

# Pengetahuan Melalui Penciptaan: Epistemologi Praksis dalam Seni Instalasi *The Cats World* Sebagai Relasi Emosional di Dunia Urban

Anna Sungkar

*anna\_sungkar@yahoo.co.id*

Institut Seni Indonesia Surakarta

## Abstrak

Karya seni tidak hanya sebagai produk estetis, tetapi juga sebagai wujud pemikiran *embodied* yang mampu menyingkap struktur-struktur afektif, sosial, dan eksistensial dalam kehidupan manusia. Gagasan bahwa penciptaan seni merupakan sebuah bentuk *knowing in action* (Schön, 1983), atau *bahkan site of knowledge production* (Bolt, 2007), telah membuka ruang bagi seniman untuk mewujudkan pengalaman kreatifnya sebagai bentuk refleksi epistemologis. Penelitian ini didasarkan atas pengamatan selama mengkurasi karya instalasi *The Cats World* yang diciptakan Syakieb Sungkar selama kurun periode tahun 2024 (perencanaan) dan tahun 2025 (produksi). Dengan mengambil pendekatan *practice-led research*, penulis menelusuri bagaimana intuisi, tubuh, material, dan interaksi publik berkontribusi terhadap terbentuknya epistemologi personal dalam seni.

**Keywords:** embodied, The Cats World, epistemologi praktik seni, practice-led research

## 1. Pendahuluan

Dalam praktik seni kontemporer, posisi seniman tidak lagi terbatas pada pencipta bentuk estetis, tetapi telah berkembang menjadi subjek epistemik — bagaimana seniman menghasilkan pengetahuan melalui proses penciptaan. Gagasan bahwa penciptaan seni merupakan sebuah bentuk *knowing in action* (Schön, 1983), atau *bahkan site of knowledge production* (Bolt, 2007), telah membuka ruang bagi seniman untuk menuliskan pengalaman kreatifnya sebagai bentuk refleksi epistemologis. Di sinilah praktik seni menjelma menjadi metode riset yang sah, bukan sekadar pencatatan proses, melainkan juga refleksi

filosofis tentang bagaimana pengetahuan lahir dari suatu tindakan artistik.

Paper ini merupakan upaya untuk merumuskan epistemologi praktik seni dari seniman Syakieb Sungkar, berdasarkan pengalamannya mencipta karya seni bertema relasi manusia dan hewan peliharaan, khususnya kucing, yang berjudul *The Cats World*. Berangkat dari pengalaman sehari-hari dalam memelihara kucing selama lebih dari lima belas tahun, karya-karya lukisan dan instalasi yang dihasilkan Syakieb Sungkar tidak hanya dimaksudkan sebagai representasi visual, tetapi juga sebagai bentuk pemahaman akan kondisi emosional manusia urban, yang kerap mengalami kesepian dan menemukan hiburan dalam relasi dengan hewan peliharaan. Karya instalasi *The Cats World* ditampilkan di Pos Bloc, Jakarta, dari tanggal 19 Juni sampai 3 Juli 2025 yang kebetulan penulis bertindak sebagai kurator dari karya tersebut.

## 2. Metode Penelitian

Pertanyaan mendasar dalam tulisan ini adalah: bagaimana proses penciptaan seni dapat melahirkan bentuk-bentuk pengetahuan yang tidak bisa direduksi ke dalam bahasa verbal atau teori konseptual semata? Dengan mengambil pendekatan *practice-led research*, penulis menelusuri bagaimana intuisi, tubuh, material, dan interaksi publik berkontribusi terhadap terbentuknya epistemologi personal dalam seni.

Melalui dukungan teori dari Michael Polanyi, Donald Schön, Barbara Bolt, dan Graeme Sullivan, penelitian ini akan menguraikan bagaimana karya seni tidak hanya sebagai produk estetis, tetapi juga sebagai wujud pemikiran *embodied* yang mampu menyingkap

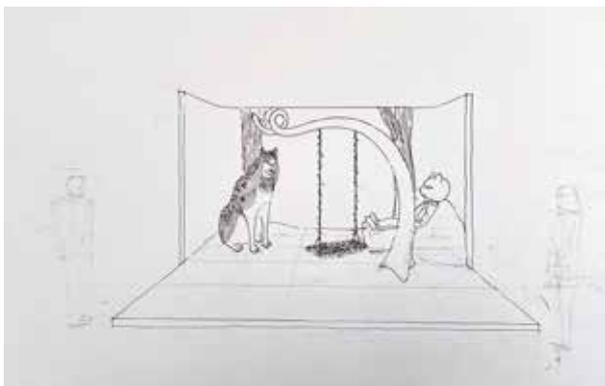
struktur-struktur afektif, sosial, dan eksistensial dalam kehidupan manusia.

