

**KAJIAN EKSPLORASI MEDIA
KARYA FX HARSONO**



PENGKAJIAN

oleh:

Dimas Ragil Rahaditya Irsan

NIM 1612709021

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2023**

**KAJIAN EKSPLORASI MEDIA
KARYA FX HARSONO**



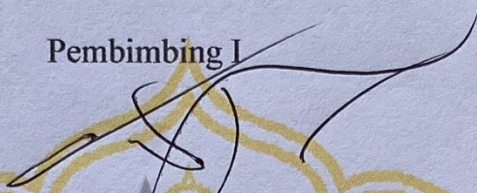
**Dimas Ragil Rahaditya Irsan
NIM 1612709021**

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Seni Rupa Murni
2023

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

KAJIAN EXPLORASI MEDIA KARYA FX HARSONO diajukan oleh Dimas Ragil Rahaditya Irsan, NIM 1612709021, Program Studi S-1 Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (kode Prodi: 90201), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 15 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


Deni Junaedi, S.Sn., M.A.

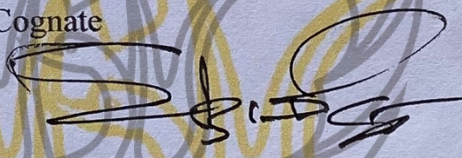
NIP 19730621 210604 1 001/ NIDN 0021067305

Pembimbing II


Lutse Lambert Daniel Morin, S.Sn., M.Sn.

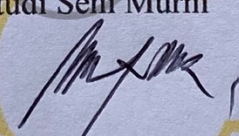
NIP 14761007 200604 1 001/ NIDN 0007107604

Cognate


Prof. Dr. M Agus Burhan, M.Hum.


NIP 19600408 198601 1 001/ NIDN 0008036003

Ketua Jurusan/Program
Studi Seni Murni


Dr. Miftahul Munir, M. Hum.

NIP 19760104 200912 1 001/ NIDN 0004017605

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Prof. Dr. Drs. Timbul Raharjo, M. Hum.

NIP 19691108 199303 1 001/ NIDN 0008116906

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Dimas Ragil Rahaditya Irsan

NIM : 1612709021

Jurusan : Seni Rupa Murni

Fakultas : Seni Rupa ISI Yogyakarta

Judul Tugas Akhir : Kajian Eksplorasi Media Karya FX Harsono

Menyatakan dengan bahwa laporan dan karya Tugas Akhir yang berjudul “Kajian Eksplorasi Media Karya FX Harsono” ini adalah sepenuhnya hasil pekerjaan saya sendiri. Laporan ini dibuat berdasarkan rasa penasarannya terhadap suatu topik, dan tidak berisikan tulisan yang dituliskan orang lain kecuali tulisan dari buku yang telah dikutip dengan tata cara penulisan yang sesuai sebagai referensi pendukung. Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tidak ada paksaan dari pihak manapun. Bilamana terdapat ketidaksesuaian pada pernyataan ini, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

15 Juni 2023



SEPLUH RIBU RUPIAH
10000
TOL.
METERAL
TEMPEL
84153AKX274330274

Dimas Ragil Rahaditya Irsan

NIM 1612709021



KATA PENGANTAR & TERIMA KASIH

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas nikmat dan kasihnya yang diberikan sampai hari ini, sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir Kajian Eksplorasi Media Karya FX Harsono. Tugas akhir ini sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana seni pada Program Studi Seni Murni, Jurusan Lukis, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tugas Akhir ini menjadi mata kuliah terakhir untuk menerapkan ilmu-ilmu yang sudah dipelajari selama perkuliahan. Tidak lupa mengucapkan banyak terima kasih atas bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Berkat bantuan dan dukungan berbagai pihak, penciptaan Tugas Akhir Pengkajian tersebut dapat terwujud hingga dituliskannya kata pengantar ini. Ucapan terima kasih ini ditujukan kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Bapak Deni Junaedi S.Sn., M.A. selaku Dosen Pembimbing I.
3. Bapak Lutse Lambert Daniel Morin S.Sn., M.A. selaku Dosen Pembimbing II.
4. Bapak Prof. Dr. Mukhamad Agus Burhan, M.Hum. selaku Cognate.
5. Bapak Prof. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.
6. Bapak Prof. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.
7. Bapak Dr. Miftahul Munir, M.Hum. selaku Ketua Jurusan Seni Murni.
8. Bu Nadiyah Tunikmah S.Sn., M.A. selaku Dosen Wali.
9. Seluruh Dosen, Staf dan Karyawan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta.
10. Dosen Yang membantu skripsi ini, Pak Bambang Toko, Bu Nadiyah
11. Orang Tua tercinta,
12. Keluarga, untuk selalu mendoakan
13. FX Harsono, Sebagai narasumber utama dalam skripsi ini
14. Anaya, Gintang, Kanosena, Ruthy, Triomeirendy, Sudah membantu memberi masukan.

