MALLACAN TALES

THE FOUR HUNTSMEN

A SOLO EXHIBITION BY ARIEF WITJAKSANA

ZENI

CURATED BY
RIZKI A. ZAELANI

EXHIBITION PERIOD
8 FEBRUARY - 8 MARCH 2025

VIP PREVIEW
SATURDAY, 8 FEBRUARY 2025
05PM - 07PM

PUBLIC
SUNDAY, 9 FEBRUARY 2025
10AM - 07PM

Curatorial

Mallacan Tales
THE FOUR HUNTSMEN

Mata/ Pikiran
Arief Witjaksana

'All our false problems derive from the fact that we do not know how to go beyond experience toward the conditions of experience, toward the articulations of the real.'

—Deleuze, Bergsonism (1966)

Tiga watak ekspresi kreatif

Pameran tunggal Arief Witjaksana, kali ini menunjukan tiga watak ekspresi karya yang dipamerkan. Ketiganya, kita bisa saksikan dan rasakan sebagai hasil yang dikerjakan satu orang yang sama: nampak pada warna-warna, bentuk, serta karakter yang ditampilkan. Saya mengenali ketiganya ini sebagai sebuah lintasan cara penciptaan yang menjelaskan karakter perubahan dan pembaharuan yang secara kreatif terus dilakukan Arief. Seorang seniman, tentu saja, ada dalam teritorial penciptaan yang terus-menerus ia coba diperluas atau, kadang ia mengulang kembali untuk coba diperdalam.

Apa yang penting disajikan dalam pameran ini adalah 'gagasan tentang kreativitas' maupun tentang 'kreativitas dari gagasan' itu sendiri. Bagi karya-karya Arief, saya memahaminya berlaku sebagai cara Arief 'melihat' dan caranya 'memikirkan.' Karya-karya yang diciptakan Arief ini, pertama-tama, penting untuk dikenali sebagai kemungkinan cara yang mengingatkan kita terhadap nilai penting penciptaan serta kreativitas. Bagi filsuf Gilles Deleuze, misalnya, menyadari bahwa nilai penciptaan terhubung pada nilai kebenaran. 'There is no other truth than the creation of the New' (Deleuze, 1989:146-7). Baginya, bagaimana seseorang hidup (dengan menciptakan cara-cara dirinya untuk terus mampu bertahan hidup) serta bagaimana seseorang menjadi ada (dengan menciptakan cara-caranya sendiri untuk memaknai seluruh tindakan maupun keadaan yang dijalaninya) adalah wujud dari cara-cara penciptaan. Bagi seorang seniman, seperti Arief, 'the activity of living' dan 'the activity of being,' itu bahkan adalah pokok-pokok yang saling berkaitan, kalau bukan dikatakan sebagai hal yang sama.

Saya selalu menganggap bahwa tindakan penciptaan yang dikerjakan para seniman, pada prakteknya, bukan usaha yang hanya berlaku dan bermakna bagi mereka sendiri tapi justru juga bagi pihak lain di luar diri mereka, bagi publik seni, bagi masyarakat luas. Tindakan penciptaan Arief, misalnya, menggugah pikiran dan pengalaman kita tentang nilai penting penciptaan, untuk mampu menyatakan sesuatu sebagai hal 'yang baru.' Persoalan ini terkait pada berbagai masalah yang kita temukan, saksikan, atau pikirkan dalam pengalaman hidup sehari-hari, yang pada kenyataannya, selalu tidak pernah sama—minimal, dalam cara kita untuk mengenali atau memperlakukannya.

Kita tahu bahwa setiap bentuk atau konfigurasi keadaan yang bersifat biologis maupun sosial adalah dari hasil-hasil penciptaan. Saya tak bermaksud mengatakan, bahwa yang satu diciptakan Tuhan, yang lainnya diciptakan manusia; maksud saya, bahwa perubahan serta pembaharuan yang berlaku bagi keduanya adalah hasil ciptaan yang berlangsung dalam mekanisme keadaannya yang berlangsung dengan sendirinya—sepucuk rumput, misalnya, setiap saat tumbuh berubah dan menjadi keadaan (dengan bentuk) yang baru, sebagaimana juga keadaan dari kejadian sehari-hari (arus lalu lintas, kesibukan di pasar, dll) yang berlangsung berulang namun tetap tak pernah berlangsung sama. Seseorang yang mampu memaknai nilai penting penciptaan tahu, bahwa cara hidupnya atau cara memberi makna pada keadaan hidupnya adalah sebuah mekanisme membeda-bedakan (diferensiasi) dari satu keadaan penciptaan ke keadaannya yang lain. Cara membeda-bedakan itu, bukan soal cara seseorang bernegosiasi (menakar dan menawar) keadaan atau kenyataan hidup yang dihadapinya, melainkan adalah kemampuannya untuk menciptakan keadaan-keadaan yang berlaku terus terbarukan bagi dirinya. 'Menciptakan perbedaan-perbedaan,' kata Deleuze, 'tidak pernah jadi hal yang negatif —misalnya, menganggap sesuatu atau seseorang lebih baik atau lebih tinggi dari yang lainnya— tetapi justru adalah tindakan yang secara esensial bersifat positif dan kreatif' (Deleuze, 1988: 101).

Penjelasan di atas adalah penting dalam rangka kita mengenali karya-karya yang diciptakan Arief. Dalam ekspresi karya-karyanya, Arief menciptakan gambaran dan keadaan yang tidak atau belum pernah kita saksikan atau pikirkan sebelumnya. Seseorang yang pernah melihat eskpresi karya Arief sebelumnya pun bahkan tidak akan menemukan bentuk atau pengalaman yang persis sama. Kemampuan seseorang untuk menemukan keadaan yang berbeda, atau proses diferensiasi, dari karya-karya Arief tadi ibarat kemampuan seseorang tersebut mampu membedakan dan memberi makna pada keadaan atau suasana jalan raya yang ia tempuh dari hari ke hari (padahal ia menempuh rute perjalanan yang sama). Ini soal kesadaran diri untuk menghargai hidup. Semua persoalan palsu yang kita alami, sebenarnya, berasal dari fakta bahwa kita tidak tahu bagaimana caranya melampaui berbagai 'kejadian yang kita anggap sebagai pengalaman' itu menuju pada 'kondisi-kondisi sebenarnya dari pengalaman' itu sendiri atau bergerak menuju pada 'nilai artikulasi dari Yang Riil' (Deleuze, 1988: 26). Dalam pembicaraan filsafat, 'Yang Riil' (the Real) bukan istilah yang berati sama dengan 'realitas' (reality) meski keduanya saling berkaitan—realitas berkaitan dengan apa yang kita bicarakan, sedangkan 'Yang Riil' lebih berkaitan dengan apa yang kita alami.

Tindakan penciptaan yang dilakukan para seniman, sebagaimana dilakukan Arief Witjaksana, meneguhkan sikap dan apa yang mereka percayai, bahwa tiap bentuk kehidupan berkaitan dengan bentuk-bentuk energi hidup (forms of life) yang berlaku sebagai sebuah 'totalitas energi yang bersifat hidup dan tak bisa dibeda-bedakan' (indivisible living energy). Sikap semacam ini, boleh jadi, yang membedakan Arief dengan pihak lainnya yang menganggap bahwa hidup atau pengalaman hidup itu bisa dibagi-bagi menjadi satuan keterangan atau 'perhitungan' dalam batasan-batasan ruang dan waktu secara tertentu. Para seniman mengenali, dalam cara mereka masing-masing, bahwa hidup adalah sebuah aliran dari sebuah keseluruhan yang tak bisa dibagi-bagi. Waktu, sebenarnya, terus bergerak dinamis berubah dan bersifat mengubah dalam alirannya (tetapi kita mungkin hanya menganggapnya sebagai 'alur waktu kita' yang bersifat pasti sehingga bisa dibagi dalam menit atau jam), demikian halnya setiap organisme yang hidup (misalnya binatang, pohon, rumput, bahkan gunung) terus berubah dan memperbaharui bersama aliran waktu (sementara kita, mungkin, hanya menganganggapnya sebagai benda-benda mati). Semua organisme yang hidup adalah bagian yang sama dari aliran kemunculan (penciptaan) hidup itu sendiri yang terus berlaku, berangsur-angsur (Hallward, 2006:17).

