

009/HD/83

SUATU USAHA MEMAHAMI
KREASI DAN APRESIASI
KARYA CIPTA MANUSIA



OLEH : DRS. M E I Z O N



PANITIA PENYELINGGARA PENGATARAN
KESENIAN TINGKAT PERGURUAN TINGGI
SE SUMATERA BARAT TAHUN 1980/1981

PENGANTAR

Kepada kita dibebankan tugas dan tanggung jawab untuk memandang (analisa), membina (menciptakan) lingkungan yang lebih sempurna. Kita yang duduk di Universitas/ perguruan tinggi; dipercayakan oleh masyarakat sebagai manusia penganalisa / pengkaji, penerima informasi/ data, pencipta dan pembaharu; sesuai dengan bidang kita masing-masing sesuai dengan minat, kemampuan dan nilai-nilai. Karena itu proses dan hasil belajar-mempelajari tidak saja dila kukan dengan pertimbangan kebutuhan-kebutuhan bidang kita masing-masing, tetapi juga mempertimbangkan hakekat perwujudannya.

" Suatu usaha memahami kreasi dan apresiasi karya cipta manusia " adalah sebuah makalah yang diberikan untuk penataran kesenian tingkat perguruan tinggi. Makalah ini hanyalah bersifat pengantar.

Dalam makalah ini disajikan beberapa uraian tentang " kreasi dan apresiasi karya cipta ", penulis sengaja menambah istilah " seni rupa " dengan karya cipta adalah wujud kongkrit dari imajinasi manusia yang lebih utuh. Sebab karya cipta lahir bukan hanya karena alasan adanya : SENI. Dengan demikian diharapkan dapat menambah horizon pengetahuan para mahasiswa diluar kegiatan sehari-hari yang rutin. Uraianya antara lain menyangkut kreatifitas dan kreasi, penilaian hasil kreasi, tujuan-tujuan mencipta, apresiasi produk seni rupa, dan yang terakhir tipe-tipe/gaya produk seni rupa. Disadari bahwa uraiannya masih bersifat umum dan hanya memuat bagian elementer, peserta dianjurkan untuk menambah dengan menggunakan sumber-sumber lain yang membicarakan tentang kreativitas dan apresiasi menuai bidangnya masing-masing.

MILIK PERPUSTAKAAN IKIP PADANG	
DITERIMA TGL.	10 JAN 1983
SIMPATI/HARGA	Drs. MEIZON
KO. EKSL	KJ
NO. INDEKS	009/Hd/83 - 50 (2)
KLASIFIKASI	707 Mei 50

Padang
Mei 1981 .



1. Tentang Kreativitas dan Kreasi

1.1 Pandangan masa lalu dan kini tentang bakat, ketrampilan dan berfikir.

Pada masa lalu (sebelum Perang Dunia II), terdapat pandangan bahwa " bakat " itu hanya milik " seniman ", pengaruhnya bahkan sangat kuat di Indonesia sesudah merdeka. Orang tua kita sering berucap : " anak saya berbakat seni, oleh karena itu saya khawatir dia akan jadi seniman ". Seniman rupanya suatu profesi yang kurang menguntungkan, sebab kerjanya tak lain dari pada sekedar penghibur. Dan bakat itu hanya milik dia. Tapi kebutuhan orang terhadap karyacipta seniman semakin meningkat, dengan semakin moderennya zaman ini.

Pada masa lalu juga terdapat pandangan bahwa " kerja tangan " adalah milik golongan orang yang tidak " berotak ". Lantas mereka dijuluki tukang. Para tukang kerjanya membuat barang, mengandalkan fisik. Oleh karena itu mereka hanya dianggap sebagai " alat " bagi golongan " ber-otak ". Dimanfaatkan bagi produksi. Mereka adalah golongan manusia yang rajin, mereka adalah " pengrajin " dan hasil kerjanya adalah " kerajinan tangan " (Handicraft). Dan jika ada karya-karya mereka yang bagus/indah, diberi saja kata " seni ", " seni kerajinan tangan ". Karya mereka lantas naik pangkat untuk dipajang di telase toko, atau lemari kaca dirumah.

Golongan " tinggi " adalah para " pemikir ", dan mengenai golongan ini ada sejarahnya di barat maupun ditimur (ditarat lihat makalah I), ditimur atau di Indonesia dulu mereka disebut " empu ", dan akhirnya disebut " priyayi " dan sekarang entah apa namanya (baca Prisma No XI, 1976: " Cendikiawan digugat ").

Karena kemampuan fisik jelas peranannya dalam industri, apalagi untuk perang. Sedangkan kemampuan kreatif yang terutama milik artis-artis (seniman) yang dianggap sekedar penghibur industri dan perang. Dan pendapat bahwa kreativitas hanya dimiliki sejumlah kecil manusia. Maka salah satu akibatnya ialah pengutamaan kemampuan fisik, seakan bila fisik sehat dengan sendirinya manusia sehat pula rasionalnya (sebab rasio penting). Salah satu eksesnya adalah usaha menghasilkan supermen-supermen melalui pembinaan fisik, dengan harapan akan muncul supermen-supermen yang sekali gus hebat fisik, dan rasionalnya.

Cara ini memang kemudian ditinggalkan, karena hasilnya mengecewakan, walaupun sisa-sisanya masih terasa sampai kini.

Sementara itu sejumlah pendidik lainnya berpendapat bahwa masalahnya tidaklah sesederhana itu. Yang penting adalah integrasi antara kemampuan rasio dan fisik anak didik. Maka munculla h pembaharuan-pembaharuan dari jenis yang mencari perimbangan antara teori dan praktik :

organik school, experimental school, pendidikan melalui "olah raga", melalui bekerja dan sebagainya.

Tetapi masalahnya tidak sesederhana itu, kenyataan kemudian menunjukkan bahwa pembaharuan-pembaharuan pendidikan kurang mampu menghasilkan manusia-manusia yang "tahan uji" dalam tekanan-tekanan.

Generasi yang frustasi dan tidak berkepribadian utuh ("dis-integrasi") seakan suatu bayaran bagi moderenisasi. Pembaharuan-pembaharuan pendidikan yang mengutamakan segi "luar" kebudayaan kemudian menjadi favorit demi mengejar pesona moderenisasi.

Tetapi disini pun "tradisi" rasio, tidak mudah ditembus. Umum masih sukar melepaskan pendapat bahwa kreativita hanya untuk anak-anak, seniman-seniman dan genius-genius; bahwa kreativita pada anak-anak akan menghilang, kemudian diganti dengan kemampuan yang lebih tinggi karena datangnya belakangan- yaitu kemampuan rasio. Jadi manusia dewasa harus rasional. Kemudian bahwa kreativita harus dikaitkan dengan mata pelajaran tertentu seperti bermain dan "seni", sedangkan mata pelajaran lain harus rasional. Pendapat bahwa semua manusia itu kreatif, dan yang berbeda hanya "kekuatannya", berkembang sangat lambat. Demikianlah lahir pendidikan "melalui" bermain, melalui "seni", terutama dikalangan anak-anak, walaupun sejumlah pembaharuan pendidikan merasakan bahwa pembinaan totalitas integrasi kemampuan fisik-kreatif-rasio sesuai dengan kekhasannya masing-masing seharusnya jadi dasar pendidikan. (Drs. Primadi Tabrani, kreativita dan humanita, sebuah studi tentang peranan kreativita dalam perikehidupan manusia, Tesis Sarjana Seni Rupa, ITB, 1970; tidak diterbitkan).

1.2 Tentang Kreativitas

Kreativitas adalah suatu kemampuan mental yang dimiliki oleh manusia untuk mencipta. Kemampuan mental tersebut hanya dimiliki oleh manusia, yang tidak dimiliki oleh makhluk lain dan buatan manusia : binatang dan mesin. Kemampuan itu bersama dengan kemampuan lainnya merupakan satu kesatuan. Kemampuan ini bisa mundur apabila tidak diperhatikan, dan dilatih bersama kemampuan lainnya.

Untuk dapat menganalisa aspek kemampuan manusia digambarkan sebagai berikut :

Subjek	Kemampuan	Aspek Kemampuan
1. Binatang	K. Fisik K. Instinkt K. Rasio - Rendah/Kurang	unggul Alamiah
2. Mesin	K. Fisik K. Rasio	Pelaksana

3. Manusia	K. Fisik Rendah	
	K. Rasio	Manusia-wi
	K. Kreatip - Unggul	

Mesin-mesin seperti manusia sama-sama punya kemampuan fisik dan rasio, dalam hal ini manusia bisa " kalah " dari mesin-mesin (komputer, cybernetics dan sebagai). Tapi berbeda dengan mesin-mesin manusia punya kemampuan kreatip, ia nampu mencipta dan karenanya bisa punya pendapat pribadi. Sebaliknya mesin-mesin bagaimanapun " hebat " nya " fisik " dan " rasio " nya. Ia tidak bisa mencipta, dan karenanya tidak punya pendapat pribadi; hanya bisa sekedar pelaksana.

Binatang dan manusia sama-sama punya instink kemampuan fisik dan rasio, dalam hal instink dan fisik manusia kalah dari binatang, rasio manusia memang lebih unggul, tapi yang menasikan dominasi manusia adalah kemampuan kreatipnya; kemampuan yang tidak dimiliki oleh binatang, tanpa dapat mencipta maka manusia-manusia primitif yang masih hidup dalam gua-gua dizaman masa-masa pertama homosapiens mungkin tidak akan pernah dapat memastikan keunggulan dari binatang. Dan kemampuan ini adalah jabaran dari kemampuan instink manusia (intuisi). Binatang memorinya masih sederhana dan periodik, oleh sebab itu " sensasi - persepsi " saja sudah cukup untuk menggerakkan irama instinknya. " Sensasi - persepsi " saja tidak cukup bagi manusia, ia juga memerlukan " imajinasi ", imajinasi adalah jabaran dari instink (intuisi). Imajinasi bisa bekerja sendiri, tetapi " sensasi-persepsi " (penglihatan), selalu berjalan seiring dengan imajinasi (khayalan). Sebab manusia bukan tabularas, bukan kamera yang sekedar mencatat secara objektif " stimuli luar " yang melandanya.

Salah satu definisi kreativita adalah sebagai berikut :
Kreativita adalah salah satu kemampuan manusia yang dapat membantu kemampuan-kemampuan yang lain sehingga sebagai keseluruhan dapat mengintegrasikan " stimuli luar " (apa yang melanda nya dari luar sekarang) dan stimuli dalam (apa yang telah dimiliki sebelumnya - memori) hingga tercipta sesuatu yang baru.

Kalau digambarkan kemampuan-kemampuan tersebut :

Intuisi

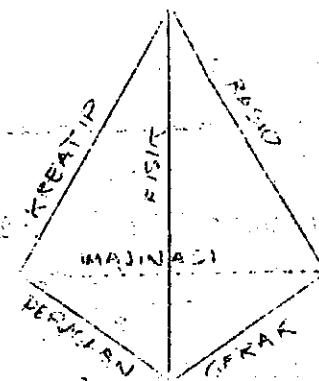
Kemampuan Manusia :

kreatif = mencipta

rasio = memori /

ingatan

fisik = tenaga batin dan i



perasaan = emosi, rasa dsb.

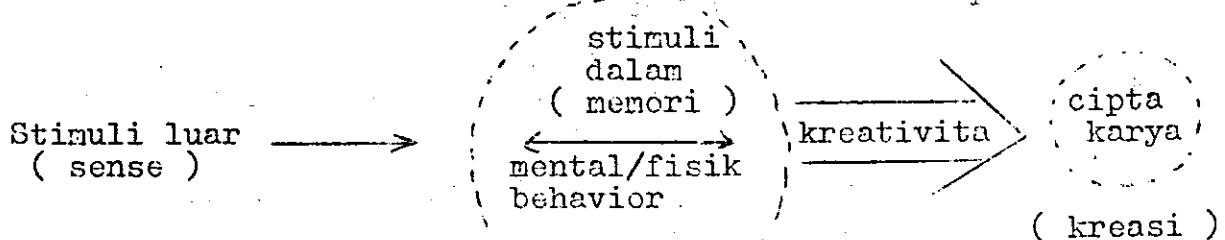
gerak = irama, movement, dsb

imajinasi = berfikir, belajar, merenung, meditasi, mengkhayal dsb.

NB. Semua kemampuan tersebut tidak berdiri sendiri-sendiri tapi merupakan kesatuan yang utuh.

Sehingga :

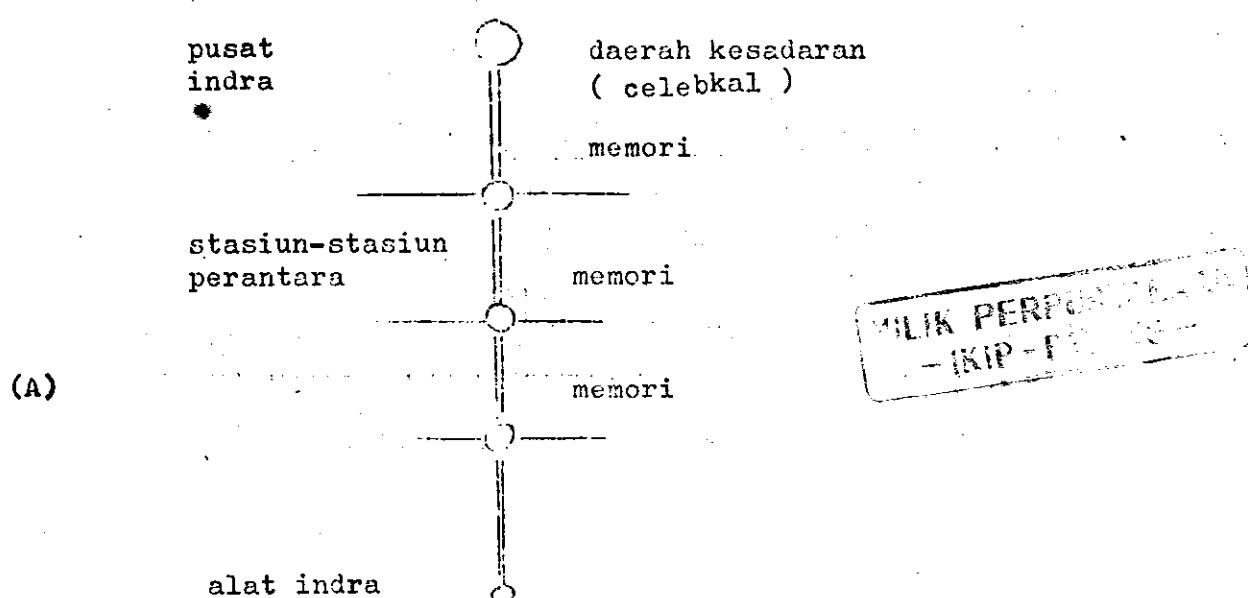
kemampuan-kemampuan



Proses Belajar Menurut

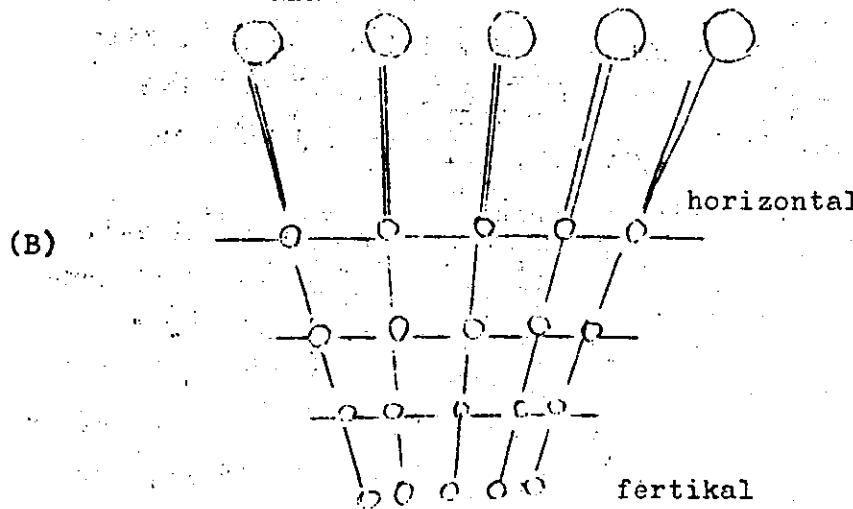
Drs. PRIMADI :

1. Penyederhanaan proses Fisiologis sebagai berikut :



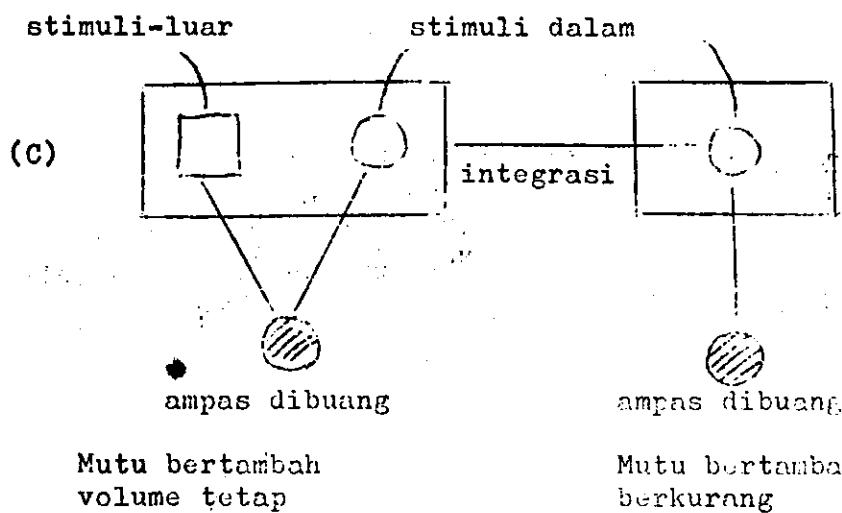
Skema komunikasi

dalam



proses rasio lebih bersifat fertikal, proses kreasi - penghayatan, intuisi - keseimbangan dinamis dari proses fertikal dan horizontal, P.Horizontal jarang dipakai.

2. Proses Belajar



Kemudian timbul pertanyaan bagaimana bisa terjadi seseorang lebih menonjol kemampuan kreatipnya dari yang lain ? (genius, seniman, penemu, pencipta). Dan kenapa ada orang yang tidak kreatip ? Jawabnya ialah karena manusia terlalu pentingkan " rasio " dan " fisik " sehingga kemampuankreatipnya " mundur ". Dari indra-indra yang kita miliki yang paling memenuhi syarat kemampuan rasio adalah " mata ". Indra-indra lain kurang dipercaya dinilai kurang objektif. Demikian mata dipaksa jadi cermin, jadi kamera. Pengutamaan mata secara rasio-nil ini, bukan hanya memundurkan indra-indra lain yang kurang diperhati-

kan, tapi juga memundurkan tanggapan, sebab tanggapan adalah integrasi indra-indra. Hingga manusia kehilangan afeksi (kepekaan). Kita baru tergugah oleh "hal-hal yang menyolok mata. Apakah aneh bila "sex, sadisme, kekejaman, jadi popule? Apakah aneh jika orang beku hatinya melihat kekotoran/sampah/kesemrawutan?