15. Bedeng Akademi Sub Culture and Associate, Kanosena, Cipon, Wak Gito, Irmas, Kutch, Gadul, Doni, Gobi, Riri, Alwan dan Teman-Teman lainnya yang menjadi tempat tukar pikiran
16. Komunal Creative sudah membantu banyak, Rio, Dapot, bang Tob, Epang
17. Kopaja, banyak ga bisa disebutin satu satu
18. Mba Nia dan Mas Pras yang sudah direpotkan malam-malam untuk bertanya tanya
19. Seluruh angkatan 2016, sudah menjadi teman tukar pikiran
20. Bu marda, Jadi dosen dadakan
21. Trio Dumb, Anaya, Putri, akhirnya saya terakhir
22. Mahmudi, Rahmat, Sandi, Bang Ojan, Agus, Tilarso, Ply, Farid, jadi tempat saya gaje stres
23. Tantrum and Friends and associate, Wildan, Raha, Kanda, Juna, Monica, Danti, Elfa, Bagus, Seta dan banyaak
24. Noficca Aura Gatra Putri, ya gitu deh
25. Semua teman-teman dan pihak-pihak yang sudah membantu.

Masih banyak kekurangan dalam Laporan Skripsi ini. Kritik dan saran dengan senang hati diterima, untuk perbaikan di masa berikutnya. Semoga Laporan Skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada semuanya,

Yogyakarta, 25 Juni 2023

Dimas Ragil Rahaditya Irsan

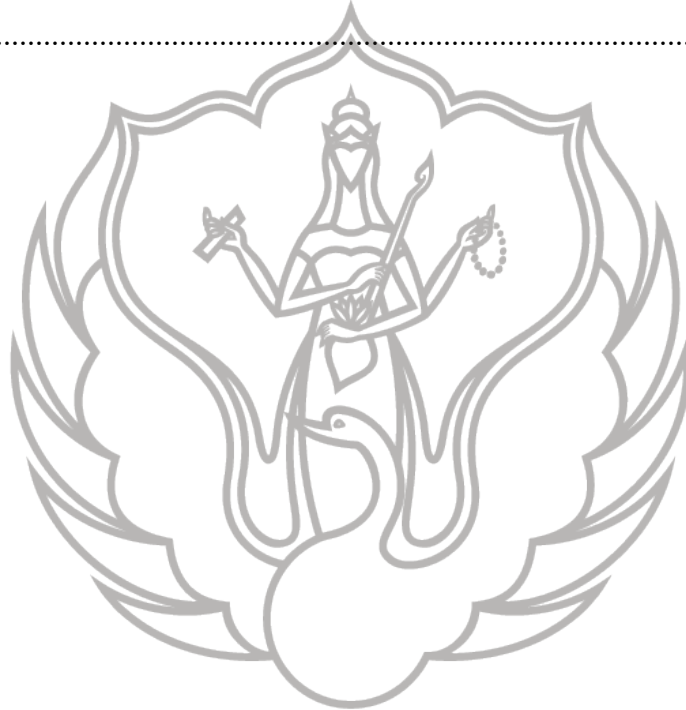
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
LEMBAR PENGESAHAN	II
SURAT PERNYATAAN	III
KATA PENGANTAR & TERIMA KASIH	V
DAFTAR ISI.....	VII
DAFTAR TABEL.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	X
DAFTAR LAMPIRAN	XII
ABSTRAK	XIII
ABSTRACT	XIV
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. RUMUSAN MASALAH.....	5
C. TUJUAN DAN MANFAAT	5
1. Tujuan	5
2. Manfaat	6
D. METODE PENELITIAN	6
1. Metode Pendekatan	6
2. Populasi dan Sampel	7
3. Metode Pengumpulan Data	8
4. Metode Analisis Data	9
5. Skema Penelitian	10
BAB II	11
LANDASAN TEORI.....	11

A. TINJAUAN TENTANG SENI.....	11
1. Seni Sebagai Media Berkomunikasi	12
2. Proses Kreatif.....	14
B. TINJAUAN EKSPLORASI MEDIA	17
1. Eksplorasi Media.....	19
2. Intermedia	30
3. Intermedia dan Konsep Teori Media.....	37
C. FX HARSONO DAN GSRB.....	39
D. TINJAUAN PUSAKA	43
BAB III.....	46
PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA.....	46
A. PENYAJIAN DATA.....	46
1. FX Harsono	46
2. Tiga Era.....	49
3. Objek Karya Penelitian.....	52
B. ANALISIS DATA.....	58
1. Karya.....	58
2. Perkembangan Intermedia Tiga Era.....	79
BAB IV	82
KESIMPULAN DAN SARAN	82
A. KESIMPULAN	82
B. SARAN	84
DAFTAR PUSTAKA	85

