

Bab IV

Penutup

Sketsa sebagai Estetika Haptik

Penelitian ini berujung pada satu istilah, haptik. Pengalaman haptik inilah yang ditemukan hilang di dunia seni lukis kita. Kalau di zaman Sanento diistilahkan sebagai “greget,” penulis di sini meminjam istilah “haptik.” Dalam istilah ini letaknya “sensasi” ala Deleuzian yang dibedakan tegas dengan representasi.

Sedikit mengulang untuk menjelaskan kembali secara singkat, penulis mengibaratkan pengalaman itu begini: bagaimana mata tidak hanya bisa melihat biru, tapi melihat juga di sana adanya kelam, cemas, dan dingin, misalnya. Ini adalah salah satu pertanyaan besar untuk *painting* sebab ia bersifat “visual” – sedangkan penciptaannya manual. Jadi, relasi antara “tangan” dan “mata” menempati posisi penting dalam *painting*.

Pendek kata, istilah haptik merujuk pada pengalaman estetik, pengalaman visual yang terjadi pada mata, bukan sekadar merujuk pada yang manual “taktikal.” – ia lebih dari sekadar perihal sentuhan tangan pada kanvas, sentuhan fisik, melainkan “pengalaman yang dihasilkan mata ketika ia merasa menjadi tangan.”

Peristiwa itu terjadi dalam sketsa. Estetika haptik mengizinkan kita bicara lebih jauh tentang sketsa, dan implikasi langsungnya dalam peristiwa penciptaan lukisan. Untuk itu, penulis mengambil paradigma estetika Deleuzian yang

“haptik” karena paradigma tersebut membicarakan lukisan dari sudut pandang penciptaan, eksperimentasi, proses kreasi.

Penelitian ini mungkin terkesan mengangkat kembali perihal “*greget*,” “jiwa *ketok*,” atau “*invisible force*” yang kini tampaknya telah dianggap lampau, “ketinggalan zaman,” oleh para seniman kita yang “kontemporer.” Di sini, penulis menegaskan bahwa ini bukan masalah ketinggalan zaman, atau tidak, tapi adanya kenyataan bahwa tubuh juga – bahkan ia yang mula-mula - merekam peristiwa, dan *painting* adalah hasil dari itu. Kenyataan ini yang hilang di jagad seni lukis kita. Karena itu, lewat penelitian ini, penulis bisa mengambil satu kesimpulan besar, sekaligus bisa menjadi awal dari eksplorasi mengenai estetika haptik itu sendiri, yaitu sketsa sebagai estetika haptik.

Kesimpulan besar itu penulis jabarkan sebagai berikut:

- a. Penelitian ini merupakan “*counter*” atas paradigma yang telah lama ada di dunia seni lukis kita, yang berkembang mula-mula pada abad 18, seiring munculnya *Ecole des Beaux Art* di Perancis, bahwa tidak bisa *drawing* berarti tidak bisa *painting*. Paradigma ini menjadi “semangat” akademisi seni waktu itu, hingga saat ini. namun, di Indonesia, kalau mau digali, tradisi seni lukis berasal dari sketsa. Sketsa dan tradisi sanggar, juga seniman otodidak. Dari merekalah kita harus kembali belajar untuk berani menarik garis. Dalam penelitian ini penulis membuktikan bahwa sketsa sebagai bagian yang tak terpisahkan dalam *painting* bisa dijelaskan dengan jembatan “estetika haptik.”

Di sini, sketsa diposisikan sebagai hal yang lebih utama dalam penciptaan seni lukis dibanding drawing, sebab di sana ia mengalami, analogical language. Dan ini yang hilang di seni rupa akademis.

- b. Dalam penelitian ini kita menemukan bahwa sketsa mampu menjadi embrio painting namun tidak semua sketsa – ada “syarat” yang memungkinkan sketsa menjadi “embrio” yaitu zona (a) dan zona (d). Di sanalah letak kekuatan sketsa yang selalu hidup untuk menggerakkan *painting*.
- c. Sketsa merupakan hal penting tidak hanya dalam berkarya seni, khususnya melukis, namun juga bagi pendidikan mental. Dengan mendudukan sketsa tidak sebagai “studi pendahuluan,” ataupun “rancangan awal” melukis, penelitian ini memiliki implikasi dalam bidang pendidikan seni. Sketsa bisa dianggap penting bagi pendidikan mental dalam berkesenian. Penelitian ini diharapkan bisa memberi rekomendasi bagi para mahasiswa seni rupa, khususnya seni lukis, pengajar, dan bagi para kritikus seni. Sketsa dalam konteks penelitian ini menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam hadirnya “greget” lukisan.