Dari kerangka kesadaran semacam ini, kita bisa mulai mengenali ekspresi karya-karya Arief Witjaksana. Apa yang Arief kerjakan di atas bidang kanvas bukan tentang keadaan yang biasa kita temui sehari-hari, ia menciptakannya secara baru. Ada beberapa bentuk yang mungkin bisa dikenali (seperti sebuah gunung, pohon, binatang, atau bangunan) tapi juga itu semua bukan hal yang sama dengan apa yang biasa kita lihat atau pikirkan.

Semuanya diciptakan baru, melalui perubahan dan pembaharuan cara untuk menggambarkannya, dalam komposisi bentuk, warna, maupun karakter yang Arief ciptakan sendiri.

Scenes: The Mallacan Tales

Sebagian karakter ekspresi karya yang diciptakan Arief berkaitan dengan kisah 'dunia Mallacan' yang Arief ciptakan sendiri, karakter karya-karya ini dinyatakan sebagai bagian yang menyokong 'kisah-kisah dunia Mallacan' (The Mallacan Tales). Bagian yang menonjol dalam karakter ini adalah cara penggambaran yang bersifat, seolah-olah, 'alamiah' serta nampak sebagai potongan-potongan dari adegan kejadian yang bisa disaksikan (scenes). Karakter penampakkannya pun khas: kita seakan menyaksikan gambaran adegan 'peristiwa biasa,' digambarkan berlangsung dengan karakter ruang dan waktu ilusif sebagaimana jadi kebiasaan dalam tradisi seni lukis mimetik (realisme). Di situ, keadaan ruang dan waktu digambarkan secara ilusif (tidak nyata tapi berkaitan tetap berkaitan dengan kenyataan) sehingga seakan-akan berlangsung normal dan setiap orang bisa melihatnya dengan mudah. Namun demikan, apa yang nampak dan terlihat pada karya-karya Arief, sebenarnya adalah sesuatu yang lain, tak sama, dengan peristiwa hidup biasa: tak ada bentuk, warna, atau karakter yang mirip dengan apa yang biasa kita lihat dan pikirkan dalam pengalaman hidup sehari-hari.

Arief bahkan membuat semacam rangkuman penjelasan atau kisah tentang tiap-tiap gambaran yang ia kerjakan, yang dinyatakan dengan judul kisah "Mallacan Tales: The Four Huntsmen." Sebenarnya, tiap-tiap uraian penjelasan itu adalah juga bentuk penciptaan yang lain (melalui bahasa), tidak persis bermakna sama dengan setiap gambaran bentuk, warna, dan karakter yang diciptakan Arief. Uraian itu, dalam prakteknya, berfungsi sebagai pernyataan dari pikiran-pikiran diskursif Arief tentang berbagai hal yang ia ketahui, alami, atau rasakan dalam hidupnya yang ia transformasikan sebagai narasi tentang dunia Mallacan. Setiap ungkapan pikiran, melalui bahasa atau gambar, tentu berasal dari aliran hidup tiap-tiap orang yang kemudian juga berkaitan dengan berbagai hal di luarnya. Arief memang tidak bermaksud menjelaskan ekspresi karya-karyanya dengan tulisan yang ia buat itu; dalam kenyataanya, berusaha untuk meluaskan apa yang bisa dilihat dan yang bisa dipikirkan ada pada ekspresi karya-karyanya. Bagaimanapun, masalah penjajaran dua bentuk pernyataan ini adalah soal pilihan. Seseorang boleh menanggapi hasil tulisan itu sebagai bagian penting bagi ekspresi karya-karya Arief, atau menganggapnya sesuatu yang lain.

Lukisan, pada dasarnya bukanlah bentuk seni yang bersifat diskursif selain merupakan bentuk yang mengandung berbagai efek yang dirasakan melalui berbagai cara penataan bentuk dan warna yang ditunjukkan sebagai jejak-jejak yang diciptakan oleh material yang mendukungnya (cat dan kanvas). Tiap-tiap penjelasan tentang jejak yang ada pada bidang kanvas lukisan tak akan pernah bisa mencukupi untuk mewakili apa yang ditunjukkannya —sebagaimana ungkapan, bahwa: 'sebuah gambar menyampaikan lebih dari ribuan ungkapan kata-kata.' Intinya, bentuk deskripsi linguistik (kata-kata) dan bentuk representasi bergambar adalah dua cara komunikasi dan ekspresi yang berbeda (Gaiger, 2008:1-2). Apa yang dikerjakan Arief sebagai lukisan dan apa yang ia nyatakan sebagai ungkapan apa yang dipikirkannya adalah dua pokok yang masing-masing, menawarkan cara khas menikmatinya.

Bagi saya, karya dalam karakter ekspresi dari 'adegan peristiwa kisah dunia Mallacan' (scenes of the Mallacan tales) ini adalah gambaran khas serta mengasyikan. Tiap bentuk, sifat-sifat karakter, atau percampuran nuansa warna yang dikerjakan Arief membangkitkan imajinasi tentang hal-hal lain, yang tak biasa saya temui sehari-hari. Dunia Mallacan adalah soal dunia lain dan setiap orang diundang untuk 'memasukinya' dengan cara yang boleh tak persis sama. Bagi saya, bahkan urutan kisah dituturkan dalam dunia Mallacan bersifat terbuka, tak berlaku linier, bahkan bukan soal sebab-akibat yang pasti; semua terhubung dan bisa berlaku jadi bagian awal, tengah, atau akhir secara acak, berulang dengan urutan yang tak mesti persis sama. Beberapa adegan, bahkan membangkitkan keberanian saya untuk bertanya pada diri sendiri: 'Apa hubungan adegan peristiwa itu dengan peristiwa hidup yang saya alami?' atau membayangkan: 'Bagaimana kalau adegan peristiwa semacam itu menjadi peristiwa hidup yang akan saya alami?'

Ekspresi lukisan-lukisan itu memberikan pada kita sebuah pengalaman khas dan khusus dengan cara masing-masing, setiap orang akan memperoleh aliran pengalaman yang terus menerus berbeda (Gaiger, 2008:2). Dunia Mallacan boleh jadi adalah semacam 'dunia bayangan' (shadow world) yang diciptakan Arief Witjaksana bagi kita. Seseorang akan menjadi terhubung di dalamnya jika ia menganggap 'bayangan di dalam sana' adalah bagian dari pengetahuan, pengalaman, atau kesadaran dirinya dalam menghadapi pengalaman hidup sehari-hari. Meski dunia Mallacan 'hanyalah' hasil ciptaan, tapi Arief justru menunjukkan seolah-olah adalah adegan peristiwa yang mirip sebagaimana kita biasa melihat dan memikirkan sebagai aliran kejadian hidup sehari-hari.