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Skema Penelitian.....	10
Tabel 2. 1 Skema Proses Kreatif.....	17
Tabel 2. 2 Dick Higgins, <i>Intermedia Chart</i> ,	30
Tabel 3. 1 Daftar karya tahun 1970an-1990an, Era Orde baru	53
Tabel 3. 2 Daftar karya awal 2000-an, Era Pencarian Diri	55
Tabel 3. 3 Daftar karya tahun pertengahan 2000an sampai 2022, Era Etnis Tionghoa	56



DAFTAR GAMBAR

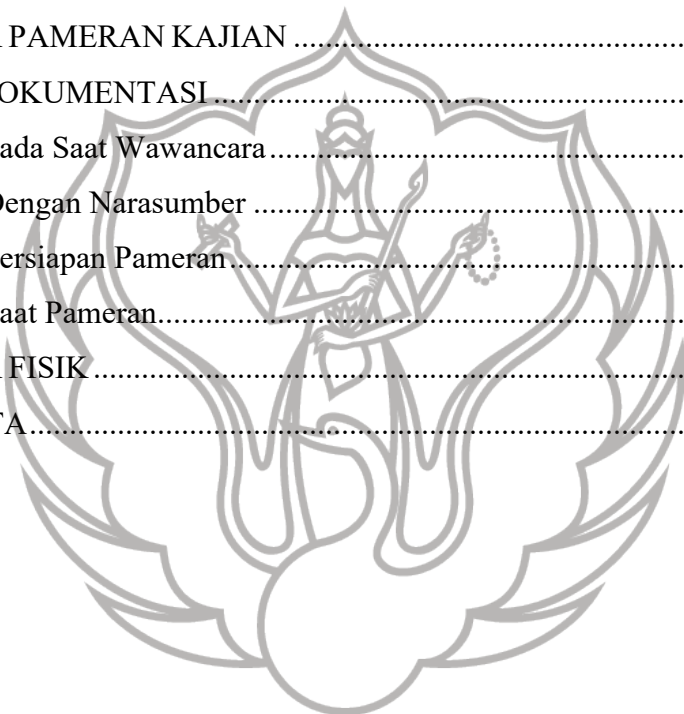
Gambar 1. 1 FX Harsono, <i>Monument of NAMA/Monumen NAMA</i> , 2019	5
Gambar 2. 1 Kurt Schwitters, <i>Untitled</i> , 1966.....	22
Gambar 2. 2 Ade Darmawan.....	23
Gambar 2. 3 Doris Salcedo, <i>1550 Chairs Stacked Between Two City Building</i> , 2002	24
Gambar 2. 4Yoko Ono, <i>Cut Piece</i> , 1964	25
Gambar 2. 5 Nam June Paik, <i>TV-Buddha</i> , 1974	26
Gambar 2. 6 Pablo Picaso, <i>Still Life with Chair Caning</i> , 1912.....	27
Gambar 2. 7 Maurizio Cattelan, <i>Comedian</i> , 2019.....	28
Gambar 2. 8 Anish Kapoor, <i>Leviathan</i> , 2016	29
Gambar 2. 9 Marcel Duchamp, <i>Fountain</i> , 1917	31
Gambar 2. 10 Marcel Duchmap, <i>Bottle Rack</i> , 1914	32
Gambar 2. 11 Dick Higgins, <i>Intermedial Object #1</i> , 1966	34
Gambar 2. 12 Dick Higgins, <i>Some Poetry Intermedia</i> , 1976.....	38
Gambar 2. 13 FX Harsono, <i>Pistol Kerupuk</i> , 2013	42
Gambar 2. 14 FX Harsono, <i>Paling Top 75</i> , 1976.....	43
Gambar 3. 1 Desember Hitam, 1974.....	48
Gambar 3. 2 FX Harsono, (<i>Untitled</i>), 1974	58
Gambar 3. 3 FX Harsono, <i>Kerupuk Pistol</i> , 2013,	60
Gambar 3. 4 FX Harsono, <i>Suara Dalam Bendungan</i> , 1994	62
Gambar 3. 5 FX Harsono, <i>Paling Top 75</i> , 1976.....	64
Gambar 3. 6 FX Harsono, <i>Voice Without Voice</i> , 1998	64
Gambar 3. 7 FX Harsono, <i>Burn Victim</i> , 1998.....	66
Gambar 3. 8 FX Harsono, <i>Burn Victim</i> , 2010.....	67
Gambar 3. 9 FX Harsono, <i>Open Your Mouth</i> , 2008	68
Gambar 3. 10 FX Harsono, <i>Bon Appetit</i> , 2008	69
Gambar 3. 11 FX Harsono, <i>Taste The Pain</i> , 2008	70

