

**MENGUAK DAN MEMPROVOKASI
PERSOALAN PENCIPTAAN SENI LUKIS
DENGAN PENDEKATAN: BRAINSTORMING
TANGRAM DAN INTERPRETASI SEMANTIK.**

**Oleh
I Wayan Setem**

PENGANTAR

Puja dan puji syukur saya panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena dapat menyelesaikan buku kecil ini. Telah disadari untuk membuat buku kecil ini dengan tiga materi yakni, *Brainstorming*, Tangram dan Interpretasi Simantik yang baik dan lengkap tentunya diperlukan suatu pengalaman dan pengetahuan yang mendalam dan waktu yang cukup.

Buku kecil ini dimaksudkan untuk menggarisbawahi metode dalam beberapa tahap proses kreatif dengan meminjam / mempergunakan *Brainstorming*, Tangram dan Interpretasi Simantik sehingga akan terbukalah ruang-ruang imajiner dan kebolehjadian dalam proses kreatif. Konsep-konsep yang dikemukakan dalam *Brainstorming* dapat dipergunakan untuk menggali ide-ide dan sebagai kunci untuk membuka semua pintu dan menawarkan hasil-hasil yang sangat mengejutkan. Memacu meningkatkan kemampuan mengkaitkan apa yang lazimnya tidak terkait, merelevankan suatu relasi yang sebelumnya tidak relevan.

Tangram dapat menolong untuk mendapatkan identitas baru dari yang sederhana, dari hal-hal kecil yang ada dan hidup disekitar kita karena disitu tergelar serta terpendam potensi-potensi yang penting dan berarti untuk membuka imej-imej yang bergema. Sedangkan interpretasi semantik mampu memberikan kerangka pengalaman yang lebih komprehensif, dengan memasuki relung-relung relasi yang tersembunyi dari suatu fenomena. Secara operasional semantik dapat membantu untuk melihat hubungan antara subtansi karya seni lukis dan bahasa ungkap / ekspresinya.

Hal diatas sesuai dengan tulisan Victor Shklovsky, seorang ahli estetika dari Rusia menulis: Seni muncul untuk membantu kita menemukan sensasi hidup: seni muncul untuk membuat kita merasakan sesuatu, membuat batu menjadi berbatu. Tujuan dari seni adalah memberi sensasi pada suatu

obyek seperti yang terlihat, bukan seperti yang terkenal. Teknik dari seni adalah untuk membuat sesuatu “tidak lazim”.

Pada kesempatan ini saya menyampaikan penghargaan dan ucapan terimakasih setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam pembuatan buku kecil ini terutama kepada M. Dwi Marianto atas nasehat dan dorongan dengan segala komentar dan saran yang nilainya tak terhitung.

Diharapkan buku ini akan memberi dasar-dasar dan arah berpikir untuk proses kreativitas dengan wawasan yang lebih luas.

I Wayan Setem.

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Kata Pengantar	iii
Daftar ISI	v
1. <i>BRAINSTORMING</i>	
a. Pengertian Brainstorming	1
b. Fungsi <i>Brainstorming</i>	2
c. Penggunaan dan Jalannya Kegiatan <i>Brainstorming</i> ..	2
d. <i>Brainstorming</i> dalam Konteks Seni Lukis	6
e. Pentingnya <i>Brainstorming</i>	6
2. TANGRAM	
a. Pengertian Tangram.....	9
b. Sejarah Tangram.....	9
c. Perkembangan Tangram di Eropa dan Amerika.....	11
d. Tangram dalam Konteks Seni Lukis.....	12
e. Pentingnya Tangaram.....	13
3. SEMANTIK INTERPRETASI	
a. Pengertian Semantik Interpretasi.....	32
b. Sejarah Simantik.....	32
c. Semantik dan Disiplin Ilmu Lain.....;;	34
d. Interpretasi.....	39
e. Fungsi Warna dalam Simantik Interpretasi.....	40
f. Semantik Interpretasi Dalam Konteks Seni Lukis	44
g. Pentingnya Semantik Interpretasi.....,,,	44
4. SIMPULAN	
a. Simpulan.....	57
b. Saran-saran.....	58

BRAINSTORMING

a. Pengertian *Brainstorming*

Brainstorming curah pendapat adalah salah satu cara kerja individual atau kelompok dengan mengaplikasikan asosiasi bebas, keleluasaan berfikir guna menjangkau ide-ide baru dan segar untuk mencari solusi atas suatu permasalahan. Yang dimaksud dengan *Brainstorming* adalah aktifitas dari kelompok orang yang memproduksi / menciptakan gagasan baru sebanyak-banyaknya. (Arsjad, 1991 : 39).

Berbagai cara dan strategi selalu diusahakan apabila orang atau kelompok yang ingin memperbaiki kondisi dan kualitas dari apa-apa yang terberi. Berbagai upaya dan cara pendekatan akan memperoleh lompatan perubahan, dari suatu kondisi lain secara non-linier. Dalam persepektif quantum, perubahan mendadak itu disebut lompatan quantum (quantum leap). Dituliskan dalam *Webster's Dictionary of English Language*, bahwa lompatan quantum adalah semua perubahan dan kemajuan mendadak dalam kebijaksanaan program (lihat Mapes, p. 3).

Suatu lompatan quantum, betapun kecilnya selalu memberi perbedaan besar yang membedakan dari masa lalu. Ia adalah lompatan terputus dari sebuah electron dari suatu orbit menuju ke-orbit lain, dan partikelnya sama sekali tidak meninggalkan jejak. Ia adalah runtuhannya seketika atas sebuah gelombang probabilitas kedalam suatu peristiwa. Ia merupakan penjelasan atas hubungan antara dua tempat, peristiwa, atau gagasan yang sama sekali terpisah satu sama lainnya, yang sebelumnya tidak dapat dijelaskan, dan selanjutnya sebuah teori radikal baru telah lahir (*Ibid*, p. 3).