### 3. Karya *The Cats World*

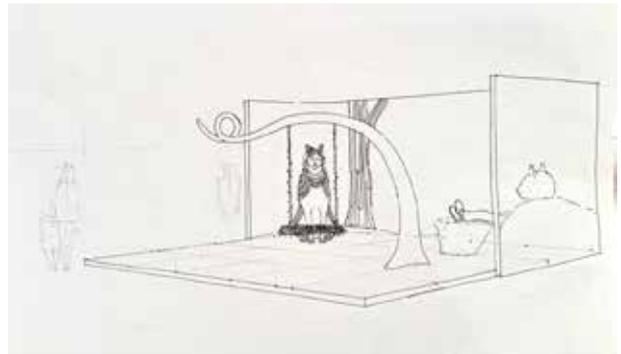
*The Cats World* merupakan karya instalasi dengan luas 4 X 5 m<sup>2</sup> setinggi 3 m. Adapun unsur-unsur dari karya tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Patung *The Queen Cat* setinggi 2 m dengan bahan resin dan finishing cat duco glossy
- b. Patung Manusia Kucing duduk selonjoran setinggi 1 m dengan bahan resin dan finishing cat duco glossy.
- c. Dinding background dengan bahan kayu plywood berbentuk kotak U setinggi 3 m serta lebar dua sisi masing-masing 2 m dan panjang 5 m yang kemudian ditutup oleh mural berbahan kanvas.
- d. Stage (panggung) kayu setinggi 15 cm dengan luas 4 m X 5 m, sebagai base dari karya instalasi tersebut. Stage tersebut kemudian dilapis karpet sintesis berwarna.
- e. Pohon warna-warni yang strukturnya seperti meleleh dengan bahan resin dan finishing cat duco glossy
- f. Ayunan dari besi yang dilapis dengan resin.
- g. Tata lampu.

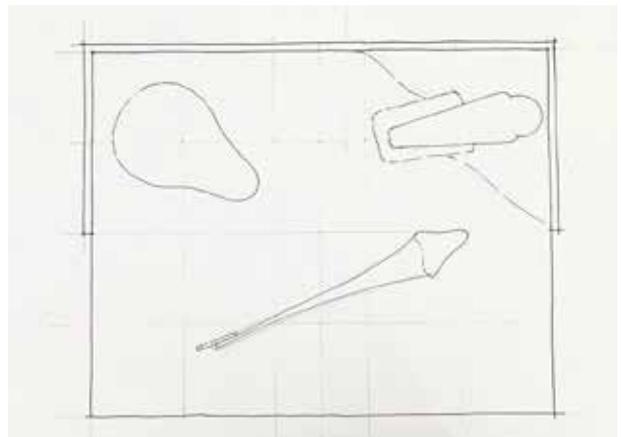
Adapun design dari karya *The Cats World* tertera pada gambar 1, 2, dan 3.



Gambar 1 - Design *The Cats World* - tampak depan, 2024.



Gambar 2 - Design *The Cats World* - tampak samping, 2024.



Gambar 3 - Design *The Cats World* - tampak atas, 2024.

Figur-figur dan suasana dari karya instalasi *The Cats World* didasarkan pada lukisan-lukisan Syakieb Sungkar yang telah dibuat dan dipamerkan sebelumnya di galeri Zen1 dan galeri JDC (Jakarta Design Center), seperti pada gambar 4, 5 dan 6.



Gambar 4 - Syakieb Sungkar, "Nenek sedang Mendongeng", 100 X 100 cm, oil on canvas, 2024.



Gambar 5 - Syakieb Sungkar, "The Cats World: Report to Grandma", 100 X 100 cm, oil on canvas, 2024.



Gambar 6 - Syakieb Sungkar, "Menunggu Bintang Jatuh", 100 X 100 cm, oil on canvas, 2024.

#### 4. Konteks Artistik dan Subjektivitas Kreatif

Sebagai seorang seniman, praktik berkarya Syakieb Sungkar lahir dari pengalaman hidup yang sangat personal dan sehari-hari. Karya-karya seni yang dibuatnya tidak bertolak dari konsep-konsep besar yang abstrak, melainkan dari relasi konkret dan penuh kasih sayang antara manusia dan hewan peliharaan, khususnya kucing. Sejak lebih dari lima belas tahun yang lalu, kucing telah menjadi bagian

dari kehidupan keluarga sang seniman. Dari relasi inilah muncul dorongan untuk mengolah pengalaman afektif itu menjadi medium penciptaan artistik.

Syakieb menggunakan dua media utama dalam praktiknya: lukisan di atas kanvas untuk karya dua dimensi dan resin untuk karya tiga dimensi. Pilihan media ini bukan sekadar teknis, tetapi juga epistemologis. Kanvas memungkinkan eksplorasi emosi dan komposisi secara simbolik, sementara resin memberikan ruang untuk imersi fisik, di mana karya dapat disentuh, dilalui, bahkan dipeluk oleh pengunjung pameran.

Tema yang konsisten muncul dalam karya adalah kesepian, kebutuhan akan afeksi, dan fenomena urban yang memperlihatkan meningkatnya peran hewan peliharaan dalam mengisi kekosongan relasi manusia. Dalam konteks masyarakat modern yang semakin individualistik, kehadiran hewan menjadi penyeimbang emosional. Karya-karya Syakieb mencoba menangkap momen-momen kontemplatif itu: bagaimana kucing tidur di sofa, bagaimana mereka menatap dengan hening, dan bagaimana kehadirannya memberi rasa aman dalam sunyi.



Gambar 7 - Patung "Manusia Kucing Duduk Selonjoran" sebelum proses pengecatan.

Dorongan untuk mencipta lahir dari pemahaman bahwa keindahan dan kehangatan relasi ini layak diabadikan. Dalam pengolahan visualnya, Syakieb tidak berusaha menjadi narator yang menjelaskan, melainkan fasilitator bagi pengalaman estetis yang memungkinkan penonton merasakan ulang dunia afeksi tersebut. Dalam kerangka ini, penciptaan seni tidak dilihat sebagai ekspresi diri semata, tetapi sebagai pencarian bentuk-bentuk pengetahuan yang melekat pada pengalaman hidup.