Gambar 3. 12 FX Harsono, <i>Rewriting The Erased</i> , 2009	70
Gambar 3. 13 FX Harsono, <i>Rewriting The Erased</i> , 2009	72
Gambar 3. 14 FX Harsono, <i>Rewriting The Erased</i> , 2009	72
Gambar 3. 15 FX Harsono, <i>Writing in The Rain</i> , 2011	73
Gambar 3. 16 FX Harsono, <i>Writing in The Rain</i> , 2017	74
Gambar 3. 17 FX Harsono, <i>Writing in The Rain</i> , 2017	75
Gambar 3. 18 FX Harsono, <i>Monument of Nama</i> , 2019	75
Gambar 3. 19 FX Harsono, <i>Nama Form The Last Survivor</i> , 2019	76
Gambar 3. 20 FX Harsono, <i>Purification</i> , 2019	77
Gambar 3. 21 FX Harsono, <i>Encountered</i> ,2019.....	78



DAFTAR LAMPIRAN

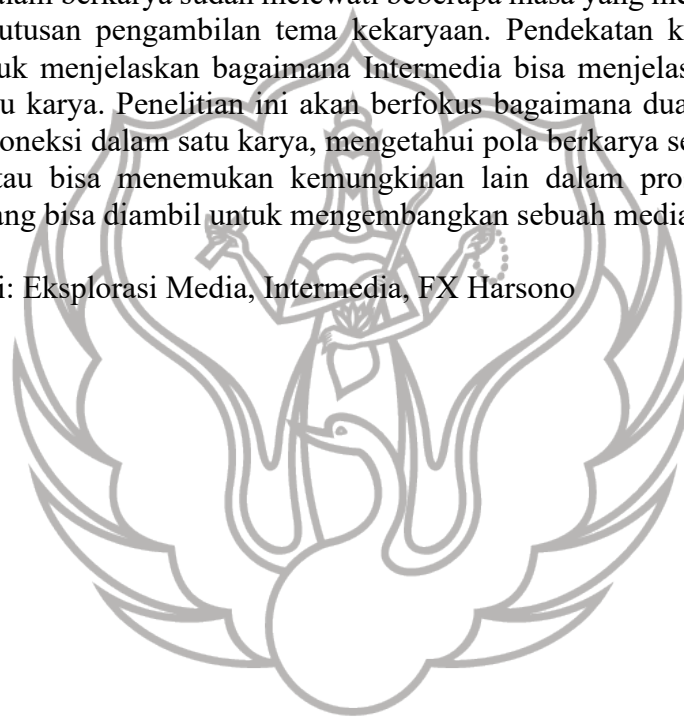
LAMPIRAN.....	89
PENYUSUNAN INFOGRAFIS DAN POSTER	89
Pilihan 1	89
Pilihan 2	90
Pilihan 3	91
INFOGRAFIS	92
Infografis 1	92
Infografis 2	93
POSTER PAMERAN KAJIAN	94
FOTO DOKUMENTASI.....	95
Foto Pada Saat Wawancara.....	95
Foto Dengan Narasumber	96
Foto Persiapan Pameran.....	97
Foto Saat Pameran.....	98
POSTER FISIK.....	99
BIODATA.....	102



ABSTRAK

Eksplorasi media adalah salah satu cara bagaimana seni rupa bisa berkembang hingga sekarang. Dalam hal ini eksplorasi media memiliki banyak pendekatan untuk dapat menjelaskan sebuah maksud dan tujuan dalam karya. Teori Intermedia Dick Higgins teori yang menjelaskan bagaimana hubungan antar media dalam suatu karya. Seperti FX Harsono adalah salah satu seniman kontemporer yang aktif mengeksplorasi media dalam proses kreatif berkarya. FX Harsono juga menjadi salah satu seniman yang membawakan pembaruan dalam seni rupa Indonesia, dengan membawakan cara-cara baru dalam berkarya. FX Harsono membuka pengotakan-pengotakan dalam seni, membuka ruang intermedia lebih bisa berbicara, dengan membawakan bentuk hasil karya jauh lebih longgar. FX Harsono dalam berkarya sudah melewati beberapa masa yang menjadi titik penting dalam keputusan pengambilan tema kekaryaannya. Pendekatan kualitatif-deskriptif dipilih untuk menjelaskan bagaimana Intermedia bisa menjelaskan media-media dalam suatu karya. Penelitian ini akan berfokus bagaimana dua media atau lebih memiliki koneksi dalam satu karya, mengetahui pola berkarya seniman dari masa-kemasa, atau bisa menemukan kemungkinan lain dalam proses berkarya dari seniman yang bisa diambil untuk mengembangkan sebuah media dalam berkarya

Kata Kunci: Eksplorasi Media, Intermedia, FX Harsono



ABSTRACT

Exploration of media is one of the ways through which visual art has evolved until today. In this context, media exploration has various approaches to explain the meaning and purpose within artworks. Dick Higgins' Intermedia Theory explains the relationship between different media in a work. An example of a contemporary artist actively exploring media in the creative process is FX Harsono. FX Harsono has also been instrumental in bringing innovation to Indonesian visual art by introducing new approaches in artistic practice. Harsono opens up possibilities in art, allowing intermedia spaces to have a voice by presenting artworks with a more flexible form. Throughout his career, Harsono has gone through several significant periods that have influenced his choice of artistic themes. A qualitative-descriptive approach is chosen to explain how Intermedia can elucidate the use of different media in artwork. This research will focus on how two or more media are connected within a single artwork, understanding the artist's working patterns over time, and exploring alternative possibilities in the artistic process that can be used to develop media in artistic practice.