Dari lompatan quantum muncul istilah berpikir lompatan quantum. Berpikir lompat quantum adalah suatu rangkaian gagasan, kosep, distingsi, dan keahlian dan apabila digabungkan dengan proporsi tepat akan bersifat sama seperti bahan-bahan kimia aktif, ia akan meledak dan melemparkan kita ke tingkat yang lebih tinggi, sebuah tingkat dengan energi, kepuasan, dan pilihan yang lebih besar. Dengan berpikir lompat quantum, kita akan mengalami ledakan-ledakan kreatif. Mengkaji dan meneliti subjek-subjek seni kita juga harus berpikir kreatif untuk senantiasa mau melihat subjek penelitian dari berbagai cara pandang atau persepsi. Salah satunya adalah metode *brainstorming*.

b. Fungsi *Brainstorming*

Brainstorming adalah cara yang dipakai sekelompok orang, untuk mengkondisikan pemunculan ide-ide yang bebas dan liar, untuk nantinya dipilih mana yang terbaik untuk diaktualkan. Dalam *Webster's New World Dictionary* *brainstorming* diartikan sebagai 'tawaran gagasan atau usulan oleh semua anggota sebuah kelompok, pertemuan seperti dalam konferensi perencanaan bisnis'. Dapat pula disebut sebagai teknik menyurahkan ide-ide kreatif, imajinatif, dan segar dari suatu kelompok orang.

c. Penggunaan dan Jalannya Kegiatan *Brainstorming*

Curah pendapat dilakukan sebagai bagian dari suatu diskusi dan diperlukan inventarisasi beberapa gagasan alternative sebelum membuat keputusan. Metode ini digunakan untuk meningkatkan partisipasi anggota kelompok secara maksimal.

Brainstorming biasanya dilakukan paling lama 60 menit. IDEO, perusahaan yang banyak merancang produk inovatif kebutuhan sehari-hari, menggunakan metode

brainstorming hampir setiap hari. *Brainstorming* bagi mereka sudah menjadi seperti ritus keagamaan (Kelley, 2001 : 78-80). Walaupun ide-ide yang muncul dalam curah pendapat sering tidak serius dan nampak main-main, namun mereka melakukan dan melihat metode curah pendapat sebagai metode yang serius. Dengan inilah mereka mendapatkan ide-ide cemerlang. Inilah kesempatan bagi tim untuk melontarkan ide awal sebuah proyek atau untuk memecahkan masalah suatu penelitian. Untuk memperoleh curah pendapat yang baik dan produktif, ada beberapa poin yang perlu diketahui sebagaimana ditulis oleh Tom Kelley dalam *The Art of Innovation*, yaitu:

- Pertajam focus. Sesi *brainstorming* harus dimulai dengan perumusan masalah yang jelas, bentuknya bisa pertanyaan sederhana namun spesifik.
- Setelah masalah dirumuskan, para pencurah-pendapat dapat mulai dengan ide-ide apa saja. Jangan mulai dengan mengkritik, mendebat, dan mengevaluasi ide-ide yang dimunculkan. Menganalisa dan mengomentari ide-ide akan dilakukan nanti setelah curah pendapat selesai. Biarkan semua melontarkan ide-ide dengan leluasa. Ide-ide gila sekalipun bisa dikeluarkan.
- Menentukan jumlah ide yang mau dicurahkan, misalnya digariskan seratus ide dalam sesi curah pendapat yang dilakukan dalam kurun waktu satu jam.
- Membangun dan melompot. Cobalah mempertahankan energi ketika energi untuk curah pendapat melemah, berusaha mengembalikan ide.
- Tulis aliran ide pada media yang dapat dilihat oleh seluruh peserta. Perkembangan ide dari ide satu dengan ide yang lain harus jelas terlihat.
- Regangkan otot-otot mental peserta. Disini diperlukan keakraban dan rasa kebersamaan untuk meluncurkan ide-ide liar dan kreatif. Lakukan secara visual. Curah pendapat yang baik sangat visual, didalamnya termasuk pembuatan sketsa, memetakan pikiran, menggambar

diagram dan menempel gambar. Tampilan visualnya tidak perlu dipedulikan, yang penting secara prinsip ide-ide bisa divisualkan atau terkedepankan dan terlihat (Kelley, 2002 : 73-80).

- Sebagai teknik modern, *brainstorming* telah dikenal sejak 1938. Namun oleh James Mapes dikatakan bahwa metode ini telah lama dipakai orang-orang Hindu, dan dalam metode inilah didapatkan kesempatan untuk mendapatkan lompatan quantum. Tekniknya sangat sederhana, tetapi efeknya besar sekali. Satu lompatan orang-orang berkumpul mengungkapkan gagasan-gagasannya secara bebas, dan dilakukan tidak dengan kritik sama sekali. Semakin liar dan gila ide-ide yang muncul semakin baik. Nanti setelah *brainstorming* dapat dilakukan fase analisis dan pembahasan guna mengkatogorikan gagasan dan memilih beberapa gagasan yang baik untuk dibahas lebih mendalam.

James Mapes penulis *Quantum Leap Thinking*, juga memberi penegasan akan pentingnya *brainstorming* guna melakukan lompatan quantum, dalam arti untuk memperoleh ide cemerlang yang menerobos dan produktif. