

ABSTRAK

SUKLU'S TRI-HELIKS: PERSPEKTIF KONSEP PENCIPTAAN

I Wayan Sujana, S.Sn., M.Sn

Fine Art Program, Faculty of Visual Art and Design

Indonesia Institute of the Art

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana fungsi seni berimplikasi pada konsep penciptaan seni. Tiga aspek fungsi seni menjadi landasan strategi dalam membangun perspektif konsep penciptaan sehingga dapat menjangkau seluruh kebutuhan masyarakat. Desain diwujudkan untuk memenuhi konsep pertunjukan berbasis bambu. Perwujudan desain upaya untuk menunjukkan tahapan-tahapan proses penciptaan. Permasalahan yang dirumuskan pada penelitian ini adalah Sejauh mana fungsi seni berimplikasi pada konsep penciptaan? Bagaimana strategi konsep penciptaan untuk dapat memasuki ketiga aspek fungsi seni? Bagaimana menyajikan hasil penciptaan bentuk yang lahir dari ketiga fungsi seni tersebut?

Penelitian ini dijabarkan dengan interpretatif kualitatif dan dirancang sebagai penelitian seni dengan pendekatan seni kontemporer. Beberapa teori yang dijadikan landasan penciptaan karya senirupa berbasis bambu antara lain: Teori-teori Graeme Sullivan dalam menentukan praktik seni rupa sebagai penelitian, (2005). Teori-teori significant form Clive Bell untuk menjangkar ingatan kolektif masyarakat, Estetika, sebuah pengantar AAM Djelantik, mengurai secara detail formalism seni rupa. Metode yang dipakai dalam pencapaian tujuan tersebut adalah metoda MAL. Pengumpulan data melalui observasi partisipatori, wawancara, dan studi kepustakaan. Model analisis interaktif digunakan dalam menyajikan data dan penyajian hasil analisis data disajikan secara informal dan formal.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, proses perwujudan desain art object bambu dua dimensional ke bentuk tiga dimensional memerlukan ketrampilan tertentu. Mendapatkan pengetahuan jenis-jenis bambu fleksibel yang dapat diterapkan, serta menemukan kearifan lokal dalam menerapkan bambu.

Simpulan penelitian adalah pembuatan desain dua dimensional sangat penting dilakukan sebagai model perwujudan karya tiga dimensional. Temuan penelitian berupa pengetahuan inovatif praksis dalam perwujudan desain art object dua dimensional ke bentuk tiga dimensional.

Kata kunci: Desain Art Object, Bambu, Seni Rupa Pertunjukan

TRI-HELIKS: PERSPEKTIF KONSEP PENCIPTAAN

Oleh

I Wayan Sujana Suklu

PENDAHULUAN

Menggali ladang seni melalui berbagai sumber-sumber cipta seni. Seniman tinggal memilih sumber seni sebagai pemantik penciptaan. Kemudian seniman menyiapkan perspektif dalam usaha memandang objek, baik yang tergelar di hadapan indra maupun yang terhampar di hadapan kesadaran. Seniman membangun prosedur, persyaratan, asas untuk digunakan menghasilkan karya seni. Karya seni yang berkaitan dengan penciptaan seni tidak dapat dipisahkan dari beberapa unsur yang menentukan kualitas dan wujud karya yang dicipta diantaranya: 1 Nilai-nilai; 2 Keyakinan dasar penciptaan terhadap objek; 3 Keinginan seniman untuk berkarya; 4 Model, yang ada diangan; 5 Konsep; 6 Metoda (a Metoda untuk mengembangkan konsep, b Metoda untuk mewujudkan konsep) (Sunarto, 2013).

Sumber-sumber cipta seni secara spesifik dapat digali melalui alam, sastra, spiritual, ilmu pengetahuan, dan pengalaman. Seniman menentukan dan kemudian menyadari darimana titik berangkat konsep penciptaannya. Selanjutnya di ikuti oleh tahapan berikutnya, setiap seniman memiliki perspektif yang berbeda-beda dalam menyusun prosedur ataupun asas-asas. Perbedaan perspektif seniman dilandasi oleh tujuan penciptaan (fungsi seni) yang berbeda-beda. Hal inilah yang menyebabkan muncul bentuk karya seni dengan fungsinya yang berbeda-beda. Diperlukan kajian lebih dalam melihat fenomena penciptaan tersebut.

