

# Tinjauan Seni

"Seni" sebagaimana telah dibahas pada BAB sebelumnya, dikatakan sebagai benda artefak dan nilai yang muncul terhadap suatu karya cipta manusia. Pengertian (arti) seni yang muncul dan berkembang di kalangan masyarakat, ternyata melahirkan ilmu seni yang secara bertahap telah terstruktur dalam spesifikasi bidang-bidang seni.

Tinjauan seni dalam kaitan materi "Dasar Seni dan Desain" ditujukan untuk melihat secara garis besar konsep dalam proses mencipta karya seni, sebagai dasar/landasan dalam menilai dan mencipta karya seni yang lebih spesifik.

## A. Ekspresi Seni

Kita sering mendengar ucapan bahwa seni itu ekspresi. Ekspresi seolah identik dengan seni. Tetapi apakah ekspresi itu? Ekspresi adalah 'sesuatu yang dikeluarkan', seperti cairan gula yang dikeluarkan manakala tebu diperas. Seperti tindakan mengamuk yang dikeluarkan manusia saat ia ditekan perasaan marah. Seperti derasnya arus perasaan cinta yang dikeluarkan orang saat ia memeluk dan membelai seseorang yang dicintainya. Apakah ekspresi seni juga semacam itu?

Seni memang merupakan ekspresi perasaan dan pikiran. Tetapi, mampukah seseorang yang sedang marah, sedang mabuk cinta, sedang dihimpit kesedihan, mengekspresikan sesuatu yang disebut seni? Kemarahan, kesedihan, kegembiraan, dan aneka perasaan lain terjadi secara spontan, simultan, sehingga si individu larut dalam perasaan tersebut. Ia dikuasai perasaan dan melakukan sesuatu untuk menyalurkan gejala perasaannya itu dengan memeluk, membanting piring, menangis, melonjak-lonjak. Dalam situasi perasaan semacam itu, dapatkah orang mengekspresikan perasaannya dalam karya seni? Orang yang sedang sedih, bahkan dalam gairah kegembiraan, tak mungkin melahirkan karya seni. Seni baru lahir setelah perasaan itu menjadi pengalaman.

Dalam seni, perasaan harus dikuasai lebih dahulu, harus dijadikan objek, dan harus diatur, dikelola, dan diwujudkan atau diekspresikan dalam karya seni. Istilah populernya 'perasaan harus diendapkan dahulu'. Perasaan tertentu itu telah berjarak dengan seniman. Dan, dalam kondisi semacam itu, barulah seniman dapat mengekspresikan perasaannya. Sebab, ekspresi perasaan dalam seni hanya dapat terjadi dalam suasana perasaan 'sekarang' yang santai, bahkan dalam suasana kegembiraan mencipta. Seorang seniman menciptakan karyanya dalam suasana gairah, gembira, senang. Tak mungkin dalam suasana sedih seorang seniman menciptakan karyanya. Jadi, ekspresi dalam seni adalah mencurahkan perasaan

tertentu dalam suasana perasaan gembira. Perasaan marah atau sedih dalam ekspresi seni juga harus dilakukan pada waktu senimannya sedang 'tidak marah atau sedih'. Dengan demikian jelaslah bahwa kualitas perasaan yang diekspresikan dalam karya seni bukan lagi perasaan individual, melainkan perasaan yang universal. Perasaan yang dapat dihayati oleh orang lain, sekalipun jenis perasaan itu belum pernah dialami oleh orang lain. Ini dapat terjadi karena pengalaman perasaan sang seniman telah dijadikan objek, telah berjarak dengan dirinya. Perasaan tersebut telah menjadi masa lalu.

Dari mana unsur perasaan dalam karya seni itu timbul? Perasaan itu merupakan respons individu terhadap sesuatu di luar dirinya, yakni lingkungan hidupnya. Tetapi, dapat juga perasaan itu, respons rasa itu, muncul dari gagasan atau idenya sendiri. Kalau perasaan itu muncul dari luar dirinya, dari suatu stimulus, yang terjadi adalah tindakan mengekspresikan perasaan itu (dari stimulus) ke luar dirinya dalam bentuk benda seni. Ia berjuang dengan medium seni yang dipakainya. Di sini dituntut ketrampilan, atau penguasaan teknis atas mediumnya. Dan, dalam pergulatan ini, seniman meraba-raba melalui mediumnya untuk menemukan kesesuaian perasaannya dengan wujud yang tengah dicarinya. Perasaan itu, yang muncul secara tak jelas dari dalam dirinya, karena adanya suatu ide atau mungkin karena intuisi, meraba-raba mencari bentuk di luar dirinya.

Pada umumnya tindakan mewujudkan ekspresi dalam seni itu dilakukan dengan spontanitas perasaan pula, yakni perasaan "sekarang" selama proses penciptaan, yang dapat hanya beberapa menit sampai beberapa tahun. Perasaan objektif seniman lebur dalam kegembiraan ekspresi keseniannya melalui medium seni. Tetapi, karya seni bukan semata-mata ekspresi perasaan. Seni juga merupakan ekspresi nilai, baik nilai esensi (makna), nilai kognitif (pengetahuan, pengalaman), dan nilai kualitas mediumnya. Nilai-nilai itu ada dalam diri seniman sebagai *pengalaman* nilai masa lampunya (sebelum penciptaan). Nilai-nilai inilah yang menentukan isi, makna, substansi dari seni. Dengan demikian, dalam tindakan ekspresi seni terjadi persekutuan antara tindakan ekspresi "sekarang" dan ekspresi "nilai-nilai masa lampau". Ekspresi perasaan sekarang ini kadang begitu kuat, sehingga seniman kadang bekerja di luar kontrol dirinya. Satu-satunya pegangan hanyalah hasil temuan bentuknya selama ia bergulat dengan mediumnya. Baik perasaan masa lalu maupun perasaan pada proses penciptaan dikendalikan oleh nalurinya terhadap bentuk. Bentuk yang merupakan ekspresi inilah yang menjadi stimulus orang lain untuk dapat merangsang timbulnya perasaan serupa atau hampir serupa.

Unsur perasaan dalam ekspresi seni dapat ditelusuri dari mana asalnya, ke mana arahnya, dan tentang apa. Maka, dalam seni dikenal ada objek seni, sikap seniman, dan perasaan seni. Objek seni atau stimulus dapat saja berupa orang sakit. Sikap seniman terhadap orang sakit mungkin saja sinis karena pengalaman nilai seniman menyatakan bahwa hidup manusia itu rapuh, fana. Akibatnya, perasaan yang muncul itu humor pahit. Orang sakit dapat mendatangkan perasaan geli akibat takdir manusia yang rapuh. Bagaimana perasaan itu diwujudkan sangat tergantung pada kecekatan seniman dalam mewujudkannya melalui medium yang dipilihnya. Di sini akan terjadi proses seleksi material dan penajaman atau fokus terhadap perasaan yang ingin diekspresikannya. Di sini aspek individual seniman muncul, bagaimana ia berperasaan terhadap suatu stimulus yang dapat amat berbeda dengan tanggapan individu seniman lain.

Adanya seleksi dan penajaman perasaan terhadap suatu stimulus akan melahirkan intensitas perasaan yang diekspresikan. Perasaan tertentu dalam seni dapat begitu tajam dan menggores karena senimannya berhasil mengekspresikan pengalaman perasaannya itu dengan pilihan yang tepat dan sasaran yang tegas. Perasaan humor pahit dalam karya seni dapat muncul begitu mengesankan karena seniman berupaya mewujudkan pengalaman perasaannya tadi secara efektif dan efisien.

## **B. Kreativitas dalam Seni**

Kreativitas adalah suatu kondisi, suatu sikap atau keadaan mental yang sangat khusus sifatnya dan hampir tak mungkin dirumuskan. Kreativitas adalah kegiatan mental yang sangat individual yang merupakan manifestasi kebebasan manusia sebagai individu. Manusia kreatif adalah : manusia yang menghayati dan menjalankan kebebasan dirinya secara mutlak. Kreativitas menerjunkan seseorang ke dalam keadaan ambang, yaitu keadaan antara yang ada dan belum ada. Dengan demikian, seorang yang kreatif selalu dalam kondisi `kacau', ricuh, kritis, gawat, mencaricari, mencoba-coba untuk menemukan sesuatu yang belum pernah ada dari tatanan budaya yang pernah dipelajarinya. Inilah sebabnya dalam kreativitas diperlukan keberanian kreatif. Bukan hanya keberanian dalam menghadapi dirinya yang gawat, tetapi juga keberanian dalam menghadapi kebudayaannya, lingkungannya, masyarakat, dunia, sejarah. Seorang yang kreatif adalah seorang yang berani menghadapi risiko, yaitu risiko berhasil atau tidak berhasil dalam pencarian sesuatu yang belum ada, juga risiko ditolak oleh lingkungannya apabila kreativitasnya berhasil. Dalam sejarah banyak

contoh bagaimana manusia kreatif, manusia penemu, mengalami nasib malang, diejek, disingkirkan, dipenjara, dihukum bakar oleh zamannya.

Kreativitas bertolak dari yang sudah ada, dari-kebudayaan, tradisi. Secara dikotomis, kebudayaan (yang sudah tersedia, sudah ada sebelum individu kreativitas menyadarinya) bersifat statis, tertutup, aman, imanen - manusia dapat hidup aman dan tenang di dalamnya. Seseorang harus belajar, mengkondisikan diri pada kebudayaan tempatnya dilahirkan dan hidup. Sementara itu, kreativitas bersifat dinamis, terbuka, bebas, tidak biasa, penuh risiko (tidak aman dan nyaman), serta transenden.

### **C. Tujuan Seni**

Dalam hubungannya dengan realitas kehidupan, seni bersifat fiktif atau bohong, karena tujuannya adalah menggapai dunia lain yang berbeda dengan dunia realitas keseharian. Kualitas seni ini universal, abadi, melampaui batas zaman, waktu, tempat dan batas sosial.

Dalam hubungannya dengan moralitas, seni bertujuan menemukan dan mengungkapkan keindahan semesta, karena adanya sesuatu yang agung dan mulia sesuai dengan apresiasi terhadap karya tersebut.

Seni dalam pandangan kaum pecinta keindahan ini tidak bekerja secara langsung mengekspresikan ide dan sikap, tetapi mewujudkan sebuah pengalaman hidup dalam suatu wujud. Kant mengungkapkan : "Seni sepenuhnya merupakan kepuasan akan keindahan tanpa pamrih"

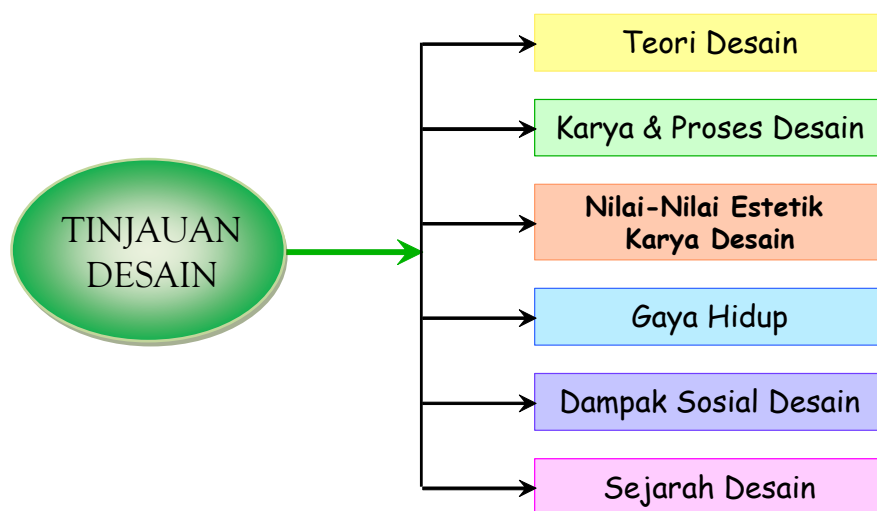
Nilai-nilai esensial adalah tujuan pemcapaian kaum estetik ini. Nilai-nilai ini menggapai ukuran universal yang relative dapat dikatakan absolut. Maka, penilaiannya pun harus universal, bukan kontekstual.

Pada kenyataannya, setiap seniman bekerja di antara pandangan seni sebagai esensi dan seni memiliki kegunaan untuk masyarakat, sebab bagaimanapun seni itu orientasinya selalu untuk orang lain, bukan untuk diri si seniman itu sendiri. Bagaimanapun seniman mencipta karena masyarakat-nya. Apa yang dilakukannya tetap untuk masyarakatnya, entah itu memiliki nilai kegunaan praktis maupun nilai esensi, dan kedua hal itu tidak harus diberlakukan secara fanatik.

# Tinjauan Desain

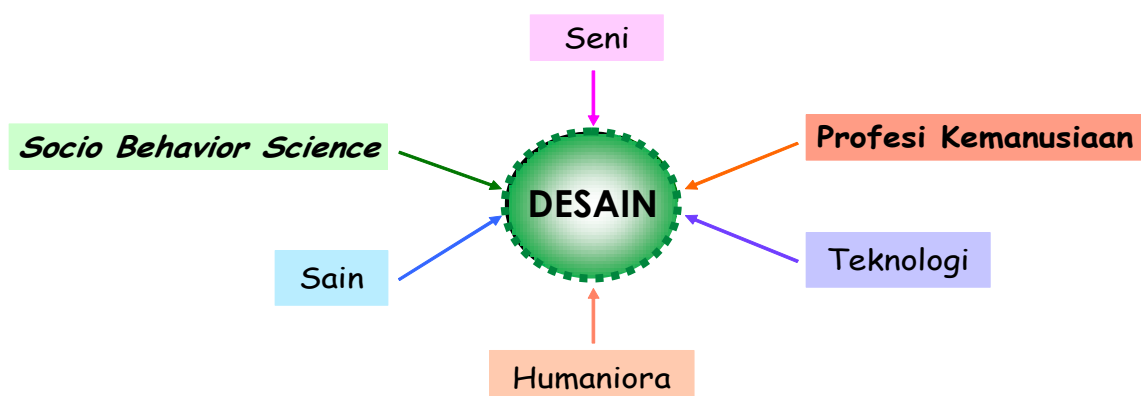
Tinjauan Desain merupakan suatu ilmu untuk mencermati, mengamati dan mengkritisi berbagai fenomena desain maupun hal-hal lain yang berkaitan dengan dunia perancangan secara umum, baik yang teraga (karya fisik) maupun yang tak teraga (konseptual), hingga dampaknya pada masyarakat.

## Orientasi dan Objek Kajian Tinjauan Desain



## Teori Desain

- Desain merupakan pengetahuan tentang perencanaan dan pembuatan sesuatu
- Ilmu desain merupakan “akumulasi” dari berbagai bidang / disiplin ilmu, sebagaimana digambarkan pada bagan berikut ini :



## Kontribusi Berbagai Bidang Ilmu terhadap Bidang Desain

### 1. Sain :

Berusaha mengeksplorasi materi dan energi dari yang tidak ada menjadi ada

### 2. Seni :

Mengeksplorasi makna-makna dari suatu materi secara terus menerus, melalui proses apresiasi

### 3. Teknologi :

Menterjemahkan suatu kepentingan menjadi pengetahuan secara terus menerus

### 4. Socio Behavior Science

### 5. Profesi Kemanusiaan

### 6. Humaniora

Berkaitan dengan Fenomena yang  
berhubungan dengan Aspek kemanusiaan

## Parameter-Parameter Keilmuan dalam Bidang Desain

### 1. Sain & Teknologi :

Sain dan Teknologi memiliki parameter "**yang terukur**" dan memiliki kriteria "**Validitas**". Aspek yang menjadi indikasi adalah : "**Benar/Tidak Benar**". Sebagai contoh dapat dilihat pada penggunaan material (bahan baku) untuk suatu produk desain, berdasarkan **keilmuan (sain)** dapat diamati dan dibuktikan konsep penggunaan material yang benar/salah, misalnya : material yang benar diterapkan untuk produk mobil adalah logam, dan yang tidak benar adalah material plastik. Demikian pula halnya dengan **Teknologi**, dimana konsep teknologi menegaskan bahwa teknik penyambungan komponen mobil yang benar adalah dengan cara dilas menggunakan teknologi tingkat tinggi, dan yang tidak benar adalah dengan cara dilem. Sangat jelas, bahwa parameter yang digunakan sangat terukur dan memiliki validitas (tingkat kebenaran yang tinggi).

### 2. Seni :

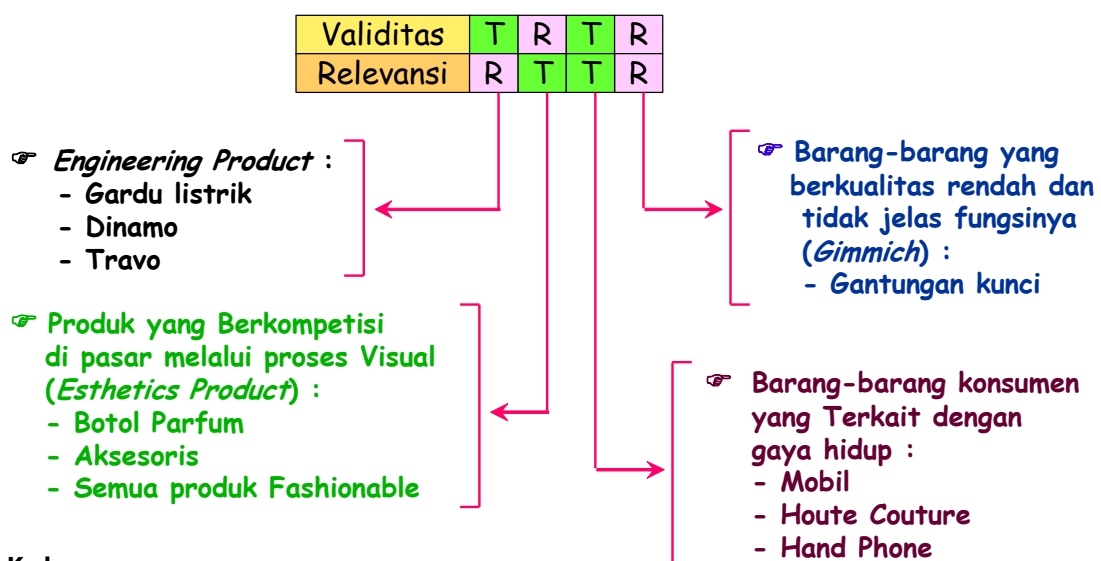
Parameter yang digunakan untuk mengkaji desain dari seni adalah "**Apresiasi**", sehingga kriteria yang dimaksud adalah "**Relevansi**", karena keberhasilan dari suatu produk seni dapat diukur dari karya-karya yang relevan dengan kebutuhan publik. Indikasi yang dilihat : "**Aspek Estetik** atau **nilai Baik/Buruk**". Sebagai contoh apabila menilai suatu produk desain dari aspek seni yang terkandung di dalamnya, maka sangat mungkin dipastikan bahwa setiap orang yang menilai, akan memiliki visi (pandangan) yang berbeda, tergantung dari wawasan, ilmu seni yang dimilikinya serta

kepentingan dan selera yang dimilikinya terhadap produk tersebut. Misalnya : seorang yang memiliki wawasan, ilmu dan taste yang tinggi terhadap karya seni serta berada dalam lingkungan gaya hidup *hi-class*, akan memberikan penilaian dan penghargaan yang sangat tinggi pada produk-produk *haute couture*, dibandingkan dengan masyarakat golongan menengah ke bawah yang kurang memiliki wawasan, ilmu dan taste terhadap karya seni fashion.