Sejalan dengan itu, Graeme Sullivan menyatakan bahwa dalam praktik seni, seniman bukan sekadar memproduksi objek, melainkan juga “memproduksi makna dan pengetahuan melalui tindakan kreatifnya”<sup>1</sup>. Dengan demikian, pengalaman sehari-hari bukanlah materi pasif, melainkan ladang epistemik yang dapat dijelajahi melalui penciptaan.

## 5. Teori Pendukung: Praktik sebagai Pengetahuan

Pemikiran modern mengenai seni tidak lagi menempatkan seniman semata sebagai pencipta objek estetis, melainkan sebagai subjek yang menciptakan pengetahuan. Dalam ranah *practice-led research*, penciptaan seni dipandang sebagai aktivitas reflektif yang dapat menghasilkan pemahaman-pemahaman baru yang tak sepenuhnya dapat dijelaskan secara proposisional. Bagian ini membahas kontribusi empat pemikir utama — Michael Polanyi, Donald Schön, Barbara Bolt, dan Graeme Sullivan — dalam mbingkai epistemologi praktik seni.

### 5.1 Michael Polanyi dan Pengetahuan Tak Tersurat (Tacit Knowledge)

Michael Polanyi, seorang filsuf sains, menyatakan bahwa “we can know more than we can tell”<sup>2</sup>. Ia memperkenalkan konsep tacit knowledge — pengetahuan yang tidak dapat sepenuhnya dikodekan atau dijelaskan secara verbal, namun dihayati melalui tindakan, keterampilan, dan pengalaman tubuh. Dalam konteks seni, tacit knowledge mewujud dalam intuisi visual, penguasaan bahan, dan kemampuan membuat keputusan estetis secara spontan.

Dalam pengalaman Syakieb, keputusan untuk menerima tantangan membuat instalasi besar berbahan resin, meskipun belum pernah dilakukan sebelumnya, merupakan contoh keputusan yang dilandasi tacit knowledge. Rasa percaya bahwa tubuh dan intuisi akan mampu menavigasi suatu proses baru ini. Hal ini merupakan wujud pengetahuan yang tidak eksplisit, tetapi inheren dalam pengalaman dan keterampilan sebagai seniman.

Polanyi menyarankan bahwa pengetahuan tidak semata rasional dan objektif; ia tertanam

dalam tubuh dan keterlibatan pribadi (personal knowledge). Seni, sebagai aktivitas embodied, menegaskan bahwa mengetahui adalah tindakan yang melibatkan seluruh keberadaan manusia, bukan sekadar intelek. “The skills of the artist are personal, and cannot be detached from his person. They can only be passed on by example from master to apprentice.”<sup>3</sup>

### 5.2. Donald Schön dan Praktik Reflektif (Reflective Practice)

Donald Schön, dalam bukunya *The Reflective Practitioner* (1983), menjelaskan bahwa para profesional, termasuk seniman, sering kali mengembangkan pemahaman melalui reflection-in-action — yakni berpikir saat bertindak, bukan setelahnya. Dalam kerangka ini, penciptaan seni bukanlah eksekusi atas rencana yang telah mapan, melainkan interaksi dinamis dengan bahan, ide, dan situasi yang berubah.<sup>4</sup>

Ketika Syakieb menyadari bahwa pengecatan resin yang tergesa menyebabkan kerusakan permukaan karya, proses belajar terjadi secara langsung melalui aksi dan revisi. Ini mencerminkan praktik reflektif Schön, di mana tindakan artistik sekaligus menjadi arena berpikir. “In reflection-in-action, doing and thinking are complementary. The practitioner allows himself to experience surprise, puzzlement, or confusion in a situation which he finds uncertain or unique.”<sup>5</sup> Seni, dalam perspektif Schön, adalah sebuah “conversation with the situation”— dimana seniman berdialog dengan bahan, ruang, dan keterbatasan. Proses ini tidak linier, tetapi penuh improvisasi dan penyesuaian.

### 5.3. Barbara Bolt dan Praktik sebagai Penelitian (Practice as Research)

Barbara Bolt memperluas wacana bahwa praktik seni bukan hanya cara mengetahui, tetapi juga cara menghasilkan pengetahuan yang unik. Dalam *Art Beyond Representation* (2004), Bolt menolak pendekatan representasional dalam teori seni yang terlalu berfokus pada “makna” dan “narasi”, serta menekankan pentingnya material thinking — berpikir melalui material, bukan tentang material.

1 Sullivan, Graeme (2005). *Art Practice as Research: Inquiry in the Visual Arts*. Thousand Oaks: SAGE Publications. h. 95

2 Polanyi, Michael. (1966). *The Tacit Dimension*. University of Chicago Press. h. 4.

3 Polanyi, 4

4 Schön, Donald (1983). *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*. Basic Books. h. 68.

5 Schön, 68

Menurut Bolt, praktik artistik menghasilkan “event of knowledge”, di mana seniman tidak sekadar mengkomunikasikan ide, melainkan menciptakan kondisi di mana pengetahuan muncul. Dalam konteks karya Syakieb, gagasan bahwa pengunjung pameran menjadi “bagian” dari karya instalasi (dimana mereka menjadi manusia hidup yang berinteraksi dengan instalasi patung kucing) adalah contoh material thinking: karya menciptakan ruang epistemik yang tak bisa digantikan oleh teks. “Practice is not merely the application of theory. Practice is a mode of theorising in its own right.”<sup>6</sup> Dengan demikian, penciptaan seni bukanlah sekadar ekspresi atau penerapan teori, melainkan proses aktif pembentukan teori dari dalam praktik.

