurikulum itu akan memberikan kesempatan kepada masiswa kesenian untuk memahami, membahas dan membuat konsep-konsep tentang berbagai segi kehidupan umumnya. Dengan kata lain, kurikulum itu tidak hanya akan melahirkan manusia yang berpengetahuan dan berketerampilan di dalam cabang-cabang kesenian tertentu, akan tetapi juga melahirkan manusia yang siap hidup sebagai manusia yang utuh, sebagai pribadi yang mandiri dan warga masyarakat yang giat berperan-serta. Hanya pribadi-pribadi yang demikian yang akan mendapat kesempatan terlibat dan bergumul dengan realitas, dan hanya mereka yang akan mendapat kesempatan menjadi seniman kreatif.

Tuntutan untuk adanya kurikulum yang demikian itu tentu saja mendorong kita untuk memikirkan kembali dan melakukan penyesuaian-penyesuaian dalam kurikulum akademi-akademi dan institut seni yang ada. Satu di antara pemikiran kembali dan penyesuaian itu hendaknya menyangkut mata-mata kuliah umum, yaitu Filsafat, Psikologi, Antropologi, Sosiologi, Pancasila dan Agama. Mata-mata kuliah inilah yang diharapkan akan membina kepekaan para mahasiswa kepada realitas. Sampai dimanakah mata-mata kuliah itu telah memenuhi fungsinya sebagai pembuka kepekaan itu? Pertanyaan ini sudah barang tentu tidak dapat dijawab di dalam forum sarasehan ini. Akademi-akademi dan institut senilah yang harus menjawabnya dan melakukan pengolahan dan penyesuaian di dalam forum-forum lain yang lebih sesuai.

Agustus, 21 Agustus 1984