Filsuf Henri Bergson pernah menjelaskan, bahwa 'durasi (waktu) yang berlaku di alam semesta adalah sebuah lintang dari alur penciptaan di mana setiap hasil penciptaan berada di dalamnya' (Bergson, 1988:340). Maksud Berson, tiap penciptaan berlangsung dalam lintasan sebuah perjalanan durasi waktu, bukan sekedar batasan 'waktu milik kita' (kemarin, kini, atau nanti) yaitu durasi dari waktu penciptaan (perubahan) yang berlangsung di seluruh alam semesta. Namun dalam kasus seni, kekuataan penciptan itu justru tidak berlaku seperti alur durasi waktu semesta; hanya ekspresi karya seni yangg mampu menciptakan wujud durasi waktu berbeda namun berlaku dalam momen kesadaran yang sekaligus. Dunia Mallacan Arief pun tidak terjadi di masa lalu atau kini atau nanti, tapi bisa terjadi dalam berbagai format pertemuan dan pencampuran berbagai wujud dari keadaan durasi waktu. Namun itu semua, tentunya harus diciptakan oleh seseorang yang menikmatinya.

Unscene: Mapping

Karakter karya-karya yang lain, berkaitan pada kebiasaan Arief Witjaksana mengerjakaan lukisan-lukisannya sebelumnya. Di sana, tak ada ruang ilusif kecuali komposisi susunan bidang, bentuk, warna, serta karakter khas yang biasa diciptakan Arief. Karya-karya ini menegaskan bahwa sebuah lukisan mengandung ekspresi dalam komplesitas ciri yang dihasilkannya, ciri-ciri ini terjadi dalam keadaan serta nampak pada lukisan itu sendiri dan bukan karena dijelas-jelaskan oleh pernyataan atau manifesto tentang seni (Gaiger, 2008:7). Ciri yang nampak pada karakter ekspresi lukisan-lukisan Arief ini adalah jejak-jejak intensi 'bermain' yang dihasilkan oleh tindakan-tindakan membentuk secara spontan dan intuitif. Pada lukisan-lukisan tersebut kita bisa membedakan antara hasil bentuk atau karakter yang diciptakan oleh kekuatan garis dengan hasil yang diciptakan oleh kekuatan komposisi warna-warna.

Dalam praktiknya, penciptaan bentuk-bentuk tersebut dinyatakan berdasarkan unsur permainan garis mendahului penciptaan komposisi warna. Aliran garis yang membentuk secara spontan dan intuitif itu tidak hanya menghasilkan raut bentuk tertentu (nampak seperti kepala, mata, tangga, jendela, pintu, atau fasad bangunan) tapi juga susunan bidang sebagai struktur komposisi bagi keseluruhan bidang karya (kanvas). Penciptaan karakter warna-warna "favorit' Arief kemudian di tempatkan di antara susunan bidang-bidang tersebut. Dalam praktiknya, cara Arief menempatkan susunan ciptaan warna-warna itu akan menentukan raut bentuk hasil dari karya tersebut secara keseluruhan. Bagi saya, tantangan yang dihadapi Arief dalam proses penciptaan tersebut adalah upaya untuk mewujudkan adegan peristiwa yang benar-benar tidak terlihat atau 'ada' (kecuali dalam imajinasi Arief sendiri). Komposisi susunan warna yang ia hasilkan itu, kemudian mewujudkan semacam gambaran 'pemetaan dari adegan peristiwa yang tak terlihat ada' (unscene mapping).

Sebagaimana berlaku dalam peristiwa cara kita berpikir, segala hal melintas, berkelindan, atau terjadi berlawanan dalam pikiran kita. Kita dalam keadaan normal, kemudian mengatur segala hal yang berlangsung bercampur dan 'liar' dalam pikiran kita itu untuk kemudian 'disimpulkan sebagai apa yang sedang kita pikirkan.' Bagi Deleuze, pikiran kreatif sesungguhnya justru berlangsung tanpa batasan-batasan yang bersifat konvensional atau 'biasa-biasa saja' (misalnya, karena ada kebiasaan tentang logika ruang dan waktu tertentu maka kita tidak akan bisa menerima 'kenyataan' bahwa sesuatu bisa terlihat melayang, berkaitan atau bertumpuk).

Berpikir kreatif justru selalu berusaha untuk 'melampaui' kebiasaan atau 'kenormalan' hidup, menciptaan keadaan atau pengalaman yang bahkan terpisah dari rujukan kebiasaan-kebiasaan pengalaman hidup sehari-hari. Para seniman, sebagaimana telah dilakukan Arief, menyatakan bahwa bertindak menciptakan secara spontan dan intuitif itu dalam praktiknya, adalah caranya berpikir dan berada dalam aliran 'garis abstrak' (an abstract line) dari cara pikiran bekerja (Hallward, 2006:2).

Mapping the stories

Karakter ketiga dari lukisan-lukisan Arief, saya rasa adalah hasil campuran dari dua karakter ekspresi sebelumnya. Dalam proses dan tindakan kreatif para seniman, perubahan dan pembaharuan dalam cara mereka berkarya adalah bentuk dari sebuah pencapaian. Setiap seniman yang menciptakan karya seni, dengan sendirinya, berada dalam kemungkinan-kemungkinan seni yang tak terbatas. Bagi saya karakter ekspresi karya-karya Arief yang ketiga ini, terus menegaskan pemahaman bahwa, menikmati sebuah lukisan adalah soal melihat apa yang ditunjukkannya sekaligus juga kompleksitas dari struktur maupun organisasi (bentuk, warna, komposisi) pada keadaan lukisan itu sendiri (Gaiger, 2008:15). Dalam kasus lukisan-lukisan Arief, dunia Mallacan yang ingin ia tunjukkan kemudian 'masuk' dalam struktur penciptaan lukisan-lukisan yang biasa ia kerjakan. Tentu saja, hasilnya karakter ketiga ini tidak sama dengan karakter kedua, tetapi juga tidak sama persis dengan karakter pertama.

Bagi saya, 'garis abstrak' dalam kebiasaan Arief mengerjakan lukisan-lukisan sebelumnya itu telah ia dorong untuk hadir dalam 'dunia Mallacan.' Ada kemungkinan-kemungkinan cara untuk memahami tindakan dan keputusan Arief ini. Pertama, Arief memasukan dorongan bermain yang bersifat spontan serta intuitif itu sebagai unsur yang membentuk wujud keberadaan dunia Mallacan. Keputusan ini menjelaskan keadaan bahwa dunia Mallacan adalah wujud bentuk dunia yang tercipta dalam kemungkinan-kemungkinan yang tak terbatas, namun dunia itu ada dalam lapisan-lapisan pengetahuan, pengalaman, dan kesadaran yang tersembunyi sebagai potensi penciptaan. Bagi saya, keputusan ini akan menciptakan perkembangan dunia Mallacan dengan karakter bentuk yang berkembang bersama karakter 'bermain' yang dihasilkan intuisi diciptakan Arief sendiri. Dalam prakteknya, intuisi penciptaan bagaimanapun akan berhubungan dengan pengalaman hidup Arief sehari-hari. Seberapa 'jauh' Arief Witjaksana bisa mengembangkan dorongan bermain dirinya dalam alur pengalaman hidup yang penuh permainan ini?