Keyword: Media exploration, Intermedia, FX Harsono



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Eksplorasi media dalam seni rupa dunia mengalami perubahan yang signifikan dari masa ke masa. Pola pikir untuk membuat sesuatu eksperimen atau sesuatu yang berbeda sebenarnya sudah mulai muncul sejak era Impresionisme dan mulai berkembang setelah masa *Post Impresionisme*. Pelukis pada zaman itu mulai menggunakan teknik di luar kebiasaan mereka atau keluar dari teknik yang sering digunakan, yaitu dengan menggunakan teknik impresi dalam pembuatan lukisan. Setelah era Impresionisme, gerakan-gerakan dari perkembangan pemikiran ini mulai banyak bermunculan seiring beriringnya zaman ke zaman, seperti Ekspresionisme setelah itu, Kubisme, Dadaisme dan lain sebagainya, era ini adalah era seni *Modern*. Era seni *modern* membuka celah untuk kemunculan pembaharuan dalam pola pikir seni. Sebagai contoh pada masa Dadaisme, para seniman mulai mengeksplorasi media untuk membuat karya menggunakan alat-alat atau benda-benda umum yang bisa ditemukan dalam keseharian, salah satu tujuannya agar konteks yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan tepat saat ditampilkan. Semangat untuk mengeksplorasi karya dengan pemikiran seperti di era Dadaisme juga sampai kepada seniman-seniman di Indonesia, tapi dengan cara yang berbeda.

Pada pertengahan tahun '70-an di Indonesia, muncul pemikiran konsep baru dalam berkarya yang digagas oleh kelompok seniman muda bernama Gerakan Seni Rupa Baru (GSRB). Gerakan tersebut terbentuk sebagai respon kepada para seniman senior dan juri terhadap karya dari beberapa seniman muda pada sebuah kegiatan Pameran Besar Seni Lukis Indonesia (PBLSI) (pameran ini yang kemudian menjadi cikal-bakal Jakarta Biennale). Kelompok seniman muda ini bukan hanya mengkritik hasil dari penjurian PBLSI saja, tapi GSRB hadir karena juga menanggapi adanya kemandekan secara berkarya dan berkonsep dalam seni rupa di Indonesia. Pada saat pameran ini beberapa seniman dari kelompok ini menampilkan karya-karya di luar lukis, grafis dan, patung, menampilkan bentuk lain dalam karyanya, akan tetapi karya mereka

dianggap remeh temeh, main-main dan tidak serius dalam berkarya karya mereka dipandang sebelah mata oleh para seniman senior dan juri pada waktu itu. Pada tanggal 31 Desember 1974, kelompok seniman muda tersebut merespon dengan mengeluarkan sebuah pernyataan sikap untuk menanggapi persoalan ini, yang kemudian dikenal sebagai peristiwa Desember Hitam. Setelah peristiwa ini kelompok GSRB baru terbentuk. Anggota GSRB pada tahun 1975 mengadakan pameran berjudul Pameran Seni Rupa Baru setelah terjadinya pernyataan Desember Hitam. Pada pameran tersebut, mereka menampilkan karya dengan konsep-konsep berkesenian baru. Bentuk karya yang ditampilkan diantaranya patung, lukisan, dan instalasi dari menggunakan bahan dari alat-alat sehari-hari dan benda-benda di lingkungan sekitar. Seniman GSRB kebanyakan juga menampilkan karya *Found Object* sebagai bentuk baru dalam proses pengkaryaan mereka.

Found Object sebenarnya sudah diperkenalkan oleh Marcel Duchamp dan kawan-kawannya pada tahun 1922. Pada saat itu, sebutan untuk karya dengan menggunakan benda sehari-hari disebut *Readymade Art*. Setelah era itu, gagasan baru dalam pembuatan karya banyak bermunculan, mulai dari *Conceptual Art*, *Performance Art*, *Happening Art* dan masih banyak lainnya. Pada era dadaisme ada kelompok yang mempunyai pemikiran yang sama seperti GSRB, kelompok yang menamakan diri Fluxus, sekelompok seniman yang melepas kaidah-kaidah seni tradisional. Mereka membuat arti kata seni menjadi luas dengan meniadakan konsep antara mana yang disebut seni dan mana yang bukan seni. Fluxus membuka kemungkinan untuk seniman menggunakan media sebebas-bebasnya dalam berkarya. Konsep *Intermedia* kemudian lahir dari pemikiran untuk menanggapi fenomena Fluxus ini, konsep pemikiran ini hadir dari salah satu seniman di kelompok ini, Dick Higgins. Dick Higgins menggunakan *terms* tersebut untuk menjelaskan karya seni yang secara konsep diciptakan berada di antara dua atau lebih media yang telah dikenal. *Intermedia* di masa seni rupa kontemporer sekarang adalah hal yang sangat mudah ditemui di pameran-pameran, banyak seniman yang mengeksplorasi batasan sebuah media dalam bentuk seni lain, seniman juga menggunakan *terms* ini untuk mendeskripsikan karya-karya mereka, Konsep