Seni dari waktu ke waktu mengalami perkembangan dari aspek sifat dan fungsinya. Tadinya bersifat personal (ekspresi pencipta), bernilai guna (dipakai masyarakat), dan kemudian bersifat proses (dialami masyarakat). Aspek-aspek fungsi seni tersebut berdampak pada dilahirkannya berbagai bentuk-bentuk seni, serta cara presentasinya yang semakin beragam dan multimedial. Teknologi yang terus berkembang turut mempengaruhi perspektif penciptaan. Fenomena ontologis tersebut memicu pertanyaan-pertanyaan dikaitkan dengan seniman sebagai individu yang memiliki potensi-potensi. Sebagai seniman (penulis) menyadari hal tersebut diatas,

kemudian merumuskan pertanyaan-pertanyaan kreatif berdasarkan perjalanan serta perspektif penciptaan seni yang sudah dilakukan penulis. Rumusan pertanyaan diajukan antara lain: Sejauh mana fungsi seni berimplikasi pada konsep penciptaan? Bagaimana strategi konsep penciptaan untuk dapat memasuki ketiga aspek fungsi seni? Bagaimana menyajikan hasil penciptaan yang lahir dari ketiga fungsi seni tersebut?

Tujuan penulisan ini adalah untuk menjawab rumusan pertanyaan kreatif yaitu, memahami secara teoritik bagaimana fungsi seni mempengaruhi perspektif konsep penciptaan dan strategi penciptaan seni baik itu bersifat personal, bernilai guna, dan bersifat proses. Dapat mengklasifikasikan bentuk penyajian dari ketiga fungsi seni. Selanjutnya penulisan ini diharapkan memberikan sumbangan keilmuan berkaitan dengan perspektif konsep penciptaan seniman (penulis). Terutama bertautan dengan tiga ruang penciptaan yang penulis sebut “Tri-Heliks: Perspektif Konsep Penciptaan”.

METODE PENULISAN

Penelitian ini merupakan interpretatif kualitatif dan dirancang sebagai penulisan seni dengan pendekatan seni kontemporer. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan instrumen utamanya adalah peneliti sendiri dilengkapi dengan pedoman wawancara. Model analisis data yang digunakan adalah model analisis interaktif (Miles dan Huberman dalam Sutopo, 1996: 85). Pengumpulan data dilakukan reduksi dan sajian data. Selanjutnya penyusunan sajian data secara sistematis.

PEMBAHASAN

Hasil penelusuran penelitian memperlihatkan beragam bentuk-bentuk seni adalah pengaruh dari fungsi penciptaan seni yang terus berkembang. Penciptaan seni, kebutuhan manusia, sejalan dengan kemajuan perkembangan teknologi. Sebagian besar seniman menciptakan karya intens di satu fungsi seni, sebagian seniman lagi menunjukkan keseluruhan potensi seni menjangkar ke tiga fungsi seni tersebut. Kurun waktu seabad perkembangan seni

rupa Indonesia menyematkan sebutan-sebutan pada individu pencipta seperti: pekerja seni, pelukis, pematung, perupa, desainer, grafikus, dan seniman bahkan budayawan.

Konsep penciptaan secara substantive memetakan posisi pencipta dari berbagai penamaan yang sudah dikonvensi. Konsep penciptaan adalah ujung dari paradigm atau perspektif seniman, bentuk artistik yang diyakini sesuai dengan kehendak ekspresi yang mau di ajukan. Kemudian menentukan katagori-katagori, karakter-karakter, sifat-sifat, dan pola-pola artistik yang hendak digunakan sebagai konsep medium maupun konsep wacana ungkapan seni. Perspektif seniman menentukan implementasi dilapangan, atau sebaliknya kebutuhan lapangan mengubah perspektif konsep penciptaan.