Kedua, Arief menciptakan keberadaan dunia Mallacan itu sebagai 'dunia bayangan' untuk menunjukkan masalah penting potensi bermain dan nilai intuisi penciptaan dalam cara seseorang mengenal dan mengalami dunia pengalaman hidupnya sehari-hari. Di sini, upaya menciptakan gagasan tentang 'dunia bayangan' menjadi lebih menonjol ketimbang menggali dan membayangkan kemungkinan-kemungkinan bentuk dunia Mallacan. Tentu saja, 'dunia bayangan Mallacan' adalah juga dunia yang telah diciptakan oleh Arief Witjaksana melalui dorongan intuisi penciptaan yang bersifat bermain—keduanya tetap tak bisa dipisahkan. Cara saya menduga pertimbangan-pertimbangan Arief ini sekedar untuk menekankan pokok yang bisa kita anggap menonjol dalam ekspresi lukisan-lukisan Arief. Kedua dugaan itu tetap adalah soal pilihan.

Bagi sebagian yang menyukai kisah dunia Mallacan, tentu akan terus menunggu seperti apa dunia Mallacan bisa terus terlihat dan terbayangkan. Bagi sebagian lain yang menyukai gagasan tentang 'dunia bayangan' ciptaan Arief tentu akan terus menghidupkan gagasan penciptaan itu sebagai sumber inspirasi bagi dirinya untuk menghadapi dunia pengalaman hidup sehari-hari.

Akhirnya, tidak banyak bentuk pameran 'kecil' yang bisa menampilkan segi perubahan dan pembaharuan yang dilakukan oleh seorang seniman—kecuali bentuk pameran restrospektif penciptaan seorang seniman yang bisanya harus dikerjakan dengan skala kegiatan besar. Pameran tunggal Arief Witjaksana ini menarik, menawarkan kesempatan bagi publik seni untuk mengenal dan menikmati perkembangan gagasan penciptaan dari seorang seniman secara dinamis.

Rizki A. Zaelani | Kurator

Pustaka

Bergson, Henri. (1988), Creative Evolution (Henry Holt: 1911), trans. Arthur Mitchell, New York: Dover Publications.

Deleuze, Gilles. (1988), Bergsonism (Paris: PUF, 1966), trans. Hugh Tomlinson & Barbara Habberjam, New York: Zone.

_____. (1989), Cinema 2: The Time-Image (Paris: Minuit, 1985) trans. Hugh Tomlinson & Robert Galeta, Minneapolis: University of Minnesota Press.

Gaiger, Jason. (2008). Aesthetics and Paintings, New York – London: Continuum

Hallward, Peter. (2006), Out of This World: Deleuze and the philosophy of creation, New York - London: Verso.

HUNTER CLAN FROM HIMA

ARIEF WITJAKSANA

ACRYLIC ON CANVAS

150 X 200 CM

2025

SEA EMPEROR

ARIEF WITJAKSANA

ACRYLIC ON CANVAS

100 X 120 CM

2025

THE OUTCAST

ARIEF WITJAKSANA

ACRYLIC ON CANVAS

120 X 150 CM

2025

THE FALL OF CETRA

ARIEF WITJAKSANA

ACRYLIC ON CANVAS

120 X 150 CM

2025

CITY OF MANIPULATION

ARIEF WITJAKSANA

ACRYLIC ON CANVAS

120 X 150 CM

2025

DIREWOLF

ARIEF WITJAKSANA

ACRYLIC ON CANVAS

120 X 150 CM

2025

MINERALS FROM HIMA

ARIEF WITJAKSANA

ACRYLIC ON CANVAS

120 X 150 CM

2025

LIGHT IN THE DARK

ARIEF WITJAKSANA

ACRYLIC ON CANVAS

DIAMETER 120 CM

2025

BRINK OF CHAOS

ARIEF WITJAKSANA

ACRYLIC ON CANVAS

DIAMETER 120 CM

2025

DEFINE THE UNIDENTIFIED

ARIEF WITJAKSANA

ACRYLIC ON CANVAS

100 X 100 CM

2025

FORMED BY PAST MEMORIES

ARIEF WITJAKSANA

ACRYLIC ON CANVAS

100 X 100 CM

2025

COLLECTED MEMORIES

ARIEF WITJAKSANA

ACRYLIC ON CANVAS

100 X 100 CM

2025

KUURU ZHA
THE WHISPERER

ARIEF WITJAKSANA

ACRYLIC ON CANVAS
100 X 50 CM
2025

MU'UNKHA THE
MYSTIC BEAST

ARIEF WITJAKSANA

ACRYLIC ON CANVAS
100 X 50 CM
2025

INTANGIBLE REALM

ARIEF WITJAKSANA

ACRYLIC ON CANVAS

100 X 150 CM

2025

KNIGHT OF CETRA

ARIEF WITJAKSANA

ACRYLIC ON CANVAS

100 X 150 CM

2025

THE KING'S FINAL DECREE

ARIEF WITJAKSANA

ACRYLIC ON CANVAS

100 X 150 CM

2025

THE MAKERS

ARIEF WITJAKSANA

ACRYLIC ON CANVAS

150 X 200 CM

2025

THRONE OF GORTHA

ARIEF WITJAKSANA

ACRYLIC ON CANVAS
200 X 150 CM
2025

THE HUNTERS TELL NO TALES BUT ARE KNOWN

ARIEF WITJAKSANA

ACRYLIC ON CANVAS
200 X 150 CM
2025

UNVEILING MORA
THE FORBIDDEN DESERT

ARIEF WITJAKSANA

ACRYLIC ON CANVAS
200 X 150 CM
2025

THE FOUR HUNSTMEN

ARIEF WITJAKSANA

DISPLAY MATERIAL PLA
(FINISHING ORDER RESIN)

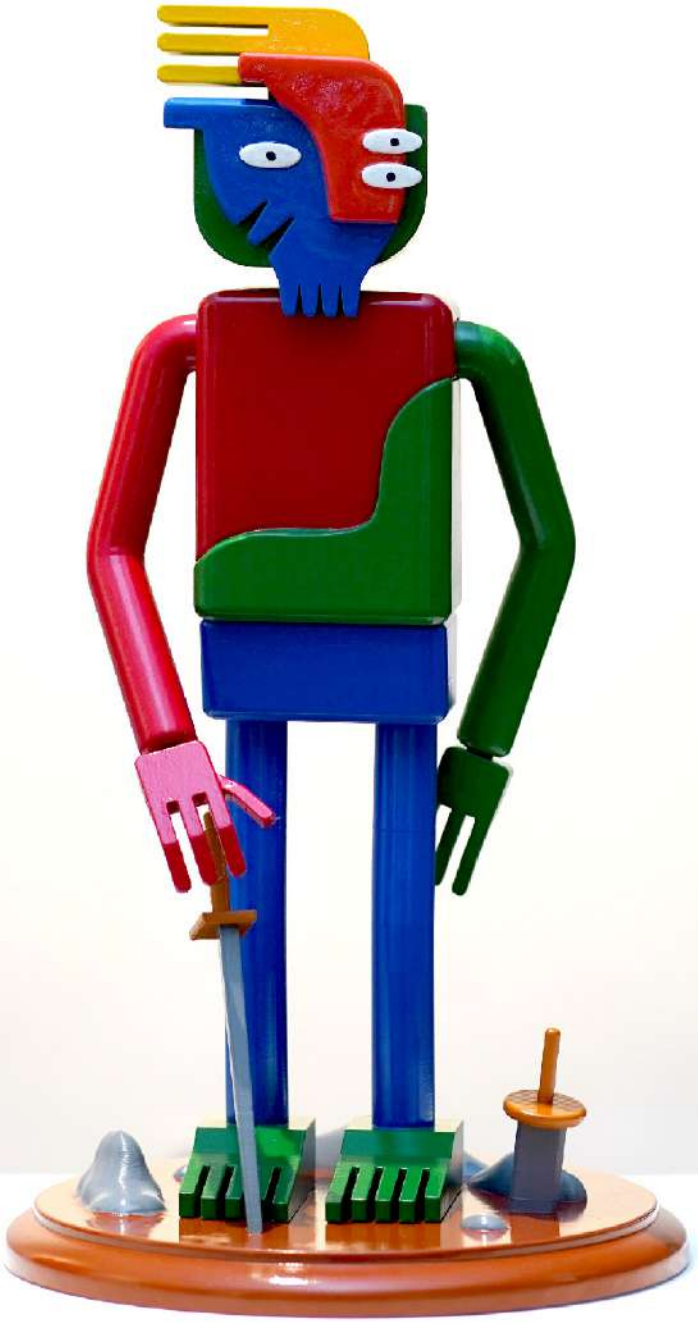
PxLxT : 58 X 25 X 48 CM

KUMI THE KIND SPIRIT

ARIEF WITJAKSANA

DISPLAY MATERIAL PLA
(FINISHING ORDER RESIN)