Sementara itu dari seluruh bentuk komunikasi luar yang kita miliki, maka bahasalah yang paling memenuhi syarat kemampuan rasio. Demikianlah pendidikan jadi verbalistik, teoritis, objektif, rasional.

Ini bukan hanya memundurkan bentuk-bentuk komunikasi luar yang lai (aesthetic), tapi jangka panjang manusia kehilangan kemampuan untuk menikmati, menghayati gerak sebagai gerak, bunyi sebagai bunyi, warna sebagai warna, ruang sebagai ruang, komposisi sebagai komposisi.

Kita hanya tertolong oleh pengetahuan, melalui bahasa kita dapat mengetahui apa arti gerak-gerak itu, bunyi-bunyi itu, dansebagai.

Diutamakannya rasio, mata,bahasa, memang dapat membantu manusia sampai hafal, bisa tahu, mengerti, tapi sulit untuk samapai pada menikmati atau menghayati, apalagi kreatip. Selain dari aspek "pengalaman" (memori) dan persepsi, hambatan-hambatan kreatip itu juga disebabkan faktor-faktor lain.

Hambatan-hambatan Kreativitas

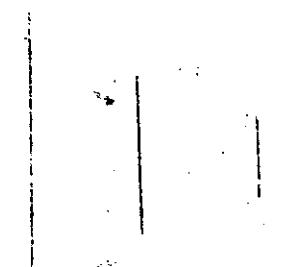
Beakley dan Chilton (1914) mengklassifikasikannya sebagai berikut :

1. Hambatan dari pengalaman (memori) dan persepsi
2. Emosi
3. Hambatan Sosial dan Budaya.

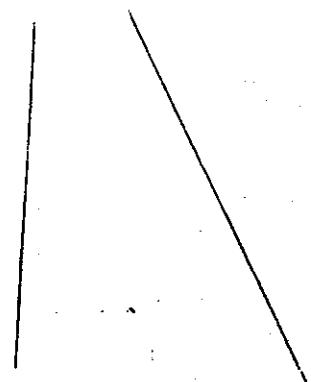
Contoh (1)

Peranan sensasi-persepsi dan memori dalam tindak kreatip	X X X X	Problem : enam ekor lembu (berbentuk lingkaran) berdiri diantara beberapa pohon kayu (berbentuk X). Gambarkan tiga garis lurus yang dapat berhubungan satu sama lain tanpa melanggar lembu.
(a)	X O O X O X O X O O X X	

(b)

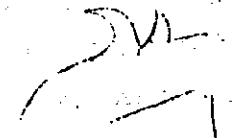


(c)



Problem : Apakah garis-garis vertikal ini sama panjang

(d)

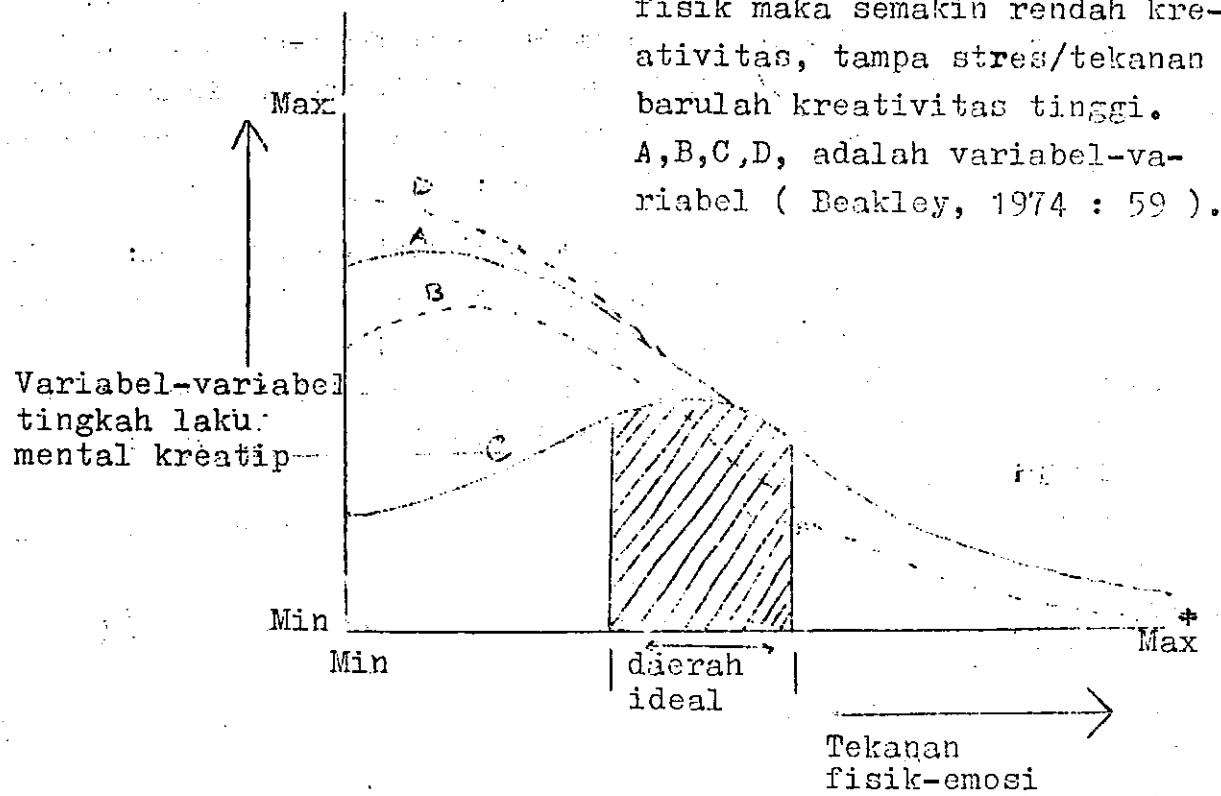


Problem : Apakah kedua garis ini sejajar

Problem : Berapa kemungkinan dekorasi yang terjadi dari garis disebelah ini kalau dikomposisikan?

Kesimpulan : Kreasi kita masing dipengaruhi oleh pengalaman/pelaja ran (memori) dan sensasi pers epsi.

Contoh (2)



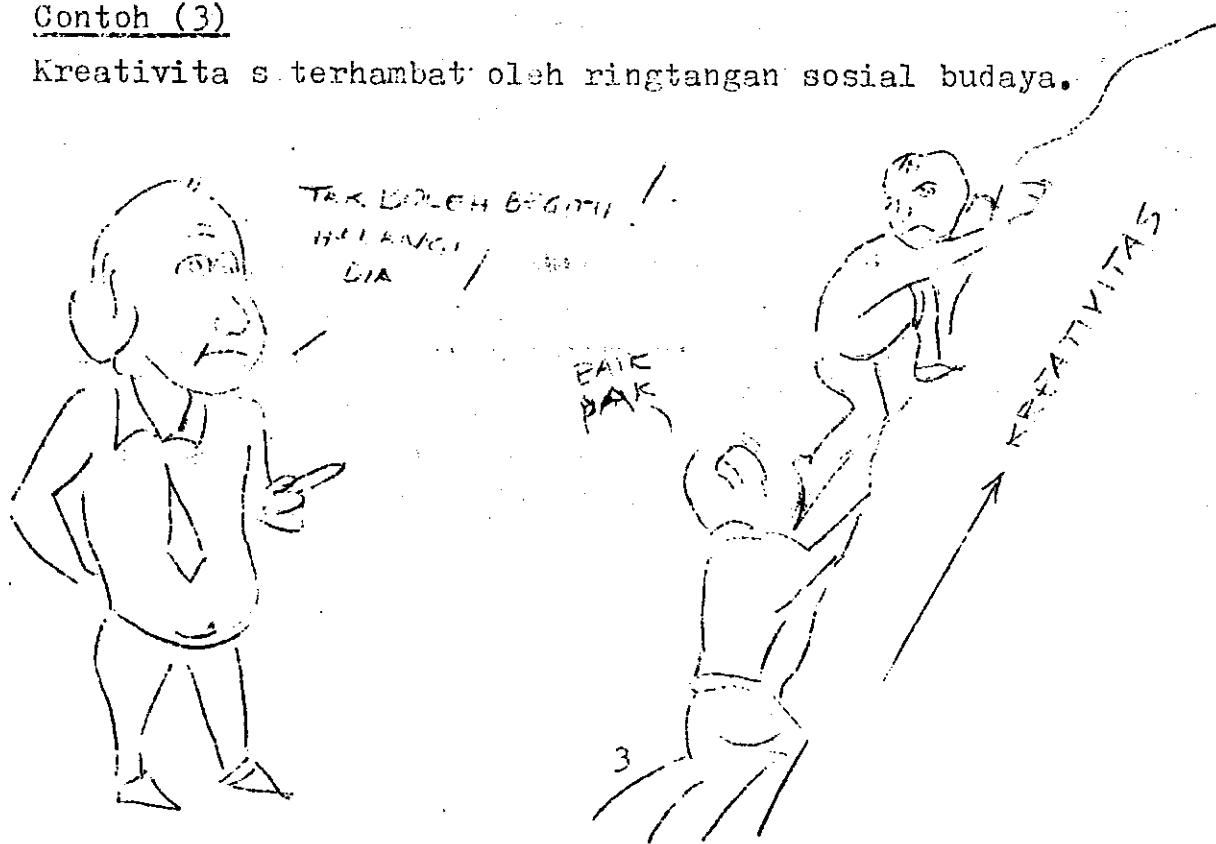
Dari contoh I dan II.

Dapat kita simpulkan bahwa :

Kreativitas hanya berkembang bila ada cukup kesulitan, hingga tidak dapat dipecahkan semata oleh kemampuan rasio atau fisik yang telah dimiliki. Kemudian : Berikanlah kesempatan untuk menemukan/memecahkan masalah itu sendiri. Ciptakanlah suasana untuk itu.

Contoh (3)

Kreativitas terhambat oleh ringtangan sosial budaya.



II. PENILAIAN HASIL KREASI

2.1. Tujuan-tujuan mencipta.

Kreativitas dapat memperlihatkan wujudnya dalam bentuk benda-benda dan alat. Kereasi yang paling kongkrit adalah benda-benda disekeliling kita, yang dipakai/dimanafaatkan, yang dibutuhkan, disenangi dsb. (materialculture). Untuk menilai semua hasil kreasi terdapat 2 pendapat yang bertentangan sebagai berikut :

1. Hasil kreasi haruslah memperlihatkan ciri-ciri kreatornya : emosi, ide, konsep, nilai-nilai dsb. (pendapat semacam ini berkenaan dengan pandangan orang terhadap tugas seniman).
2. Hasil kreasi tidak harus memperlihatkan ciri-ciri " kreator " nya, oleh karena itu yang penting adalah fungsi dan bentuknya, untuk individu maupun sosial.

Oleh karena itu Feldman (19) membagi orientasi penilaian hasil karya cipta seni rupa atas 3 sasaran :

1. Penilaian yang semata-mata tertuju kepada ungkapan-ungkapan (expressivism) .
 2. Penilaian semata-semata tertuju kepada bentuk kreasi (formalisme)
Form = bentuk
 3. Penilaian yang semata-mata tertuju kepada (berkenaan dengan alat) instrumentalism. (instrument = alat)
- (1). Golongan yang pertama, seperti yang diuraikan diatas melihat bahwa, yang penting dalam menciptakan karya seni (hasil karyasi seni); ialah mengkomunikasikan fikiran, idea, nilai-nilai yang jelas kepada orang lain. Akibatnya, suatu kreasi seni nilainya terletak pada penyampaian ide-ide, atau perasaan-perasaan kepada orang lain.
Contoh : Lukisan anak-anak, lukisan primitif, dan karya-karya golongan expresionisme dunia. Karya anak-anak dianggap memberikan gambaran-gambaran yang aneh dari keinginan, kesukaan, khayalan anak-anak. Hal ini merupakan sebab kesamaan ciri-ciri lukisan anak-anak diseluruh dunia.
- Bagi golongan expressitisme susunan garis, bentuk, tekstur, warna, organik, dsb: hanyalah sebagai alat untuk menyampaikan ide dan perasaan mereka. Oleh karena itu alat pembantu utama bagi ungkapan perasaan itu, bukan saja terletak pada ujud hasil karyasi, tetapi pada tema dan (judul), jadi judul sebuah lukisan misalnya adalah sebagai salah satu alat untuk mengiring kita kepada asosiasi asosiasi tertentu yang diinginkan senimannya (kreatornya),

Kelemahan-kelemahannya adalah sbb :

- * Perbedaan-perbedaan "semsasi-persepsi" tiap orang dalam mengamati hasil kreasi, (misalnya mata tiap orang berbeda-beda kemampuannya atau alat indra lainnya).
- * Perbedaan-perbedaan masing-masing orang dalam menanggapi tanda-tanda yang terdapat produk seni.
- * Hal-hal yang sama, diungkapkan dalam bentuk dan tanda-tanda yang berbeda oleh si pencipta; sebuah judul atau tema kadang-kadang timbul dari sebab-sebab yang tidak jelas.
- * Perbedaan lingkungan budaya dari orang yang menanggapinya: pengalaman, nilai-nilai, tujuan-tujuan dsb.

(2). Pertentangan yang kontras diperlihatkan oleh golongan yang terutama menilai bentuk (formalism).

Golongan ini bertanya, sebetulnya dimana letak mutu karya cipta yang sebenarnya?. Pada bentuk, atau pada bentuk asosiasi-asosiasi kita terhadap bentuk?. Menurut golongan ini kita harus menghindarkan asosiasi-asosiasi kita dari bentuk, misalnya daun, haruslah dilihat sebagai daun, tidak sebagai yang lain dari pada daun..

Dalam arsitektur misalnya Ludwig Mies Van Der Rohe, mengatakan bahwa kita harus melihat bangunan sebagai bentuk. Dan ini bertentangan dengan Frank L. Wright yang membuat arsitekturnya mengingatkan kita kepada sesuatu yang hidup (arsitektur organism). (Bagaimana dengan rumah gadang, apakah atapnya mengungatkan kita pada tanduk kerbau atau hal-hal lain-lain adat misalnya). Golongan formalist, berpendapat bahwa yang menentukan nilai suatu kreasi "seni rupa" adalah "disain" nya.

Kelemahan penilaian ini :

- * Rumunya karya seni bukanlah mencari kesempurnaan bentuk; teknik dapat mencapai kesempurnaan.
- * Karya seni bukan berhenti sebagai bentuk yang bagus. Tetapi harus dapat menggugah emosi. Setiap orang yang cukup peka, akan menemukan hal-hal yang menarik dari bentuk yang tidak sempurna.
- * Jika kaum formalis percaya pada susunan yang ideal, dan jika semakin dekat kepada ideal itu lebih baik, Karena setiap karya cipta itu memiliki komposisi. Maka bentuk yang baik adalah yang berstruktur yang baik. Oleh karena itu tidak penting sejarah, asosiasi-asosiasi, gambaran-gambaran, atau image-image lainnya lainnya, selain daripada bentuk itu sendiri, maka golongan instrumentalis melihat dari sudut yang lain lagi.

(3). Instrumentalism.

Golongan ini percaya bahwa, kreasi seni itu tak lain daripada alat untuk tujuan-tujuan sosial, mereka bertolak dari psikologi sosial, pendapat mereka; Bagaimanpun juga seorang kreator mencipta demi "interest" pribadinya dia tidak lepas dari "interest" sosialnya. Oleh karena itu ekspresi pribadi sekaligus menggambarkan ekspresi sosialnya. Idealnya ialah kreasi seni adalah alat untuk tujuan-tujuan lokal, politik, psikologi, dsb.

Landasannya : sebagian besar sejarah karya cipta manusia menggambarkan keinginan besar dari manusia untuk menggunakan ciptaannya sebagai alat. Dan ini bertentangan dengan pendapat: seni untuk seni.. Contoh: Michaelangelo membuat patung "pieta" yang tak kenal itu berdasarkan kepada: kesadaran beragama yang tinggi, hal itu yang mendorong Michaelangelo berkarya secara tekun dan sempurna. Oleh karena itu bagi instrumentalisme yang penting adalah : motivasi. Contoh lain di Rusia, Amerika Latin, Cina dsb: motivasi nasional dan konservasi budaya.

Kelemahannya:

- * Golongan "formasi" dan "expresif" merupakan penentang golongan ini dengan alasan-alasan yang jelas.
- * Modernisasi dan komunikasi dimana telah merubah imajinasi pencipta manusia tidak lagi terkungkung oleh batas-batas nasional, regional, maupun ideologi dan politik.
- * Kebutuhan sosio ekonomi dan sosio politik mendesak kepentingan budaya dan "seni" manusia. Hal ini digambarkan oleh matrix dibawah ini sbb:

Matrix Doxiodeks :

DIKSIR WAKTU DAN LALUAN	KOTA KECIL	KOTA BESAR	ACTIVITI POLITIK	MELA POLITIK	REFUGI
100 %					
75 %					
50 %					
25 %					
0 %					

). Dalam ilmunini mempelajari misalnya :

- Kenapa kalau orang melihat sesuatu selalu menghubungkannya dengan hal-hal lain (ide-ide).

Kenapa orang melihat sesuatu cendru g sebagai kesatuan (gestalt)
kesatuan susunan objek plastis,

- Kenapa orang melihat sesuatu mengalami illusi : ruang, garis, warna dsb.

-- Kenapa terjadi kekacauan penglihatan.

-- O S B.

Jawabnya tidak dapat diuraikan secara singkat karena menyangkut berbagai teori psikologi dan juga teori-teori pengamatan lainnya, tetapi yang penting untuk dipelajari disini ialah bahwa observasi itu melibatkan 2 Aspek mental yaitu : (2) Imajinasi dan (3) memory, yang bertalian erat satu dengan lainnya. dalam mengobservasi sesuatu objek, seperti yang telah dikemukakan secara singkat diatas, Reaksi-reaksi pensempsi (reaksi penglihatan) akan timbul sesuai dengan masing-masing kemampuan indra mata seseorang, tetapi reaksi-reaksi ini tidak sampai hanya sekedar " Rekaman Penglihatan " saja karena mata manusia tidak sama dengan, Kamera. Reaksi-reaksi lainnya seperti kenikmatan Kesenangan, Pemahaman, Khayalan, Rerungan dsb-nya. Adalah reaksi-reaksi-reaksi yang timbul, dan diproses dalam " Otak " manusia. Disinilah pentingnya " Kualitas " Ingatan sebelumnya (memory). Gabungan antara " Stimuli War " (Rangsang dari luar) dengan " Stimuli dalam " (memori).

Makin besar suatu wilayah (lingkungan), maka Budaya dan Seni semakin rendah Prosentase Kepentingan sosialnya segi Sosial Politik dan Sosial Ekonomi semakin Besar Kepentingannya.

Dari urutan-urutan diatas Feldman mengklasifikasi kan fungsi-fungsi Karyacipta " Seni Rupa " atas tiga kelompok fungsi.

- (1). Fungsi-fungsi " Seni Rupa " untuk individu.
- (2). Fungsi " Seni Rupa " untuk masyarakat
- (3). Fungsi " Seni Rupa " untuk menciptakan benda-benda dan alat.

Kesimpulan : Kreasi, manusia yang berwujud fisik berkaitan Estetika, (keindahan), emosi (Perasaan) individu, dan kegunaan langsung dari benda-benda itu sendiri. Pandangan lama tentang karya Cipta hanya terbatas pada pendapat bahwa karya cipta " Seni Rupa " seperti melukis atau memahat dsb, adalah untuk media untuk berekspresi, dengan kata lain untuk menyalurkan emosi.

2.2 Apreasi Produk " Seni Rupa "

Apresiasi adalah " Pemahaman " ini sesuai dengan batasan kamus Webster, " To Apreciatie " berarti : mengerti serta menyadari sepenuhnya sehingga mampu menilai semestinya, sedangkan hubungan dengan keterampilan mencipta (art) : menyadari sepenuhnya seluk beluk karya cipta " Seni Rupa " serta menjadi sensitif terhadap segi-segi keindahannya. (Webster. Hal-132).

Dengan demikian sebetulnya Apresiasi melibatkan beberapa aspek Belajar atau mempelajari sesuatu.

Cara-cara berapresiasi sbb :

- (1). Melalui observasi (pengamatan).
- (2). ,,. Imajinasi (khayalan / Keruwigan)
- (3) ,,. memory (ingatan)
- (4) ,,. Study (pelajaran, penyelidikan)
- (5) ,,. Evaluasi (penilaian) yang baik/benar
- (6) ,,. keberanahan (berekspresi dan berapresiasi).

O B S E R V A S I

Observasi adalah mengamati sesuatu objek, hasil adalah pengamatan tertentu yang didapatkan oleh seseorang. Oleh karena alat untuk mengamati adalah mata. (Khususnya), maka hasil pengamatan itu tergantung dari kondisi-kondisi mata seseorang. Orang yang rabun, atau buta warna misalnya, maka hasil pengamatannya jelas tidak baik. Seluk beluk hasil pengamatan ini dapat dipelajari melalui salah satu cabang psikologi yang disebut psikologi pengamatan.

Tidak hanya akhir "melahirkan" persepsi bagi kita, tetapi juga melahirkan pengetahuan, pemahaman, tindakan, penilaian, sikap, dan sebagainya (kognisi, afeksi, dan psikomotor).

Persepsi-persepsi kita tentang sesuatu objek dapat diujudkan dalam bentuk kata-kata konsep-konsep simbol-simbol dan sebagainya (umumnya dalam bentuk bahasa tertulis). Hasilnya adalah ide-ide abstrak yang dapat dipelajari lebih lanjut.

Melihat objek kemudian melahirkan kata-kata, kegiatan ini menurut ahli pendidikan disebut dengan kegiatan belajar "induktif".

Imajinasi yang timbul dalam melihat benda, kemudian melahirkan imajinasi yang abstrak (bahasa).

Sekarang timbul suatu pertanyaan mana yang penting didalam berapresiasi : melalui pengamatan atau melalui teori-teori (konsep-konsep kebahasaan) ?

Jawabnya, kedua-duanya penting sebab di dalam mengamati kita memang mengalami peristiwa mental tertentu (secara garis besarnya adalah emosi dan rasio). Pengalaman tentang keindahan misalnya, kita dapatkan dari objek yang kongkrit.

Jika kita berapresiasi melalui "bahasa", memang kita dapat juga "membayangkan" sesuatu yang indah sesuatu yang kongkrit itu tetapi yang aktif hanyalah memori kita, semakin sulit suatu bahasa, semakin sulit pula kita untuk "memahami" sesuatu objek tertentu.

Tetapi jika kita hanya "mengamati" saja kita memang memiliki kekuatan "persepsi" tetapi kita kekurangan pengetahuan dalam mengapresiasi. misalnya : kita tahu sesuatu itu bagus, tapi kita tak tahu apa sebabnya.

Pengertian dan pengetahuan terletak pada bidang pikiran yang abstrak dan ide. Kedua-duanya terbentuk berdasarkan bahasa.

Kata-kata dan kalimat disusun berdasarkan struktur yang logis, bahasa merupakan yang paling halus (subtil) dalam komunikasi antar manusia. Jadi pengetahuan dan pengertian hanya dapat diperoleh dengan "belajar" melalui "bahasa".

Selain itu ada hierarki (ketentuan), kita tidak dapat menjelaskan sesuatu tanpa mengetahui dasarnya. Tanpa mengetahui aljabar dan matematik pula orang mengetahui matematika.

Dengan demikian "kualitas" apresiasi ditentukan juga oleh kualitas "pengalaman visual" atau pengetahuan orang terhadap sesuatu objek yang dilihat..

Misalnya : Lukisan pemondongan alaçaa adalah lukisan yang paling mudah difahami orang, sebab setiap orang biasanya sudah terlatih dan mengetahui keindahan alam sejak kecil. Tetapi jika orang tersebut dihadapkan kepada karya yang lebih sukar, orang tersebut akan merasami kesukaran pula dalam mengapresiasinya.

Oleh karena itu dikemukakan beberapa tingkat apresiasi sebagai berikut :

1. Tingkat penikmatan dan penghargaan

Misalnya : menonton, mendengarkan lagu, melihat pameran dan sebagainya.

Dari suatu objek cipta orang merasakan tertarik walaupun orang tersebut tidak begitu mengerti mengenai segi-segi apa yang menarik dari karya tersebut. Tindak lanjutnya, setelah orang merasakan manfaatnya, ingin memilikinya.

Apresiasi tingkat ini sudah berlangsung sejak masa kanak-kanak kita. Misalnya bayi tertidur karena dendeng/nyonyi sang ibu. Kita terbuai oleh suatu nyanyian ; kita menikmati pemandangan yang indah, tidak suka lagu klasik, tidak suka lukisan abstrak dan sebagainya. Dengan demikian dapat kita simpulkan bahwa apresiasi tingkat pertama ini adalah masalah selera.

Pada apresiasi tingkat ini kita sebenarnya menemui kesukaran untuk mengukur tingkah laku apresiasi seseorang.

Tetapi R. Nager, misalnya mengemukakan suatu metoda untuk mengukur apresiasi ini dengan mengujukan soal-soal sebagai berikut :

- seseorang mengatakan bahwa ia menyenangi, berminat, bersesamaan dan sebagainya terhadap sesuatu objek, atau sebaliknya.

Kemudian agar seseorang menyenangi sesuatu dapat dilakukan berbagai usaha melalui media :

- iklan / anjuran
- ceramah
- diskusi / atraksi
- pameran
- radio
- T.V. dan sebagainya.

Dan hal imilah yang dilakukan oleh berbagai pihak produsen barang untuk mempengaruhi "selera" masyarakat/individu. Hal ini juga menjawab persoalan, kenapa seni tradisional disukai oleh masyarakat yang menciptakannya. Sebabnya karena masyarakat itu "tidak asing" terhadap jenis keseniannya sendiri walaupun mereka kebanyakan kurang faham terhadap segi-segi keindahan (fungsi kesenian tersebut).

Jadi dapat kita simpulkan bahwa apresiasi tingkat pertama ini sebagian subjektif, emosional, dan tergantung selera seseorang.

2. Tingkat studi dan evaluasi :

Apresiasi tingkat ini didorong oleh suatu usaha untuk memahami dan menghayati sesuatu objek karya cipta manusia, dan akhirnya burusaha menilai sebuah karya cipta se objektif mungkin, dengan me-

misahkan tanggapan-penggapan yang bersifat subjektif, bersifat emosi, selera tersebut. Pertanyaan-pertanyaan dapat dikemukakan disini misalnya :

- Apakah sebabnya sebuah benda menarik perhatian kita ?
- Apakah keindahannya itu ?
- Apakah keindahannya itu terdapat pada alam saja ? Pada benda-benda ciptaan manusia bagaimana ciri-cirinya ?
- Beberapa tipe/corak karya cipta manusia ?
- Apakah fungsi karya "seni" ?
- Apakah beda antara lukisan dengan bangunan ?
- Bagaimana ciri-ciri sebuah karya yang bernilai atau tidak ?
- dan sebagainya.

Sebetulnya sebagian pertanyaan-pertanyaan diatas telah dikemukakan pada fasal-fasal sebelumnya, dan tidak mungkin pula racunya untuk membahas seluk-beluk karya seni seluruhnya dalam muka lahan yang singkat ini. Oleh karena itu penulis membatasi saja pembahasan ini pada masalah tipe-tipe karya "seni rupa"

2.3 Tipe-tipe/gaya produk "seni rupa".

Jika kita berbicara mengenai produk "seni rupa", maka kita tidak perlu membiasa pembicaraan kita bahwa seni rupa adalah hanya : lukisan dan patung-patung saja sedangkan yang lain tidak.

"Seni Rupa" adalah segala bentuk kreasi manusia yang tampak, yang tampil dalam kehidupan kita, bukan karena alasan-alasan "seni" semata. Oleh karena itu semua "visual appearance" (penampilan yang tampak) dari kreasi manusia yang berorientasi bagi "pengalaman visual" umumnya dan "pengalaman keindahan" khususnya dapat kita masukkan sebagai bagian dari "seni rupa".

Dari semua jenis "seni rupa" umumnya dapat kita bagi 2 bagian besar yaitu :

1. berbentuk 2 dimensi, dan
2. berbentuk 3 dimensi,

Yang dua dimensi yaitu karya seni yang berbentuk bidang dan yang tiga dimensi yaitu yang berbentuk ruang. Dalam hal ini untuk sebagai contoh dipakai orang untuk membedakan lukisan dengan patung, atau untuk membedakan ukiran bidang dengan bangunan (arsitektur). Apakah perbedaan kedua jenis "seni rupa" ini ?.

Sebetulnya tidak ada bedanya.

Lukisan menampilkan dirinya melalui bidang yang "berisi" warna, tekstur, gerak, atau nada terang gelap dan bentuk-bentuk tertentu.

Sedangkan sebuah bangunan "menyapa" kita juga melalui bidang-bidang yang tersusun sehingga berupa ruang. Namun objek juga memiliki warna, tekstur, garis bentuk-bentuk dan sebagainya, yang sama saja dengan sebuah lukisan.

Persoalannya memang tidak segampang itu, jika kita membicarakan "fungsi" nya. Tapi jika kita membicarakannya dalam rangka "pembuatan visual" maka demikianlah adanya.

Di dalam membicarakan tipe-tipe kreasi visual kita harus membedakan dengan pengklasifikasian berdasarkan : sejarah, tempat, periode, waktu, aliran-aliran atau faham. Misalknya akan kita temukan pembicaraan yang membahas menurut : Barat-Timur (Budaya), menurut periode seperti banyak sekali gaya-gaya yang semacam itu dapat dikemukakan, tetapi tetap saja gaya-gaya tersebut tidak sanggup untuk menjelaskan kreasi seni rupa dijak jelas.

Seperi juga penggolongan/pengklassifikasi cabang ilmu lainnya maka penggolongan suatu bentuk/sifat objek didasarkan kepada gejala-gejala yang umum, dan dapat disebut bahwa suatu ciri yang dominan terdapat pada objek tersebut disebut satu keluarga (famili) sehingga suatu tipe dapat kita sebut sebagai suatu keluarga yang mirip. Walaupun karya itu sendiri bisa berbeda-beda jenis nya. Kemudian timbul pertanyaan secara umum apa yang mempersatukan karya-karya visual itu ?.

Jawabnya dapat dilihat dari unsur-unsurnya seperti :

- garis (line)
- shape (bidang dua dimensi)
- space (ruang) (tiga dimensi)
- tekstur (sifat-sifat permukaan)
- colok (warna)

Atau melihat dari segi-segi sifat masing-masing hubungan elemen tersebut dengan kata lain suatu tipe dapat diperlihatkan/diungkapkan.

Jadi tidak hanya dari apa yang terlihat pada permukaan, tetapi dari segala perasaan yang tertenggapi.

Oleh karena itu Feldman, kemudian membagi karya cipta seni rupa itu atas 4 tipe :

1. Objektif - imitatif
2. Formal
3. Emosional
4. Fantasi.

2.3.1 Tipe objektif - imitatif

Produk "seni rupa" yang dibuat dari peniruan bentuk objek tertentu hanya terbatas pada lukisan, patung dan gambar,

12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100
101
102
103
104
105
106
107
108
109
110
111
112
113
114
115
116
117
118
119
120
121
122
123
124
125
126
127
128
129
130
131
132
133
134
135
136
137
138
139
140
141
142
143
144
145
146
147
148
149
150
151
152
153
154
155
156
157
158
159
160
161
162
163
164
165
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
185
186
187
188
189
190
191
192
193
194
195
196
197
198
199
200
201
202
203
204
205
206
207
208
209
210
211
212
213
214
215
216
217
218
219
220
221
222
223
224
225
226
227
228
229
230
231
232
233
234
235
236
237
238
239
240
241
242
243
244
245
246
247
248
249
250
251
252
253
254
255
256
257
258
259
260
261
262
263
264
265
266
267
268
269
270
271
272
273
274
275
276
277
278
279
280
281
282
283
284
285
286
287
288
289
290
291
292
293
294
295
296
297
298
299
300
301
302
303
304
305
306
307
308
309
310
311
312
313
314
315
316
317
318
319
320
321
322
323
324
325
326
327
328
329
330
331
332
333
334
335
336
337
338
339
340
341
342
343
344
345
346
347
348
349
350
351
352
353
354
355
356
357
358
359
360
361
362
363
364
365
366
367
368
369
370
371
372
373
374
375
376
377
378
379
380
381
382
383
384
385
386
387
388
389
390
391
392
393
394
395
396
397
398
399
400
401
402
403
404
405
406
407
408
409
410
411
412
413
414
415
416
417
418
419
420
421
422
423
424
425
426
427
428
429
430
431
432
433
434
435
436
437
438
439
440
441
442
443
444
445
446
447
448
449
449
450
451
452
453
454
455
456
457
458
459
460
461
462
463
464
465
466
467
468
469
470
471
472
473
474
475
476
477
478
479
480
481
482
483
484
485
486
487
488
489
490
491
492
493
494
495
496
497
498
499
500
501
502
503
504
505
506
507
508
509
510
511
512
513
514
515
516
517
518
519
520
521
522
523
524
525
526
527
528
529
530
531
532
533
534
535
536
537
538
539
540
541
542
543
544
545
546
547
548
549
549
550
551
552
553
554
555
556
557
558
559
559
560
561
562
563
564
565
566
567
568
569
569
570
571
572
573
574
575
576
577
578
579
579
580
581
582
583
584
585
586
587
588
589
589
590
591
592
593
594
595
596
597
598
599
599
600
601
602
603
604
605
606
607
608
609
609
610
611
612
613
614
615
616
617
618
619
619
620
621
622
623
624
625
626
627
628
629
629
630
631
632
633
634
635
636
637
638
639
639
640
641
642
643
644
645
646
647
648
649
649
650
651
652
653
654
655
656
657
658
659
659
660
661
662
663
664
665
666
667
668
669
669
670
671
672
673
674
675
676
677
678
679
679
680
681
682
683
684
685
686
687
688
689
689
690
691
692
693
694
695
696
697
698
699
699
700
701
702
703
704
705
706
707
708
709
709
710
711
712
713
714
715
716
717
718
719
719
720
721
722
723
724
725
726
727
728
729
729
730
731
732
733
734
735
736
737
738
739
739
740
741
742
743
744
745
746
747
748
749
749
750
751
752
753
754
755
756
757
758
759
759
760
761
762
763
764
765
766
767
768
769
769
770
771
772
773
774
775
776
777
778
779
779
780
781
782
783
784
785
786
787
788
789
789
790
791
792
793
794
795
796
797
798
799
799
800
801
802
803
804
805
806
807
808
809
809
810
811
812
813
814
815
816
817
818
819
819
820
821
822
823
824
825
826
827
828
829
829
830
831
832
833
834
835
836
837
838
839
839
840
841
842
843
844
845
846
847
848
849
849
850
851
852
853
854
855
856
857
858
859
859
860
861
862
863
864
865
866
867
868
869
869
870
871
872
873
874
875
876
877
878
879
879
880
881
882
883
884
885
886
887
888
889
889
890
891
892
893
894
895
896
897
898
899
899
900
901
902
903
904
905
906
907
908
909
909
910
911
912
913
914
915
916
917
918
919
919
920
921
922
923
924
925
926
927
928
929
929
930
931
932
933
934
935
936
937
938
939
939
940
941
942
943
944
945
946
947
948
949
949
950
951
952
953
954
955
956
957
958
959
959
960
961
962
963
964
965
966
967
968
969
969
970
971
972
973
974
975
976
977
978
979
979
980
981
982
983
984
985
986
987
988
989
989
990
991
992
993
994
995
996
997
998
999
1000

karena jenis produk ini memang dibuat dengan meniru (imitasi) objek tertentu. Bentuk bentuk arsitektur dan produk industri memang ada juga yang dibuat berdasarkan "tiruan alam". Namun kecenderungan yang kuat pada produk ini adalah "menciptakan" bentuk baru (desain) yang sesuai dengan fungsinya. Jadi tidak kita bicarakan.

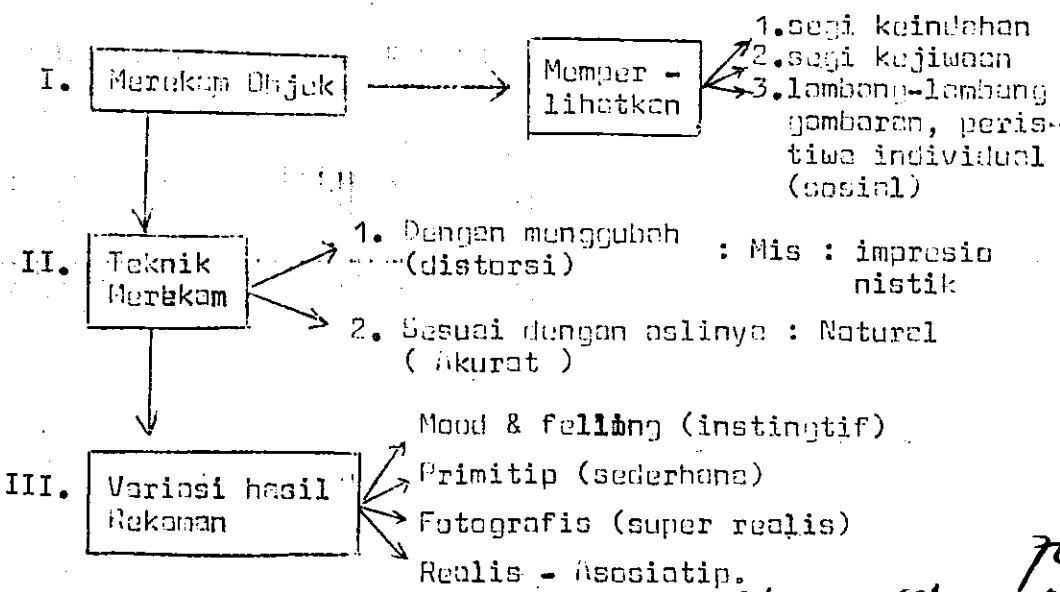
Produk seni tipe objektif-imitatif sangat mudah difahami setiap orang. Karena mudah dikenal dan diapresiasi.

Banyak orang beranggapan bahwa soal ketepatan, kesamaan, dan "penampilan" yang memperlihatkan sebuah "model" atau "potret" yang sudah dikenal. Adalah karya seni yang "bermutu". Yang nyata, realistik, yang "natural" dan "alamiah" adalah penampilan karya seni yang baik. Oleh sebab itu kita katakan "kepondejan" membuat sebuah karya yang sesuai dengan sebuah objek, adalah tipe produk objektif-imitatif (imitasi = tiruan).

Persoalan-persoalannya bagi seniman

- Dengan demikian ketrampilan membuat atau meniru alam (objek) disaingi oleh "camera" (alat potret) khususnya untuk bidang menggambar/melukis.
- Bagaimana-sipencipta membuat karyanya : realis, kurang realistik, ataukah menyimpang sama sekali dari objek aslinya. (stilasi, deformasi, dan sebagainya).
- Bagaimana-sipencipta memanfaatkan kepandoian ini untuk mengungkapkan ide, dan perasaannya.
- Apa jenis-jenis teknik-sipencipta, meskih individukah, sosialkah, atau alam fisik semata-mata.

Jadi kalau kita gambaran proses perakaman (pengimitasian) itu adalah sebagai berikut :



09/11/83-s, (s)

707
mei
s,

Persoalan-persoalannya bagi "pemahat"

Jika kita melihat sebuah lukisan tipe objektif-imitasi (misal: lukisan pemandangan alam). Yang membuat lukisan itu menarik adalah : keindahan yang dapat kita lihat dan pertentungan antara apa yang kita lihat dengan apa yang kita ketahui (tentang objek itu) ; sehingga juga memberikan efek-efek kejiwaan tertentu kepada kita. Jadi melihatkan 2 hal yaitu :

1. segi pengetahuan (kognisi)
2. segi tanggapan (afeksi)

2.3.2 Tipe Formal (Tipe/Gaya "susun")

Tipe formal (form = bentuk), yaitu produk yang diciptakan "sesempurna mungkin".

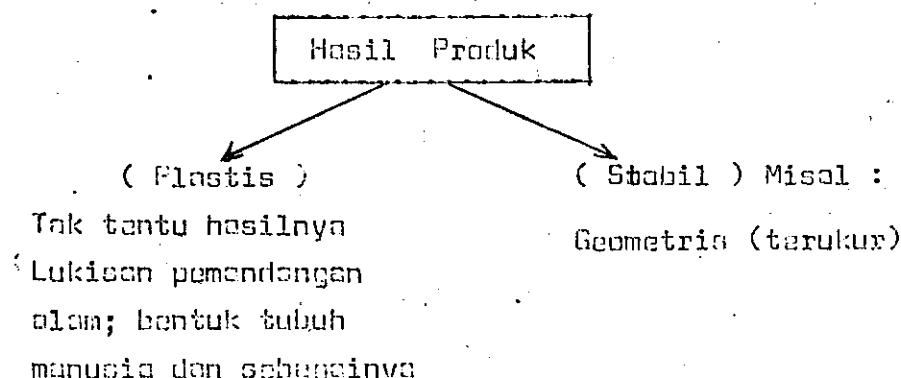
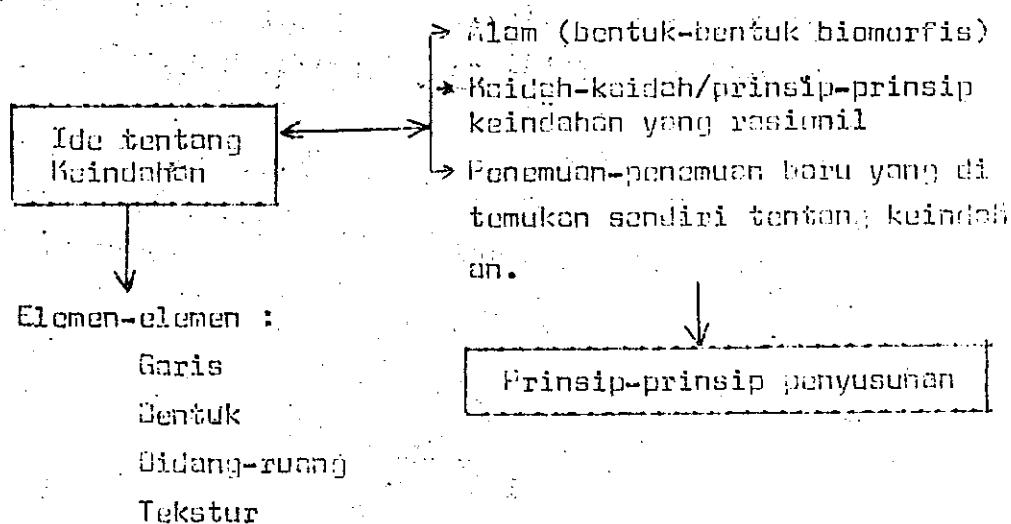
Tujuannya adalah agar indah, bagus, perfek bentuknya.

Orang Yunani ± 400 tahun yang lalu sudah berfikir tentang ini; persoalan mereka pada waktu itu ialah bagaimana menciptakan bangunan atau patung yang "indah", atau yang sempurna bentuknya. Sehingga lahirlah ukuran/proporsi *fibonacci* yang disebut "Golden Ratio" (perbandingan keemasan) untuk membuat bangunan. Dan "Canon", untuk proporsi membuat patung. Untuk membuat patung misalnya, mereka tidak segan-segan untuk memilih orang-orang yang sempurna bentuk tubuhnya untuk ditiru.

Di Zaman moderen banyak ditemukan formula-formula baru untuk mencapai kesempurnaan bentuk, keindahan diciptakan produk demi penyusunan bentuk benda (design). Jadi tidak terbatas hanya pada lukisan, patung atau bangunan saja. Pengembangan "seni rupa" dikembangkan untuk mempertajam barang-barang keperluan sehari-hari (produk industri). Manfaat "seni rupa" tidak terbatas sejauh alat "ekspresi" seniman saja lagi. Dengan demikian sebetulnya kita telah memanifestkan pengetahuan "seni rupa" secara sederhana atau tidak. "Selera" kita perubah untuk "memilih" sesuatu yang bagus, indah dan bermanfaat melalui tangan dan ide seniman perancang (designer) yang bekerja untuk industri.

Sehingga bukan hanya untuk menciptakan yang bagus saja (yang bisa menarik) tetapi lebih luas dari itu adalah bendabenda (objek-objek) yang memperlhatkan dimensi-dimensi kemanusiaannya seperti rekaman emosi atau yang semacam ini.

Jika kita gambarkan proses tersebut adalah:



Persoalan-persoalan

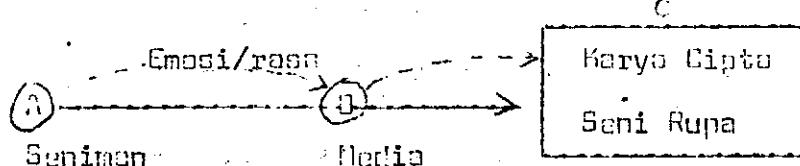
- Apakah suatu karya lukis yang imitatif terukur selalu merupakan ciri-ciri dari produk "susun"? Kalau tidak apa ciri-cirinya?
- Apakah gaya "susun" bentuk ini hanya terlihat pada garis-garis, bidang-bidang ruang-ruang yang dipakai? Kalau tidak apa ciri-cirinya?

2.3.3 Gaya/Tipe Produk "Emosional"

Banyak orang yakin bahwa seni masa kini tidak dapat dikompetisikan/diperlombakan dengan "kamera"; imitasi adalah milik komputer yang teknis, sedangkan manusia adalah "beremosi" dan "berperasaan".

Orang karena itu meyakini bahwa berpendapat emosi atau hubungannya dengan mencipta.

Jika kita gambarkan maka terdapat bagan sebagai berikut :



Seniman A hendak mencipta, dan emosinya "tercurah" melalui

media (B), sehingga lahirlah karya seni (C).

Persoalannya sekarang apabila seseorang mengamat-ati (mengapresiasi karya seni) (C), apakah emosi (A) masih nampak pada (C). Jika ada apa ciri-cirinya. Jika tidak adapula persoalannya.

Contoh : Vincent Van Gogh melukiskan pohon-pohon, jalan, padang, rumah-rumah dan langit, tetapi lukisannya itu seakan-akan penuh dengan ledakan dan perasaan.

Lukisannya tidak dapat kita masukkan sebagai tipe objektifimitatif walupun dia "meniru alam". Sebab yang "nampak" pada lukisannya itu adalah : kegelisahan, kehilangan atau kemarahan dan berbagai emosi lainnya.

Kemudian kita bertanya : jika kita katakan bahwa emosi itu penting bagi seniman, dapatkah perasaannya itu di ungkapkan ? Maka itu hanya tenggapan kita terhadap karya tersebut.

Sehingga ada 2 persoalan yang timbul

1. persoalan emosi seniman.
2. persoalan tenggapan emosi kita pada karya tersebut.

Jalan keluaranya adalah sebagai berikut :

- persoalan emosi seniman kemudian diujudkan dalam bentuk tanda-tanda tertentu. Misalnya melalui garis, warna, bentuk dan judul atau tema.
- akan tetapi persoalannya tidak sesederhana itu. Persoalan lain akan timbul karena perbedaan-perbedaan si pengamat, jadi persoalan yang sebenarnya adalah : bagaimana emosi kita dalam menanggapi sebuah objek dan bukan : bagaimana seniman menungkapkan perasaannya.

Jadi karya tipe emosi adalah karya-karya yang dapat "mengugah" emosi si penanggap.

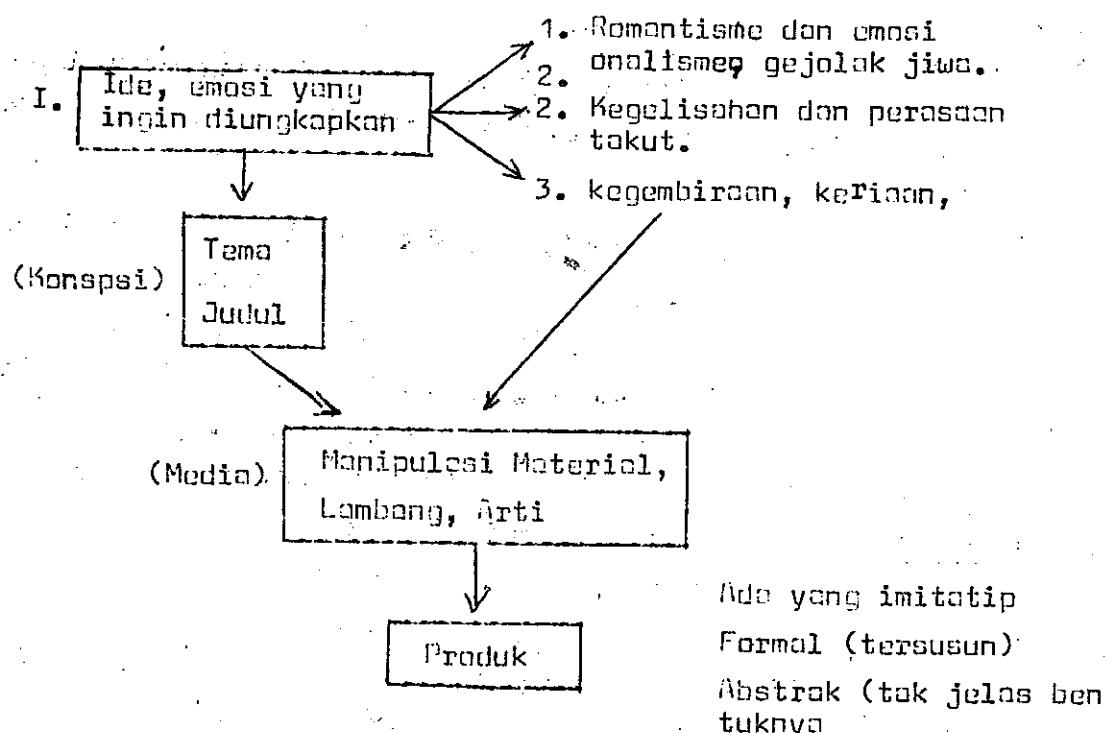
Oleh karena itu si pengamat dipengaruhi oleh 2 hal yaitu:

1. penglihatan matanya (sensasi-persepsi)
2. fikirannya (rasio + emosi)

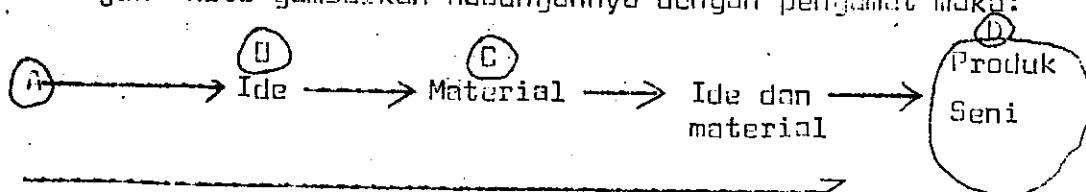
Maka terjadilah perbedaan-perbedaan hasil tenggapan terhadap produk seni sewaktu mengamatinya sebagai berikut :

- perbedaan-perbedaan tanda-tanda yang tertanggapi oleh si pengamat.
- perbedaan hasil tenggapan yang dipengaruhi kecendrungan berfikir-mersa (membangun tanda-tanda tersebut).
- perbedaan-perbedaan hasil tingkah laku (reaksi) yang disebabkan kebiasaan-kebiasaan budaya (culture) yang dikembangkan.
- dan juga dipengaruhi oleh "isi" atau tema karya tersebut.

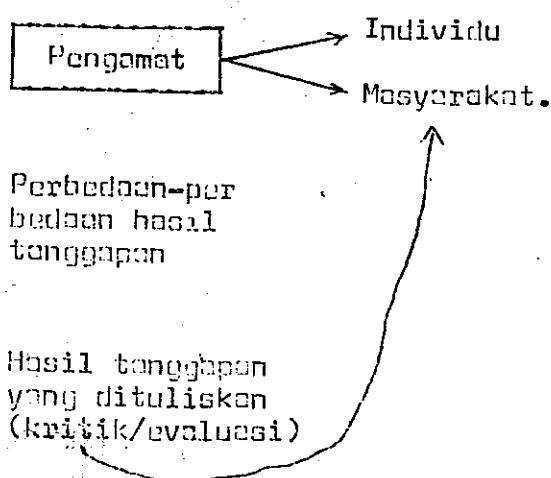
Kalu kita gambaran persoalan ungkapan "emosi" seniman tersebut pada skema dibawah ini :



Dan jika kita gambaran hubungannya dengan pengamat maka:



Bagaimana si seniman memproduksi karya-karya yang dapat menyuguhkan emosi pengamat.



Dari semua ini jelaslah bahwa persoalan seniman sebenarnya adalah memproduksi, sedangkan persoalan sipengamat semata-mata tergantung kepada produk dan latar belakang si pengamat: selera, pendidikan, penilaian dan penghayatannya.

Oleh karena itu apresiasi menjadi penting sekali peranannya. Relevan dengan masalah ini adalah usaha produsen barang-barang konsumen sehari-hari. Agar masyarakat "mengerti" terhadap suatu produk barang maka "apresiasi" dilakukan oleh produsen melalui iklan.

Agar masyarakat terangsang keinginannya untuk membeli/menghargai produk barang tersebut.

2.3.4 Tipe/Gaya Produk "Fantasi"

Seseorang bebas untuk melahirkan fantasi (imajinasi/khayalannya); terutama bentuk-bentuk yang nyata dalam berkarya (maksudnya yang realistik).

Ketrampilan mengolah bahan/material menjadi produk "seni ruang" dapat dipelajari. Dan sudah menjadi ketentuan bahwa sejak seseorang itu trampil dalam mengolah bahan, dia bebas untuk menciptakan khayalannya. misalnya seseorang itu trampil dalam menggambar atau melukis objek-objek alam. Dia bisa mengubah bentuk-bentuk alamiah tersebut untuk menggambarkan khayalannya. Dan ini terjadi bila dia tidak suka pada bentuk bentuk yang realistik tersebut. Jadi dapat kita simpulkan bahwa : karya-karya fantasi adalah yang berkaitan dengan persepsi (penglihatan) seniman yang selengkapnya (implisit) berkaitan dengan perubahan-perubahan alam yang nyata (realita) yang dibuatnya.

Bentuk yang lahir dari khayalan dengan demikian "meminjam" objek-objek yang rill untuk digubah menjadi fantastis.

Di dalam mencipta, orang dewasa secara sadar membuat fantasi-fantasi untuk tujuan-tujuan tertentu sesuai dengan iulunya, misalnya untuk menggambarkan:

- utopianya (dunia idealnya)
- halusinesi (persepsi yang menyesatkan)
- m i m p i
- hororannya
- eksperimentasi ujud.

Persoalan-persoalan bagi pengamat/pemikmat seni adalah bagaimana seseorang itu bereaksi terhadap fantasi-fantasi tersebut, misalnya seseorang bisa shock, terkejut, tenang dan sebagainya; dan berusaha berfikir kira-kira mengenai fantasi tersebut.

Hal ini karena penglihatan dan khayalan si pengamat sendiri dalam menanggapi.

Kalau kita gambarkan dalam skema.