### 3. Humaniora, Profesi Kemanusiaan & Socio Behavior Science :

Parameter yang berkaitan dengan ketiga bidang keilmuan di atas adalah "**Fenomena eksistensi manusia**", sehingga kriteria yang ditetapkan adalah pada Aspek "**Pantas/Tidak Pantas**". Sebagai contoh penggunaan busana pada lingkungan (kultur, profesi dan lingkup sosial) tertentu, akan sangat berbeda dan sangat normatif apabila dibandingkan dengan lingkungan lainnya. Misalnya : Busana panggung yang biasa digunakan oleh seorang biduanita akan sangat tidak pantas apabila digunakan oleh seorang guru untuk aktivitas mengajarnya, demikian pula sebaliknya, seragam guru tidak pantas digunakan oleh seorang artis pada saat melakukan show di atas panggung. Contoh lain adalah pada penggunaan busana pesta. Masyarakat Eropa dan masyarakat Barat lainnya tentu sangat menerima dan merasa pantas apabila mengenakan gaun dengan model dada terbuka pada saat menghadiri pesta malam, namun masyarakat Timur pada umumnya akan merasa risih dan merasa tidak etis mengenakan busana tersebut untuk kesempatan yang sama.

### Tingkat Parameter pada Suatu Produk Desain



**Keterangan :**

- T = Terukur
- R = Relatif

## Pendapat Para Ahli tentang Desain

### 1. **Stephew Bailey** : “Desain Sebagai Upaya Pengambilan Keputusan”

- Desain bukan hanya sebagai profesi, tetapi juga sebagai ilmu
- Desain membuat hidup lebih baik

### 2. **Bruce Archer** : “Desain Adalah Upaya Pemecahan Masalah”

- Apabila menggunakan suatu benda namun tidak terasa nyaman karena hasil buaatannya, ini merupakan contoh masalah desain yang tidak terpecahkan.

### 3. **Victor Papanek** : “Desain Adalah Upaya Sadar untuk Membuat Sesuatu yang Baru dan Berguna”

## Aliran Gaya Desain

Setelah Revolusi Industri, jenis-jenis Art & Craft berkurang segi estetisnya menjadi benda-benda fungsional yang bernilai industrial, sehingga terjadi berbagai “movement” (pembaharuan-pembaharuan) dalam bidang desain, diantaranya :

- Inggris : Menyatukan unsur mesin dengan tangan
- Adolf Loos : (1902) “*Ornament as Crime*”
- Perancis : Lahirnya “Art Nouvo” tahun 1990 yang menyatakan bahwa deko-rasi merupakan stilasi dari mahluk hidup yang bertujuan untuk me-refleksikan status kebangsawanan (Feodalis)
- Eropa Barat : Mengilhami munculnya “Art Deco” (1920) : Improvisasi bentuk yang melahirkan Zigzag Style : Inspirasi Ornamen lebih bebas
- Belanda : *De Stijl* : Mempertimbangkan faktor estetik dari setiap produk “Design is Context”
- *Folk Style* : (1960) Gerakan kawula muda (Popular Style) : Gaya bebas
- *The New Edge* : (1970 – 1980) Ciri desain modern : mengedepankan hal-hal yang spontan dan tidak rumit
- Amerika : *String Style* ( nafas industrialisasi ) : makin banyak makin bagus, makin besar makin bagus.
- Rusia : Karya yang bagus harus mencerminkan massa



## **Tinjauan Terhadap Karya Desain**

### **1. Orientasi pada Kreator (Desainer) :**

- ☞ Orisinalitas Ide
- ☞ Keterampilan
- ☞ Style Pribadi
- ☞ Lifetime Design
- ☞ Keunikan
- ☞ Trend Setter
- ☞ Kreativitas
- ☞ Tradisi
- ☞ Intuisi

### **2. Orientasi pada Produk :**

- ☞ Produksi Massa
- ☞ Strategi Harga
- ☞ Promosi
- ☞ Efisiensi
- ☞ Strategi Pasar
- ☞ Inovasi
- ☞ Marketing
- ☞ Produktifitas
- ☞ Standarisasi
- ☞ Laba
- ☞ Engineering
- ☞ Merk

### **3. Orientasi pada Konsumen**

- ☞ Gaya Hidup
- ☞ Faktor Geografis
- ☞ Function Follow Form
- ☞ Globalisasi
- ☞ Prilaku KOnsumen
- ☞ Design Life Cycle
- ☞ Ethnicity
- ☞ Just In Time
- ☞ Peluang

# Desain dan Gaya Hidup

Mendesain sebagai suatu aktivitas yang ditujukan untuk menghasilkan suatu produk yang secara fungsional sangat dekat kaitannya dengan aspek manusia dan fenomenanya, merupakan salah satu aspek yang menjadi pemicu berkembangnya gaya hidup (*lifestyle*) dalam masyarakat.

## A. Gaya Hidup

Gaya hidup adalah sesuatu yang sangat menarik untuk diamati, dipelajari dan direnungkan. Gaya hidup secara tidak terasa telah mengemudikan diri kita sejak membuka mata di pagi hari hingga terlelap di malam hari.

*Life Style* atau gaya hidup adalah ciri khusus yang berlaku pada satu individu atau kelompok yang berada dalam kurun waktu tertentu melalui suatu pola yang berulang, dengan menerapkan parameter pada pola penggunaan/organisir waktu, uang, barang dan tempat (*place, things, space, money and time*), misalnya bagaimana cara berpakaian, cara makan, cara berbicara, kebiasaan di rumah, kebiasaan di kantor, kebiasaan berbelanja, pilihan teman, pilihan restoran, pilihan hiburan, tata ruang, tata rambut, tata busana dan sebagainya. Pada dasarnya gaya hidup merupakan satu totalitas dari cara, kebiasaan, pilihan serta objek-objek yang pada pelaksanaannya dilandasi oleh sistem nilai dan sistem kepercayaan tertentu. Dewasa ini pilihan gaya hidup menjadi sangat kompleks dan beraneka ragam, artinya gaya hidup saat ini tidak hanya menjadi milik kelas eksklusif tertentu di masyarakat. Begitu banyak gaya hidup yang ditawarkan, dan setiap orang dapat memilih dan memiliki gaya pribadinya. Sebagai contoh, apabila pada masa lalu yang dikatakan sebagai gaya hidup adalah segala sesuatu hal yang dikaitkan dengan "*borjuisme*", saat ini telah bergeser pada berbagai hal, termasuk di dalamnya gaya hidup yang menjauhkan diri dari keduniawian, seperti gaya hidup sufisme yang sedang merebak di Indonesia, bahkan di dunia.

Piere Bourdieu mengungkapkan konsep gaya hidup dari tinjauan terhadap konsep "*Habitus*" dalam kaitannya dengan disposisi atau *social space*, sebagai jaringan kenyataan atau hubungan sosial yang membuat seseorang memilih untuk bertindak dalam cara hidup tertentu, dan bukan dengan cara yang lain. Sebagai contoh, dapat dibandingkan dua komunitas masyarakat yang memiliki perbedaan cukup ekstrim, misalnya kelompok "punk" dengan kelompok "mahasiswa", masing-

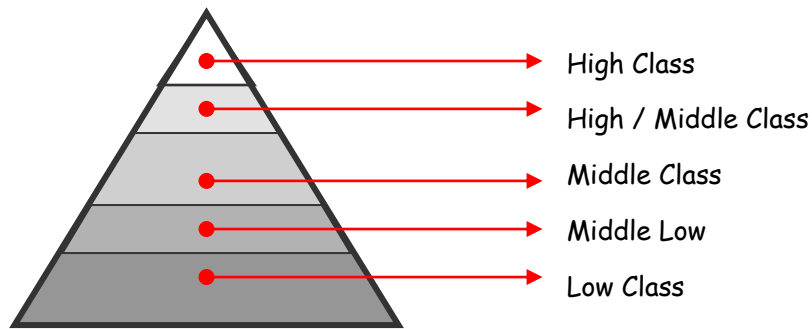
masing kelompok memiliki kecenderungan yang sangat berbeda dalam melakukan kegiatan, memanfaatkan waktu dan tentu saja *social space* (habitat) yang mereka pilih untuk berinteraksi antar sesama komunitas tersebut.

Gaya hidup tidak selalu ditentukan oleh aspek kekayaan semata, tetapi justru dari keinginan tiap individu untuk memproyeksikan citra dirinya atau tuntutan masyarakat tentang citra dirinya lebih menentukan bagaimana gaya hidupnya. Citra diri (*self image*) dapat diartikan sebagai bagaimana seseorang memandang dirinya sendiri, serta bagaimana persepsi orang lain terhadap seseorang.

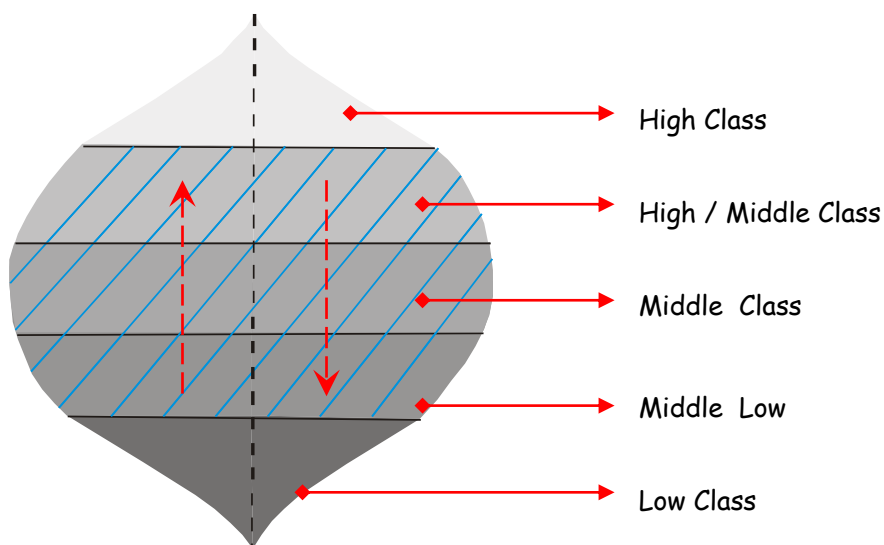
Dalam kaitannya dengan citra diri, masyarakat menyediakan jenjang-jenjang dalam sebuah struktur sosial yang melibatkan status sosial dan peran sosial (*social role*). Dalam masyarakat yang pluralistik terdapat berbagai berbagai status, dan seseorang dapat ikut menentukan statusnya sendiri dalam masyarakat. Seseorang mempunyai pilihan apakah ia akan menyanggah status sesuai dengan kapasitas yang dimiliki, atau memilih status yang "lebih tinggi", bahkan dapat pula bersikap *low profile* dengan memilih status yang "lebih rendah" dari kapasitas yang dimilikinya. Semua pilihan tersebut masing-masing memiliki konsekuensi yang harus dihadapi oleh seorang individu, sehingga agar diperoleh *image* sesuai dengan status yang disandang maka perlu diperhitungkan manajemen terhadap image diri sendiri. *Image* yang terbentuk pada penilaian masyarakat akan sangat tergantung dari seorang individu bertingkah laku, seperti cara bertutur kata, berpakaian, pemahaman terhadap etika yang berlaku dalam lingkungannya, serta sederet bentuk komunikasi verbal dan non-verbal yang ditampilkannya di masyarakat.

Dalam zaman yang lebih memakai parameter materi, saat ini telah terjadi pergeseran status, yang lebih merefleksikan simbol status dari kualitas dan kuantitas materi yang dimiliki. Simbol status seringkali tidak dapat dihindari dari pola pergaulan masyarakat modern, sehingga berbagai komoditas pada umumnya menjadi referensi seseorang dalam memposisikan statusnya. Sebagai contoh seorang eksekutif muda, sangat wajar bila memproyeksikan citra dirinya melalui kendaraan yang ditumpanginya (misalnya BMW atau mobil sekelas lainnya), busana import yang bermerk seperti produk Lanvin, Gucci, Giani Versace dan sebagainya, pena Mont Blanc, serta berbagai komoditas konsumsi lainnya yang menunjukkan status sosial. Simbolisasi produk konsumsi di kalangan eksekutif bukanlah gejala konsumtifisme, namun sudah merupakan kebutuhan pokok sebagai refleksi kesuksesan untuk menampilkan dirinya secara proporsional.

**Sausures** mengungkapkan bahwa persoalan gaya hidup adalah persoalan "*Difference*", artinya bahwa suatu kelompok komunitas menganut gaya hidup tertentu, merupakan hasil perbandingan dengan kelompok komunitas lainnya. Beberapa pengelompokan komunitas secara konservatif digambarkan sebagai pola komposisi berbentuk segitiga, sebagai berikut :



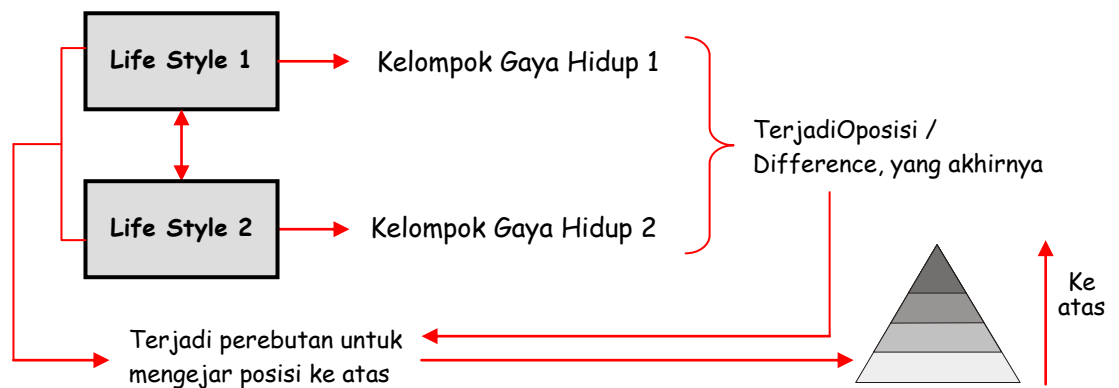
Berlangsungnya gaya hidup dalam masyarakat cenderung mengikuti pola "*Vertical Orientation*", yang artinya bahwa kelas yang lebih rendah cenderung mengejar kelas yang lebih atas, sedangkan kelas yang paling atas berupaya membuat definisi/paradigma baru agar posisinya tidak terkejar. Namun demikian sebagaimana telah dijelaskan terdahulu bahwa dalam masyarakat yang pluralistik (kompleks) pengkotakan kelas sosial tersebut bukan lagi merupakan pola yang kaku, tetapi dinamis, berubah dan mengalami transformasi, sehingga sangat memungkinkan terjadinya perubahan fragmentasi gaya hidup sebagai berikut :



Kondisi pola komposisi sebagaimana gambaran di atas, menjadikan penegebaran batas kelas masyarakat menjadi kabur, karena tiap kelompok

masyarakat bebas merefleksikan gaya hidupnya tanpa terikat oleh parameter-parameter yang semula menjadi acuan. Sebagai contoh pada pola makan, seorang yang berada dalam lingkungan *high class* bisa saja makan di *emper*, sedangkan *low class* makan di *Mc.D.* Selain dari itu dapat diamati bahwa komposisi kelas masyarakat telah berubah, dimana masyarakat kelas menengah ternyata menjadi golongan dengan populasi terbesar.

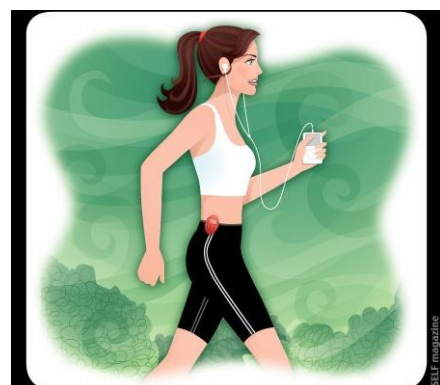
Pada sistem gaya hidup yang berada dalam suatu lingkungan dan masyarakat yang pluralistik (kompleks), seringkali terjadi perjuangan posisi, dimana antara kelompok gaya hidup terjadi oposisi/*difference* yang akhirnya menyebabkan terjadinya perebutan untuk mendapatkan posisi tertentu, yaitu untuk mengejar posisi ke atas (*Vertical Orientation*), sebagaimana digambarkan dalam skema berikut ini :



Beberapa ilustrasi berikut ini menggambarkan pola gaya hidup yang terjadi pada masyarakat metropolitan :



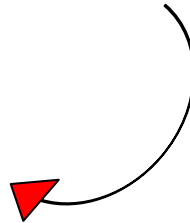
Gaya hidup konsumerisme yang diinternalisasikan pada pemilikan benda (Object) : kendaraan



Gaya hidup "sporty" sebagai manifestasi memanfaatkan waktu luang (Time)



Gaya hidup dalam memilih komunitas (Space) :  
Komunitas klab malam



Gaya hidup konsumtif dalam membelanjakan uang (Money) :  
*Life style shopping*



Gaya hidup konsumtif dalam hal pola makan :  
Restoran Oriental

**Sumber Gambar :**  
[www.kschung.com/lifestyle.html](http://www.kschung.com/lifestyle.html)

## B. Logika Gaya Hidup Konsumerisme

Pada umumnya Gaya Hidup berorientasi pada pola Konsumerisme, yaitu : Pola pemenuhan konsumsi yang didominasi oleh alasan keinginan dan tanda/images, bukan lagi kebutuhan, yaitu dimana orang membeli/memakai komoditas tertentu dengan tujuan untuk mendapatkan pengakuan dalam suatu komunitas tertentu. Kondisi tersebut dapat dikatakan sebagai orang yang mengkonsumsi imej

# Dampak Sosial Desain

Desain sebagai suatu aktifitas dalam merencanakan pembuatan suatu produk "Inovatif", seringkali menimbulkan dampak sosial (negatif maupun positif), sebagai akibat dari etos penciptaan dan kreativitas yang berlebihan, diantaranya :

1. Berkembangnya gaya hidup konsumerisme
2. Pensegmenan kelas sosial semakin terlihat dengan jelas
3. Beredarnya banyak produk imitasi
4. Peniruan / plagiarisme menjadi hal yang wajar
5. Penggunaan produk bermerk lebih merupakan "penggunaan mimpi", sehingga produsen bukan lagi menawarkan atau menjual komoditas pakai (fungsional), tapi menawarkan/menjual "mimpi"
6. Pada bidang busana/fesyen, eksplorasi besar-besaran terhadap desain sering menyebabkan banyaknya "KORMOD" (Korban Mode)
7. Pola konsumerisme yang berkembang dalam bidang kuliner seringkali menimbulkan berbagai masalah dalam kesehatan, terutama karena pihak produsen yang mengeksplorasi aspek estetika dan visualisasi yang memukau pada produk makanan yang dijualnya tanpa memperhatikan aspek kesehatan produk, seperti :
  - a. Penggunaan food additive berlebihan.
  - b. Penggunaan bahan-bahan sintetis.
  - c. Penggunaan bukan pewarna makanan seperti pewarna tekstil dan sebagainya.
  - d. Penggunaan kemasan yang membahayakan kesehatan.