DIAMETER 23 CM
HEIGHT 44 CM



ROBU THE HUNTER

ARIEF WITJAKSANA

DISPLAY MATERIAL PLA
(FINISHING ORDER RESIN)

DIAMETER 22 CM
HEIGHT 40 CM

JURO THE WARRIOR OF FARZEA

ARIEF WITJAKSANA

DISPLAY MATERIAL PLA
(FINISHING ORDER RESIN)

DIAMETER 24 CM
HEIGHT 59 CM

Tegangan dalam Narasi Bergambar

D. Adikara Rachman

Tulisan ini bagian dari pameran tunggal Mochammad Arief Witjaksana bertajuk "The Four Huntsmen" yang digelar di Galeri Zen 1, Februari 2025. Sejak awal tulisan ini bukan untuk menjelaskan kekaryaan secara spesifik atau sebagai materi kuratorial tetapi untuk turut merayakan pamerannya. Tulisan ini dikonstruksi oleh sejumlah referensi untuk menguak bagaimana dinamika narasi bergambar bergulir secara diskursif tetapi tidak membahas satu topik secara mendalam melainkan pada isu-isu yang diperbincangkan dan masih relevan, paling tidak dalam pandangan penulis. Oleh karena itu judul tulisan ini menggambarkan beberapa isu serta sejalan dengan karya - karya Arief yang hemat penulis dibangun oleh narasi kausalitas hasil interpretasi atas pengalaman dirinya kemudian menjadi suatu ekspresi yang beralur layaknya cerita film, novel grafis, atau relief Candi Borobudur yang berkisah.

Narasi adalah bagian tak terpisahkan dari peradaban manusia. Dalam konteks budaya, kita berbicara tentang bakat bercerita. Namun, meskipun benar bahwa narasi bisa menjadi seni dan seni berkembang dengan narasi, narasi juga merupakan sesuatu yang kita semua lakukan berkali-kali dalam sehari sepanjang hidup kita dan kita mulai melakukannya hampir sejak kita mulai merangkai kata-kata. Begitu kita mengikuti subjek dengan kata kerja, ada kemungkinan besar kita terlibat dalam wacana naratif. Jean-François Lyotard menyebut narasi sebagai "*bentuk pengetahuan kebiasaan yang paling esensial*". Sederhananya, narasi adalah representasi dari suatu peristiwa atau serangkaian peristiwa. Pengertian ini setidaknya ada satu peristiwa agar ada narasi, tetapi ada yang membutuhkan lebih setidaknya dua peristiwa yang terkait secara kausal.

Bentuk narasi salah satunya berupa lukisan atau gambar yang lainnya berupa teks tertulis, lisan, atau media lainnya. Tetapi kita luput dari narasi yang basisnya bukan kata atau verbal yaitu musik instrumentalia. Roland Barthes (2005: 109), Claude Bremond (1964), Tzvetan Todorov (1969: 10) dan banyak lainnya telah lama berargumen bahwa tidak semua narasi bersifat verbal. Artinya pemahaman narasi tak seperti yang kita duga, tapi bagaimanapun dalam bahasa sehari-hari, narasi adalah tindakan menceritakan suatu cerita. Diluar kesederhanaan memahami itu terdapat pandangan kritis lain yang harus dicermati khususnya oleh mereka yang terlibat di dalam produksinya.

Dalam tataran fundamental, narasi dalam lingkup naratologi harus memperhatikan struktur dan fungsi narasi serta cara narasi disampaikan dan bisa diterima adalah suatu hal yang penting. Ini mencakup analisis elemen-elemen seperti plot, karakter, latar, sudut pandang, dan tema dalam cerita. Kaidah perancangan tersebut diatur untuk memudahkan pengamatan terhadap cerita sehingga memperoleh gambaran kausalitasnya. Jadi, logika narasi adalah hubungan sebab akibat, dan narasi tak bisa melepaskan diri dari logika ini. Istilah lainnya adalah suatu kausalitas[1]. Dalam konteks keseharian, kausalitas adalah refleksi dari realita yang dilakoni manusia sepanjang peradabannya. Tak heran bila ada yang menyebutkan narasi sebagai mimesis walaupun kemudian narasi dipisahkan menjadi narasi mimetik[2] dan diegetik[3]. Terlepas dari pemisahan itu, keduanya tetap memberi pengaruh kepada pembaca atau penonton selain peran media yang dipakai untuk menceritakannya. Telah disebutkan sebelumnya bahwa gambar atau lukisan adalah salah satu media ungkap narasi dan umumnya berupa gambar berseri namun Wolf (2003) justru mengajukan pertanyaan, bisakah gambar tunggal diklasifikasikan sebagai narasi – dan jika ya, termasuk klasifikasi gambar apa?

Esay Speidel (2018) dalam "*What Narrative Is*" menjelaskan bagaimana perdebatan narasi dan hubungannya dengan gambar dalam kerangka naratologi. Didalamnya kita mengenal istilah kompatibilis[4] yang dibedakan sebagai monokroni (kuat), polikroni (medium), urutan (lemah), sedangkan inkompatibilis[5] dibedakan sebagai monokroni dan urutan. Dua anutan besar ini yang berargumen soal kriteria dan klasifikasi gambar.

Kompatibilis monokroni mengakui bahwa gambar tunggal dapat secara mandiri menyampaikan cerita, meskipun hanya menggambarkan satu momen dalam waktu, pada saat yang sama inkompatibilis monokroni menyatakan bahwa gambar tunggal tidak dapat secara mandiri menyampaikan cerita dan hanya karya yang secara eksplisit menggambarkan beberapa momen dalam waktu, seperti rangkaian gambar atau film, yang dapat mengkomunikasikan cerita.

Pihak lainnya melihat gambar tunggal sebagai kompatibilis polikroni yang menyatakan bahwa hanya karya yang secara eksplisit menggambarkan beberapa momen dalam waktu, misalnya dengan mengulang tokoh atau menjajarkan beberapa gambar, yang dapat mengkomunikasikan cerita. Dalam konteks seni, Paul Barolsky (2010) bahkan menyatakan secara paradoksal yaitu "*tidak ada yang namanya seni naratif*".

Pada saat bersamaan pandangan inkompatibilis menyatakan bahwa ada semacam ketidakcocokan antara konsep narasi yang didefinisikan dengan benar dan apa yang dapat dikomunikasikan dengan gambar. Gambar kemudian diperlakukan hanya sebagai ilustrasi tanpa bobot argumentatifnya. Satu hal kelemahan inkompatibilisme adalah penilaiannya yang tidak spesifik dan cenderung pukul rata, artinya bila satu kasus tak terbantahkan karena inkompatibilitasnya maka sudah cukup untuk membuktikan bahwa gambar itu salah. Namun ditengah persoalan dua kubu ini muncul pandangan lain yaitu peran intuisi untuk menentukan narativitas suatu gambar yang menyatakan bahwa gambar yang hanya menggambarkan satu momen dapat menceritakan kisah.

