

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini berangkat dari dua pertanyaan yang saling berkaitan, bagaimana mengidentifikasi elemen-elemen waktu produktif dalam ekosistem kerja kreatif sebagai konsep penciptaan seni lukis, dan bagaimana metafora visual digunakan untuk merepresentasikan elemen-elemen tersebut ke dalam karya seni lukis. Keduanya kini dapat dijawab berdasarkan seluruh proses yang telah dilalui.

Untuk pertanyaan pertama, identifikasi elemen-elemen waktu produktif dilakukan melalui dua jalur yang saling mengisi, studi pustaka dan angket lapangan. Melalui studi pustaka, teori proses kreatif Wallas (1926) menyediakan kerangka konseptual yang memetakan produktivitas bukan sebagai aktivitas linear, melainkan sebagai siklus yang terdiri dari tahap persiapan, inkubasi, dan iluminasi, yang dalam penelitian ini dioperasionalkan sebagai tiga elemen yaitu eksekusi, pemulihan, dan koneksi. Melalui angket yang melibatkan responden dari ekosistem kerja kreatif, ketiga elemen tersebut terbukti hadir dalam pengalaman nyata, namun dengan ketidakseimbangan yang signifikan, eksekusi mendominasi cara responden mendefinisikan produktivitas secara verbal, sementara pemulihan dan koneksi, meskipun diakui penting dalam data Likert, belum memiliki bahasa yang cukup kuat untuk menamai dirinya sendiri sebagai bagian dari produktivitas. Temuan ini, yang dibaca melalui kerangka representasi Stuart Hall (1997) sebagai gejala *dominant reading* terhadap narasi *hustle culture*, menjadi fondasi konseptual sekaligus justifikasi mengapa representasi alternatif melalui seni lukis diperlukan.

Untuk pertanyaan kedua, representasi ketiga elemen diwujudkan melalui empat karya seni lukis dengan pendekatan surealis figuratif yang dikerjakan menggunakan cat akrilik di atas kanvas. Representasi dibangun di atas kerangka metafora konseptual Lakoff dan Johnson (1980) yang diperdalam oleh Brandl (2023) untuk konteks seni rupa, *source domain* diambil langsung dari asosiasi visual responden dalam angket, kemudian dinegosiasikan melalui proses eksplorasi dan perwujudan di studio. Hasilnya adalah empat karya dengan sistem metafora yang berbeda namun saling berhubungan, “Tumbuh Mengikat” merepresentasikan eksekusi melalui kabel yang tumbuh dari dalam dan perlahan membungkus tubuh figur, “Diam yang Bekerja” merepresentasikan pemulihan melalui figur yang mengapung di permukaan air dengan ruang kosong yang sengaja dipertahankan, “Menjangkau” merepresentasikan koneksi melalui sulur organis yang bergerak keluar dari tubuh figur menuju ruang di sekitarnya, dan “Utuh” merepresentasikan sintesis ketiganya dalam satu komposisi di mana kabel, air, dan sulur hadir bersama dalam satu tubuh tanpa saling menghilangkan.

Implikasi terpenting dari penelitian ini terletak pada dua hal. Pertama, bahwa data angket yang umumnya ditempatkan sebagai instrumen verifikasi ternyata dapat berfungsi sebagai sumber metafora yang hidup apabila diolah melalui kerangka pemetaan yang tepat. Asosiasi visual yang muncul dari jawaban responden bukan hanya mencerminkan cara mereka memahami produktivitas, tetapi juga menyimpan bahasa rupa yang sudah berlaku dalam kesadaran kolektif subjek penelitian. Kedua, bahwa praktik melukis dalam kerangka *Practice Led Research* bukan hanya instrumen untuk mewujudkan konsep yang sudah selesai dirumuskan, melainkan

prosedur inkuiri yang menghasilkan pemahaman baru yang tidak dapat dicapai melalui kajian teoritis semata. Beberapa pemahaman terpenting dalam penelitian ini justru lahir bukan dari meja tulis, melainkan dari dialog langsung dengan material di atas kanvas.

B. Saran

Penelitian ini membuka beberapa arah yang dapat ditelusuri lebih jauh oleh peneliti berikutnya. Pertama, angket dalam penelitian ini dirancang dan disebarkan kepada responden dari ekosistem kerja kreatif secara umum tanpa perbedaan latar belakang yang lebih spesifik. Penelitian berikutnya dapat mempertimbangkan untuk mempersempit fokus populasi, misalnya pada satu jenis pekerjaan kreatif tertentu atau satu rentang usia tertentu, sehingga pola yang muncul dari data lebih spesifik dan metafora visual yang dihasilkan dapat lebih tajam dalam berbicara kepada pengalaman kelompok tersebut.

Kedua, penelitian ini menggunakan pertanyaan proyektif sebagai salah satu instrumen pengumpulan data visual, yaitu meminta responden menggambarkan waktu produktif sebagai bentuk atau visual. Hasilnya terbukti menjadi sumber *source domain* yang sangat relevan. Penelitian berikutnya dapat mengembangkan instrumen ini lebih jauh, misalnya dengan meminta responden membuat sketsa kasar secara langsung daripada hanya mendeskripsikannya secara verbal, sehingga data visual yang diperoleh lebih kaya dan lebih langsung dapat diterjemahkan ke dalam keputusan perancangan.

Ketiga, satu hal yang perlu diantisipasi oleh peneliti berikutnya yang menggunakan pendekatan serupa adalah jarak antara orientasi visual awal yang

dirumuskan dari data dan hasil akhir yang terwujud di kanvas. Dalam penelitian ini, beberapa perubahan paling signifikan terjadi bukan di meja perancangan melainkan di studio, melalui proses yang tidak sepenuhnya dapat direncanakan. Hal ini bukan kelemahan metodologis, melainkan bagian inheren dari *Practice-Led Research*. Namun ia menuntut kedisiplinan dokumentasi yang tinggi: setiap perubahan yang terjadi di atas kanvas perlu dicatat segera, karena ia adalah data yang sama pentingnya dengan data angket. Peneliti yang tidak terbiasa mendokumentasikan proses secara konsisten berisiko kehilangan sebagian dari argumen metodologis yang paling kuat dalam penelitiannya.

Keempat, penelitian ini memilih surealis figuratif sebagai pendekatan visual dengan alasan yang dapat dipertanggungjawabkan secara metodologis. Namun pertanyaan tentang apakah elemen-elemen waktu produktif yang sama dapat direpresentasikan melalui pendekatan visual yang berbeda, misalnya abstrak, ekspresif, atau berbasis teks, tetap terbuka dan layak dieksplorasi. Perbandingan lintas pendekatan tersebut berpotensi menghasilkan pemahaman yang lebih kaya tentang batas dan kemungkinan representasi visual sebagai instrumen riset dalam seni lukis.

DAFTAR PUSTAKA

- Brandl, M. S. (2023). *A Philosophy of Visual Metaphor in Contemporary Art*. Bloomsbury Publishing Plc.
- Dudley, J. A. (2006). *Traversing the boundaries? Art and film in Indonesia with particular reference to Perbatasan/boundaries: Lucia Hartini, paintings from a life—Murdoch University* (Murdoch University). Murdoch University. Diambil dari <https://researchportal.murdoch.edu.au/esploro/outputs/doctoral/Traversing-the-boundaries-Art-and-film/991005540361107891>
- Eddy, F. J. (2019). Potret Kemiskinan sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis. *INVENSI*, 4(1), 15–26. <https://doi.org/10.24821/invensi.v4i1.2661>
- Frayling, C. (1993). *Research in Art and Design*. London: Royal College of Art.
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices* (Repr; The Open University, Ed.). Los Angeles: SAGE Publications, Ltd.
- Hasan, S., & Koning, R. (2019). Conversations and Idea Generation: Evidence from A Field Experiment. *Research Policy*, 48(9), 103811. <https://doi.org/10.1016/j.respol.2019.103811>
- Kandinsky, W. (1946). *Concerning the Spiritual in Art*. New York: Solomon R. Guggenheim Foundation. Diambil dari <http://archive.org/details/onspiritualinart00kand>

Killion, J. P., & Todnem, G. R. (1991). *A Process for Personal Theory Building*. 48(6), 14–16.

Lakoff, G., & Johnson, M. (1980). *Metaphors We Live By*. The University of Chicago Press.

Metris, D., Sulaeman, M., & Wakhidah, E. N. (2024). Hustle Culture: Mencermati Tren Perilaku yang Mendorong Kesuksesan Tanpa Henti. *Al-Kalam : Jurnal Komunikasi, Bisnis, dan Manajemen*, 11(1), 111–131. <https://doi.org/10.31602/al-kalam.v11i1.12053>

Nadhip, M. I. (2024). *Representasi Hustle Culture dalam Album Musik Memorandum Karya Perunggu* (Thesis, Universitas Islam Indonesia). Universitas Islam Indonesia. Diambil dari <https://dspace.uin.ac.id/handle/123456789/54017>

Ritter, S. M., & Dijksterhuis, A. (2014). Creativity—The Unconscious Foundations of The Incubation Period. *Frontiers in Human Neuroscience*, 8. <https://doi.org/10.3389/fnhum.2014.00215>

Saidi, A. I. (2007). Narasi-Narasi Tentang Tubuh dalam Seni Rupa Kontemporer Indonesia Studi atas Karya-Karya Agus Suwage, Arahmaiani, Ivan Sagita, dan IGAK Murniasih. *Journal of Visual Art and Design*, 1(2), 246–259. <https://doi.org/10.5614/itbj.vad.2007.1.2.6>

Schön, D. A. (1983). *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*. New York: Basic Books.

Ulfah, M. N., & Nurdin, M. F. (2022). Hustle Culture: A New Face of Slavery. *Aliansi : Jurnal Politik, Keamanan Dan Hubungan Internasional*, (0), 226–233.
<https://doi.org/10.24198/aliansi.v0i0.43120>

Wallas Graham. (1926). *The Art Of Thought (1926)*. Watts and Co.
Diambil dari <http://archive.org/details/dli.ernet.507402>