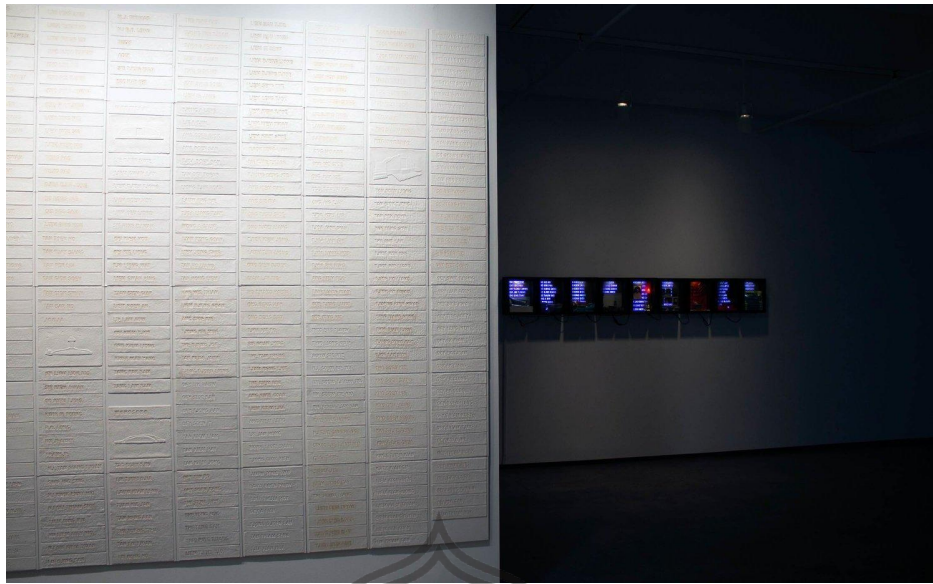
dasar Intermedia dapat menjelaskan bagaimana seniman kontemporer menggunakan ragam media seni untuk menciptakan karya yang mengeksplorasi hubungan antara dua media atau lebih.

Salah satu eksponen dari GSRB yaitu FX Harsono, menampilkan karya dengan konsep pembaharuan yang dibawakan oleh kelompok tersebut. FX Harsono tergabung dalam Gerakan Seni Rupa baru dari tahun 1975 dan aktif mengikuti pameran yang diinisiasi oleh GSRB hingga pameran terakhir mereka di tahun 1988. FX Harsono aktif menyuarakan isu kemanusiaan pada era *Orde Baru*, dengan menggunakan benda-benda yang ditemukan di sekitar rumah untuk berkarya, beliau mentransfer persoalan tersebut menjadi sebuah karya seni. FX Harsono mulai aktif berkarya sebagai seniman sejak ia masih menjadi mahasiswa di sekitar tahun '70-an. Pada era tersebut, karya-karya dengan media di luar seni lukis, grafis dan patung jarang terlihat dalam pameran-pameran di Indonesia. Kala itu, para seniman masih membuat karya dengan cara “Seni Rupa Lama” (menurut 5 “Jurus Gerakan Seni Rupa Baru”, seni lukis, grafis, dan patung dikategorikan sebagai *Seni Rupa Lama*—dan masih banyak yang mengutamakan keindahan objek, seperti pemandangan alam, objek bunga, dan potrait, dan lain sebagainya).

FX Harsono menempuh pendidikan seni di ASRI (Akademi Seni Rupa Indonesia) Yogyakarta. Selama belajar di ASRI, beliau memulai mengeksplorasi bentuk baru dalam proses berkeseniannya. Beliau adalah salah satu seniman yang aktif dalam menggunakan media-media baru dalam proses pengkaryaan. Media yang dimaksud adalah benda-benda dan teknik yang dipilih dalam proses pembuatan karyanya. Bentuk eksplorasinya dimulai dari lukisan geometri hingga kemudian mencoba menggunakan *performing arts* dalam karyanya. Dalam karyanya, beliau konsisten menampilkan beberapa media dan teknik seperti *Found Object* yang ditemukan saat meriset sebuah tema, seperti lilin, mainan, foto, objek, dan lain-lain, *Video Art*. FX Harsono dapat mempertahankan konsistensinya hingga saat ini. Terdapat kebiasaan menarik dalam perkembangan media yang dipilih FX Harsono dari tahun ke tahun.