Lagi-lagi para naratolog bersikap skeptis. Pendapat lain mengutarakan bagaimana untuk mengenali gambar bernarasi harus dikaitkan dengan pengalaman sebelumnya (yang dimiliki seseorang) yaitu pengalaman pra-tekstual yang tertanam kuat secara kultural. Contohnya cerita dalam tradisi, cerita rakyat atau dongeng yang diperoleh secara verbal. Sayangnya pendapat ini dianggap lemah karena pengalaman tersebut rentan dipengaruhi oleh pengetahuan sehingga peran pengalaman pra-tekstual bisa berubah atau tergantikan dan tidak menjamin untuk mempertahankan modal intuitif mengenali narasi pada gambar. Upaya lain yang ditempuh oleh penganut kompatibilisme adalah melakukan eksperimen yang akhirnya polikronik lebih memungkinkan memberi pengakuan pada gambar itu pun untuk yang memiliki peringkat penceritaan yang tinggi.

Selain perdebatan tadi, yang tak kalah menariknya untuk kita perhatikan adalah soal skeptisisme terhadap potensi naratif. Isunya adalah pandangan skeptis terhadap potensi naratif pada gambar statis tunggal (monofase)[6]. Skeptisisme ini meragukan kemampuan gambar monofase untuk menyampaikan cerita yang melibatkan urutan waktu dan hubungan sebab – akibat. Kenapa skeptisisme itu muncul? Ini kaitannya dengan sudut pandang Platonistik yang dibatasi oleh konsep bagaimana sesuatu terlihat sehingga apa pun yang melebihi domain properti visual dianggap hanya sebagai implikasi biasa atau konstruksi imajinatif penerima. Pandangan skeptis itu yang kemudian berhadapan dengan argumen yang fokus pada pemahaman gambar yaitu bahwa gambar merepresentasikan objek, adegan, dan kejadian yang dapat diidentifikasi oleh yang melihatnya, namun dengan ketentuan bila mereka memiliki kapasitas serta pengetahuan memadai untuk mengenali fungsi representasi dalam gambar. Secara kontekstual, yang dimaksud pengetahuan adalah tentang sejarah, sosial-budaya, dan artistik sebagai ruang dimana representasi diproduksi, termasuk pengetahuan tentang norma dan konvensi yang berkaitan dengan gambar. Bila dicermati hal itu punya kedekatan dengan komunikasi linguistik yaitu menginterpretasi gambar perlu memperhatikan norma-norma inferensi pragmatis[7] serta relevansi kontekstual.

Bantinaki (2021) menyatakan pandangan skeptis itu dinilai hanya didasarkan pada konsep kausalitas yang parsial, yang terlalu menekankan dimensi waktu dan mengabaikan dimensi ruang, yang sebenarnya merupakan domain yang tidak diperdebatkan dalam suatu gambar. Dia berpendapat bahwa hubungan kausal dapat direpresentasikan melalui dimensi ruang dalam gambar, meskipun gambar tersebut statis dan tidak memiliki urutan temporal lain halnya bila karya itu polifase[8] seperti pada lukisan berpanel diptych, triptych, atau pada komik strip dan novel grafis. Lebih lanjut skeptisisme meragukan potensi naratif suatu gambar melanjutkan dari apa yang diungkapkan oleh G.E. Lessing dalam esainya berjudul "Laocoön: An Essay on the Limits of Painting and Poetry" yang terbit tahun 1766. Dalam esai itu jelas Lessing membedakan antara seni-ruang[9] dan seni-waktu[10], dan mengatakan bahwa lukisan sebagai sesuatu yang pada dasarnya terikat pada ruang dengan pengecualian waktu dan tindakan, sehingga sarana representasional seni lukis adalah hanya bentuk dan warna. Oleh karena itu lukisan lebih cocok untuk mewakili objek-objek yang ada dalam ruang daripada tindakan atau peristiwa yang terjadi dalam waktu.

Teori naratif kontemporer turut mendukung atas sikap skeptis tadi khususnya dalam hal fokus dan kekuatan yang berbeda dengan pandangan Lessing. Di satu sisi, beberapa pandangan kontemporer tentang narasi mengakui peristiwa sebagai elemen sentral dari narasi daripada tindakan, dan gambar tentu saja dapat mewakili peristiwa. Di sisi lain, sebagian besar pandangan kontemporer tentang narasi mengakui bahwa representasi sejumlah tindakan atau peristiwa - bahkan dalam urutan temporal - tidak cukup untuk representasi naratif.

Dalam narasi, fungsi representasional yang sangat penting sebagai *sine qua non*[11] adalah kemampuan untuk mewakili hubungan kausal atau "koneksi naratif", menurut istilah N. Carroll (2010) - antara peristiwa atau tindakan yang diurutkan secara temporal. Fungsi ganda ini mencakup representasi tindakan atau peristiwa dan hubungan kausal di antara mereka. Namun, gambar monofase yang diam dianggap tidak mampu mendukung fungsi ini karena kurangnya dimensi temporal. M.L. Ryan (2014) berpendapat bahwa gambar monofase tidak dapat "mengekspresikan kausalitas" karena terbatas pada representasi properti visual, sehingga mereka perlu dikecualikan dari domain narasi. Nochlin (1991) mengatakan bahwa gambar hanya dapat menyajikan "fragmen temporal yang terputus-putus" yang menjadi "unit dasar dari pengalaman yang dirasakan".

Dari perspektif skeptisisme, gambar hanya dapat menyiratkan atau mengacu pada cerita yang mungkin menjadi bagian dari pengalaman kita melalui alusi[12] atau implikasi. Artinya, gambar itu sendiri tidak dapat secara langsung menceritakan sebuah narasi; sebaliknya, interpretasi naratif selalu merupakan hasil dari imajinasi atau interpretasi penerima, bukan dari gambar itu sendiri. Gambar dianggap bisu secara naratif, yang berarti gambar tidak dapat secara langsung menyampaikan hubungan temporal dan kausal antara peristiwa yang diwakili, seperti yang diperlukan dalam representasi naratif. Bagi para skeptis potensi naratif dari penggambaran didasarkan pada konsepsi persepsi yang sederhana, dimana persepsi dianggap sebagai proses pasif yang hanya menerima rangsangan dari lingkungan. Namun, pandangan ini telah banyak ditentang dalam Filsafat dan Psikologi Persepsi. Sekarang telah mendapat pengakuan luas bahwa persepsi tidak terisolasi dari memori dan kognisi, dan konten representasional persepsi dapat ditentukan oleh proses bottom-up (dari rangsangan sensorik) dan top-down (dari pengetahuan dan pengalaman sebelumnya). Dengan demikian, persepsi dapat melebihi informasi yang disediakan oleh pola rangsangan tertentu.

Lessing mengasumsikan adanya korespondensi ketat antara desain gambar dan konten pengalaman perseptual yang didukung oleh desain tersebut, dan berpendapat bahwa tindakan perseptual gambar terjebak dalam sekejap, sementara Nochlin menganggap bahwa "unit dasar pengalaman yang dirasakan" sebagai respons terhadap gambar adalah fragmen temporal yang disajikan oleh desain tersebut. Artinya, setiap rasa prosesi[13] atau temporalitas yang mungkin menjadi bagian dari pengalaman gambar dianggap sebagai produk imajinasi kita dan bukan bagian dari apa yang kita persepsikan berdasarkan gambar tersebut.

Lessing mencatat bahwa semakin lama kita menatap gambar, semakin banyak yang harus ditambahkan oleh imajinasi kita, dan semakin banyak yang ditambahkan oleh imajinasi kita, semakin banyak yang harus kita percayai bahwa kita melihatnya. Dari perspektif ini, dalam menanggapi gambar, kita dapat membayangkan tetapi kita tidak dapat mempersepsikan komponen naratif apa pun yang memiliki dimensi temporal.

Argumetasi skeptis terhadap potensi naratif memang cukup luas seperti pada Representasi Tindakan[14] dimana tindakan yang dianggap sebagai materi naratif adalah tentang nilai-nilai, tujuan hidup, dan keinginan yang ketika digambarkan menjadi muatan moral. Argumen lanjutannya adalah Representasi Hubungan Kausal[15] yaitu tentang kemampuan gambar untuk mewakili tindakan dan hubungan kausal antara peristiwa atau tindakan yang diurutkan secara temporal sehingga gambar tidak dapat menceritakan sebuah narasi secara lengkap.

Skeptis juga berlaku pada Sebab Akibat dan Waktu. Dalam penalaran skeptis bahwa potensi naratif suatu media (karya) diidentifikasi dengan kemampuannya untuk berurutan. Mereka menganggap struktur berurutan sebagai esensial untuk representasi hubungan kausal, seolah-olah peristiwa yang terkait secara kausal hanya bisa terjadi dalam waktu berbeda. Pandangan ini didukung oleh konsep kausalitas berurutan yang berakar pada karya David Hume, yang menyatakan bahwa suatu peristiwa yang dianggap sebagai penyebab harus terjadi sebelum peristiwa akibat. Jika pandangan Hume ini benar, maka representasi hubungan kausal antara peristiwa yang diurutkan secara temporal menuntut struktur berurutan, dan media yang terbatas pada keserentakan tidak memiliki potensi naratif. Namun, pandangan Hume ini dianggap parsial oleh Immanuel Kant, contoh kasusnya adalah dimana penyebab dan akibat terjadi secara bersamaan seperti bola besi yang menekan bantal. Kant berpendapat bahwa kita masih dapat membedakan dua peristiwa tersebut melalui hubungan waktu dari koneksi dinamisnya, meskipun kita tidak menyaksikan prosesnya secara langsung. Pandangan Kant ini mengungguli pandangan skeptis tentang penggambaran yang tidak memiliki potensi naratif itu. Mengikuti wawasan Kant, pandangan filosofis kontemporer tentang kausalitas secara minimal mengakui bahwa kausalitas dapat terjadi secara bertahap dan dengan demikian aktif dalam peristiwa yang sinkron daripada hanya peristiwa yang berurutan. Di bawah pandangan kausalitas yang lebih tepat ini, urutan berturut-turut tidak diperlukan untuk representasi hubungan kausal secara keseluruhan.

Skeptis terakhir dialamatkan pada Sebab Akibat dan Persepsi. Dalam gambar statis (monofase), hubungan kausal antara peristiwa harus diserahkan kepada interpretasi penonton karena hubungan kausal dapat diceritakan tetapi tidak dapat ditunjukkan secara eksplisit dalam gambar. Gambar mungkin tidak dapat secara jelas menunjukkan hubungan kausal tanpa bantuan narasi atau interpretasi tambahan. Menurut hipotesis ini, kita dapat memahami hubungan spasial atau temporal dari objek atau peristiwa, tetapi kita tidak dapat memahami hubungan kausal mereka lebih lanjut. Jika hubungan kausal tidak dapat dipahami, maka hubungan tersebut tidak dapat digambarkan. Sejalan dengan Hume, Arnheim (1974) menyatakan gambar monofase statis dapat secara eksplisit menyampaikan setidaknya contoh-contoh kausalitas fisik antara peristiwa yang tumpang tindih secara temporal, merekrut dinamika rancangan untuk memicu respon perseptual berpola: untuk memicu, yaitu, kesan langsung tentang hubungan kausal. Jadi, pernyataan mengenai ruang lingkup representasional penggambaran tidak berdasar dengan sendirinya gugur.

Dari tegangan dalam narasi bergambar yang telah dijelaskan, khususnya antara perbedaan pandangan skeptis dengan potensi naratif dalam penggambaran, kita memperoleh manfaat penting literasi seperti; 1) Pemahaman tentang narasi bergambar yaitu bagaimana gambar statis dapat memiliki potensi naratif, meskipun tidak memiliki urutan temporal seperti media naratif linier. Ini memperluas pemahaman kita tentang bagaimana narasi dapat disampaikan melalui berbagai media. 2) Mengenalkan kritik terhadap skeptisisme yang meragukan kemampuan gambar untuk mewakili tindakan dan hubungan kausal. Ini memberikan argumen yang kuat untuk mendukung potensi naratif dari penggambaran visual.

3) Terbuka untuk mempelajari lebih lanjut tentang hubungannya dengan wawasan filosofis dan psikologis untuk menjelaskan bagaimana persepsi kausal dapat terjadi bahkan dalam gambar statis. Ini memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana kita memproses informasi visual dan kausalitas. 4) Relevan dengan seni dan desain yaitu memberikan panduan tentang bagaimana menggunakan prinsip-prinsip komposisi dan desain untuk menyampaikan narasi dan hubungan kausal dalam karya. 5) Menempatkan sejarah seni menjadi hal penting karena bagaimanapun karya-karya masa lampau menjadi medium membangun berpikir kritis dan teori visual (Barat) yang telah ada sejak Renaisans hingga teori visual masa kini.

1. Kausalitas adalah hubungan sebab-akibat antara dua peristiwa atau keadaan, di mana satu peristiwa (sebab) menyebabkan terjadinya peristiwa lain (akibat). Hubungan kausal ini penting dalam berbagai bidang, termasuk ilmu pengetahuan, filsafat, dan hukum, karena membantu kita memahami bagaimana peristiwa terjadi dan bagaimana mereka saling terkait dan membantu kita memahami bahwa suatu tindakan memiliki konsekuensi yang dapat diprediksi.

2. Narasi mimetik adalah jenis narasi yang meniru atau merepresentasikan realitas secara langsung melalui tindakan, dialog, dan peristiwa yang digambarkan. Dalam narasi mimetik, cerita disampaikan seolah-olah penonton atau pembaca sedang menyaksikan kejadian tersebut secara langsung, tanpa intervensi narator yang menjelaskan atau mengomentari peristiwa tersebut. Konsep narasi mimetik berasal dari filsafat Plato dan Aristoteles, yang membedakan antara mimetik (representasi langsung). Dalam konteks seni visual, narasi mimetik dapat ditemukan dalam gambar atau lukisan yang menggambarkan adegan atau peristiwa yang dapat diidentifikasi oleh penonton sebagai bagian dari cerita.

3. Narasi diegetik adalah narasi yang diceritakan oleh narator.

4. Kompatibilis dalam konteks narasi, merujuk pada pandangan bahwa elemen-elemen naratif yang berbeda, seperti tindakan, peristiwa, dan hubungan kausal, dapat hidup berdampingan secara harmonis dalam sebuah cerita. Ini berarti bahwa meskipun ada berbagai elemen yang mungkin tampak bertentangan atau tidak berurutan, mereka tetap dapat disatukan dalam narasi yang koheren dan bermakna. Dengan kata lain, kompatibilis dalam narasi menekankan bahwa elemen-elemen yang berbeda dalam sebuah cerita dapat saling melengkapi dan bekerja sama untuk menciptakan narasi yang utuh dan bermakna, meskipun mungkin ada perbedaan dalam urutan temporal atau cara penyampaian.