# Analisis Unsur Rupa dalam Desain

Bentuk perupa merupakan susunan atau komposisi atau satu kesatuan dari unsur-unsur rupa. Penyusunan unsur rupa dalam mewujudkan bentuk seni rupa diperlukan hukum atau asas penyusunan untuk menghindari kemonotonan dan kekacaubalauan. Tulisan ini di samping membicarakan tentang unsur rupa dan hukum penyusunan, juga akan mencoba memberikan informasi tentang fungsi dan peranan seni rupa dalam kehidupan manusia. Memahami estetika sebenarnya menelaah format seni yang kemudian disebut stuktur rupa; yang terdiri atas unsur disain, prinsip disain dan asas disain.

## A. Unsur-Unsur Rupa (Unsur Desain)

### 1. Garis

Beberapa ahli di bidang seni berpendapat, bahwa garis merupakan dua titik yang berhubungan. Pada dunia seni rupa sering kali kehadiran "garis" bukan saja hanya sebagai garis tetapi kadang sebagai symbol emosi yang diungkapkan lewat garis, atau lebih tetap disebut *goresan*. Goresan atau garis yang dibuat seorang seniman akan memberikan kesan psikologi yang berbeda pada setiap garis yang dihadirkan. Dari kesan yang berbeda pada, garis mempunyai karakter yang berbeda pada setiap goresan yang lahir dari seniman. Barangkali memang betul bahwa garis merupakan medium yang paling sederhana, sebagai pencapaian yang paling ekonomis dibanding dengan medium lain. Namum demikian garis mempunyai banyak permasalahan yang membutuhkan studi pemahaman yang tidak mudah dan membutuhkan studi pengenalan dan pemahaman yang memerlukan waktu yang cukup panjang. Garis sebagai medium seni rupa mempunyai peranan yang sangat penting, selama seorang penghayat mampu menangkap informasi yang disampaikan lewat medium garis yang dihadirkan.

Unsur garis berperanan sebagai garis, yang kehadirannya untuk memberikan tanda dari bentuk logis, seperti yang terdapat pada ilmu-ilmu eksakta. Garis berperan sebagai lambing, informasi yang sudah merupakan pola baku dari kehidupan sehari-hari, seperti pola pada lambang yang terdapat pada logo, tanda pada peraturan lalu lintas, dan lambang-lambang yang digunakan dalam



pola kehidupan sehari-hari. Garis berperan untuk menggambarkan sesuatu secara representative, seperti yang terdapat pada gambar ilustrasi. Garis merupakan medium untuk menerangkan kepada orang lain. Garis juga merupakan symbol ekspresi dari ungkapan seniman, seperti garis-garis yang terdapat dalam non figuratif atau juga pada seni ekspresionisme dan abstraksionisme.

Unsur garis disamping memiliki peranan juga bersifat formal dan non formal, misalnya garis-garis geometric yang bersifat formal, beraturan, dan resmi. Garis – garis non geometric bersifat tak resmi dan cukup luwes, lemah gemukai, lembut, acak-acakan yang semuanya tergantung pada intensitas pembuat garis saat itu. Namun yang paling penting sebenarnya bukan symbol atau lambang saja, tetapi bagaimana intensitas garis yang tergores setiap karya seni. Setiap garis yang tergores memiliki kekuatan tersendiri yang butuh pemahaman. Kita tidak akan menemukan apa-apa, apabila kita hanya melihat secara fisik. Untuk melihat garis harus dapat merasakan lewat mata batin kita. Kita harus melatih daya sensitivitas kita untuk menangkap setiap getaran yang terdapat pada setiap goresan.

## **2. Bangun (Shape)**

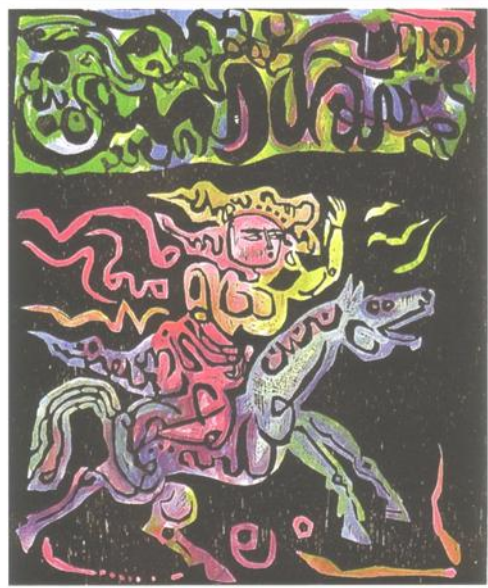
Bangun (*Shape*) adalah suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur(garis)dan atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau oleh gelap terang pada arsiran atau karena adanya tekstur. Di dalam karya seni, shape digunakan sebagai symbol perasaan seniman di dalam menggambarkan objek hasil subject matter, maka tidaklah mengherankan apabila seseorang kurang dapat menangkap atau mengetahui secara pasti tentang objek hasil pengolahannya. Hal ini disebabkan shape (bangun) tersebut kadang-kadang mengalami beberapa perubahan di dalam penampilan (transformasi) yang sesuai dengan gaya dan cara mengungkapkan secara pribadi seniman. Bahkan perwujudan yang terjadi akan semakin jauh berbeda dengan objek sebenarnya. Itu menunjukkan adanya proses yang terjadi di dalam dunia ciptaan bukan sekedar terjemahan dari pengalaman tertentu atau sekedar apa yang dilihatnya.

Bidang (*Shape*) bisa berupa:

- a. Yang menyerupai wujud alam(figur);
- b. Yang tidak sama sekali menyerupai wujud alam (non figur).

Kedua jenis bentuk tersebut akan terjadi (terwujud) menurut kemampuan senimannya dalam mengolah objek. Di dalam pengolahan objek akan terjadi perubahan wujud sesuai dengan selera maupun latar belakang sang senimannya. Perubahan wujud tersebut antara lain : stilisasi, distorsi, transformasi, dan disformasi.

**Stilisasi** merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek dan benda yang digambar, yaitu dengan cara mengayakan setiap komtur pada objek atau benda tersebut. Contoh : karya seni yang banyak menggunakan bentuk stilisasi yaitu penggambaran ornament untuk; motif batik, tatah sungging kuli, lukisan tradisional Bali, dan sebagainya.



Penggambaran stilasi bentuk manusia dan hewan kuda melalui media lukisan



Penggambaran stilasi bentuk hewan burung merak melalui media seni bordir

**Distorsi** adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar. Misalnya pada penggambaran tokoh figur Gatutkaca pada wayang kulit purwa. Semua shape dibuat menjadi serba sangat kecil dan atau mengecil. Demikian juga pada penggambaran topeng: warna merah, mata melotot. Untuk melebihkan bentuk karakter figur tokoh angkara murka pada topeng Raksasa pada Wayang Wong di Bali atau topeng Klana dari cerita Panji di Jawa.



Konsep distorsi pada penggambaran tokoh wayang kulit yang dibuat serba kecil



Konsep distorsi pada penggambaran tokoh topeng raksasa dari daerah Bali yang dibuat secara berlebihan untuk menegaskan karakter angkara murka.

**Transformasi** adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan (trans=pindah) wujud atau figur dari objek lain pada objek yang digambar. Penggambaran bentuk spons dengan memunculkan sisi manusiawi pada tokoh-tokoh film kartun, merupakan transformasi karakter manusia pada benda mati. Kondisi tersebut mengarah pada penggambaran wujud untuk mencapai karakter ganda.



Tokoh kartun Spongebob Squarepants yang mengangkat sisi kemanusiaan pada benda mati berupa busa pencuci piring yang memiliki sikap dan sifat sebagaimana halnya manusia

**Deformasi** merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan objek tersebut dengan hanya sebahagian yang dianggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki. Perubahan bentuk semacam ini banyak dijumpai pada seni lukis modern. Unsur-unsur yang dihadirkan merupakan komposisi yang setiap komponennya menimbulkan getaran karakter dari wujud ekspresi simbolis.



Ukiran buah labu sebagai ekspresi simbolis perayaan Halloween di Negara Barat



Bentuk topi yang memiliki makna simbolis yang sangat khas, yaitu tokoh tukang sihir pada cerita/dongeng dunia

### 3. Tekstur (Rasa Permukaan Bahan)

Tekstur adalah unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan, yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa, sebagai usaha untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan

bidang pada perwajahan bentuk dan pada karya seni rupa secara nyata atau semu. *Artificial texture* (tekstur buatan) merupakan tekstur yang sengaja dibuat atau hasil penemuan : kertas, logam, kaca, plastik dan sebagainya. Istilah *nature texture* (tekstur alami) merupakan wujud rasa permukaan bahan yang sudah ada secara alami, tanpa campur tangan manusia: batu, pasir, kayu, rumput, dan lain sebagainya. Tekstur dapat dibuat dengan cara teknik kolase, dengan menempelkan berbagai bahan, misal menempelkan potongan-potongan kertas, bubur kayu, beberapa barang bekas, dan sebagainya. Prinsipnya permukaan wajah menjadi rasa tertentu secara raba atau secara visual.

Dari berbagai tekstur tersebut ada yang bersifat raba disebut tekstur raba, dan yang bersifat lihat disebut lihat. Tekstur raba adalah tekstur yang dapat dirasakan lewat indera peraba (ujung jari). Tekstur raba ini sifatnya nyata, artinya dilihat nampak kasar, dirabapun juga nyata kasar. Ujung jari tidak dapat ditipu. Termasuk tekstur raba/nyata adalah tekstur kasar-halus, licin-kasar, dan keras-lunak.

Tekstur lihat adalah tekstur yang dirasakan lewat panca indera penglihatan. Tekstur lihat ini lebih bersifat semu, artinya tekstur yang terlihat kasar tetapi jika diraba ternyata halus. Jadi mata dapat tertipu. Termasuk tekstur lihat/semu adalah tekstur bermotif, bercorak, atau bergambar. Namun tekstur lihat dapat pula bersifat nyata dimana dilihat kasar dirabapun kasar pula. Dengan demikian secara sederhana tekstur dapat dikelompokkan kedalam tekstur kasar nyata, tekstur kasar semu, dan tekstur halus.

#### **a. Tekstur Nyata (Tekstur Kasar Nyata)**

Membicarakan tekstur nyata pada umumnya lebih berfokus pada tekstur kasar nyata, karena tekstur kasar nyata memiliki peran amat penting dalam seni rupa/desain. Adapun peran penting tekstur kasar nyata dalam seni rupa/desain antara lain:

- Tekstur kasar nyata amat berguna untuk membantu memperoleh keindahan, karena dengan permukaan yang kasar akan lebih mudah untuk memperoleh keselarasan/harmoni. Permukaan yang kasar memiliki bukti-bukti atau relief, sehingga karena adanya sinar maka menimbulkan bayangan gelap-terang atau value yang kemudian menetralsir warna-warna yang ada, dan secara otomatis susunan menjadi harmonis.
- Tekstur kasar nyata juga dapat difungsikan sebagai dominasi atau daya tarik, manakala sebagian besar susunan menggunakan tekstur halus. Dominasi merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa untuk memperoleh keindahan.
- Tekstur kasar nyata amat berguna untuk membantu memperoleh keindahan berpadu dengan kekuatan. Jika suatu permukaan dengan tekstur halus dapat mudah digulung atau dilipat maka jika permukaan tersebut kemudian dilukai atau diberi lipatan-lipatan sehingga memiliki tekstur kasar maka akan sulit digulung atau dilipat. Fungsi ini amat berguna untuk perancang desain produk (indah sekaligus kuat).



- Tekstur kasar nyata juga amat berguna untuk tujuan keindahan yang mengikuti fungsi. Ini dapat kita jumpai pada desain-desain produk, misalnya kisi-kisi lubang kipas, lubang pengeras suara, pegangan kunci, pegangan stang sepeda, tutup botol, krepyak jendela, roster/pentilasi, dan lain-lain, dimana selain memberi keindahan juga memiliki fungsi.

Tekstur kasar nyata dapat berwujud tekstur alam dan tekstur buatan. Alam kaya dengan tekstur kasar nyata, misalnya batu, kayu, kulit binatang, dan sebagainya yang banyak dimanfaatkan oleh para arsitek dan perancang interior untuk tujuan tertentu. Tekstur dapat dibuat dengan apa saja, dengan kekasaran secara bebas, ditatah, diukir, atau dibuat meniru alam.

### 1) Jenis-Jenis Tekstur Kasar Nyata

#### a) Tekstur alami seadanya

Tekstur alami bahan dipertahankan. Bahan ini dapat berupa kertas, kain, daun, pasir, dan sebagainya, dipotong, disobek, atau digunakan apa adanya, tidak ada usaha menyembunyikan kejatian bahan.



Aneka tekstur kain



Aneka tekstur alami berupa marmer, tetesan air pada suatu medium dan tekstur kayu lapis

**b) Tekstur alami berubah.**

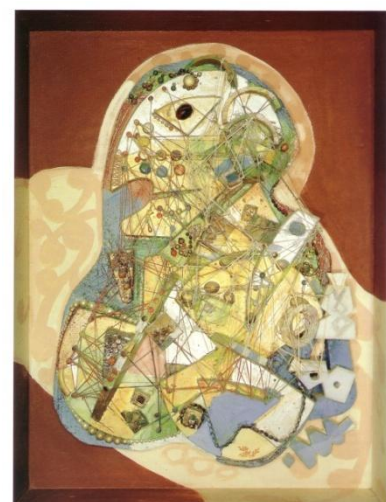
Bahan diubah sehingga tidak sama lagi dengan aslinya, misalnya kertas diremuk, dikisut, ditaburi titik-titik, digaruk, dicetak timbul. Selembar logam dipukuli, dilubangi, dilukai, sepotong kayu diukir, dan masih banyak lagi.



**Tekstur alami berubah, berupa kertas yang dikusutkan, serta lempengan logam yang diukir dan disusun membentuk motif tertentu pada canting batik cetak**

**c) Tekstur tersusun.**

Bahan disusun dalam suatu pola membentuk permukaan baru. Biji-bijian, pasir, serpihan kayu, peniti, manik-manik, kancing baju, kayu/bambu dipotong-potong, yang semuanya membentuk permukaan baru.



**Tekstur tersusun pada produk kerajinan berupa tempelan-tempelan manik-manik yang berkilau pada kertas berbentuk bintang, serta teknik kolase (tempelan berbagai benda : benang, kancing, jarum pentul dan sebagainya) pada produk hiasan dinding**

## b. Tekstur Kasar Semu

Tekstur kasar semu adalah tekstur yang kekasaran rautnya bersifat semu, artinya terlihat kasar tetapi jika diraba halus. Terdapat tiga macam tekstur kasar semu, yaitu :

### 1) Tekstur kasar manual.

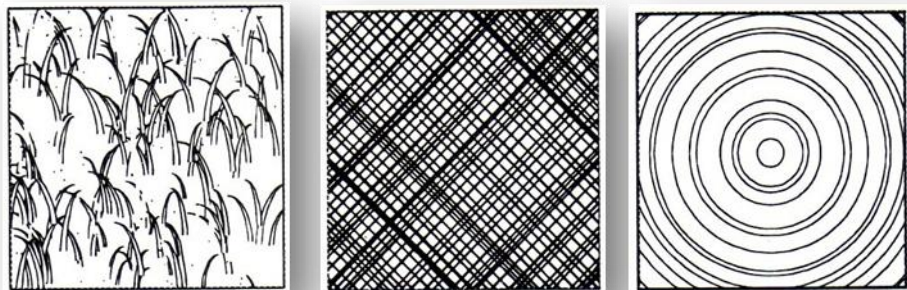
Yaitu tekstur yang menghiasi permukaan yang dibuat secara manual. Tekstur jenis ini sekedar menghias permukaan saja, jika teksturnya dihilangkan tidak mempengaruhi raut. Tekstur ini dapat dibuat dengan digambar tangan secara bebas atau secara teratur atau dengan cara khusus. Contoh tekstur hias manual antara lain : goresan silang-silang, goresan dengan goyangan-goyangan, menitik-nitik, goresan bebas, goresan dengan kapas, spons, dan lain-lain.

### 2) Tekstur mekanik.

Tekstur yang dibuat dengan alat mekanik seperti mistar, jangka, alat foto, tipografi, raster cetak, cetak komputer, dan lain-lain.

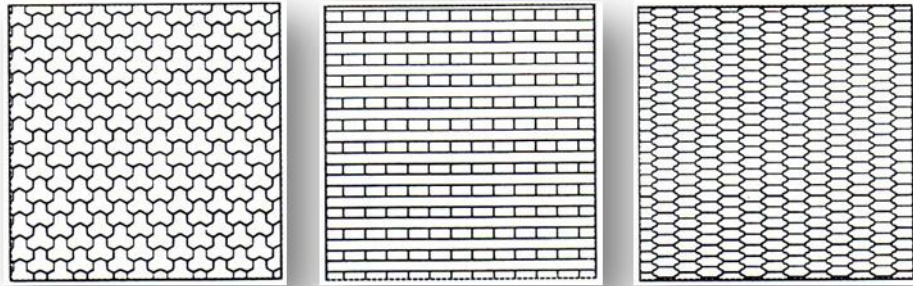
Contoh tekstur mekanik antara lain:

- a) Hasil mekanik, seperti foto-foto batu, foto-foto serat kayu, foto tekstur wajah nenek-nenek, hasil cetak komputer, hasil tarikan-tarikan jangka/mistar, dan lain-lain.
- b) Hasil cetakan-cetakan motif-motif hias, hasil celupan kain batik, hasil cetak saring pada tekstil, hasil cetak cukilan, dan lain-lain.
- c) Hasil kolase, misalnya tempelan-tempelan kertas, foto, huruf-huruf, dan lain-lain.
- d) Bahan alam yang digosok halus seperti serat kayu, batu, dan lain-lain.
- e) Hasil cap-capan daun, kulit kayu, batu, dan lain-lain.



**Tekstur semu hasil goresan, berupa goresan dengan efek goyang-goyang, goresan silang-silang, dan garis-garis melingkar**





Berbagai motif tekstur semu hasil mekanis

### 3) Tekstur ekspresi.

Yaitu tekstur yang merupakan bagian dari proses penciptaan rupa, di mana raut dan tekstur merupakan kesatuan tak dapat dipisahkan. Teksturnya menjadi raut, jika teksturnya dibuang maka akan menghilangkan maksudnya. Tekstur jenis ini banyak dilakukan pada seni lukis, seni grafis, desain komunikasi visual, dan lain-lain, dapat merupakan hasil goresan tangan atau hasil mekanik.

#### c. Tekstur Halus

Tekstur halus adalah tekstur yang dilihat halus dirabapun halus. Tekstur halus bisa licin, kusam, atau mengkilat. Tekstur halus tidak banyak dibicarakan orang, bahkan tidak dianggap sebagai tekstur karena pada umumnya jika dikatakan tekstur selalu dihubungkan dengan sifat permukaan kasar. Disamping itu tekstur halus merupakan permukaan yang biasa terlihat sehari-hari pada berbagai objek, sehingga kurang diperhatikan nilai keindahannya. Namun pada tekstur halus mengkilat memiliki kekhususan tersendiri yaitu apabila kita menyusun warna pada permukaan halus licin mengkilat sangat sulit untuk memperoleh keharmonisan karena pantulan-pantulan permukaan mengkilat tersebut. Disini diperlukan pengetahuan penyusunan warna yang mendalam untuk memperoleh keharmonisan.

#### d. Karakter Tekstur

Tekstur dalam bidang seni/desain digunakan sebagai alat ekspresi sesuai dengan karakter tekstur itu sendiri. Karakter tekstur antara lain:

1. Tekstur halus: lembut, ringan, dan tenang.
2. Tekstur kasar: kuat, kokoh, berat, dan keras.

#### **e. Tekstur dalam Penggunaan**

Lingkungan peralatan kehidupan manusia dipenuhi berbagai tekstur. Dibidang arsitektur tekstur banyak terlihat untuk hiasan dinding, seperti berbagai relief, lukisan dinding, tatanan batu-batuan, baik bermotif maupun tidak. Untuk hiasan pintu/jendela seperti krepyak, kaca buram, untuk pentilasi berupa susunan lobster, dan lain-lain. Dibidang barang-barang industri, tekstur selalu hadir, baik tekstur nyata maupun semu, yang berguna untuk selain menghias juga untuk fungsi kekuatan, kepraktisan, dan lain-lain, misalnya sebagai alat pemutar, alat pembuka, alat pegangan, lubang kipas angin, lubang pengeras suara, dan lain-lain. Di bidang seni dan kerajinan, disamping untuk menghias juga untuk ekspresi. Untuk menghias misalnya ukiran-ukiran meja, kursi, tempat tidur, almari, dan lain-lain. Untuk ekspresi misalnya pada lukisan, patung, grafis, dan lain-lain.

#### **f. Tata Rupa Tekstur**

Menyusun karya rupa dilihat dari aspek tekstur dapat mendasarkan pada interval tangga tekstur 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 (seperti halnya menyusun aransemen musik dengan not do, re, mi, fa, so, la, si). Mendasarkan pada tangga tekstur tersebut dapat diperoleh:

- 1) Kombinasi tekstur halus dengan halus, atau kasar dengan kasar (satu interval tangga) hasilnya monoton, kurang ada daya tarik, terasa menjemukan.
- 2) Kombinasi tekstur halus dengan tekstur sedang, atau tekstur kasar dengan sedang (dua atau tiga interval tangga berdekatan), hasilnya harmonis, enak dilihat.
- 3) Kombinasi tekstur kasar dan halus (dua interval tangga saling berjauhan) hasilnya kontras, dinamik, ada vitalisasi, memiliki daya tarik. Contoh: foto muka nenek keriput bersanding dengan muka bayi, tembok dengan tekstur batu kasar nyata diantara tembok halus, dan lain-lain.

### **4. Gerak**

Gerak merupakan unsur penunjang yang paling besar peranannya dalam seni tari. Dengan gerak terjadinya perubahan tempat, perubahan posisi dari benda, tubuh penari atau sebagian dari tubuh. Semua gerak melibatkan *ruang dan waktu* dalam ruang sesuatu yang bergerak menempuh jarak tertentu, dan jarak dalam waktu tertentu ditentukan oleh kecepatan gerak.

Semua gerak memerlukan tenaga, untuk gerak, tubuh penari diambil tenaga dari sang penari sendiri. Sang penari harus selalu siap mengeluarkan tenaga atau energi yang sesuai. Hal ini terjamin kalau sang penari pandai memelihara badannya hingga selalu sehat dan bugar. Ia harus mampu mengatur waktu agar kegiatan dan istirahat, ia juga harus memelihara badannya agar cukup kuat, mempunyai pengetahuan tentang makanan sehat, tentang hal-hal yang berpengaruh tidak baik seperti kebiasaan merokok dan minuman keras. Olahraga merupakan sesuatu yang mutlak bagi semua penari. Dengan olah raga tercapai kesehatan dan kekuatan yang optimal bagi penari, juga menjaga agar berat badan tidak melampaui tenaga yang dimilikinya. Olah raga dapat melatih diri untuk mengatur pernafasan, sesuatu yang diperlukan untuk menjamin agar selama pergerakan otot-otot selalu ada cukup zat asam (O<sub>2</sub>) tidak hanya pada otot yang bergerak, tetapi juga pada otot jantung dan pada jaringan otak. Hal yang terakhir ini untuk kesadaran dan rasa keseimbangan.

Latihan-latihan khusus dalam olah raga ini menjamin agar sendi-sendi tubuh dapat bergerak dengan luwes, syarat yang digunakan hampir semua gerak tari. Ilmu yang mempelajari segala gerak tubuh, otot-otot dan sendi-sendi serta mengkaitkannya dengan kebutuhan dalam seni tari disebut *Kinesiologi*.

*Bidang dan ruang* terlibat dalam seni rupa. Sebagai akibatnya terwujud dalam seni itu unsur-unsur estetika seperti *simetri*, *a-simetri*, harmoni, variasi, kontras, keseimbangan dan penonjolan.

Bidang, ruang dan waktu terlibat dalam seni tari maka unsur-unsur estetika yang tadi ditambah dengan unsur-unsur estetika yakni *tempo* (kecepatan), ritme (irama).

Karena faktor waktu dalam seni musik dan karawitan semua unsur-unsur estetika tersebut di atas ikut berperan disini simetri dan a-simetri ditentukan oleh penempatan instrumen dalam orkes atau perangkat kelompok gamelan. Pengaturan kekuatan suara akan menentukan intensitas kesenian yang ditampilkan. Intensitas dalam seni rupa ditentukan oleh kerasnya goresan, penataan warna-warni penonjolan serta faktor-faktor lain yang berkaitan dengan bakat seni dari orang bersangkutan.

Penataan gerak-gerak dalam seni tari, baik pada masing-masing pelaku, maupun dari kelompok penari bersama, ditambah dengan penataan ruang, waktu, sinar, warna, penyesuaian dengan gamelan atau musik pengiringnya, keseluruhan itu dalam seni pertunjukan merupakan sesuatu yang kompleks yang disebut koreografi.

## 5. Sinar

Sinar memegang peranan yang penting dalam semua seni visual, termasuk seni tari. Pada siang hari, sinar yang diperlukan pada umumnya berasal dari matahari, sementara pada malam hari sinar dapat diadakan dengan bantuan lampu atau obor.

Berkat adanya sinar kita dapat melihat benda yang ada di sekitar kita. Sinar yang jatuh pada suatu benda dipantulkan kembali oleh benda tersebut ke segala jurusan. Pantulan yang sampai pada mata, membuat kita melihat benda tersebut, sehingga persepsi wujud dari benda, tergantung dari pantulan sinar yang sampai.

Misalnya, Suatu bola yang disinari oleh lampu yang terletak persis di belakang kita memantulkan sinar secara merata pada mata, hingga yang terlihat adalah lapangan yang bundar. Jika lampunya digeser ke kiri atau kekanan, sehingga sinar yang mengenai bola itu tidak dipantulkan ke arah mata kita, mata kita akan mempersepsi benda tersebut berbentuk bundar. Pengaruh sinar atas persepsi mata kita diterapkan dalam seni pewayangan.

Dalam seni lukis permainan antara terang dan gelap di atas kanvas memberi bayangan yang memberi kesan realistik dangkal atau dalam serta kesan-kesan lain seperti kesan jarak, suasana, ritme, intensitas; yang tidak terbatas jumlahnya.

Terang sinar yang dipancarkan lampu senter tergantung dari kekuatan baterainya. Makin lama baterainya dipakai, makin lemah pula sinar yang diperoleh. Kekuatan sinar pada umumnya dapat diukur dengan alat pengukur khusus yang menghitung dengan kesatuan *lumen*. Dalam kehidupan sehari-hari kekuatan sinar lampu listrik dihitung dengan satuan watt yang merupakan hasil kali dari voltage (tegangan) dan ampere (kekuatan) arus listrik.

Mata kita sebenarnya bisa menafsirkan kekuatan sinar, tetapi tafsiran dengan mata seringkali salah karena mata terpengaruh dengan sinar-sinar lain dan semua warna yang ada disekitarnya. Hal ini dengan jelas didemonstrasikan dalam gambaran bidang-bidang bundar berwarna abu-abu yang sama, masing-masing berada ditengah bidang yang warnanya bertaraf dari putih sampai kehitam.

## 6. Warna

Sinar matahari atau sinar lampu memungkinkan kita melihat benda-benda di sekitar, melalui gelombang elektromagnetik yang berkecepatan tinggi, 300.000 km/dtk. Sama halnya dengan semua getaran lain, getaran sinar bersifat gelombang.

Jumlah gelombang yang terjadi dalam satu detik disebut frekuensi. Besarnya gelombang adalah jarak antara ujung atas dan ujung bawah gelombang masing-masing, disebut amplitude.

Frekuensi menentukan warna dari sinar dan amplitude menentukan kekuatannya. panjang gelombang yang sering di sebut dalam siaran radio (*wave-length*), adalah ukuran jarak antara puncak gelombang sampai puncak berikutnya. Kecepatan sinar yang di pancarkan oleh radio adalah sama dengan kecepatan sinar matahari, yakni 300.000 km di bagi dengan panjang *wave-length* itu. Masing-masing pemancar radio membuat siaran dengan frekuensi atau *wave-length* tertentu.

Sinar tidak bisa di lihat. Apa yang kita lihat adalah *benda yang di sinari* dan memantulkan sinar itu ke segala jurusan, antara lain ke arah mata kita. Sinar matahari yang melalui lubang kecil atap yang tembus ke ruang di bawah, bisa "terlihat" berkat titik debu yang di sinarnya, dapat di tarik kesimpulan bahwa sinar menempuh jalan yang lurus kencang.

Getaran elektromagnetik masuk mata kita melalui lensa yang di dalamnya dan tiba pada lapisan dalam bola mata, *retina* yang terdiri dari jaringan ujung-ujung akhir urat syaraf mata. Pada retina gelombang elektromagnetik itu di proses melalui peristiwa kimiawi, dan merangsang urat-urat syaraf otak yang khusus berfungsi untuk melihat. Dari sana rangsangannya di muat melalui jaringan urat-urat syaraf lain ke bagian kulit otak Cortex dimana persepsi pertama menjadi *impresi* (bayangan yang kita sadari).

Tidak semua getaran elektromagnetik yang tiba pada mata kita bisa di proses demikian, karna hanya getaran yang panjang gelombangnya antara 400 sampai 800 nanometer yang bisa di olah. (satu nanometer adalah seperjuta dari 1 milimeter). Sinar-sinar elektromagnetik lain yang beredar di alam banyak sekali jumlah dan macamnya, bervariasi ukuran dan panjang gelombang masing-masing. Disamping sinar alami dari matahari dan bintang-bintang, ada juga yang merupakan bantuan dari manusia, seperti sinar lampu, radio, rontgen dan lain-lain. Hanya yang mempunyai panjang gelombang 400 dan 800 nanometer menimbulkan bayangan untuk "dilihat", maka dari situ kumpulan sinar-sinar itu disebut dengan kata yang salah "sinar yang bisa di lihat" atau sinar *visible light*. Lebih tepat di sebut *sinar perangsang indra lihat* atau *sinar visual*.

Sinar visual ini adalah bagian dari semua sinar lahir dari matahari atau lampu. Kumpulan sinar yang bergelombang antara 400 dan 800 nanometer ini, bisa di pertunjukkan dengan memakai kaca bersegitiga, di sebut *prisma*. Kaca ini memilah sinar-sinar menurut panjang-gelombangnya masing-masing, dan melalui prisma sinar-sinar ini di hadangoleh lembaran kertas, masing-masing sinar di pantulkanoleh kertas itu tersendiri, dan kita akan melihatrentetan warna-warni di atas kertas; mulaimulai dari warna *merah, oranye, kuning, hijau, biru, indigo* hingga *ungu*.Jejeran warna-warni ini di sebut spektrum mewakili semua warna-warni yang bisa di lihat oleh mata manusia. Pelangi di langit terwujud karna adanya hujan bersamaan seolah membentuk prisma dan sinar matahari yang menembus melalui prisma itu, tiba pada kumpulan awan tipis yang merupakan kertas penghadapnya.

Warna dari benda yang terlihat di tentukan oleh sinar mana di antara spektrum itu yang di pantulkan dan tiba pada mata kita. Bila di pantulkan hanya yang bergelombang 700-800 nano, maka benda itu nampak berwarna merah, sekitar 600 nano berwarna kuning, dan sekitar 400 nano berwarna ungu. Benda yang memantulkan semua sinar spektrum nampak putih warnanya, sementara yang sama sekali tidak memantulkan berwarna hitam.

Alam semesta mengandung banyak sekali macam sinar-sinar lain. Yang bergelombang di bawah 400 nano di sebut sinar ultra-violet, yang kurang dari 0,3 nano disebut Super-Ultra-Violet. Ini meliputi sinar rontgen dan sinar gamma, yang kini di buat oleh manusia dengan teknologi modern, dan di gunakan dalam bidang kedokteran. Sinar bergelombang lebih yang dari 800 nano disebut *infra-merah*, yang membawa suhu panas, juga telah mampu di but manusia. Sinar elektromagnetik yang lebih panjang lagi gelombangnya meliputi sinar radar, sinar radio dan televisi. sinar-sinar ini dengan alat tertentu bisa di proses menjadi sinar yang bergelombang antara 400 dan 800 Nano hingga terwujud gambar yang bisa dilihat di atas layar kaca, dan di proses di jadikan getaran udaran hingga dapat di dengaroleh telinga.

Kita dapat membayangkan bahwa pada saat kita sedang membaca buku ini kita mengalami gelombang elektromagnetik bukan hanya sebagai sinar pantulan matahari atau lampu yang kita pakai, tetapi segala macam gelombang elektromagnetik lain terus menerus menembus tembok rumah, malahan tubuh kita, dari kepala sampai ujung jari kita tanpa kita menyadarinnya. Dengan alat radio dan televisi kita bisa menikmati sebagian kecil dari keseluruhan sinar-sinar yang beredar dalam alam semesta.

Warna sebagai salah satu elemen atau medium seni rupa, merupakan unsure susun yang sangat penting, baik di bidang seni murni maupun seni terapan. Bahkan lebih jauh dari pada itu warna sangat berperan dalam segala aspek kehidupan manusia. Hal ini dapat dilihat dari berbagai benda atau peralatan yang digunakan oleh manusia yang selalu diperindah dengan penggunaan warna; mulai dari pakaian, perhiasan, peralatan rumah tangga, dari barang kebutuhan sehari-hari sampai barang yang eksklusif semua diperhitungkan kehadiran warna. Demikian eratnya hubungan warna dengan kehidupan manusia, maka warna mempunyai peranan yang sangat penting, yaitu: warna sebagai warna, warna sebagai representasi alam, warna sebagai lambing/symbol, dan warna sebagai symbol ekspresi.

Warna sebagai warna : kehadiran warna tersebut sekedar unuk memberi tanda pada suatu benda atau barang, atau hanya untuk membedakan ciri benda satu sama lainnya tanpa maksud tertentu dan tidak memberikan pretense apapun. Warna-warna tidak perlu dipahami atau dihayati karena kehadirannya hanya sebagai tanda dan lebih dari itu hanya sebagai pemanis permukaan.

Warna sebagai representasi alam. Kehadiran warna merupakan penggambaran sifat objek secara nyata, atau penggambaran dari suatu objek alam sesuai dengan apa yang dilihatnya. Misalnya: warna hijau untuk menggambar daun, rumput, dan biru untuk laut, gunung, langit dan sebagainya. Warna-warna tersebut sekedar emberikan ilustrasi dan tidak mengandung maksud lain kecuali memberikan gambaran dari apa yang dilihatnya. Warna-warna ini banyak dipakai oleh kaum naturalis dan realis dan juga pada karya representatif lain.

Warna sebagai tanda/lambang/symbol. Di sini kehadiran warna merupakan lambang atau melambangkan sesuatu yang merupakan tradisi atau pola umum. Kehadiran warna di sini banyak digarap oleh seniman tradisi dan banyak dipakai untuk memberikan warnapada wayang, batik tradisional, dan tat rupa lain yang punya citra tradisi. Juga kehadiran warna di sini untuk memberikan tanda tertentu yang sudah merupakan satu kebiasaan umum atau pola umum, missal tanda merah, hijau, dan kuning lampu jalan. Demikian juga merupakan lambing tertentu yang dipakai di dalam karya seni yang menggunakan pola tertentu seperti pada: logo, barge, batik, wayang, dan pada busana tradisi misalnya warna merah dapat berarti penggambaran rasa marah, gairah cinta membara, bahaya, berani, dan lain-lain. Warna putih berarti suci, tak berdosa, alim, setia, dan lain-lain. Warna kuning berarti kecewa, pengecut, sakit hati, duka mesteri, prihatin, dan seterusnya.

Biru melambangkan kecerahan, keagungan, keriang, dan lain-lain. Hijau melambangkan kesuburan, kedamaian, kerukunan, dan kesejukan. Hitam adalah lambing kematian, frustasi, kegelapan, tak puas diri, dan sebagainya.

Standar warna yang dialternatikan oleh Albert H. Munsell (1912) menyempurnakan system dari angka-angka warna dan terminologinya, berdasarkan atas penyelidikan pada standarisasi warna yang dapat digunakan untuk aspek-aspek fisik dan psikologi. System Munsell mendasarkan pada dimensi kualita warna yaitu: *hue*, *value*, dan *intensity/chroma*.

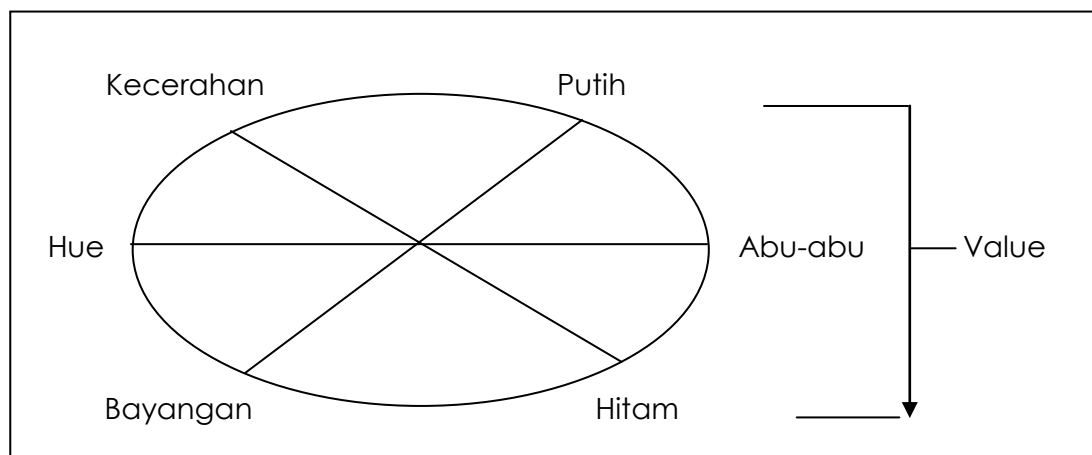
*Hue* adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan nama dari suatu warna, seperti merah, biru, hijau, dan sebagainya. Perbedaan antarawarna biru dan hijau adalah perbedaan dalam *hue*. Begitu juga bila hijau berubah menjadi kebiru-biruan maka tidak lagi dapat disebut hijau. Munsell memilih 5 buah *hue*, yang merupakan dasar, yaitu: merah, kuning, biru, dan ungu. Di dalam lingkaran warna Munsell seperti gambar di bawah ini, dibaca searah dengan jarum jam. Di antara masing-masing *hue* pada kelima *hue* dalam lingkaran Munsell ini, tepat di tengah-tengahnya adalah *hue-hue intermediate*, misalnya diantara *hue* merah kuning (*orange*) dan seterusnya, yang bisa disebut dengan *intermediate pertama*. Kemudian di antara *hue* dasar dengan *hue intermediate pertama* terdapat *hue intermediate kedua*, misalnya *hue* dasar merah dengan *intermediate pertama* merah kuning (*orange*) terdapat *hue intermediate kedua* yaitu merah kuning (*merah orange*).

*Value* secara teoretis hanya membicarakan mengenai kegelapan dan kecerahan daripada warna. Ada banyak tingkatan dari cerah/terang kegelapan, mulai dari putih yang murni hingga hitam jet. Menurut Munsell ada 11 tingkatan *value* netral, termasuk putih dan hitam yang secara teoretis bukan warna tetapi mempunyai hubungan dengan warna. Ini membawa *value* 5 pada setengah jarak. Putih yang murni cerah/terang dari warna manapun dan disebut *value* 10, sedangkan hitam jet lebih gelap dari warna manapun ditempatkan pada dasar skala sebagai *value* 0. dalam hal ini Denman W. Rose membagi menjadi 9 tingkatan *value* warna, yang masing-masing diberi nama dan symbol-simbol :



White	= W
High Light	= HL = Yellow
Light	= L = Yellow-Orange, Yellow-Green
Low Light	= LL = Orange, Green
Middle = M	= Red Orange, Blue Green
Hight Dark	= HD = Red, Blue
Low Dark	= LD = Red Violet, Blue Violet
Dark	= D
Black	= B

Jika warna tersebut disusun dalam tabel sesuai dengan tingkatan value, maka akan dapat terlihat warna hue berubah secara berangsur; yang paling terang dipuncak dan yang paling di dasar. Cara mengubah value adalah dengan jalan menambah putih untuk mempercerah/memperterang dengan maksud untuk meningkatkan value dari warna tersebut, sedangkan untuk menurunkan value dapat ditambah dengan hitam.



Value dari warna

*Tint* adalah kecerahan dari suatu warna ke putih atau value yang lebih terang/cerah dari pada warna normal. *Tone* adalah kecerahan dari warna normal ke abu-abu. *Shade* adalah kecerahan warna menuju ke hitam atau dengan kata lain value yang lebih gelap dari warna normal.

Intensitas atau *Chroma* diartikan sebagai gejala kekutan/intensitas warna (jernih atau suramnya warna). Warna yang mempunyai intensitas penuh/tinggi adalah warna yang sangat menyolok dan menimbulkan efek yang brilian, sedang-

kan warna yang intensitinya rendah adalah warna-warna yang lebih berkesan lembut. Warna ini dapat menyenangkan bila digunakan untuk area yang luas dengan intensitas yang penuh digunakan sebagai aksentuasi.

Semua warna memiliki sifat-sifat mendasar yang ikut menentukan persepsi (kesan) yang terjadi pada kita setelah tahap penangkapan (sensasi) oleh mata kita. Sifat itu adalah :

### **1) Nada (Tone)**

Hal ini menunjukkan pada kualitas tua atau muda dari warna itu : misalnya "merah - muda, merah - tua". Warna merah akan bernada merah - tua bila dicampur dengan warna hitam, dan bernada merah-muda bila dicampur dengan putih. Disini terjadi pentahapan (gradasi) kualitas warna, ada yang terkesan lebih tua dan ada terkesan lebih muda tergantung dari banyaknya warna hitam atau warna putih yang dicampurkan. Kesan taraf mudanya atau taraf tuanya dipengaruhi juga oleh selera dan kecenderungan masing-masing pengamat.

### **2) Cerah, kekuatan (Intensitas)**

Hal ini ditentukan oleh taraf kejenuhan zat warna yang berada dalam warna itu. Lebih banyak bahan warna yang dilarutkan, lebih jenuh larutannya dan lebih cerah warnanya. Lebih banyak air atau bahan pelarut yang dipakai, lebih kurang zat jenuh warnanya, lebih lemah atau luntur kesan warna itu. Zat warna yang mewarnai kain bendera misalnya bisa berkurang dengan perlahan-lahan karena sering terkena hujan, bisa juga terhapus oleh sinar matahari, sehingga berkesan luntur.

### **3) Kesan suhu (temperature)**

Masing-masing warna memberi kesan suhu tersendiri. Warna merah memberi rasa panas, warna hijau dan biru memberi kesan sejuk, ungu memberi kesan dingin.

### **4) Suasana (mood)**

Secara langsung setiap warna bisa berpengaruh dengan menciptakan rasa yang khas pada manusia. Walaupun perasaan suasana itu juga tergantung dari sensitivitas (bakat-rasa) sang pengamat sendiri, terdapat sifat-sifat warna-warna yang pada umumnya memberi suasana yang sama pada kebanyakan orang.

Suasana gembira pada umumnya di ciptakan dengan warna kuning, emas, perak, oranye, merah muda. suasana marah di ciptakan dengan warna merah cerah, merah tua. Suasana tenang : Hijau, biru muda, abu-abu muda. Sedangkan Suasana sedih : ungu, coklat, hitam. Suasana suci : Putih, kuning muda. Suasana suram : Hitam, abu-abu tua, ungu, coklat tua.

#### **5) Kesan jarak (*Distance*)**

Disamping kekuatan asalnya, masing-masing warna memberi kesan-jarak. Pada umumnya benda yang di beri warna lebih kuat, lebih cerah, memberi kesan berada lebih dekat dengan penonton dari pada yang berwarna lebih lemah atau luntur.

Warna yang bersifat *hangat* dirasakan berada lebih dekat dengan penonton dari pada warna yang bersifat *sejuk* walaupun bila di ukur dengan meteran jaraknya sama. Nada dari warna masing-masing memberi kesan-jarak yang berbeda, Warna yang nadanya *tua* memberi kesan berada lebih dekat dengan penonton dari pada yang bernada *muda*.

Semua sifat-sifat dari warna-warni yang di sebut di atas perlu di perhitungkan dalam menyusun koreografi seni pentas.

### **7. Ruang dan Waktu**

Ruang dalam unsur rupa merupakan ujud tiga matra yang mempunyai : panjang, lebar, dan tinggi (punya volume). Untuk meningkat dari satu matra yang lebih tinggi dibutuhkan waktu, yang disebut unsure waktu. Memang ada perbedaan yang terjadi tentang waktu yang terjadi pada seni pertunjukan dan seni rupa. Seni pertunjukan terikat dalam ruang dan waktu yang disajikan, sedang waktu dalam seni rupa merupakan waktu *successive*. Waktu yang digunakan di dalam penghayatan tidak dapat hanya berlangsung secara simultan tetapi secara bertahap untuk mencapai kedalaman estetika, missal kalau kita menghayati seni lukis, walaupun tidak terikat oleh waktu, namun tetap dibutuhkan waktu secara bertahap untuk mencapai kedalaman estetika, missal kalau kita menghayati seni lukis, walaupun tidak terikat oleh waktu, namun tetap dibutuhkan waktu secara bertahap, sekarang, nanti, besok, lusa untuk dapat memahami symbol estetika yang ada pada seni lukis yang disajikan. Apabila kita melihat Katedral atau

bagunan bertingkat, kita juga tak dapat melihat secara bertahap dan membutuhkan waktu, namun semuanya merupakan waktu yang tak terikat oleh waktu yang disajikan.

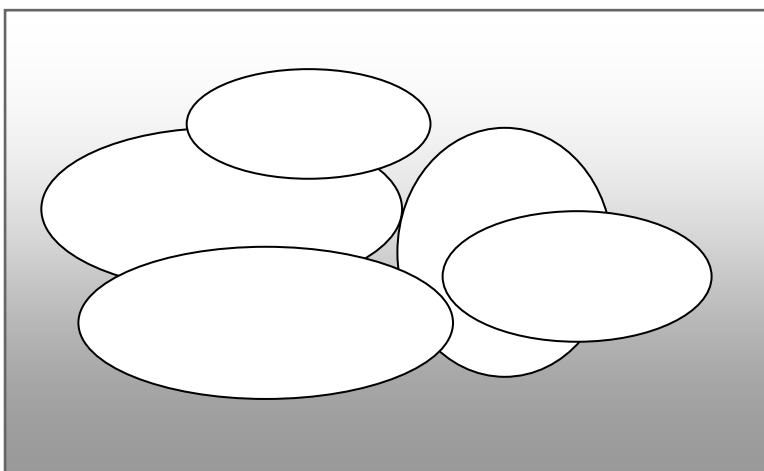
Ruangan dalam seni rupa dibagi atas dua macam yaitu ruang nyata dan ruang semu. Ruang semu, artinya indera penglihatan menangkap bentuk dan ruang sebagai gambaran sesungguhnya yang tampak pada taferil/layer/kanvas dua matra seperti yang dapat kita lihat pada karya lukis, karya desain, karya ilustrasi dan layer film. Ruang nyata adalah bentuk dan ruang yang benar-benar dapat dibuktikan dengan indera peraba.

# Dasar-Dasar Penyusunan (Prinsip) Desain

Penyusunan atau komposisi dari unsur-unsur estetik merupakan prinsip pengorganisasi unsure dalam desain. Hakekat suatu komposisi yang baik, jika suatu proses penyusunan unsure pendukung karya seni, senantiasa memperhatikan prinsip-prinsip komposisi: harmoni, kontras, unity, balance, simplicity, aksentuasi, dan proporsi. Prinsip dasar tersebut kadang salingterkait satu sama lain, sehingga sulit dipisahkan, namun kehadirannya secara dalam suatu karya penyusunan akan memberikan hasil yang dapat dinikmati dan memuaskan.

## 1. Paduan Harmoni (Selaras)

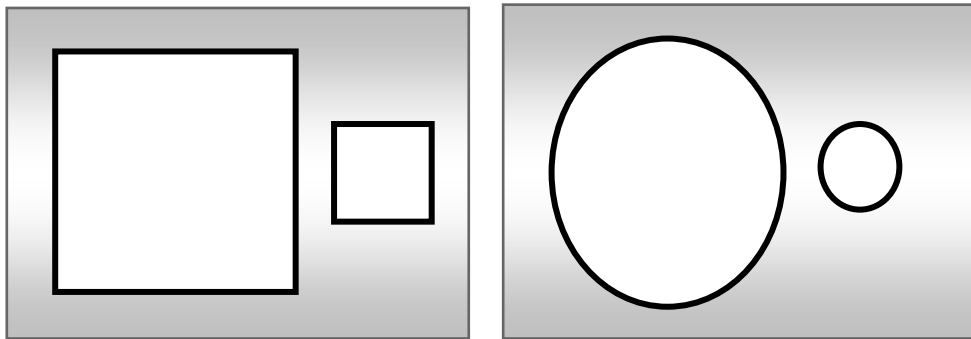
Harmoni atau selaras merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda dekat. Jika unsur-unsur estetika dipadu secara berdampingan maka timbul kombinasi tertentu dan timbul keserasian (harmoni). Interval sedang menimbulkan laras dan desain yang halus yang umumnya berwatak laras. Namun harmonis bukan berarti merupakan syarat untuk semua komposisi atau susunan yang baik. Acapkali diisyaratkan penggunaan susunan harmonis banyak disukai pada masyarakat konservatif. Lihat susunan arsitektur klasik yang selalu menggunakan susunan harmonis, begitu pula pada seni batik, musik, seni tari klasik tradisional, selalu menggunakan susunan laras atau tata laras.



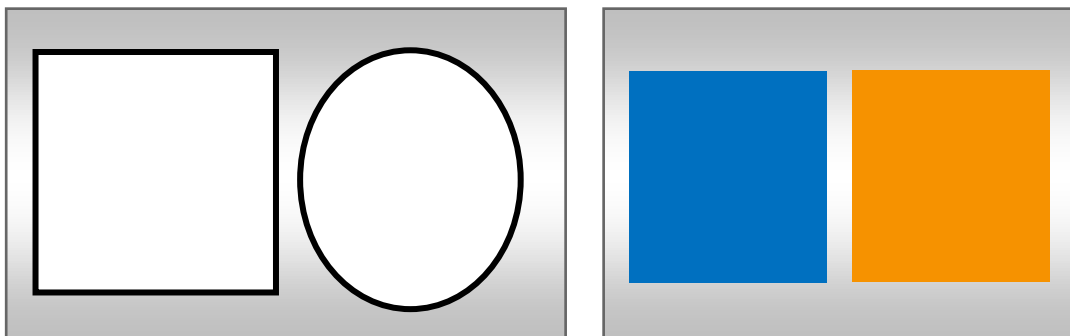
**Paduan laras unsur yang dihadirkan dengan perbedaan jarak**

## 2. Paduan Kontras

Kontras merupakan paduan unsure-unsur yang berbeda tajam. Semua matra sangat berbeda (interval besar), gelombang panjang pendek yang tertangkap oleh mata /telinga menimbulkan warna/suara. Tanggapan halus, licin, dengan alat peraba menimbulkan sensasi yang kontras; pertentangan adalah dinamika dari eksistensi menarik perhatian. Kontras merangsang minat, kontras menghidupkan desain; kontras merupakan bumbu komposisi dalam pencapaian bentuk. Tetapi perlu diingat bahwa kontras yang berlebihan akan merusak komposisi, ramai dan berserakan.



Paduan Kontras Karena Ukuran



Paduan Kontras karena Bentuk

Paduan Kontras karena Warna

## 3. Paduan Irama (Repetisi)

Repetisi merupakan pengulangan unsur-unsur pendukung karya seni. Repetisi atau ulangan merupakan selisih antara dua wujud yang terletak pada ruangan dan waktu, maka sifat paduannya bersifat satu matra yang dapat diukur dengan interval ruangan, serupa dengan interval waktu antara dua nada musik beruntun yang sama. Interval ruangan atau kekosongan atau jarak antar objek adalah bagian penting

dalam desain visual seperti interval waktu adalah kesunyian antara suara adalah bagian penting. Puisi, desain, musik, dan semua unsur dalam desain memungkinkan adanya repetisi (ulangan).



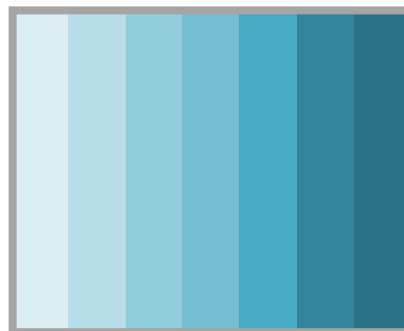
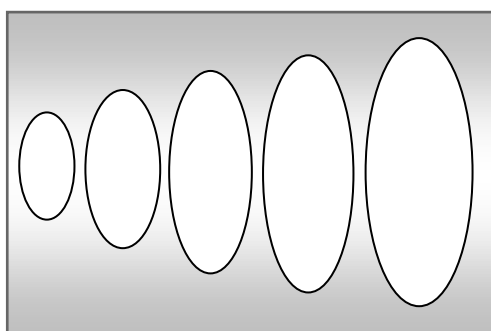
Pengulangan bentuk trapesium di sekeliling bawah rok yang menghasilkan irama dalam desain busana



Pengulangan ornamen dasar yang menghadirkan komposisi bentuk yang menarik pada karya seni rupa

#### 4. Paduan Gradasi (Harmonis Menuju Kontras)

Gradasi merupakan suatu system paduan dari laras menuju ke kontras, dengan meningkatkan masa dari unsure yang dihadirkan. Gradasi merupakan paduan dari interval kecil ke interval besar, yang dilakukan dengan penambahan atau pengurangan secara laras dan bertahap. Gradasi merupakan keselarasan yang dinamika, dimana terjadi perpaduan antara kehalusan dan kekasaran yang hadir bersama seperti halnya kehidupan. Gradasi merupakan penggambaran susunan monoton menuju dinamika yang menarik. Sistem ini banyak dijumpai pada kesenian klasik tradisional seperti pemakaian sungging pada pewarnaan tradisi. Untuk memenuhi selera paling aman memungkinkan laras, namun laras dan repetisi yang berlebihan akan tampak monoton dan akan membosankan, sedikit kontras atau paduan sumbang akan menarik, tetapi kontras yang berlebihan akan ramai, berserakan dan mengacaukan desain.



Paduan gradasi bentuk & warna

# Hukum Penyusunan (Azas Desain)

## 1. Asas Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Kesatuan merupakan efek yang dicapai dalam suatu susunan atau komposisi diantara hubungan unsure pendukung karya, sehingga secara keseluruhan menampilkan kesan tanggapan secara utuh. Berhasil tidaknya pencapaian bentuk estetik suatu karya ditandai oleh menyatunya unsure-unsur estetik, yang ditentukan oleh kemampuan memadu keseluruhan. Dapat dikatakan bahwa tidak ada komposisi yang tidak utuh.

Ada keutuhan yang dapat dijangkau dengan beberapa peristiwa. Keutuhan karena dominant, tanpa dominant desain atau penyusunan menjadi tidak sempurna. Penonjolan atau dominant dapat dihasilkan dengan membuat susunan rupa dengan memperkuat nilai kontrasnya (bukan berlebihan). Seperti kata-kata "Bersatu kita teguh, bercerai kita runtuh", juga "di dalam persatuan ada kekuatan". Keutuhan dan dominant oleh ulang, keutuhan yang dihasilkan dominant, dan dominant dapat dihasilkan oleh ulangan. Penekanan dominant adalah jenis yang paling tua, paling sederhana, dan paling mudah menciptakan keutuhan estetik. Keutuhan dan keseimbangan: tiada keutuhan tanpa keseimbangan. Keseimbangan adalah sama berat dan atau dengan kekuatan yang bertentangan. Keseimbangan adalah kesamaan bobot antara kekuatan yang saling berhadapan sehingga memberi kesan kestabilan.

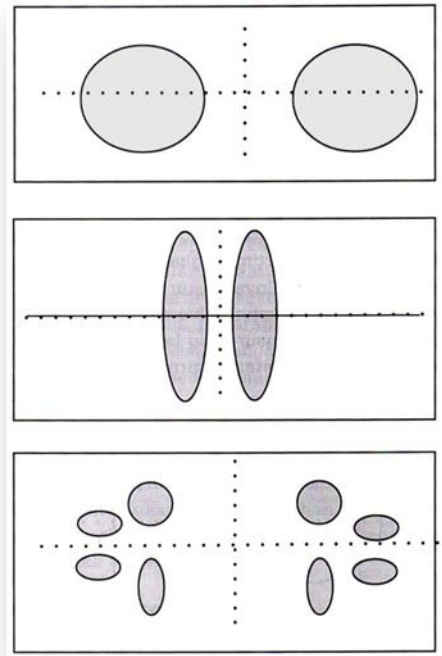
## 2. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan dalam penyusunan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual ataupun secara intensitas karya. Bobot visual ditentukan oleh ukuran, wujud, warna, tekstur, dan kehadiran semua unsure dipertimbangkan dan memperhatikan keseimbangan. Ada dua macam keseimbangan yang diperhatikan dalam penyusunan bentuk, yaitu keseimbangan formal (*formal balance*) dan keseimbangan informal (*informal balance*).



### a. **Formal Balance (Keseimbangan Formal)**

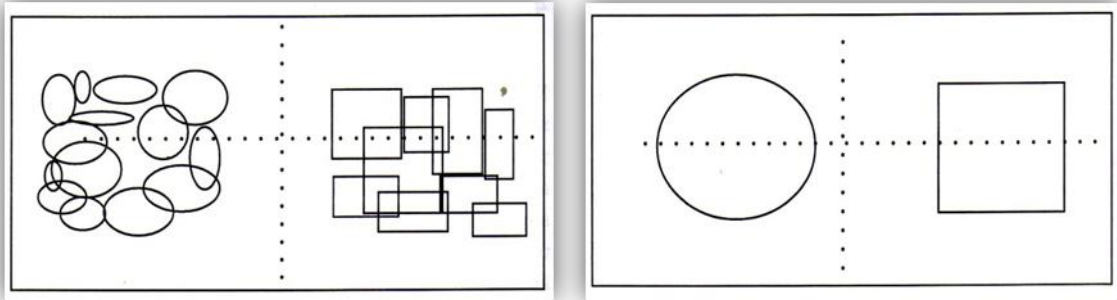
Keseimbangan formal adalah keseimbangan pada dua pihak berlawanan dari satu poros. Keseimbangan formal kebanyakan simetris secara eksak atau ulangan berbalik pada sebelah menyebelah. Ia dicapai dengan menyusun unsur-unsur sejenis dan punya identitas visual pada jarak yang sama terhadap suatu titik pusat yang imajiner. Meskipun keseimbangan formal bersifat statis dan tenang, tetapi tidak menampakkan kesan yang akan membosankan.



### b. **Informal Balance (Keseimbangan Informal)**

Keseimbangan informal adalah keseimbangan sebelah menyebelah dari susunan unsur yang menggunakan prinsip susunan ketidaksamaan atau kontras dan selalu asimetris. Konsep dari keseimbangan ini digambarkan seperti berat dengan anak timbangan. Penggambaran tersebut dimaksud hanya sebagai abstraksi, bahwa konsep tersebut meliputi keseimbangan massa, berat yang terjadi pada karya seni, patung, arsitektur, dan lukisan. Juga berlaku di dalam musik, dan semua kesenian mempertimbangkan keseimbangan.

Keseimbangan informal ini rumit, tetapi lebih menarik perhatian karena punya kesan dinamis yang memberi kemungkinan variasi yang lebih banyak. Ia mempunyai keunikan yang didasarkan atas perhitungan kesan bobot visual dari unsure-unsur yang dihadirkan ataupun ukuran bentuk yang dominan. Di samping itu juga harus mempertimbangkan karakter pada masing-masing unsure; misalnya tekstur kasar punya bobot visual lebih berat dari tekstur halus atau licin, demikian juga pada warna dan unsur yang lain ditentukan dari bobot visual secara intensitas unturnya.



**Informal Balance (ketidak seimbangan), karena bentuk dan berat objek di bagian kiri dan kanan berbeda, serta perbedaan ketidak simetrisan**

### 3. Kesederhanaan (*Simplicity*)

Kesederhanaan dalam desain, pada dasarnya adalah kesederhanaan selektif dan kecermatan pengelompokan unsure-unsur artistic dalam desain. Adapun kesederhanaan ini tercakup beberapa aspek, di antaranya sebagai berikut.

Kesederhanaan unsure: artinya unsur-unsur dalam desain atau komposisi hendaklah sederhana, sebab unsure yang terlalu rumit sering menjadi bentuk yang mencolok dan penyendiri, asing atau terlepas sehingga sulit diikat dalam kesatuan keseluruhan.

Kesederhanaan struktur: artinya suatu komposisi yang baik dapat dicapai melalui penerapan struktur yang baik dapat dicapai melalui penerapan struktur yang sederhana, dalam artinya sesuai dengan pola, fungsi atau efek yang dihendaki.

Kesederhanaan teknik : artinya sesuatu komposisi jika mungkin dapat dicapai dengan teknik yang sederhana. Kalaupun memerlukan perangkat prasaja, bagaimanapun nilai estetik dan ekspresi sebuah komposisi, tidak ditentukan oleh kecanggihan penerapan perangkat Bantu teknis yang sangat kompleks kerjanya.

### 4. Aksentuasi (*Emphasis / Centre of Interest*)

Desain yang baik mempunyai titik berat untuk menarik perhatian (*center of interest*). Ada berbagai cara untuk menarik perhatian kepada titik berat tersebut, yaitu dapat dicapai dengan melalui perulangan ukuran serta kontras antara tekstur, nada warna, garis, ruang, bentuk atau motif. Susunan beberapa unsure visual atau penggunaan ruang dan cahaya bisa menghasilkan titik perhatian pada focus tertentu. Berbagai macam ruang, yaitu dengan beberapa cara. Aksentuasi melalui perulangan, misalnya kain bermotif (kain bergambar) dengan beberapa warna, hijau, dan biru, didekatkan pada kain polos berwarna, maka warna hijau dalam kain bermotif nampak lebih menonjol. Kemudian apabila dekat kain berwarna biru polos, maka warna biru dalam motif akan lebih menonjol. Dengan demikian bahwa perulangan unsur desain (contoh

di atas) dan perulangan warna dapat memberi penekanan pada unsur tersebut. Aksentuasi melalui ukuran, suatu unsur bentuk yang lebih besar akan tampak menarik perhatian karena besarnya. Akan tetapi ukuran dari benda yang menjadi titik pusat perhatian harus sesuai antara perbandingan dimensi terhadap ruang tersebut. Sedang ruangan yang besar dan tinggi, hendaknya titik berat tidak tenggelam di dalam kemengahan ruang tersebut. Ruang yang terlalu besar untuk ruang itu. Aksentuasi dengan kontras : dalam ruangan yang sebagian besar terdiri dari tekstur yang halus atau licin, satu bidang dengan tekstur yang kasar akan sangat menarik perhatian, karena kontras dengan sekelilingnya. Kontras antara bidang yang kosong dengan bidang yang diisi, bila dipakai untuk mendapatkan perhatian. Satu lukisan diletakkan pada dinding yang luas dan kosong akan tampil lebih menonjol daripada dipasang di antara beberapa lukisan atau benda dekoratif lain. Aksentuasi melalui susunan : tata rasi unsur visual dengan benda-benda lain yang diatur sedemikian rupa sehingga mengarahkan pandangan orang ke tempat atau objek yang menjadi pusat perhatian. Untuk itu harus menentukan daerah atau bagian dari suatu ruangan yang akan ditonjolkan, dan daerah yang akan menjadi latar belakang atau sebagai pelengkap. Cara ini akan mewujudkan pusat perhatian dalam suatu ruangan dapat menjadi segi yang paling i dalam mendesain. Dengan menggunakan semua unsur artistik dan prinsip desain untuk mengarahkan mata menuju pusat perhatian, dapat menghasilkan wujud desain yang merupakan suatu kesatuan yang utuh.

## **5. Proporsi (*Proportion*)**

Proporsi dan skala mengacu kepada hubungan antara bagian dari suatu desain dan hubungan antara bagian dengankeseluruhan. Suatu ruangan yang kecil dan sempit bila diisi dengan benda yang besar, massif; tidak akan kelihatan baik dan juga tidak bersifat fungsional. Warna, tekstur, dan garis memainkan peranan penting dalam menentukan proporsi. Warna-warna yang cerah lebih jelas kelihatan. Tekstur yang memantulkan cahaya atau bidang-bidang yang bermotif juga akan menonjolkan suatu bidang. Garis-garis vertical cenderung membuat suatu benda kelihatan lebih langsing dan lebih tinggi. Garis-garis horizontal membuat benda kelihatan lebih pendek dan lebar. Jadi proporsi tergantung kepada tipe dan besarnya bidang, warna, garis, dan tekstur dalam beberapa area. Dari beberapaprinsip komposisi diatas yang telah dibahas, kemudian yang harus diperhatikan agar suatu desain menjadi berhasil dan lengkap seperti yang diharapkan.

# Ekspresi Dalam Seni

Kita sering mendengar ucapan bahwa seni itu ekspresi. Ekspresi seolah identik dengan seni. Tetapi apakah ekspresi itu? Ekspresi adalah 'sesuatu yang dikeluarkan', seperti cairan gula yang dikeluarkan manakah tebu diperas. Seperti tindakan mengamuk yang dikeluarkan manusia saat ia ditekan perasaan marah. Seperti derasny arus perasaan cinta yang dikeluarkan orang saat ia memeluk dan membelai seseorang yang dicintainya. Apakah ekspresi seni juga semacam itu?

Seni memang merupakan ekspresi perasaan dan pikiran. Tetapi, mampukan seseorang yang sedang marah, sedang mabuk cinta, sedang dihimpit kesedihan, mengekspresikan sesuatu yang disebut seni? Kemarahan, kesedihan, kegembiraan, dan aneka perasaan lain terjadi secara spontan, stimulasi, sehingga si individu larut dalam perasaan tersebut. Ia dikuasai perasaan dan melakukan sesuatu untuk menyelurkan gejala perasaannya itu dengan memeluk, membanting piring, menangis, melonjak-lonjak. Dalam situasi perasaannya dalam karya seni? Orang yang sedang sedih, bahkan dalam gairah kegembiraan, tak mungkin melahirkan karya seni. Seni baru lahir setelah perasaan itu menjadi pengalaman.

Dalam seni, perasaan harus dikuasai lebih dahulu, harus dijadikan objek, dan harus diatur, dikelola, dan diwujudkan atau diekspresikan dalam karya seni. Istilah populernya 'perasaan harus diendapkan dahulu'. Perasaan tertentu itu telah berjarak dengan seniman. Dan, dalam kondisi semacam itu, barulah seniman dapat mengekspresikan perasaannya. Sebab, Ekspresi perasaan dalam seni hanya dapat terjadi dalam suasana perasaan 'sekarang' yang santai, bahkan dalam suasana kegembiraan mencipta. Seorang seniman menciptakan karyanya dalam suasana gairah, gembira, senang. Tak mungkin dalam suasana sedih seorang seniman menciptakan karyanya. Jadi, ekspresi dalam seni adalah mencurahkan perasaan tertentu dalam suasana perasaan gembira. Perasaan marah atau sedih dalam ekspresi seni juga harus dilakukan pada waktu senimanya sedang 'tidak marah atau sedih'.

Dengan demikian jelaslah bahwa kualitas perasaan yang diekspresikan dalam karya seni bukan lagi perasaan individu, melainkan perasaan yang universal. Perasaan yang dapat dihayati oleh orang lain, sekalipun jenis itu belum pernah dialami oleh orang lain tersebut. Ini dapat terjadi karena pengalaman perasaan sang telah dijadikan objek, telah berjarak dengan dirinya. Perasaan tersebut telah menjadi masa lalu.

Dari mana unsur perasaan dalam karya seni itu timbul? Perasaan itu merupakan respons individu terhadap sesuatu di luar dirinya, yakni lingkungan hidupnya. Tetapi, dapat juga perasaan itu, respon rasa itu, muncul dari gagasan atau ideanya sendiri. Kalau perasaan itu muncul dari luar dirinya, dari suatu stimulasi, yang terjadi adalah tindakan mengekspresikan perasaan itu (dari stimulus) ke luar dirinya dalam bentuk benda seni. Ia berjuang dengan medium seni yang dipakainya. Di sini dituntut ketrampilan, atau penguasaan teknis atas mediumnya untuk menemukan kesesuaian perasaannya dengan wujud yang tengah dicarinya. Perasaan itu, yang muncul secara tak jelas dari dalam dirinya, karena adanya suatu ide atau mungkin karena intuisi, meraba-raba mencari bentuk di luar dirinya. Perasaan itu mencari-cari objek yang dapat disetubuhinya.

Dengan sendirinya tindakan mewujudkan ekspresi dalam seni itu dilakukan dengan spontanitas perasaan pula, yakni perasaan 'sekarang' selama proses penciptaan, yang dapat hanya beberapa menit sampai beberapa tahun. Perasaan objektif seniman seni. Tetapi, karya seni bukan semata-mata ekspresi perasaan. Seni juga merupakan ekspresi nilai, baik nilai esensi (makna), nilai kognitif (pengetahuan, pengalaman), dan nilai kualitas mediumnya. Nilai-nilai itu ada dalam diri seniman sebagai pengalaman nilai masa lampunya (sebelum penciptaan). Nilai-nilai inilah yang menentukan isi, makna, substansi dari seni. Dengan demikian, dalam tindakan ekspresi seni terjadi persekutuan antara tindakan ekspresi 'sekarang' dan ekspresi 'nilai-nilai masa lampau'. Ekspresi perasaan sekarang ini kadang begitu kuat, sehingga seniman kadang bekerja di luar control dirinya. Satu-satunya pengangan hanyalah hasil temuan bentuknya selama ia bergulat dengan mediumnya. Baik perasaan masa lalu maupun perasaan pada proses penciptaan dikendalikan oleh nalurinya terhadap bentuk. Bentuk yang merupakan ekspresi inilah yang menjadi stimulasi orang lain untuk dapat merangsang timbulnya perasaan serupa atau hampir serupa.

Unsur perasaan dalam ekspresi seni dapat ditelusuri dari mana asalnya, ke mana arahnya, dan tentang apa. Maka, dalam seni dikenal ada objek seni, sikap seniman, dan perasaan seni. Objek seni atau stimulasi dapat saja berupa orang sakit. Sikap seniman terhadap orang sakit mungkin saja sinis karena pengalaman nilai seniman menyatakan bahwa hidup manusia itu rapuh, fana. Akibatnya, perasaan yang muncul adalah humor pahit. Orang sakit dapat mendatangkan perasaan geli akibat takdir manusia yang rapuh. Bagaimana perasaan itu diwujudkan bergantung pada kecekatan seniman dalam mewujudkannya melalui mediumnya. Di sini akan terjadi proses seleksi material dan penajaman atau focus terhadap perasaan yang ingin diekspresikannya. Di sinilah aspek individual seniman muncul, bagaimana ia berperasaan terhadap suatu stimulasi yang

dapat amat berbeda dengan tanggapan individu seniman lain. Inilah sebabnya objek kematian dapat mendapatng perasaan berbeda-beda dalam seni. Ada yang mentertawakan kematian, ada yang mengangisi, ada yang ketakutan, ada yang kagum, ada yang menimbulkan perasaan misterius.

Adanya seleksi dan penajaman perasaan suatu stimulasi akan melahirkan intensitas perasaan yang diekspresikan. Perasaan tertentu dalam seni dapat seni dapat begitu tajam dan menggores karena senimannya berhasil mengekspresikan pengalaman perasaannya itu dengan pilihan yang tepat dan sasaran yang tegas. Perasaannya itu dengan pilihan yang tetap dan sasaran yang tegas. Perasaan humor pahit dalam karya seni dapat muncul begitu mengesankan karena seniman berupaya mewujudkan pengalaman perasaannya tadi efektif dan efisien.

# Representasi Seni

Karya seni lahir adanya seniman yang menghadirkan karya tersebut. Penghadiran karya seni ini dapat disebut sebagai representasi. Disebut demikian karena dalam prosesnya seniman bersinggungan dengan kenyataan objektif di luar dirinya atau kenyataan dalam dirinya sendiri. Persinggungan ini menimbulkan respon atau tanggapan (meskipun tidak semua kenyataan menimbulkan respons pada seniman). Tanggapan ini dimiliki oleh seniman dan diungkapkan, direpresentasikan ke luar dirinya. Maka, lahirnya karya seni.

Khusus dalam representasi seni, istilah ini dapat mengandung arti sebuah gambaran yang elambangkan atau mengacu kepada kenyataan eksternal. Atau dapat berarti pula 'mengungkapkan ciri-ciri umum yang universal dari alam manusia'. Dan, representasi juga berarti menghadirkan bentuk-bentuk ideal yang berada di balik kenyataan alam semesta.

Representasi seni adalah upaya mengungkapkan kebenaran atau kenyataan semesta sebagaimana ditemukan oleh senimannya. Tugas demikian juga dijalankan oleh lembaga keilmuan, filsafat, dan agama. Hanya, dalam lembaga kesenian, kenyataan semesta tadi ungkapkan dengan 'bahasa' atau 'kode' kesenian, yakni melalui bentuk tertentu dengan struktur dan sistem tertentu pula. Mengenai kode seni ini tiap masa dan tempat memiliki

Norma-normanya sendiri. Tetapi, apa yang disebut 'kebenaran' atau 'kenyataan' yang ditemukan oleh seniman dan diungkapkan dalam karyanya belum tentu dapat diteriam oleh semua penikmat seninya. Inilah persoalan 'isi seni'. Sejak munculnya pemikiran seni di dunia Barat Yunani kuno, sudah terdapat dua kubu dalam melihat kebenaran dan kenyataan semesta, yakni cara pandang empiris yang diawali oleh filsafat Aristoteles dan cara pandang idealis yang dipelopori oleh filsuf Plato. Dua cara pandang ini terus hidup secara bersamaan atau dialektis sepanjang sejarah estetika di dunia Barat.

Kebebenaran manakah yang direpresentasikan oleh penganut empiris atau mimesis? Para penganut cara pandang terhadap dunia dari kelompok mimesis percaya bahwa yang harus direpresentasikan dalam seni adalah ciri-ciri umum yang universal dari kodrat dan perasaan manusia. Pandangan mimesis ini banyak dianut oleh seniman Klasik Eropa, sedangkan kaum Romantik Eropa lebih menitikberatkan ciri-ciri universal manusia yang sama dengan kaum Klasik, hanya sifatnya lebih subjektif, lebih individu,

menunjukkan keunikan sang senimannya sendiri. Kaum Realis dan Naturalis lebih percaya kepada kebenaran yang mendekati atau menyamai kebenaran ilmiah.

Pandangan dunia yang lain adalah pandangan idealis dan imajinatif. Kalau pandangan empiris-mimesis masih membawa-bawa kebenaran dan kenyataan empiris sehari-hari yang konkret-objektif, maka kaum idealis dalam kesenian ini lebih menekankan bentuk ideal di balik kenyataan empiris. Misalnya, kaum Romantik Jerman berpandangan bahwa kebenaran seni yang direpresentasikan adalah bentuk ideal yang terdapat di balik alam semesta dan pikiran manusia. Sementara itu, kaum Neoplatonik lebih menekankan bentuk ideal transendental. Yang terkenal sebagai idealis murni adalah mereka yang semboyan 'Seni untuk seni'. Dunia dalam seni tak usah dihubungkan dengan kenyataan empiris dunia nyata sehari-hari. Dunia dalam seni adalah dunianya sendiri.

Dunia nyata sehari-hari hanyalah dunia permukaan, sesuatu yang mati, dan menjadi hidup kalau diolah oleh pandangan mistis-filosofis seniman. Seniman mampu melihat realitas di balik kenyataan permukaan tiap peristiwa dan perkara. Kenyataan permukaan lebih rendah derajatnya daripada kenyataan di belakangnya yang dilihat oleh seniman. Seniman harus mampu menemukan dunia ide yang menunduk dan sekaligus juga meninggi. Tugas seniman adalah menggugah kesadaran masyarakat terhadap realitas. Penganut cara pandang imajinatif ini menolak keterlibatan sosial, moral, dan politik dalam masyarakatnya, tetapi juga menolak adanya pemisahan antara seni dan realitas masyarakat. Seniman menunjukkan realitas yang 'sesungguhnya' di belakang realitas empiris yang dikenal oleh masyarakatnya selama ini. Dan, karena 'realitas baru' itu bukan realitas empiris, meskipun berasal daripadanya, maka karya seni imajinatif berbentuk 'lain', karena hanya dengan cara itulah kenyataan baru yang orisinal dan segar tadi dapat direpresentasikan. Dunia yang direpresentasikan. Dalam karya seni idealis atau imajinatif adalah dunia yang segar, sebuah rekonstruksi dari kesadaran manusia bahwa dunia kita seperti itu adanya. Karya kaum imajinatif bukan representasi dunia eksternal atau dunia yang sudah dikuliti ciri-ciri universalnya, atau dunia yang lari dari kenyataan sehari-hari dan kumbang di dunia transendental. Representasi seni kaum idealis adalah pengungkapan 'roh' dari kenyataan empirisnya.

Cara memandang kaum idealis atau imajinatif sering dipertentangkan dengan cara pandang penganut mimesis atau peniruan. Cara pandang mimesis sering dianggap 'lebih rendah' karena hanya fotocopi dari kenyataan eksternal. Tapi, kecaman semacam itu juga tak sepenuhnya benar, karena mereka bukan sekedar 'meniru alam' tetapi juga melakukan, yakni mencari struktur umum kehidupan itu sendiri. Dunia seni harus dunia universal dan general. Seni adalah cara khusus dalam merefleksikan kenyataan.



Apa yang direpresentasikan dalam karya seni, sejak dahulu kala, mengikuti dua modus atau cara dalam merespons kenyataan empiris manusia. Sebenarnya tak perlusaling menuduh dan merendahkan dalam pemilihan dua modus ini. Keduanya memiliki cara pandang sendiri dalam mencari dan menemukan kebenaran kenyataan kehidupan. Menyadari perlunya membedakan modus yang dipakai seniman dalam representasi seninya dengan hasil yang dicapainya. Bisa saja seniman dengan modus mimesis mencapai karya yang bertingkat tinggi. Sebaliknya, bisa saja seniman dengan modus imajinatif malah menghasilkan karya yang vulgar belaka. Modus seni dalam representasi tidak menentukan mutu seninya. Mutu seni tetap terdapat dalam pencapaian atau penemuan kenyataan baru di balik kenyataan permukaan yang sehari-hari tampak segar dan penuh kejutan intelektual.

Di Indonesia, tradisi berpikir dengan modus imajinatif seolah lebih bermutu daripada yang mimesis, tanpa menilik apakah dengan modus imajinatif itu telah ditemukan hal-hal baru segar dan penuh ketidakterdugaan dalam pengalaman hidup sehari-hari kita. Konotasi imajinatif dengan menampilkan hal-hal yang 'aneh' atau asal 'lainyang lain', pokoknya jangan berbau mimesis, seolah-olah suatu doktrin kebenaran pada kita. Karya seni adalah kerja yang serius, sama seriusnya dengan ilmuwan mencari kenyataan baru dari gejala alam. Perlu ada kerja keras, perlu ada pengamatan data, perlu ada ketajaman intuisi dalam melihat kebenaran di balik permukaan, perlu penguasaan teknik seni yang tinggi dan cerdas, agar lahir sebuah karya seni berarti dalam modus tertentu, baik mimesis maupun imajinatif-idealis. Cara memadam dunia boleh berbeda, cara mencari kebenaran boleh berbeda, tetapi tetap dituntut adanya karya yang memberikan sumbangan terhadap meningkatnya hidup manusia, yakni kesadaran terhadap kenyataan hidupnya. Tidak ada modus yang lebih rendah dari modus yang lain. Setiap modus selalu memiliki perkembangan pemikirannya sendiri. Modus mimesis zaman Arifoteles jelas berbeda dengan modus mimesis abad ke-20 dalam diri George Lukacs.

# Kreativitas dan Produktivitas

Pembahasan tentang perwujudan karya seni tidak dapat diakhiri tanpa menyebutkan bahwa antara perwujudan karya seni terdapat dua macam perbuatan yang berbeda secara mendasar :

- *Kreativitas*, menghasilkan kreasi baru.
- *Produktivitas*, menghasilkan produk baru, yang merupakan ulangan dari apa yang telah terwujud, walaupun sedikit percobaan atau variasi didalam pola yang telah ada.

Diantara kedua jenis ini terdapat perwujudan yang **bukan sepenuhnya** Kreasi baru, yang bersifat peralihan ditengah, yang memasukkan unsur-unsur yang baru kedalam sesuatu yang telah ada, atau mengolahnya dengan cara yang baru, yang belum pernah dilakukan, yang bersifat "original" (asli). Karya demikian yang disebut **gegubahan**, atau **pengolahan** : adalah suatu pelaksanaan yang berdasarkan **pola pikiran yang baru** atau **pola laksanakan – seni** yang baru, yang diciptakan sendiri kreativitas menyangkut penemuan sesuatu yang " seni" nya belum pernah terwujud sebelumnya. Apa yang dimaksudkan dengan "seni"nya tidak mudah ditangkap, karena ini menyangkut prinsipil, dan konseptual. Yang dimaksudkan bukanlah hanya "wujud" yang baru, tetapi adanya pembaharuan dalam konsep-konsep estetikanya sendiri, atau penemuan konsep yang baru sama sekali. baiklah kita ambil beberapa contoh-contoh dari apa yang sudah kita kenal dari lingkungan kita sendiri.

Dalam seni lukis dan seni patung tradisional di Bali, wujud-wujud figur dibuat sesuai dengan wujud-wujud yang dikenal dari pewayangan. Patung-patung yang kita lihat seperti hiasan dimuka pintu gerbang dan di tempat-tempat yang lain, menampilkan wujud, proporsi, tegak susunan tertentu, menurut pola yang kita sebut "klasik" Bali. Tegak patung-patung itu biasanya seperti apa yang kita lihat sebagai **agem** dalam tarian bali. Seorang seniman bisa membuat variasi-variasi apasaja tanpa mengubah prinsip kesian yang tertuang didalamnya. Perubahan-perubahan itu bisa mengenai ukuran, tegak, proporsinya, dan sebagainya. Tapi bila sekarang kita meninjau pada apa yang dibuat oleh Ida Bagus Nyana pada tahunan tiga puluhan yang lazim disebut **togog pepulung**, maka jelas sekali terlihat **pola kesenian** yang berlainan. Bentuk-bentuk yang mendasarinya, proporsi dan susunannya jauh lebih sederhana, tetapi lebih jelas memperlihatkan watak dari perwujudannya. Patung itu tidak memerlukan pengetahuan yang dipelajari sebelumnya, seperti yang kita tahu yang mana gelungan dari sang Arjuna, yang mana

dari sang rama, raksasa dan sebagainya. Pada patung pepulungan secara langsung dapat dikenal maksudnya oleh orang yang awam, misalnya yang baru datang dari luar negeri karena ekspresinya bersifat universal. Pepulungan merupakan pola kesenian baru dalam seni patung begitu pula hanya dengan apa yang dibuat oleh pematung I Nyoman Cokot.

Seni *pepulungan* kini sudah menjadi satu *style* atau *selera*. Seniman siapa saja dapat membuat patung mengikuti *style* tersebut, tidak berkreasi tetapi memproduksi menurut contoh atau *style* yang sudah ada. Begitu juga seorang seniman tidak bisa dilarang membuat patung "*style*" Cokot dengan membuat variasi seandainya ; tidak bisa dituding atau menjiplak ciptaan Cokot, dan tidak bisa dituntut melanggar hak cipta.

Dalam seni seni tari klasik wayang orang di Jawa, gerak, tabuh, dan suasana wajah para penari mengikuti tradisi yakni apa yang telah ditentukan sejak dahulu kala. Di sana wajah-wajah hampir tidak mempunyai atau memperlihatkan ekspresi. Dalam seni drama modern perasaan manusia justru diperlihatkan dengan ekspresi yang sejelas mungkin. Seni tari yang merupakan perkawinan antara tari klasik dengan drama modern, polanya baru. Setelah seni sendratari menjadi suatu pola kesenian yang baku, tidak lagi setiap sendratari dengan lakon yang belainan dapat disebut "kreasi baru". Akan tetapi sendratari dengan mengelola kriteria bukan lakon klasik, tetapi cerita ciptaan baru sama sekali, atau pinjam dari luar, misalnya **Macbeth**, sendratari yang baru dibuat itu patut disebut "kreasi baru".

I Mario, penari dan pencipta tari **kebyar duduk**, menemukan kreasi baru ini secara kebetulan thn 1921-1923. Pada suatu malam, ia sedang menonton latihan Gong Kebyar di desa Bali utara, ia dikenalkan oleh pemimpin Gongnya sebagai penari gandrung yang semalam sebelumnya menari di desa tersebut. ia dipanggil dan diminta menarikan **Gandrungnya** dengan diiringan tabuh **Gong kebyar**. Pada zaman itu para penabuh Gong Kebyar mengitari ruang persegi dimana dua juru kendang dengan juru penabuh dengan mengarang gerak-gerak yang baru sesuai dengan tabuh dan irama kekebyaran. Dengan terbawanya oleh tabuh gamelan ia sebagai gandrung berkeinginan untuk **nepek** (mencari lawan penari dari penonton) tetapi ia tidak bisa keluar dari **kalangan** segi empat itu yang dikelilingi oleh gamelan. Terpaksa ia **nepek** tukang kendangnya. Orang ini juga sangat tertarik dan girang untuk menari tetapi tidak bisa meninggalkan kendangnya hingga ia menari dengan posisi duduk sambil memainkan kendangnya. Untuk menarik cium-ciumannya dengan pemain kendang itu Mario terpaksa duduk juga dan meloncat ke kiri dan ke kanan untuk "menghibur" kedua juru kendang bergiliran. Kemudian ia juga **nepek** pemain gangsa dan dengan demikian timbul secara spontan asal mula dari tarian **kebyar duduk**. Pada kesempatan lain Mario yang memang sifatnya agak nakal dan suka bercanda, tiba-tiba merampas kedua penggul dari pemain teropong dan secara spontan menarik kedua panggul itu sambil memainkannya sewaktu-waktu memukul teropong

mengikuti permainan gamelannya. Tarian baru tercipta lagi : tari kebyar terompong. Tarian ini selanjutnya disempurnakan saat Mario menjadi penari tetap dengan gamelan Gong kebyar belaluan yang ditampilkan dua kali seminggu untuk wisatawan di Bali hotel Denpasar. Ini merupakan suatu antara banyak contoh-contoh kreasi yang terwujud tanpa direncanakan, secara spontan dengan improvisasi setempat.

Dalam gamelan Bali kita mengenal **ceng-ceng** yang berfungsi memberi bunyi pelengkap tabuh untuk menggaris bawahi ritme. Ada saatnya bersama kendang membentuk suatu suara gabungan yang mempunyai karakter yang khas dalam tatabuh kita. Bila ingin menyelidiki nada-nada dari masing-masing pasangan **ceng-ceng** dan berhasil membuat semacam urutan nada-nada tertentu, (apakah itu selendro, pelog, atau yang lain yang baru) yang dapat diolah menjadi komposisi yang utuh maka ia akan berhasil menciptakan suatu pola karawitan baru. Cara-car memainkan **ceng-ceng** itu bisa bermacam-macam, misalnya bisa digantung dan dipukul, bisa digesek dan sebagainya.

Untuk disebut "kreasi baru" tidak selalu adanya perubahan sedemikian radikal seperti contoh diatas. Perubahan itu harus merupakan suatu perubahan yang mendasar, yang prinsipil. Perubahan itu bisa mengenai komposisi gamelan, seperti membuat unit yang terdiri dari sepuluh buah gender wayang, bisa juga mengenai jenis pelaku, busana penari, atau tentang bobot dan tujuan karya seni. Perubahan yang prinsipil tidak terlalu besar dalam penampilannya sendiri. Contoh, saat Mario menciptakan tari *Oleg Temulilingan*, penari Olegnya pada satu saat mengambil ujung kedua *oncernya* dan memainkan setinggi mungkin diatas kepalanya. Dengan perbuatan ini ia harus mengangkat sikunya lebih tinggi dari pada bahunya dan, lebih berani lagi ketiaknya diperlihatkan. Dalam tari *Palegongan* yang dijadikan dasar untuk tari *Oleg temulilingan* itu, menurut paham klasik sebenarnya sikut penari tidak boleh lebih tinggi daripada bahunya, hingga Tari Oleg sudah merombak pola dasar klasik itu, dan menempuh pola baru. Tari Oleg mengandung suatu pola yang tidak ada sebelumnya.

Kemudian pola yang baru itu lebih dikembangkan dan disempurnakan serta dipakai dalam tarian lain, misalnya dalam Tari *Manukrawa* Tari ini merupakan kreasi baru, bukan karena memakai pola yang baru itu. Dilihat dari pola baru yang telah ada pada *Temulilingan*, Tari *Manukrawa* merupakan produksi baru, tetapi dalam segi lain Manukrawa telah juga merupakan kreasi baru karena menempuh pola-pola gerak yang belum ada sebelumnya, seperti gerak-gerak lehernya dan langkah-langkah kaki dimana lututnya diangkat tinggi kemuka disusul dengan melempar kakinya kebelakang.

Perubahan yang tidak mendasar, misalnya hanya dengan merubah bentuk, suara, warna, ucapan-ucapan, cerita dan sebagainya, bukannya kreasi baru tetapi variasi baru, atau yang diubah banyak jumlahnya, bisa disebut produksi baru dan kalau sudah

sering dipentaskan dan menjadi baku, bisa disebut versi baru. Memang adalah lebih mudah untuk membuat versi dari kreasi baru.

Untuk menghindari salah pengertian perlu diingatkan bahwa penggolongan "kreasi baru" dan "produksi baru" sama sekali tidak mengandung evaluasi yang menyangkut mutu seninya masing-masing. Banyak produksi baru yang sangat tinggi mutu seninya, dan banyak juga kreasi-kreasi baru yang tidak bermutu dan segera musnah karena tidak mendapat sambutan atau dukungan yang cukup dari masyarakat. Hanya kreasi-kreasi yang bermutu dan membuat masyarakat terpaku berkat kualitasnya, dengan sendirinya akan bertahan dan bisa berkembang terus.

Bila seorang pelukis yang biasanya melukis potret manusia, namaun pada suatu saat melukis pemandangan, belum bisa disebut bahwa ia menciptakan kreasi baru. Banyak pelukis lain yang sudah melukis pemandangan apakah terdapat ciptaan baru tergantung dari masalah, dalam karyanya ia tuangkan sesuatu yang prinsipil baru, yang mendasar, yang membawa konsepsi baru dalam seni lukis. Misalnya dalam pemandangan ia bisa ungkapkan menurut konsep yang baru, dengan cara melihat yang lain daripada yang biasa. Para pelukis yang menciptakan konsep impresionisme pada akhirnya abad XIX di Paris memang membawa konsepsi baru. Mereka membawa pandangan baru kepada masyarakat tentang bagaimana manusia bisa melihat merasakan menginterpretasi dunia sekitarnya. Mereka melihat dunia sebagai perwujudan yang terjadi didalam jiwa manusia, akibat proses yang timbul dengan impresi dari warna-warni yang dinikmatinya.

Kreasi baru seringkali mendapat pengikut-pengikut terdiri dari para seniman yang sama pandangnya dan menumbuhkan dikalangan seniman suatu style atau gara baru. Begitu halnya juga terjadi dengan gaya kubisme yang melihat semua perwujudan terdiri dari bentuk-bentuk garis, bidang dan ruang yang menampilkan siku-siku lurus.

Sebaliknya, untuk menciptakan 'kreasi baru' sang seniman sama sekali tidak perlu berpijak pada suatu gaya yang baru baginya sendiri. Ia tetap bisa memakai gayanya sendiri yang lama. Dalam hal yang demikian "kreasi baru"-nya berkisar pada bobotnya, gagasan atau pesan yang disampaikan kepada masyarakat. Bila pesan itu sama seperti yang telah pernah disampaikan oleh seniman lain misalnya pada masyarakat apa yang ia buat bukan lagi kreasi tetapi produksi yang baru.

Para seniman pengrajin (seni-kriya) lebih banyak menghasilkan produksi dari pada kreasi. Justru dalam kesenian ini kita tidak boleh beranggapan salah bahwa mutu seni dari produksi lebih rendah daripada mutu seni kreasi baru. Malahan sering kali mutu seninya melebihi oleh karena justru dalam seni kriya mutunya lebih banyak tergantung pada keterampilan sang seniman dan bahan yang dipakai. Boleh jadi sang seniman pencipta

(designer) belum memperoleh cukup kesempatan untuk berlatih diri menyempurnakan tekniknya, hingga tidak mencapai penyempurnaan hasil karya yang diangan-angankan.

## 1. Memahami Kreativitas

Kreativitas adalah suatu kondisi, suatu sikap atau keadaan mental yang sangat khusus sifatnya dan hampir tak mungkin dirumuskan. Kreativitas adalah kegiatan mental yang sangat individual yang merupakan manifestasi kebebasan manusia sebagai individu. Manusia kreatif adalah manusia yang menghayati dan menjalankan kebebasan dirinya secara mutlak. Kreativitas menerjunkan seseorang kedalam keadaan ambang, yaitu keadaan antara yang ada dan belum ada. Dengan demikian, seorang yang kreatif selalu dalam kondisi 'kacau', ricuh, kritis, gawat, mencari-cari, mencoba-coba untuk menemukan sesuatu yang belum pernah ada dari tatanan budaya yang pernah dipelajarinya. Inilah sebabnya dalam kreativitas diperlukan keberanian kreatif. Bukan hanya keberanian dalam menghadapi dirinya yang gawat, tetapi juga keberanian dalam menghadapi kebudayaannya, lingkungannya, masyarakat, dunia, sejarah.

Seorang yang kreatif adalah seorang yang berani menghadapi resiko, yaitu risiko berhasil atau tidak berhasil dalam pencarian sesuatu yang belum ada, juga risiko ditolak oleh lingkungannya apabila kreativitasnya berhasil. Dalam sejarah banyak contoh bagaimana manusia kreatif, manusia penemu, mengalami nasib malang, diejek, disingkirkan, dipenjara, dihukum bakar oleh zamannya.

Kreativitas bertolak dari apa yang sudah ada, dari kebudayaan, tradisi. Secara dikotomis, kebudayaan (yang sudah tersedia, sudah ada sebelum individu kreativitas menyadarinya) bersifat statis, tertutup, aman, imanen-manusia dapat hidup aman dan tenang didalamnya. Seseorang harus belajar, mengkondisikan diri pada kebudayaan tempatnya dilahirkan dan hidup. Sementara itu, kreativitas bersifat dinamis, terbuka, bebas, tidak biasa, penuh risiko (tidak aman dan nyaman), serta transenden.

Mengapa seseorang menempuh jalan penuh risiko dengan kreativitasnya? Karena manusia punya banyak dorongan individual. Dorongan dalam dirinya merupakan tanggapan terhadap rangsangan atau stimulus dari luar dirinya (budaya dan kenyataan kehidupan). Tanggapan itu bersifat total, dalam arti melibatkan kegiatan penginderaan, emosi, nalar atau rasio, dan intuisi. Jadi, kreativitas bersifat interpenetrasi seluruh potensi mental manusia. Kegiatan nalar belaka atau kegiatan emosi belaka, atau keduanya, tidak akan melahirkan sikap kreatif. Keseluruhan mental itu merupakan tanggapan atas keadaan budaya atau kenyataan hidup yang dianggap tak memuaskan dirinya, janggal, dan tak menentramkan pribadinya. Awal kreativitas adalah munculnya ketidakpuasan, kegelisahan atas lingkungan hidupnya.

Kreativitas muncuat kalau muncul obsesi dalam diri manusia kreatif. Obsesi muncul kalau yang diinginkan individu tak sesuai dengan kenyataan diluar dirinya. Manusia kreatif bukanlah manusia kosong mental. Manusia kreatif adalah manusia yang memiliki gambaran suatu sikap baru, pandangan baru, konsep baru, sesuatu yang sifatnya esensial. Dan semua yang merupakan gambaran individual ini bertabrakan dengan kenyataan yang tidak sesuai. Maka, terjadilah kondisi gelisah, tak nyaman, tak sesuai, tidak tenang. Ketenangan jiwanya baru tercapai kalau antara apa yang diinginkannya dengan kenyataan itu mencapai kesesuaian. Disini manusia kreatif menemukan apa yang dicarinya, yang diinginkannya secara intuisi, nalar, rasa, dan inderawi. Disinilah manusia sering berbicara bahwa kreativitas itu suatu misteri, karena kreativitas bukan hanya muncul dari suatu hasil pemikiran atau dorongan perasaan, tetapi juga melibatkan kebenaran intuitif. Sesuatu yang intuitif itu bersifat bawah sadar. Baru diketahui kalau sudah ditemukan. Bagaimana menemukannya merupakan rahasia jiwa manusia. Bahwa yang ditemukannya itu sesuatu yang benar baru diketahui setelah terwujud, setelah dilahirkan, setelah ada, setelah diciptakan. Jadi, kreativitas selalu dimulai dengan ketidakpuasan. Dan ketidakpuasan muncul kalau seseorang memiliki 'perasaan' (atau katakanlah intuisi) tentang sesuatu yang seharusnya.

Manusia kreatif adalah manusia yang memiliki kemampuan kreatif. Kemampuan kreatif antara lain kesigapan menghasilkan gagasan baru. Gagasan baru itu tentu baru muncul kalau seseorang telah mengenal secara jelas gagasan yang telah ada dan tersedia dalam lingkungan hidupnya. Tanpa mengenal dan menguasai budaya ditempat dia hidup, tak mungkin muncul gagasan baru.

Gagasan kreatif umumnya adalah gagasan asli, otentik, unik, milik dirinya. Gagasan itu berbeda dan lain dari gagasan yang telah ada, yang telah lazim. Inilah yang membuat lahirnya gagasan baru dapat ditolak lingkungannya, hanya karena tak lazim, lain dari yang lain. Kontroversi lahirnya gagasan baru menunjukkan adanya unsur kreativitas didalamnya.

Orang yang kreatif juga orang yang sanggup melakukan berbagai pendekatan dalam menghadapi persoalan. Orang kreatif adalah penjelajah mental, terbuka, bebas sembari 'bermain' didalam kemerdekaannya itu. Orang kreatif bukan orang fanatik buta yang terpaku pada suatu gagasan baku. Pada dasarnya orang kreatif itu orang yang menjunjung tinggi kebebasan. Ia sanggup menerima hal yang berbeda dengan gagasannya. Bahwa kebenaran itu relatif. Masalahnya apakah 'kebenaran' yang selama ini ada dapat menjawab persoalan yang muncul.

Kreativitas terutama dalam seni, telah melahirkan berbagai teori, antara lain teori Emosi, teori Genius, dan teori Bawah Sadar. Sebagaimana semua teori, pada hakikatnya ada penekanan yang berlebihan terhadap salah satu aspek kegiatan mental kreativitas. Teori Emosi dengan sendirinya terlalu menekankan pentingnya kreativitas dari aspek emosi manusia. Seni yang baik, seni yang kreatif, adalah seni yang mengandung bobot emosi yang secara orisinal dialami senimannya. Tetapi, bobot emosi yang orisinal yang meluap-luap itu harus diarahkan atau dikontrol oleh pikiran. Artinya, emosi itu selalu diberi bentuk, diberi struktur, diatur dalam pola tertentu. 'Puisi adalah bentuk istimewa dari bahasa emosi', kata kritikus IA Richards. Seni bukan merupakan ekspresi langsung emosi. Seni yang mengungkapkan penderitaan bukanlah luapan atau ekspresi orang yang sedang menderita. Senimannya tak perlu sedang menderita. Yang penting apakah karyanya mampu menciptakan perasaan derita itu. Jadi, ada kaitan antara objektivitas dengan emosi. Lebih jauh Leo Tolstoi menyatakan bahwa perasaan dalam seni bukanlah perasaan individual seniman, tetapi perasaan yang dialami oleh semua umat manusia.

Teori Genius menekankan lahirnya 'jiwa besar' (*greatness of soul*) sebuah karya seni. Sebuah karya seni kreatif adalah karya yang tidak dibatasi aturan-aturan atau konvensi yang telah ada sebelumnya. Keaslian atau orisinalitas menjadi nilai utama dalam seni. Sebuah karya kreatif adalah karya yang memiliki kualitas individual dan berbeda dari sebuah temuan yang orisinal. Nilai orisinalitas itu tentu saja tidak semata-mata individual, karena setiap karya seni, setiap ciptaan, selalu berorientasi keluar, kepada orang lain. Ciptaan itu bukan berorientasi pada diri senimannya sendiri. Seni itu bukan semata-mata subjektif, tetapi yang subjektif itu juga harus bersifat objektif yang berarti berlaku dan benar bagi orang lain.

Teori Bawah Sadar ditemukan bersamaan dengan berkembangnya ilmu jiwa dari Freud. Seni kreatif adalah seni yang menemukan sesuatu yang sama sekali baru yang belum pernah dikenal, tetapi secara intuitif dirasakan sebagai telah dikenal oleh seluruh sejarah umat manusia. Karya yang menghadirkan sesuatu yang tak dikenal tapi yang secara samar-samar telah akrab dengan pengalaman kita itu merupakan nilai yang dijunjung tinggi.

Begitulah catatan kecil tentang makna kreativitas yang memang merupakan suatu misteri jiwa manusia. Kreativitas merupakan rahasia seperti rahasia jiwa manusia itu sendiri. Batasan yang telah dibuat tentu akan melahirkan batasan penantangannya. Karena jiwa manusia tak bisa dirumuskan.



## **2. kreativitas dalam seni**

Karena wujud seni mencakup dua aspek, yakni nilai intrinsik dan nilai ekstrinsik seni, maka segi kreativitas dalam seni harus ditinjau dari dua sudut tersebut, meskipun tak mungkin sama sekali memisahkan kedua aspek itu tanpa 'merusak' kesatuan atau keutuhan karya seni. Hakikat kreativitas adalah menemukan sesuatu yang baru atau hubungan-hubungan baru dari sesuatu yang telah ada. Manusia menciptakan sesuatu bukan dari kekosongan. Manusia menciptakan sesuatu dari sesuatu yang telah ada sebelumnya. Setiap seniman menjadi kreatif dan besar karena bertolak dari bahan yang telah tercipta sebelumnya. Inilah yang biasa kita sebut tradisi. Setiap seniman bertolak dari tradisi seni tertentu yang hidup dalam suatu masyarakat. Seorang seniman bukan manusia yang 'jatuh' dari angkasa dan mampu menciptakan karya seni tanpa dukungan karya seni yang tersedia dalam masyarakatnya. Kita menulis sajak karena pernah membaca sajak yang kita peroleh dari masyarakat kita. Kita melukis karena sebelumnya telah punya pengalaman melihat karya lukis. Begitu pula orang menciptakan musik, lakon teater, tari, dan sebagainya dari khazanah seni disekitar kita. Penciptaan karya seni bertolak dari sesuatu yang telah tersedia dalam masyarakatnya.

Persoalannya apakah kita mampu menciptakan karya seni yang tidak mirip atau serupa dengan karya seni yang telah ada dalam tradisi. Apakah kita mampu menciptakan karya seni yang baru yang belum pernah ada dalam tradisi. Saya kira itulah prinsipnya. Hanya, yang perlu diperhatikan adalah aspek-aspek mana saja yang melibatkan kadar kebaruan itu. Semakin total pembaruannya semakin otentiklah ciptaannya.

Dorongan kreativitas sebenarnya berasal dari tradisi itu sendiri atau dari masyarakat lingkungannya. Setiap seniman dilahirkan dalam masyarakat tertentu dengan tradisi seni tertentu. Setiap seniman belajar berkesenian dari tradisi masyarakatnya. Tradisi seni atau budaya seni telah ada jauh sebelum seniman dilahirkan. Setiap karya yang merupakan kekayaan tradisi seni suatu masyarakat pada mulanya juga merupakan karya kreatif atau karya baru pada zamannya. Setiap khazanah tradisi seni merupakan kumpulan karya kreatif. Karya kreatif dari para seniman pendahulu ini sebenarnya juga merupakan hasil pergulatan seniman dengan berbagai persoalan budaya dan masyarakat pada zamannya. Setiap seniman yang kreatif adalah seniman yang peka dan tanggap terhadap lingkungan hidupnya, baik tradisi budayanya maupun kenyataan faktual lingkungannya. Kenyataan lingkungan manusia ini selalu berubah-ubah akibat perubahan yang disebabkan oleh kerja budaya (karya manusia) atau oleh sebab-sebab diluar budayanya.

Setiap seniman yang tanggap terhadap lingkungan budaya maupun kenyataan faktual masyarakatnya segera akan melihat kejanggalan yang muncul dalam kehidupan ini. Berbagai kejanggalan ini berhubungan dengan kaitan budaya dengan kenyataan faktual. Boleh jadi suatu budaya atau sikap hidup masyarakat sudah tak sesuai lagi dengan kenyataan faktual yang ada. Atau, seniman (juga golongan intelektual lain) tidak puas akan tradisi budayanya. Semua karya cipta manusia selalu mengarah pada nilai guna agar hidup ini berjalan semulus mungkin, sebahagia mungkin, sesejahtera mungkin. Maka, kalau terjadi kejanggalan, setiap intelektual selalu akan bertanya: dimana letak kesalahannya? Dan, lahirlah berbagai pemikiran untuk memecahkan atau menghilangkan kejanggalan hidup sosial itu. Kesalahannya mungkin terletak pada cara kita bersikap. Atau, mungkin cara kita bersikap sudah benar, hanya saja kenyataan faktual itu yang justru harus dirubah oleh budaya.

Orang yang mampu melahirkan sikap baru dan temuan baru untuk melenyapkan berbagai kejanggalan tersebut dapat disebut kreatif, meskipun caranya bersikap dipengaruhi atau bertolak dari sikap budaya yang telah tersedia dalam masyarakatnya. Kreativitas dapat ditujukan kepada tradisi budaya maupun kepada kenyataan faktual atau mungkin kedua-duanya.

Dalam kesenian, kreativitas dapat ditujukan pada kenyataan faktual yang diungkapkan karya seni lewat aspek ekstrinsiknya (moral, sosial, politik, ekonomi, teknologi, kejiwaan, dll) dan juga pada tradisi estetik seni itu sendiri. Misalnya, cara bersajak kaum pujangga baru dirasakan sudah tak sesuai lagi dengan kondisi faktual masyarakat pada zaman jepang dan revolusi, sehingga Khairil Anwar dkk, menciptakan cara baru bersajak yang lebih cocok dengan kondisi masyarakat yang sudah berubah. Dalam hal ini kondisi masyarakatlah yang telah berubah, sedangkan tradisi atau budaya bersajak masih tradisi zaman kolonial Belanda (Pujangga Baru tahun 1930-an). Disini lahir kreativitas terhadap aspek intrinsik seni bersajak, meskipun jelas aspek ekstrinsik ikut juga membentuknya. Tetapi, berbagai persoalan ekstrinsik, seperti persoalan Tuhan, cinta, kemiskinan, semuanya ada, baik dalam puisi Pujangga Baru maupun Khairil Anwar. Dan persoalan ekstrinsik ternyata tetap terus ada sampai sekarang. Jadi, jasa Chairil terutama menonjol dalam bidang estetika, atau intrinsik seninya.

Setiap generasi seniman mengalami zamannya sendiri. Cara bersajak Chairil pada tahun 1940-an mungkin sudah tak sesuai lagi untuk menjawab tantangan zaman pada tahun 1970-an atau 1990-an ini. Maka, sudah selayaknya setiap generasi mempertanyakan persoalan atau kejanggalan masyarakatnya. Apakah kenyataan-

kenyataan pada tahun 1970-an masih dapat dijawab dengan 'tradisi Chairil'? Apakah kenyataan sekarang ini bisa dijawab dengan estetika tahun 1940-an? Atau apakah estetika Chairil itu yang memang abadi dan mampu melewati semua zaman? Inilah pertanyaan bagi para ahli sejarah atau kritikus sastra.

Pada dasarnya setiap seniman adalah juga orang intelektual dalam tingkat apa pun, karena setiap seniman mencipta berdasarkan tanggapannya terhadap lingkungan budaya maupun lingkungan faktual. Setiap seniman juga mencipta bukan sekedar memenuhi hasrat estetikanya belaka, tetapi karena didorong oleh lahirnya berbagai kejanggalan dalam hidup lingkungannya. Aneka kejanggalan itu membuatnya sesak. Membuatnya gagal untuk berucap. Dan, karena jiwanya gagal, ia menggaruknya lewat karya seninya. Karya seni itu merupakan usaha menjawab atau menanggapi kejanggalan hidup zamannya. Jadi, titik tolak kreativitas adalah justru hal-hal yang sifatnya ekstrinsik seni. Persoalan ekstrinsik dicoba dijawab dengan ucapan otonomi seni, yakni aspek intrinsik seni. Dan, karena setiap ekstrinsik bersifat khas dan khusus untuk setiap zaman, akan ditemukan pula cara atau estetika pengucapannya. Saya kira tidak ada seniman yang hanya main-main saja dengan aspek intrinsik seni tanpa peduli pada aspek ekstrinsiknya. Memang pernah muncul semboyan 'seni untuk seni', tetapi sisetu bukan usaha main-main dengan medium seni belaka. Disitu tetap ada pegangan bahwa yang indah itu segalanya, termasuk nilai moralnya. Yang indah itu tentu baik. Jadi, secara implisit mengacu juga pada aspek ekstrinsik, yakni moralitas manusia.

Dalam sejarah seni sering kita jumpai bahwa temuan baru dalam aspek intrinsik seni (estetik) disebabkan oleh adanya temuan aspek ekstrinsik. Gaya sastra yang disebut 'arus kesadaran', yakni cara bercerita dalam fiksi yang campur aduk antara khayalan dan kenyataan, sekarang dan masa lampau, yang pernah terjadi dan mungkin terjadi, muncul saat ditemukannya ilmu jiwa Freud tentang kesadaran manusia. Psikologi dapat membimbing lahirnya cara bercerita dalam novel dan cerita pendek (estetika). Jelas bahwa kreativitas dalam seni bukan sekedar main-main dengan medium seni tanpa tuntunan pandangan mendalam yang baru terhadap kenyataan. Berfilsafat, berpandangan hidup secara mendalam, dapat menuntun pada lahirnya kreativitas dalam estetika (aspek intrinsik seni). Kreativitas dalam seni, seperti halnya kreativitas dalam bidang apa pun, adalah sikap baru yang mendalam terhadap kenyataan kehidupan ini. Kalau cara memandang hidup ini berubah, kenyataan faktual pun kita lihat dalam 'cahaya' yang baru. Dan ini akan menuntut ditemukannya cara pengucapan baru dalam seni.

### 3. Kronologis Proses Kreativitas :

Proses berkreasi tidak muncul begitu saja pada siapapun yang akan menjadi kreator, perlu banyak input, pengalaman dan perenungan, yang pada akhirnya akan melahirkan suatu konsep kebaruan dalam penciptaan suatu karya , khususnya dalam bidang seni dan desain. Tahapan yang seringkali harus dilalui pada proses kreativitas tersebut adalah sebagai berikut :

#### a. Sensasi

Rangsangan dari luar yang ditangkap oleh mata dan telinga yang menimbulkan getaran yang disebut **sensasi** (*sense* = rasa). Akibat getaran ini timbul reaksi secara biologis yang bersifat bio kimiawi dan rasa tersebut berkesan dan tersimpan dalam otak menjadi stimulus awal pada proses berkreasi.

#### b. Persepsi

Tahap dimana sensasi telah berkesan, disebut persepsi. Proses terjadinya persepsi akan berbeda pada tiap orang, karena akan sangat tergantung pada wawasan, pemahaman, selera dan pengalamannya dalam berinteraksi dengan berbagai objek dan fenomena yang terjadi.

Yang paling menarik dari proses persepsi ini adalah bahwa persepsi secara langsung juga menggerakkan proses asosiasi-asosiasi dan mekanisme lain seperti komparasi (perbandingan), differensiasi (pembeda-bedaan), analogi (persamaan) dan sintesis (penyimpulan). Semua proses tersebut menghasilkan pengertian yang lebih luas dan mendalam, sehingga yang semula hanya merupakan kesan (persepsi), sekarang telah menjadi keyakinan.

Pada tahapan ini otak secara simultan telah mempertimbangkan untuk melakukan proses kreativitas berdasarkan kapasitas pengetahuan, wawasan dan pengalaman yang dimilikinya.

#### c. Impresi

Impresi adalah tahap di mana persepsi (kesan) telah menjadi keyakinan. Perbedaannya dengan persepsi adalah bahwa yang sudah bersifat impresi setiap waktu dapat diingatkan kembali, karena sudah tertanam di dalam wilayah kesadaran individu. Kondisi keyakinan tersebut pada akhirnya akan melahirkan dua proses yang secara sinergis berkembang bersamaan, yaitu emosi yang hadir melalui eksplorasi perasaan dan interpretasi yang muncul melalui pengkajian dan pemikiran terhadap ilmu pengetahuan. Pada fase ini proses kreatifitas sudah mulai diwujudkan dalam bentuk konsep.

**d. Emosi**

Emosi adalah perasaan meluap yang tak dapat dikendalikan, yang hadir pada hati dan perasaan setiap manusia , misalnya jengkel, marah, kecewa, sedih, gembira, bahagia, bergairah dan perasaan yang penuh antusias. Pada fase ini antusiasme dalam berkreasi biasanya muncul dan tak terbandung, hingga realisasi dari kreativitas sebagai produk kerja otak dapat direalisasikan menjadi karya nyata.

**e. Interpretasi**

Interpretasi menyangkut aktivitas dari daya fikir akibat impresi yang masuk ke wilayah kesadaran. Interpretasi merupakan fungsi aktif intelek manusia, yang karena ditambah dengan emosi akan menghasilkan pengertian yang lebih mendalam tentang apa yang dipersepsi. Setelah lebih mengerti apa yang telah diyakini, intelek tidak berhenti berfungsi, tetapi terus memikirkan dan merenungkan tentang interpretasi yang telah dilakukan.

Interpretasi dalam hal menilai kreativitas dalam aktivitas seni berkaitan dengan perenungan dan pemikiran kembali terhadap karya yang telah diwujudkan, hingga mencapai pada titik pemikiran bahwa produk tersebut sempurna menurut intelektual sang pencipta. Dalam kaitannya dengan interpretasi ini, formulasi karya dapat berubah mulai dari porsi yang terendah, hingga porsi yang terbanyak (berubah total). Proses interpretasi akan sangat berpengaruh terhadap kualitas produk ditinjau dari berbagai aspek, terutama pada aspek estetika yang sangat erat kaitannya dengan aspek visualisasi.

**f. Evaluasi**

Proses kreativitas tidak bisa dinilai dan dinikmati sendiri oleh seorang kreator, namun perlu melibatkan berbagai pihak (orang lain) untuk menilainya, sehingga hasil kreativitas tersebut memiliki nilai obektivitas. Penilaian dari berbagai pihak dengan berbagai latar belakang keilmuan akan menempatkan karya hasil kreativitas menjadi karya yang layak atau tidak layak untuk dinikmati oleh masyarakat.