FX Harsono seiring jalanya waktu mengubah tema dan juga media karyanya. Karya FX Harsono pada masa Orde Baru bermuatan kritik terhadap pemerintah, pada masa orde baru berakhir, beliau mulai mempertanyakan identitas diri, dan mengangkat persoalan persoalan diri FX Harsono dalam karyanya . FX Harsono pada saat ini mengangkat karya bertema etnis Tionghoa yang tinggal di Indonesia. Tema ini diambil lantaran ia mempertanyakan identitas dirinya sebagai warga Indonesia dengan keturunan etnis Tionghoa dan Jawa. Dari semenjak menempuh pendidikan di ASRI, FX Harsono membuat karya-karya yang mengubah perspektif seni rupa di Indonesia. Pemilihan benda dan media ditampilkan pada karyanya yang berjudul “*What Would You Do if These Crackers were Real Pistols?*” (1977–2019). Karya tersebut menampilkan tumpukan kerupuk berbentuk pistol: meja, dan juga *notebook* untuk direspon pengunjung. FX Harsono melalui karya tersebut mendekonstruksi makna dan bentuk sebuah benda menjadi narasi yang ingin disampaikan dan pada karya-karya lainnya FX Harsono sering mengeksplorasi dua media antar disiplin seni dalam kesatuan karyanya seperti pada karya “*Burn Victim*” (1998) dan hingga saat ini FX Harsono tetap konsisten menggabungkan dua media dalam satu kesatuan karya.

Penulis juga pernah bekerja untuk FX Harsono dalam pembuatan salah satu karyanya. Saat membantu proses pembuatan karya, penulis mulai tertarik dengan bagaimana FX Harsono memilih dan kemudian menggunakan media atau benda-benda dalam proses berkeseniannya. Pengalaman tersebut adalah salah satu alasan penulis untuk menjadikan karya-karya FX Harsono menjadi sumber dari penelitian ini. Penulis ingin mengetahui perubahan proses cara berkarya dan bagaimana FX Harsono mengeksplorasi benda dan media yang akan digunakan dalam berkarya.



Gambar 1. 1 FX Harsono, *Monument of NAMA*/Monumen NAMA, 2019
 Cetakan Kertas Daur Ulang dipasang di atas Alumunium
 26.5 x 37.5 cm (per kertas)
 230 cm x 1173 cm (keseluruhan instalasi)
 (sumber : Katalog Pameran Nama)

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini meliputi hal-hal sebagai berikut:

1. Bagaimana proses FX Harsono menentukan sebuah media untuk dijadikan karya?
2. Apakah perbedaan unsur visual seni Intermedia karya FX Harsono pada tiap era proses kreatifnya?

C. Tujuan Dan Manfaat

1. Tujuan

Penelitian dengan Judul “Kajian Eksplorasi Media Karya FX Harsono” dilakukan dengan tujuan:

- a. Menguraikan bagaimana FX Harsono dalam menentukan pemilihan medium dan media,
- b. Menguraikan dan mengidentifikasi karya Intermedia dalam karya FX Harsono dengan teori Intermedia,

2. Manfaat

Sebagaimana mestinya sebuah karya penelitian ilmiah yang diharapkan menjadi sumber informasi baru tentang objek yang diteliti, dan menambah pemahaman tentang Intermedia dalam karya FX Harsono dan penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat dengan menambah kajian tentang proses berkarya seniman.

D. Metode Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, metode kualitatif adalah metode yang sesuai untuk digunakan dalam penelitian ini. Penelitian dilakukan langsung dengan wawancara kepada narasumber sebagai informan utama dalam karya tulisan ini. Pengambilan data secara kualitatif dirasa masih bisa dilakukan karena narasumber masih dapat dijangkau, dalam artian peneliti dan narasumber tinggal di area yang sama. Seperti yang dikemukakan oleh Moleong dalam *Metode Penelitian Kualitatif* (Moelong, 2011) Metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan kata-kata tertulis atau lisan dari orang ke orang, objek atau peristiwa yang diamati. Dan sumber literasi tentang tema yang diangkat tersedia banyak dan mudah di akses.

Dalam penelitian menggunakan metode yang dapat mempermudah dalam mengumpulkan data secara sistematis. Metode yang akan digunakan meliputi:

1. Metode Pendekatan

Metode pendekatan akan melalui 4 tahap, yaitu:

a. Reduksi Data

Reduksi data atau memilah data dari hasil pengumpulan data. Setelah data dikumpulkan, data kemudian diolah dan disusun sesuai bab yang dibahas untuk menjawab pertanyaan dalam penelitian ini. Mereduksi berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada materi yang penting, dicari tema dan polanya serta menyingkirkan yang tidak perlu. (Sugiyono, 2020, p. 323)

Dalam tahap ini dilakukan penguraian data menjadi 3 bagian, dimulai dari:

- 1) Narasumber,
- 2) Objek penelitian,
- 3) dan Teori penelitian.

b. Penyajian Data

Menjabarkan temuan dari data yang sudah tereduksi agar lebih mudah untuk dianalisa. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flow chart* dan sejenisnya. Dalam hal ini Miles & Huberman (1984) menyatakan, “*The most frequent form of display data for qualitative research data in the past has been narrative text*”. Yang paling sering digunakan menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. (Sugiyono, 2020: 325)

c. Analisis Data

Pada tahap ini analisa dilakukan pada data yang sudah dijabarkan, menggunakan teori atau pemahaman yang sesuai.

d. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan pada hasil analisa yang digabung menjadi satu. Pada bagian ini, temuan lain yang tidak ada kaitannya dengan pertanyaan penelitian dipaparkan juga.