5. Inkompatibilis dalam narasi merujuk pada pandangan bahwa elemen-elemen naratif yang berbeda, seperti tindakan, peristiwa, dan hubungan kausal, tidak dapat hidup berdampingan secara harmonis dalam sebuah cerita. Ini berarti bahwa elemen-elemen tersebut mungkin saling bertentangan atau tidak dapat disatukan dalam narasi yang koheren dan bermakna. Inkompatibilis berpendapat bahwa media yang tidak memiliki struktur berurutan, seperti gambar statis, tidak dapat menyampaikan hubungan kausal antara peristiwa yang terjadi secara bersamaan atau berurutan. Dengan kata lain, inkompatibilis menekankan bahwa elemen-elemen yang berbeda dalam sebuah cerita tidak dapat saling melengkapi dan bekerja sama untuk menciptakan narasi yang utuh dan bermakna.

6. Monofase dalam konteks narasi bergambar, merujuk pada gambar yang menggambarkan satu adegan atau peristiwa tunggal dalam satu momen waktu. Gambar monofase tidak memiliki urutan temporal yang jelas, sehingga hanya menampilkan satu adegan statis tanpa menunjukkan perkembangan waktu atau peristiwa yang berbeda. Contoh gambar monofase adalah lukisan atau foto yang menangkap satu momen tertentu tanpa adanya indikasi peristiwa sebelum atau sesudahnya.

7. Inferensi pragmatis adalah proses penarikan kesimpulan yang didasarkan pada konteks dan pengetahuan latar belakang, bukan hanya pada informasi yang eksplisit disampaikan. Dalam komunikasi, inferensi pragmatis memungkinkan kita untuk memahami makna yang tersirat atau implikasi dari apa yang dikatakan, meskipun tidak secara eksplisit diucapkan. Misalnya, jika seseorang mengatakan, "Di luar sangat panas," kita mungkin menyimpulkan bahwa mereka menyarankan untuk tidak pergi ke luar atau untuk menyalakan pendingin ruangan. Inferensi ini didasarkan pada pengetahuan kita tentang efek panas dan konteks percakapan.

8. Polifase merujuk pada gambar yang menggambarkan beberapa adegan atau peristiwa yang berbeda dalam satu ruang gambar. Gambar polifase menampilkan peristiwa-peristiwa yang berbeda secara temporal di bagian-bagian yang berbeda dari ruang gambar tersebut. Dengan kata lain, gambar polifase dapat menunjukkan urutan peristiwa yang terjadi pada waktu yang berbeda dalam satu gambar tunggal. Contoh gambar polifase adalah lukisan atau ilustrasi yang menggambarkan beberapa momen penting dari sebuah cerita dalam satu komposisi visual.

9. Seni-Ruang adalah istilah yang merujuk pada karya seni yang berfokus pada penggunaan dan eksplorasi ruang sebagai elemen utama. Ini mencakup berbagai bentuk seni, seperti instalasi, arsitektur, seni lingkungan, dan seni publik. Seni-ruang sering kali melibatkan interaksi antara karya seni dan lingkungan sekitarnya, serta cara penonton berinteraksi dengan karya tersebut. Contohnya seni instalasi, arsitektur, seni lingkungan, seni publik.

10. Seni-Waktu adalah istilah yang merujuk pada karya seni yang berfokus pada penggunaan dan eksplorasi waktu sebagai elemen utama. Ini mencakup berbagai bentuk seni yang memanfaatkan aspek temporal untuk menciptakan pengalaman yang dinamis dan berubah seiring waktu. Contohnya seni pertunjukan, seni video, film, animasi. Seni-Waktu menekankan pentingnya dimensi temporal.

11. Sine qua non adalah frasa Latin yang berarti "tanpa itu, tidak ada". Dalam konteks yang lebih luas, frasa ini digunakan untuk merujuk pada sesuatu yang sangat penting atau esensial sehingga tanpa itu, sesuatu yang lain tidak dapat terjadi atau ada.

12. Alusi adalah referensi atau rujukan tidak langsung kepada sesuatu, biasanya sesuatu yang terkenal atau dikenal luas, seperti karya sastra, peristiwa sejarah, tokoh terkenal, atau budaya populer. Alusi sering digunakan dalam tulisan atau percakapan untuk menambahkan makna atau konteks tambahan tanpa harus menjelaskan secara rinci. Misalnya, jika seseorang mengatakan "dia adalah Romeo bagi Juliet-nya," itu adalah alusi kepada kisah cinta terkenal dalam drama "Romeo dan Juliet" karya William Shakespeare.

13. Rasa prosesi dalam konteks ini merujuk pada perasaan atau kesan adanya urutan atau alur waktu dalam pengalaman visual. Meskipun kita mungkin merasakan adanya urutan atau alur waktu dalam gambar, skeptis berargumen bahwa ini adalah hasil dari imajinasi kita, bukan sesuatu yang secara langsung terlihat dalam gambar itu sendiri.

14. Representasi Tindakan adalah cara di mana suatu tindakan atau serangkaian tindakan digambarkan atau diwakili dalam berbagai bentuk media, seperti gambar, teks, film, atau teater. Dalam konteks seni visual, representasi tindakan melibatkan penggunaan elemen-elemen visual untuk menggambarkan gerakan, ekspresi, dan interaksi antara karakter atau objek dalam sebuah adegan.

15. Representasi Hubungan Kausal adalah cara di mana hubungan sebab-akibat antara peristiwa atau tindakan digambarkan atau diwakili dalam berbagai bentuk media, seperti teks, gambar, film, atau teater. Dalam konteks ini, representasi hubungan kausal melibatkan penggunaan elemen-elemen visual, naratif, atau deskriptif untuk menunjukkan bagaimana satu peristiwa atau tindakan menyebabkan atau mempengaruhi peristiwa atau tindakan lainnya.

Referensi

Arnheim, R. (1974). Art and Visual Perception. Berkeley: University of California Press

Bantinaki, Katerina. (2021). On The Narrative Potential of Depiction. Jolma. 2(1), 73 – 90.

Barthes, Roland. (2005). Introduction to the structural analysis of narratives. In Martin McQuillan (ed.), The narrative reader, 109–115. London: Routledge.

Barolsky, Paul. (2010). There is no such thing as narrative art. Arion 18(2). 111–123. http://www.bu.edu/arion/volume-18-barolsky-narrative-art/ (accessed: 16 January 2025)

Bremond, Claude. (1964). Le message narratif. Communications 4. 4–32.

Carroll, N. (2010). "On the Narrative Connection". Beyond Aesthetics. Cambridge: Cambridge University Press, 118-32

Nochlin, L. (1991). Realism. New York: Penguin Books

Ryan, M.L. (2014). "Narration in Various Media". Hühn, P. et al. (eds): The Living Handbook of Narratology. Hamburg: Hamburg University Press. http:// www.lhn.uni-hamburg.de/article/narration-various-media

Todorov, Tzvetan. (1969). La grammaire du décaméron. The Hague & Paris: Mouton.

Wolf, W. (2003). "Narrative and Narrativity: A Narratological Reconceptualization and its Applicability to the Visual Arts". Word & Image, 19(3), 180-197.

JALAN PURWOREJO NO.24 DUKUH ATAS MENTENG, JAKARTA PUSAT 10310