Praktek seni tumbuh subur sejalan dengan kebutuhan masyarakat masa kini. Billboard iklan, arsitektur kota, ekterior taman, fashion masyarakat urban dengan mudah kita nikmati saat melewati jalan pertokol kota Jakarta. *Art object* dan beberapa karya lukisan dipajang diantara tembok dan ruang museum MACAN, karya-karya Arahmaiani serta Lee Mingwei sedang di hadirkan. Desa Jatisura Majalengka disisi lain merekam pergulatan seniman mukiman dengan masyarakat setempat menciptakan music keramik, jauh dari hingar bingar Jakarta. Rupa dihadirkan di tempat-tempat sesuai dengan konsep penciptaan, sesuai dengan gagasan awal penciptaan yang di kunci oleh fungsi (peruntukan dan kontek sosial). Komunitas KecilBergerak hadir sejak 2006 di Yogyakarta aktif menggagas proyek berbasis partisipatori (proyek sambung rasa 2015). Eksistensi seniman mendapatkan peneguhan di ruang privat, semi privat, maupun ruang publik melalui ciptarupa. Seni terimplementasi disetiap sudut-sudut kehidupan manusia merupakan muara strategi konsep penciptaan. Perupa membentuk pewacanaan ungkapan ekspresi seni, kemudian dikonsumsi masyarakat(desainer, kolektor, pengguna seni, partisipan, pengrajin, masyarakat dan lai- lain).

Masyarakat berkepentingan terhadap seni untuk memenuhi kebutuhannya. Penulis menciptakan seni karena kebutuhan personal, bernilai guna, dan seni proses. Tiga perspektif seni penulis rumuskan menjadi keyakinan artistik maupun nilai yang mau diekspresikan. Penulis menyebut “Suklu Tri-Heliks” yaitu tiga ruang perspektif penciptaan seni. Tiga ruang yang dimaksud adalah: 1 Ruang personal; 2 Ruang interaksi; 3 Ruang sosial. Masing-masing ruang menggunakan perspektif konsep penciptaan yang berbeda-beda, kemudian melahirkan bentuk

artistik yang berbeda pula. “Tri-Heliks” ini menjadi strategi menjawab ketiga aspek fungsi seni yang diterangkan di atas.

Suklu’s Tri-Heliks tiga perspektif penciptaan melahirkan beragam bentuk-bentuk karya seni. Dua dimensi serta tiga dimensi, **medium berupa**; kertas, batu, kayu, plat, besi, bambu, dan lain-lain dengan berbagai ekspresi. **Jenis karya seni berupa**: **1** lukisan, sketsa, *drawing* (ruang personal); **2** *Art object* bermedium bambu, besi, plat, kayu, barang temuan, tanah, dan lain-lain (ruang interaksi); **3** wadah seni (*batubelah art space*), tiga metoda pendekatan seni (a repetisi garis dan warna, b *drawing on novel*, c *flaxi strong bamboo*). **Fungsi seni berdampak pada bentuk karya seni sekaligus konsep presenting**, hal ini bermuara pada peristiwa maupun proses seni berupa: *exhibition*, *workshop* seni, seni rupa pertunjukan, dan *art festival*. Selain bentuk-bentuk karya, fungsi seni melahirkan *sustainable art projects* berupa: *Intermingle Art Project*; *The art Island Festival* (TAIF; *Global Change “Art” Climate*(GCAC); Komunitas Lukis Kaca (KLK); Komunitas Pahat Batu Padas (KPBP); HUBS (*limited art product*). *Sustainable art projects* ini terus bergulir dan berproses sampai menemukan luaran yang *capable*, mencapai deseminasinya berupa produk teori dan praksis. Posisi penulis dalam hal ini seperti bunglon, saat tertentu eksis sebagai seniman, waktu tertentu hadir sebagai curator, dan pada peristiwa lain hanya sebagai pemikir ataupun sebagai organizer.

SIMPULAN

Simpulan penulisan adalah fungsi seni menjadi penentu konsep penciptaan seni, fungsi seni juga menentukan medium dan alat penciptaan seni. Penulis melalui pengalaman riset dan implementasi seni selama tiga puluh tahun melahirkan ekspresi artistik dengan perspektif konsep penciptaan yang berbeda. Model bentuk seni yang dilahirkan adalah karya-karya bersifat **personal** (lukisan, *drawing*, sketsa, dan patung), **interaksi** (*Intermingle Art Project*, *Sustainable Art Limited*), **sosial** (metoda pendekatan seni, komunitas seni).

Temuan penulisan berupa pengetahuan perspektif penciptaan berdasarkan fungsi seni, berupa: **1 Metoda pendekatan seni** (repetisi garis dan warna, *drawing on novel*, *flaxi strong bamboo*); **2 Intermingle art project**; **3 Komunitas seni** (komunitas lukis kaca, komunitas pahat batu padas). Secara singkat tiga perspektif konsep penciptaan penulis yaitu:

1. Metode Pendekatan Seni (a. repetisi garis dan warna, b. *drawing on novel*, c. *flaxi strong bamboo*)

A. Repetisi garis dan warna, konsep penciptaan yang khas diperuntukkan dapat dilakukan oleh masyarakat sebagai partisipan, dilakukan melalui model *workshop*. Konsep visual yang digunakan adalah elaborasi teori formalism dengan konsep-konsep tradisi lokal berupa konsep-konsep meditasi.

Pelaksanaan *workshop* menggunakan konsep partisipasi peserta dengan kesadaran kreatif dan mandiri, sehingga hasil aksi dari peserta sangat ditentukan oleh kemampuan menangkap teori, dan penguasaan teknik serta warna berbeda. Melukis dengan teknis repetisi garis dan warna ini bisa dikatakan juga membuat garis berulang-ulang, garis disini adalah garis lengkung yang disusun secara berurutan dan bertumpukan. Tahapan tumpukan ditetapkan melalui tujuh tumpukan garis lengkung dengan warna yang berbeda, hal tersebut dilakukan untuk menakar dan menggiring konsentrasi peserta menjadi focus. Garis lengkung berwarna yang disusun seperti anyaman sehingga melakukan teknis repetisi ini peserta akan merasakan seperti menganyam warna menjadi susunan yang memberikan karya penuh dialog dengan warna. pola langkah-langkah pelaksanaan adalah sebagai berikut:

- Menyiapkan kanvas yang telah berisi warna dasar.
- Mulai melukis garis lengkung dengan warna pertama yang ada dalam botol dengan cara langsung menorehkan ke atas kanvas. Jika warna dasar kanvas gelap (dark colour) maka warna pertama harus dipilih adalah warna terang (light colour) dan sebaliknya jika warna terang dasaran kanvas maka warna pertama yang harus dipilih adalah warna gelap.
- Melanjutkan melukis garis lengkung dengan warna ke dua, di mulai dari tengah garis lengkung pertama.
- Melanjutkan melukis garis lengkung dengan warna ke tiga, di mulai dari tengah garis lengkung kedua menuju ke tengah garis lengkung pertama.
- Melanjutkan melukis garis lengkung dengan warna ke empat, di mulai dari tengah garis lengkung ke tiga menuju ke tengah garis lengkung ke dua.

-Melanjutkan melukis garis lengkung dengan warna ke lima, di mulai dari tengah garis lengkung ke empat menuju ke tengah garis lengkung ke tiga.

-Melanjutkan melukis garis lengkung dengan warna ke enam, di mulai dari tengah garis lengkung ke lima menuju ke tengah garis lengkung ke empat..

-Melanjutkan melukis garis lengkung dengan warna ke tujuh sebagai warna terakhir, di mulai dari tengah garis lengkung ke enam menuju ke tengah garis lengkung ke lima. Warna terakhir yang dipilih adalah seperti warna dasar pada kanvas, warna ini sekaligus sebagai warna pengunci.

Aspek-aspek yang dapat ditemukan dalam proses *workshop* ini adalah sebagai berikut;

Meditatif, Melakukan tehnik repetisi secara berulang-ulang dengan konsentrasi penuh yaitu membuat garis berwarna seperti melakukan kegiatan meditatif. Pengkonsentrasian pembuatan garis ini dapat menggiring menuju pada memusatkan pikiran dan menenangkan jiwa bagi peserta. Hal ini dirasakan oleh peserta manakala kegiatan *workshop* seperti hening, fokus, dan semua peserta melakukan kegiatan yang sama.

Psikologi Warna, Psikologi warna pada garis besarnya dapat dibagi kedalam tiga kegiatan yaitu: 1. Pemilihan kanvas yang sudah berwarna; 2. Pemilihan warna yang sudah di campur dengan tekstur dan sudah di dalam botol warna; 3. Proses penganyaman dan penguncian warna. Setiap peserta dihadapkan pada pilihan warna yang mereka sukai sehingga pencapaian keinginan dalam menganyam serta penguncian warna merupakan kehendak dari masing-masing peserta. Dari pemilihan kanvas dan pemilihan tuju warna penulis dapat menerka psikologi peserta terkait warna yang disukai.

Seni dan Matematis, Setiap penentuan garis dan warna ditetapkan berdasarkan hitungan dimana terdapat 7 kali tumpukan warna. Sehingga penempatan garis ke 1 sampai ke 7 dilakukan dengan hitungan matematis seperti terlihat bagan terlampir. Sistem melukis dengan hitungan ini direspon seperti rumus matematika, sehingga peserta dapat dengan mudah menggunakan rumus hitungan penempatan warna.

Interaksi Sosial, Interaksi sosial dalam kegiatan workshop ini dapat dikelompokkan dari peserta ke peserta dengan insrtuktur. Antara pesertra ke peserta dapat dilihat ketika mereka

saling membandingkan dan menanyakan setiap garis yang telah terselesaikan. Sedangkan dengan instruktur yang memberikan materi tentu disini terjadi dialog secara interaktif dalam menentukan langkah-langkah untuk penyelesaian karya yang dibuat, kemudian pengembangan-pengembangannya.

Pencapaian dalam *workshop* ini adalah: 1. Peserta mampu dengan meyakinkan memilih warna-warna yang menjadi kesukaan peserta; 2. Peserta mampu melukis teknik repetisi warna dan garis melalui sistematika matematis yang sudah ditetapkan; 3. Peserta menikmati setiap tahapan proses *workshop* sebagai pelepasan mental; 4. peserta dapat mengembangkan secara berkelanjutan tehnik tersebut sebagai bagian dari pilihan tehnik melukis. Selain itu peserta mendapatkan pengetahuan terkait metodologi seniman sekaligus mempunyai *mindset* baru tentang seni rupa beserta proses memproduksinya.

B. *Drawing on Novel*, konsep penciptaan untuk dapat dilakukan oleh masyarakat sebagai partisipan, dilakukan melalui model *workshop*. Konsep visual yang digunakan adalah elaborasi entitas novel bekas dengan goresan ekspresive menggunakan *charcoal*.

Drawing on novel merupakan aktivitas men-*drawing* diatas novel dengan alat *charcoal* atau arang dengan ketaksadaran garis (intuitif). Intuitif disini dimaksudkan adalah menggerakkan atau menggoreskan *charcoal* lebih mementingkan letupan perasaan pada saat men-*drawing*. Batangan *charcoal* itu digesekkan dengan bebas dan leluasa diatas kertas novel tersebut, *charcoal* itu seolah penari balet bergulingan, kadang berdiri, meliuk, atau menjingjing tanpa berpikir hasil akhir yang ingin dicapai secara artistik. Kepekaan pikiran yang bertaut dengan rasa diperlukan saat menghentikan aktivitas menggores bila dipandang cukup.

Kenapa diatas novel? Penulis dalam menentukan novel sebagai medium *drawing* dengan pertimbangan ideologis bahwa novel merupakan hasil fiksi seorang sastrawan yang mengandung konten narasi menyangkut tentang kehidupan. Dan kemudian setelah di-*drawing* menghasilkan gambar yang penulis sebut sebagai fiksi seorang perupa dengan tujuan yang sama yaitu berisi narasi tentang kehidupan.

Proses men-*drawing* diatas novel ini pada ujungnya melahirkan dua fiksi dalam sebuah benda(novel) yaitu fiksi sastra dan fiksi visual. Aspek-aspek yang didapat dari proses *workshop Drawing on Novel* adalah sebagai berikut.

Sense of art, pengamatan dan memilih novel melalui pengetahuan dan pengalaman terkait estetika dan rasa seni yang sudah tertanam pada peserta. Novel memiliki wajah (*cover* novel yang di desain oleh grafikus) awalan perjumpaan peserta, kemudian ukuran dan tektur kertas. Proses memilih novel bermakna sangat dalam, merupakan peristiwa apresiasi tersembunyi masyarakat terhadap: pengarang; penerbit; dan grafikus.

Kreativitas, Pada aktivitas ini yang diawali dengan prinsip bermain (*creativity is child's play*), tatkala memilih novel bekas dan alat yang digunakan men-drawing, kemudian melakukan proses visual diatas novel. Peserta merasakan setiap goresan yang dibuat, mengembangkan imaji dan intuisi, dan mampu melakukan refleksi terhadap goresan-goresan yang muncul.

Katarsis, melukis sebagai terapi, berkaitan dengan aspek kontemplatif atau sublimasi. Kontemplatif atau sublimasi merupakan suatu cara atau proses yang bersifat menyalurkan atau mengeluarkan segala sesuatu yang bersifat kejiwaan, seperti perasaan, memori, pada saat kegiatan berkarya seni berlangsung. Aspek ini merupakan salah satu fungsi seni yang dimanfaatkan secara optimal pada setiap sesi terapi. Kontemplatif dalam arti, berbagai endapan batin yang tertumpuk, baik itu berupa memori, perasaan, dan berbagai gangguan persepsi visual dan auditorial, diusahakan untuk dikeluarkan atau disampaikan. Aspek kontemplatif atau sublimasi inilah yang kemudian dikenal dengan istilah katarsis dalam dunia psikoanalisa (Anoviyanti, 2008).

Interaksi Sosial, Interaksi sosial dalam kegiatan *workshop* ini dapat dikelompokkan dari peserta ke peserta dengan instruktur. Antara peserta ke peserta dapat dilihat ketika mereka saling membandingkan setiap bentuk yang muncul dari goresan garis yang telah terselesaikan. Sedangkan dengan instruktur dapat mendialogkan secara interaktif dalam menentukan langkah-langkah untuk penyelesaian karya yang dibuat, kemudian pengembangan-pengembangan, dan mendiskusikan makna yang terkandung pada *drawing* tersebut

C. Flaxi Strong bamboo, konsep penciptaan untuk dapat dilakukan oleh masyarakat sebagai partisipan, dilakukan melalui model *workshop*. Konsep visual yang digunakan adalah mewujudkan bentuk medium bambu yang kuat dengan bambu yang lentur berdasarkan pengalaman terhadap bambu.

Strong flexi bamboo, merupakan aktivitas perwujudan bentuk tiga dimensi memadukan bahan bambu yang kuat dan fleksibel dengan cara menganyam, membentuk, dan merangkai. Peserta *workshop* bebas membentuk kemudian menganyam sesuai kehendak rasa (letupan sesaat kaitan gejala rasa, kelenturan bambu, memori tentang bambu) dengan pengalaman masing-masing tanpa berpatokan dengan bentuk-bentuk yang ada. Kelenturan dan kekokohan sifat dan karakter bambu akan memberikan dorongan emosional yang berbeda-beda pada peserta. Dengan memegang kemudian merangkai akan memunculkan gairah dan rasa percaya diri untuk melakukan pembentukan berikutnya. Wujud yang tercipta, merupakan proses merespon dari setiap tahapan merangkai bambu yang dilakukan terus menerus sampai pada bentuk yang diinginkan.

Pendekatan *workshop* ini penulis laksanakan menggunakan pendekatan interaksi peserta, kreativitas (tiga dimensi), dan kemandirian. Aspek-aspek yang dapat ditemukan dalam proses *workshop* ini adalah sebagai berikut:

Psikologi bentuk, yang dimaksud adalah pemilihan bamboo dan kemudian menganyam dan membentuk menjadi tiga dimensi. Setiap peserta dihadapkan pada pilihan untuk memilih bambu yang kuat dan lentur. Serta kemampuan perception peserta sehingga pencapaian keinginan dalam menganyam serta penguncian bentuk merupakan kehendak dari imaji peserta. Kehendak peserta ini melalui kesadaran didasari atas pengalaman antara lain: psikoanalisis yang menerangkan hubungan seni dengan bawah sadar;; dorongan untuk bermain; dan seni sebagai lambang dari perasaan manusia.

Interaksi sosial, dalam kegiatan workshop ini dapat dikelompokkan dari peserta ke peserta dengan instruktur. Antara peserta ke peserta dapat dilihat ketika mereka saling membandingkan serta diskusi bentuk yang muncul dari setiap praktek yang sudah dijalankan. Sedangkan dengan instruktur yang memberikan materi tentu disini terjadi dialog secara interaktif dalam menentukan langkah-langkah untuk penyelesaian karya yang dibuat. Dialog atau komunikasi ini akan membangun pemahaman, kesadaran, dan apresiasi terhadap proses seni yang sedang dilalui. Kebersamaan antara peserta dan pemberi *workshop* merupakan interpersonal yang bermuara terciptanya pemahaman *mindset* baru.

Kreativitas, Pada aktivitas ini yang diawali dengan prinsip bermain (*creativity is child's play*), tatkala memilih strong flexi bamboo kemudian proses membentuk menjadi objek yang diinginkan. Dan eksplorasi dengan alam sebagai tidak responsive pada ruang dan waktu. Teori Pengungkapan (*Expression Theory*) dikembangkan oleh Benedetto Croce dan Teori Psikologi (*Psychology Theory*) dikembangkan oleh Friedrich Schiller dan Herbert Spencer, menggambarkan proses yang berdampak pada psikologi partisipan.

Berdasarkan simpulan tersebut disarankan untuk memperluas spectrum konsep penciptaan terkait dengan fungsi seni. Tiga fungsi seni menjadi variabel dalam perspektif penciptaan seni, sehingga fragmentasi-fragmentasi yang dilahirkan oleh konsep modern diretas batasnya. Karya seni yang terlahir dari multi perspektif seorang perupa memberi andil pada perkembangan kebudayaan dan kemaslahatan masyarakat luas.

RUJUKAN

- Anoviyanti, Sarie Rahman. 2008 : *Terapi Seni Melalui Melukis Pada Pasien Skizofrenia dan Ketergantungan Narkoba*, J. Vis. Art & Des. Vol. 2No. 1, 72-84. ITB.
- Bourriaud, Nicolas. (2002) : *Relational Aesthetics*. Les Presses du reel, Paris.
- Maslow, Abraham H. 2004 : *Psikologi Sains: Tinjauan Kritis terhadap Psikologi Ilmuwan & Ilmu Pengetahuan Modern*. Terj. Hani'ah. Penerbit Teraju, Jakarta.
- Sujana, I Wayan. 2010 : “*Me*”, tesis penciptaan, Program Master, Program Studi Penciptaan, Program Pascasarjana Institut Teknologi Bandung.
- Sunarto, Bambang. 2013 : *Epistemologi Penciptaan Seni*, IDEA Press Yogyakarta.
- Suryabrata, S. 1983 : *Psikologi Kepribadian*. CV. Rajawali, Jakarta.
- Suryajaya, M. 2016 : *Sejarah Estetika*. Gang Kabel. Taman Semanan Indah B6/21 Jakarta Barat.
- Sutopo, Heribertus B., 1996 : *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Surakarta