#### 5.4 . Graeme Sullivan dan Seni sebagai Riset Visual (Visual Arts Research)

Dalam *Art Practice as Research* (2005), Graeme Sullivan menyatakan bahwa praktik seni adalah bentuk riset yang sah, karena ia mampu menciptakan pengetahuan melalui metode visual, eksperimental, dan reflektif. Ia menekankan bahwa seniman bukan hanya penghasil objek, tetapi juga “inquirer”—penyelidik yang bekerja melalui bentuk, bahan, dan simbol.

Pengetahuan yang muncul dari praktik tidak selalu logis atau verbal, melainkan bersifat konseptual, emosional, atau intuitif. Sullivan mendukung pendekatan *studio-based research* yang menghargai kekuatan proses artistik dalam membentuk cara baru memahami dunia. “*The studio is not only a place of making but also of thinking. The artwork is not only an outcome but also a method of inquiry.*”<sup>7</sup>

Bagi Syakieb, pembuatan instalasi dengan figur kucing dalam skala besar menciptakan medan visual di mana pengunjung dapat mengakses kenangan masa kecil, kesepian, atau kebahagiaan melalui interaksi dengan bentuk. Karya tidak hanya dilihat, tetapi dialami secara fisik dan emosional.

### 6. Proses Kreatif sebagai Sumber Pengetahuan

Proses penciptaan seni bukanlah kegiatan linear



Gambar 8 - Patung “The Queen Cat” ketika proses pembentukan clay hampir selesai.

atau mekanis. Ia adalah medan yang dinamis, penuh dengan negosiasi antara gagasan, material, tubuh, ruang, dan waktu. Dalam konteks epistemologi praktik seni, proses itu sendiri menjadi sumber pengetahuan yang tak terpisahkan dari hasil akhirnya. Bagian ini menguraikan pengalaman pribadi Syakieb dalam mencipta —mulai dari perencanaan, eksperimen, intuisi, keterlibatan tubuh, hingga refleksi — sebagai proses epistemik yang sejalan dengan pemikiran para teoretikus seni kontemporer.

#### 6.1. Tubuh sebagai Medium Pengalaman Estetik

Dalam mencipta, tubuh bukan sekadar alat atau instrumen kerja, melainkan sumber pengenalan terhadap ruang, ukuran, ritme, dan intensitas. Ketika Syakieb memutuskan untuk membuat patung resin setinggi dua meter, keputusan tersebut berangkat dari kesadaran tubuh akan skala manusia Indonesia rata-rata, serta keinginan untuk menciptakan hubungan visual dan fisik antara karya dan pengunjung.

Hal ini sejalan dengan pemikiran Merleau-Ponty tentang embodiment, di mana tubuh adalah pusat pengalaman dunia. Ponty menyatakan bahwa persepsi bersifat “tubuh-tertanam” (*bodily embedded*) dan segala bentuk makna berasal dari keterlibatan tubuh dalam dunia. “The body is

6 Bolt, Barbara. (2004). *Art Beyond Representation: The Performative Power of the Image*. London: I.B. Tauris. h. 29.

7 Sullivan, 101

our general medium for having a world.”<sup>8</sup> Dalam praktik seni, jari-jari yang membentuk tanah liat, lengan yang mengangkat rangka patung, bahkan posisi tubuh saat mengecat, semuanya adalah bagian dari tindakan kognitif. Dengan kata lain, penciptaan seni melibatkan thinking in the making—sebagaimana dijelaskan oleh Tim Ingold—di mana tubuh berpikir melalui perbuatan. “The forms we create are not determined in advance but arise through a correspondence with materials and with the flows of life.”<sup>9</sup>



Gambar 9 - Syakieb Sungkar sedang membuat patung “Manusia Kucing Duduk Selonjoran” dari bahan clay. Setelah selesai, patung ini akan menjadi cetakan yang kemudian dilapisi cairan resin.

## 6.2. Intuisi dan Imajinasi: Pengetahuan yang Tidak Dirumuskan

Seringkali keputusan artistik tidak muncul dari perhitungan rasional, tetapi dari semacam dorongan batin atau feeling. Syakieb merasakan hal ini saat memilih subjek patung: kucing. Bukan karena strategi pasar atau pertimbangan akademik, tetapi karena intuisi yang didasarkan pada pengalaman hidup bersama kucing, serta keyakinan bahwa manusia modern, dalam kesendiriannya, akan merespons simbol kasih sayang yang akrab dan menyenangkan.

Dalam *The Tacit Dimension*, Polanyi menjelaskan bahwa intuisi bukan sesuatu yang irasional, melainkan bentuk pengetahuan implisit yang beroperasi di luar jangkauan bahasa. Intuisi adalah respon terlatih dari akumulasi pengalaman. Barbara Bolt juga menegaskan bahwa intuisi adalah bagian dari proses material thinking, yaitu cara berpikir yang muncul saat seseorang bekerja bersama material dan membiarkannya “berbicara kembali”.