2. Populasi dan Sampel

Populasi dari penelitian ini adalah karya-karya yang telah diciptakan oleh FX Harsono. Sampel dipilih berdasarkan perkembangan karya FX Harsono dari tahun ke tahun. Dalam penelitian ini, karya FX Harsono dan dibagi menjadi tiga era tema.

Penelitian ini, dalam mengambil sampel menggunakan *purposive sampling*. Menggunakan *purposive sampling* untuk menjangkau sebanyak mungkin informasi dari berbagai macam sumber dan bangunannya dengan penilaian demikian tujuannya adalah untuk merinci kekhususan yang ada dalam ramuan konteks yang menarik (Moelong, 2005: 224).

Adapun sampling yang diambil secara selektif dan memilah-milah karena pertimbangan teori yang akan digunakan untuk menganalisa karya-karya yang dianggap memenuhi kriteria. Ciri-ciri *purposive sampling*

- 1) Sementara
- 2) Menglinding seperti bola salju
- 3) Disesuaikan dengan kebutuhan
- 4) dipilih sampai jenuh, *serial selection of sample unit*, Unit sampel yang dipilih semakin terarah sejalan dengan semakin terarahnya fokus penelitian proses ini dinamakan Bodan dan Bliken (Lincoln dan Guba,1985).

3. Metode Pengumpulan Data

Sesuai dengan metode kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini, pengumpulan data, yaitu:

a. Wawancara

Wawancara yang mendalam dengan tujuan memperoleh keterangan tujuan penelitian dengan cara tanya-jawab. Mendapatkan sumber dari orang pertama atau orang ketiga untuk mencari tahu tentang informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Seorang peneliti bekerja dengan informan untuk menghasilkan deskripsi kebudayaan atau untuk mencari informasi secara langsung (Spradley, 2006: 39).

Wawancara dilakukan dengan FX Harsono sebagai narasumber utama untuk mendapatkan informasi langsung. Narasumber lain juga diperlukan untuk mendapatkan informasi yang objektif sehingga dapat dijadikan salah satu acuan untuk membaca karya-karya dari narasumber utama.

b. Observasi

Metode ini melakukan observasi kepada beberapa karya dari berbagai era yang diteliti. Mengamati perubahan benda yang dipakai dari waktu ke waktu, metode ini sangat penting dan menjadi metode kunci dalam penelitian. Sutrisno Hadi (Hadi, 1986) Mengemukakan bahwa,

observasi merupakan suatu proses yang rumit proses yang tersusun dari proses biologis, dan psikologis.

c. Dokumentasi

Merekam wawancara dan mencatat informasi yang diberikan oleh narasumber yang bertujuan untuk mendukung hasil dari kajian ini. Dokumentasi sangat penting karena penelitian ini mengandalkan arsip foto lama untuk proses mengkaji sebuah karya. Dokumentasi juga dilakukan dengan cara memotret narasumber utama, memotret karya dan juga proses wawancara dengan narasumber utama.

d. Studi Kepustakaan Studi kepustakaan

Studi kepustakaan dilakukan dengan membaca literatur yang membahas tentang narasumber dan objek yang diteliti. Kajian tentang teori intermedia dan semiotika juga menjadi bahan untuk mendukung penelitian ini. Selain itu, membaca jurnal, artikel, dan *e-book* juga diperlukan untuk mendukung penelitian ini agar tercapai.

4. Metode Analisis Data

Mengutamakan metode kualitatif serta metode-metode penelitian di atas, akan tetapi, tidak menutup kemungkinan untuk mendapatkan informasi tambahan dari sumber-sumber lain untuk mendukung penelitian ini.

Tahapan yang sudah dilakukan antara lain, menjabarkan data yang sudah didapat dalam wawancara, pembacaan literasi, dan pencarian internet mengenai apa yang dilakukan oleh FX Harsono dalam memproses media dalam pengkaryaan. Setelah itu, memilih beberapa karya yang menggunakan beberapa media dalam karyanya. Kemudian menjabarkan teori yang digunakan untuk mempermudah pemahaman tentang definisi teori yang akan digunakan, lalu mengobservasi karya yang dipilih dan menjelaskan apa saja media yang digunakan, menjelaskan apa hubungan antar media, dan menggunakan teori apa saja yang dapat digunakan dalam membaca karya.

5. Skema Penelitian

Tabel 1. 1 Skema Penelitian