## 6.3. Eksperimen: Menemukan melalui Kegagalan dan Proses

Pembuatan patung resin yang pernah gagal karena lapisan cat terkelupas setelah pameran menjadi contoh nyata bahwa kegagalan adalah bagian integral dari epistemologi praktik. Seni tidak bergerak dari teori menuju eksekusi, tetapi dari eksperimen menuju pemahaman. Menurut Donald Schön, eksperimen dalam praktik adalah bentuk refleksi langsung —reflection-in-action. Ketika sesuatu tidak berjalan sesuai rencana, sang praktisi bereaksi, menyesuaikan, dan menemukan solusi secara intuitif dan material. Inilah yang menjadikan praktik seni sebagai ladang riset — karena dari kegagalan dan improvisasi, tercipta pengetahuan baru.

## 6.4 Ketidaktahuan yang Produktif: “Mengapa Saya Mau Melakukannya?”

Keputusan Syakieb ketika pertama kali menerima tantangan membuat karya instalasi besar, meski belum pernah dilakukan sebelumnya, adalah contoh dari apa yang Barbara Bolt sebut sebagai event of knowledge. Dalam momen ini, praktik melampaui logika dan perhitungan rasional, dan memasuki wilayah “panggilan” atau act of becoming — proses menjadi sesuatu yang sebelumnya tak terbayangkan. Alih-alih menunggu “pengetahuan” untuk memulai, justru proses

8 Merleau-Ponty, Maurice (1962). *Phenomenology of Perception*. London: Routledge & Kegan Paul. h. 146

9 Ingold, Tim. *Making: Anthropology, Archaeology, Art and Architecture*. Routledge, 2013. h. 21-22.

membuatlah yang menciptakan pengetahuan itu. Dengan kata lain, dalam seni, mengetahui tidak mendahului mencipta, tetapi sebaliknya: mencipta mendahului mengetahui. “*Through art practice, we don’t only reflect on what we know; we find out what we don’t know.*”<sup>10</sup>

### 6.5. Refleksi: Menyadari Pengetahuan yang Dihasilkan

Setelah karya selesai, Syakieb mengalami momen reflektif: perasaan kagum bahwa hasil karya melebihi bayangan awal. Ini adalah pengetahuan yang tidak dapat diproduksi semata lewat rencana, tetapi hanya melalui keterlibatan mendalam dengan proses penciptaan. Selain itu, Syakieb menyadari bahwa karya instalasi bersifat lebih immersive dan interaktif dibanding lukisan. Makna karya tidak lagi dimonopoli oleh seniman, tetapi terbuka untuk interpretasi pengunjung yang masuk ke dalam “dunia karya”. Refleksi ini menunjukkan bahwa praktik artistik bukan hanya menghasilkan objek, tetapi juga ruang pengalaman yang memproduksi makna baru. Inilah inti epistemologi praktik seni: bukan hanya tentang apa yang kita buat, tetapi bagaimana kita mengetahui sesuatu yang sebelumnya tidak kita ketahui, melalui tindakan membuat.

## 7. Epistemologi dalam dan lewat Karya: Mengetahui melalui Penciptaan

Karya seni bukan hanya hasil akhir dari sebuah proses kreatif. Ia adalah medium epistemologis: tempat berlangsungnya pengalaman, penyampaian makna, serta penciptaan dan pembagian pengetahuan. Dalam praktik seni kontemporer, penciptaan karya menjadi cara mengetahui dunia — bukan melalui penjelasan verbal atau teori konseptual, tetapi melalui bentuk, material, ruang, pengalaman tubuh, dan resonansi emosional. Bab ini membahas bagaimana pengetahuan tersebut terwujud dalam karya seni.

### 7.1. Karya sebagai Realisasi Dunia Imajinatif

Karya instalasi yang diciptakan Syakieb menyajikan dunia yang bersifat liminal — berada di antara realitas dan fantasi. Kucing-kucing yang sebelumnya hanya hadir dalam lukisan diangkat menjadi figur tiga dimensi. Pengunjung yang memasuki instalasi secara literal menjadi bagian dari karya, menjadikan tubuh mereka sebagai “tokoh

hidup” yang berinteraksi dengan dunia rekaan. Pengalaman ini mencerminkan gagasan Hans-Georg Gadamer tentang *play* dalam seni. Dalam *Truth and Method* (1975), Gadamer menyatakan bahwa karya seni yang baik mengundang penonton untuk “bermain bersama”—mengalami dan turut serta dalam bentuk permainan makna, antara yang hadir dan yang tak terlihat, antara seniman dan pengunjung. “*In the experience of art, there is no longer a subject who experiences and an object that is experienced. Rather, both are carried along in the play of the work itself.*”<sup>11</sup>

### 7.2. Pengetahuan Emosional dan Intuitif

Karya *The Cats World* menyentuh wilayah emosional penonton. Kucing sebagai simbol kehangatan dan kelembutan mengaktifkan kenangan masa kecil dan kebutuhan afeksi dalam kehidupan urban. Ini menunjukkan bahwa pengetahuan yang dihadirkan bukanlah bersifat proposisional (*know-that*), melainkan *know-how* dan *know-feel*—pengetahuan yang terasa, dirasakan, dan dihidupi. Barbara Bolt menegaskan bahwa praktik seni mampu menghasilkan *sensuous knowledge*—pengetahuan yang lahir dari keterlibatan inderawi, bukan sekadar rasionalitas. “*Art does not represent the world, it presents us to the world.*”<sup>12</sup> Melalui warna-warna cerah yang menyerupai mainan anak-anak dan bentuk patung yang bisa disentuh dan dipeluk, karya ini menciptakan resonansi emosional yang membawa pengunjung ke alam bawah sadar: dunia dongeng, fantasi, dan nostalgia.

### 7.3. Pengetahuan Sosial dan Relasional

Karya seni *The Cats World* juga menghasilkan pengetahuan sosial — baik dalam proses maupun hasilnya. Dalam proses, penciptaan patung membutuhkan kolaborasi: asisten, teknisi, bahkan panitia pameran menjadi bagian dari realisasi karya. Dalam hasil, karya menjadi titik temu antara pengunjung dan pengalaman baru, menciptakan ruang sosial interaktif di dalam galeri. Hal ini sejalan dengan gagasan *relational aesthetics* dari Nicolas Bourriaud, di mana seni tidak hanya dipandang sebagai objek visual, tetapi sebagai situasi sosial di mana makna dan pengalaman

11 Gadamer, Hans-Georg (1975). *Truth and Method*. London: Sheed & Ward. h. 102.

12 Bolt, 29

10 Sullivan, 88



Gambar 10 - Sebagian dari tim kerja (yang seluruhnya terdiri atas 8 asisten) sedang melakukan pengamplasan sebelum nantinya patung siap ke proses pengecatan.

bersama diciptakan. “*Art is a state of encounter.*”<sup>13</sup>

#### 7.4. Pengetahuan Spiritual dan Imajinatif

Dalam dunia yang semakin fungsional dan mekanistik, karya Syakieb mengajak kita kembali pada wilayah spiritual dan imajinatif. Dunia imajinatif yang ia bangun — antara manusia dan hewan peliharaan, antara realitas dan fantasi — bukan sekadar pelarian, melainkan cara memahami dunia dari sisi yang lebih lembut dan penuh makna. Michael Polanyi dalam *The Tacit Dimension* menyatakan bahwa pengetahuan kreatif sering kali muncul dari ketertarikan terhadap hal-hal yang tampaknya “tidak penting” atau “tidak rasional”, namun justru membawa kita pada pengertian yang mendalam tentang diri dan dunia. “*We know more than we can tell.*”<sup>14</sup> Dengan menyentuh sisi batin penonton melalui bentuk dan suasana, karya ini menjadi alat refleksi spiritual yang halus namun kuat.

#### 7.5. Materialitas dan Medium sebagai

13 Bourriaud, Nicolas (1998). *Relational Aesthetics*. Dijon: Les Presses du reel. h. 18.

14 Polanyi, 4

#### Sumber Pengetahuan

Materialitas resin yang dipilih tidak hanya sebagai media teknis, tetapi juga sebagai simbol kekinian. Material ini memberi kesan industri, modernitas, dan kekuatan, namun tetap bisa dibentuk dengan lembut. Kombinasi antara warna, bentuk, dan tekstur menghasilkan *material thinking* sebagaimana dijelaskan oleh Bolt, di mana material tidak tunduk pada ide, tetapi turut menciptakan ide itu sendiri. Pewarnaan yang cerah, pengerjaan permukaan yang halus, serta ukuran besar menciptakan pengalaman yang tidak dapat direduksi hanya pada narasi verbal. Karya menjadi pengetahuan visual-sensori, seperti yang disebut Graeme Sullivan sebagai *visual knowing*.

#### 7.6. Instalasi sebagai Cara Mengetahui Dunia

Kesimpulan utama dari bagian ini adalah bahwa karya *The Cats World* telah menciptakan cara baru dalam memahami realitas. Dalam dunia yang penuh ketegangan, kecepatan, dan keterasingan, karya ini menghadirkan alternatif ruang kontemplatif dan relasional — suatu dunia mini yang penuh kasih, sentuhan, dan keintiman. Dengan demikian, karya ini adalah metode pengenalan dunia, bukan melalui rumusan atau logika formal, tetapi melalui pengalaman langsung.



Gambar 11 - Syakieb Sungkar sedang membuat mural sebagai elemen background dari karya *The Cats Words*.

## 8. Relasi dengan Teori: Praktik sebagai Dialog terhadap Pemikiran Estetik

Dalam bab ini, kita akan menjajaki bagaimana praktik seni Syakieb tidak berdiri sendiri, tetapi justru berdialog dengan berbagai pemikiran estetik dan epistemologis dari para teoretikus seni. Praktik artistik tidak hanya merepresentasikan ide atau teori, tetapi dapat menciptakan, menegosiasikan, bahkan menantang teori itu sendiri. Pendekatan ini dikenal sebagai *theory-as-practice* atau *practice-as-theory* (Bolt, 2004; Sullivan, 2005), dan menjadi dasar epistemologi seni kontemporer.

### 8.1 Praktik sebagai Proses Reflektif (Donald Schön)

Teori Donald Schön tentang *the reflective practitioner* menawarkan dasar penting untuk memahami bagaimana Syakieb membuat keputusan artistik dalam ketidakpastian. Dalam karyanya *The Reflective Practitioner* (1983), Schön menyebut bahwa penciptaan seni adalah bentuk *reflection-in-action*—refleksi yang berlangsung saat tindakan sedang dilakukan. Misalnya, keputusannya menerima tantangan membuat instalasi meski belum berpengalaman adalah bentuk keberanian artistik yang tidak berbasis logika rasional, tetapi intuisi reflektif. Dalam hal ini, praktik Syakieb menunjukkan “*knowing-in-action*”—pengetahuan yang hanya muncul ketika

ia terlibat langsung dalam proses penciptaan. “*We think about doing while doing, and this reflection-in-action reshapes what we are doing while we do it.*”<sup>15</sup>

### 8.2. Material Thinking dan Agensi Bahan (Barbara Bolt)

Barbara Bolt dalam *Art Beyond Representation* (2004) menekankan bahwa praktik seni bukan sekadar realisasi gagasan dalam medium, tetapi sebuah proses di mana material dan proses turut menciptakan makna. Konsep ini disebutnya *material thinking*. Dalam praktik yang dialami Syakieb, proses menyentuh *clay*, mengolah skala patung, dan memilih warna adalah wujud keterlibatan tubuh dan bahan yang aktif. Ia tidak memaksakan ide ke atas medium, melainkan membiarkan bahan “berbicara balik” melalui resistensinya. Misalnya, kesadaran akan waktu pengeringan cat semprot muncul dari pengalaman kegagalan pada karya sebelumnya. Demikian pula menjaga patung clay basah dengan terus disemprotkan air ketika dibentuk, agar tidak terjadi pecah dan keretakan selama proses pembentukannya. Inilah pengetahuan yang tidak datang dari teori, melainkan dari kerja material. “*Material thinking foregrounds the dynamic, dialogic*

15 Schön, 54

*relationship between artist and material, where meaning emerges in the event of making.*<sup>16</sup>

### 8.3. Seni sebagai Pengetahuan Tak Tersurat (Michael Polanyi)

Michael Polanyi dalam *The Tacit Dimension* (1966) mengemukakan bahwa sebagian besar pengetahuan manusia bersifat implisit (*tacit knowledge*), dan hanya dapat diakses melalui keterlibatan langsung. Pembuatan patung, pewarnaan, dan pengambilan keputusan artistik dalam karya Syakieb menunjukkan pengetahuan ini. Polanyi menyebut bahwa kita “tahu lebih dari yang bisa kita katakan.” Pengetahuan tersebut tidak bisa sepenuhnya dirumuskan dalam kata-kata, tetapi nyata hadir dalam tindakan: dalam rasa tangan saat membentuk clay, dalam pemilihan warna secara spontan, atau keputusan intuitif memilih skala patung, dan keputusan memilih bahan resin ketimbang bahan lain seperti ceramic atau logam. “*Tacit knowledge is personal, context-specific, and hard to formalize, making it central in all acts of creation.*”<sup>17</sup>

### 8.4. Pengetahuan Visual dan Imajinatif (Graeme Sullivan)

Dalam *Art Practice as Research* (2005), Graeme Sullivan mengembangkan pendekatan bahwa praktik seni menghasilkan *visual knowing*—cara mengetahui yang bekerja melalui gambar, bentuk, dan sensori. Menurutnya, riset dalam seni tidak hanya menyajikan data, tetapi menciptakan dunia baru melalui estetika, imajinasi, dan pengalaman inderawi. Instalasi kucing Anda adalah contoh dari *imaginative knowing*, di mana karya menciptakan dunia naratif-fantastik yang membawa pengunjung masuk ke alam bawah sadar. Di dalamnya, seni berfungsi sebagai metode dan hasil pengetahuan. Karya *The Cats World* tidak hanya “tentang” kucing, melainkan menciptakan pengalaman relasional dan afektif melalui tubuh, ruang, dan imajinasi. “*Artists research the world by making the world differently visible and experientially real.*”<sup>18</sup>

### 8.5. Estetika Pengalaman (John Dewey)

Akar filosofis dari semua pemikiran ini bisa ditelusuri pada John Dewey. Dalam *Art as*

*Experience* (1934), Dewey menyatakan bahwa seni adalah bentuk pengalaman manusia yang intens, utuh, dan reflektif. Estetika, bagi Dewey, bukan semata kategori rasa, tetapi proses aktif mengolah pengalaman dunia melalui simbol, bentuk, dan medium. Karya ini merupakan bentuk pengalaman total (dari proses hingga presentasi) menunjukkan bahwa seni bukan sekadar objek indah, tetapi hasil keterlibatan mendalam antara seniman, bahan, dan penonton. Dewey menyebut proses ini sebagai transformasi pengalaman sehari-hari menjadi *an experience*—yakni pengalaman estetis yang transformatif. “*Art is the most universal and inclusive form of communication and inquiry that humans engage in.*”<sup>19</sup>



Gambar 12 - Karya “The Cats World” ketika dipamerkan di Pos Block, Pasar Baru, Jakarta, pada tanggal 19 Juni - 3 Juli 2025.

### 8.6. Dialog antara Praktik dan Teori

Apa yang terlihat jelas adalah bahwa praktik Syakieb telah menyentuh dan mengaktifkan berbagai teori seni kontemporer. Namun, teori-teori tersebut tidak datang lebih dulu untuk dijadikan acuan. Sebaliknya, pengalaman praktiknya sendirilah yang membentuk dasar bagi hubungan epistemologis ini. Inilah bentuk epistemologi emergen—pengetahuan yang muncul dari praktik itu sendiri.

16 Bolt, 29

17 Polanyi, 4

18 Sullivan, 95

19 Dewey, John (1934). *Art as Experience*. New York: Minton, Balch & Company. h. 266.

## 9. Simpulan: Model Epistemologi Pribadi

Epistemologi praktik seni yang diuraikan dalam tulisan ini lahir bukan dari konsep-konsep abstrak yang terlebih dahulu ia pelajari, tetapi dari pengalaman konkretnya sebagai seniman yang hidup dalam keseharian bersama keluarga dan kucing peliharaan. Praktik seni Syakieb, baik berupa lukisan maupun instalasi patung, berkembang sebagai respons atas pengalaman hidup dan menjadi wahana refleksi personal yang melibatkan tubuh, intuisi, material, ruang, serta dialog sosial.

Melalui pengalaman menciptakan karya, ia menemukan bahwa seni bukan sekadar hasil dari perencanaan rasional, tetapi juga proses perenungan, kegagalan, improvisasi, dan perjumpaan dengan hal-hal yang tak terduga. Karya tidak muncul dari pikiran yang sudah utuh, melainkan terbentuk melalui pergulatan antara gagasan dan proses kerja yang penuh dinamika. Dalam proses tersebut, ia menyadari hadirnya bentuk pengetahuan yang unik — pengetahuan yang tak sepenuhnya bisa dikatakan, tetapi bisa dirasakan, dibagikan, dan dimaknai bersama orang lain melalui karya.

### 9.1. Model Epistemologi Pribadi: Seni sebagai Peristiwa Pengetahuan

Berdasarkan pengalaman Syakieb, penulis mengusulkan sebuah model epistemologi pribadi yang dapat dirumuskan sebagai peristiwa pengetahuan yang bersifat embodied, emergent, dan relational. Embodied, karena seluruh pengalaman penciptaan bersumber dari tubuh yang bekerja—melalui tangan, mata, dan gerakan—yang terlibat langsung dengan medium dan ruang. Emergent, karena pengetahuan tidak sepenuhnya hadir di awal, tetapi muncul dan berkembang seiring proses penciptaan berlangsung. Relational, karena karya seni bukan hanya berbicara tentang dirinya sebagai seniman, tetapi juga tentang interaksinya dengan bahan, ruang, penonton, dan dunia sosial tempat karya itu hadir.

Model ini berakar dari pengalaman praksis yang ia jalani, dan sekaligus sejalan dengan gagasan-gagasan dari para teoretikus seni seperti John Dewey, Donald Schön, Barbara Bolt, Graeme Sullivan, dan Michael Polanyi. Melalui refleksi terhadap karya dan prosesnya, ia menemukan bahwa seni adalah cara mengetahui dunia — bukan melalui jarak dan objektifikasi, tetapi melalui keterlibatan, imajinasi, dan transformasi pengalaman.

## 9.2. Karya Sebagai Dunia yang Dihuni

Dalam karya instalasi yang ia ciptakan, Syakieb tidak hanya menyajikan representasi dunia, tetapi menciptakan ruang bagi pengunjung untuk masuk dan mengalami dunia itu secara langsung. Di sinilah karya menjadi bentuk epistemologi: ia tidak memberi jawaban, tetapi mengundang pengetahuan melalui pengalaman. Kucing-kucing dalam karyanya bukan sekadar objek estetis, melainkan entitas yang menghidupkan kembali kerinduan manusia akan teman, akan kedekatan, akan dunia dongeng yang pernah mereka huni sebagai anak-anak. Pengunjung bukan hanya melihat, tetapi juga memeluk, berfoto, tertawa, atau merenung. Semua itu adalah bentuk partisipasi dalam peristiwa pengetahuan yang ia rancang melalui karya.

### 9.3. Penutup: Seni sebagai Jalan Mengetahui

Akhirnya, ia menyadari bahwa menjadi seniman bukan hanya menjadi pencipta bentuk, tetapi juga pencipta makna. Melalui praktik seni, Syakieb menemukan cara lain untuk memahami dunia, yang tak selalu bisa dijelaskan oleh bahasa atau logika, tetapi bisa dialami secara mendalam. Di sinilah seni menjadi epistemologi yang khas: jalan mengetahui yang membuka ruang bagi tubuh, rasa, intuisi, materialitas, dan relasi antarmanusia. Dalam praktik Syakieb, seni bukan hanya apa yang ia buat, tetapi bagaimana sang seniman mengetahui dan mengalami dunia. ■

## Daftar Pustaka

- Bolt, Barbara. (2004). *Art Beyond Representation: The Performative Power of the Image*. London: I.B. Tauris.
- Bourriaud, Nicolas (1998). *Relational Aesthetics*. Dijon: Les Presses du reel.
- Dewey, John (1934). *Art as Experience*. New York: Minton, Balch & Company
- Gadamer, Hans-Georg (1975). *Truth and Method*. London: Sheed & Ward.
- Ingold, Tim. *Making: Anthropology, Archaeology, Art and Architecture*. Routledge, 2013.
- Merleau-Ponty, Maurice (1962). *Phenomenology of Perception*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Polanyi, Michael. (1966). *The Tacit Dimension*. University of Chicago Press.
- Schön, Donald (1983). *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*. Basic Books.
- Sullivan, Graeme (2005). *Art Practice as Research: Inquiry in the Visual Arts*. Thousand Oaks: SAGE Publications.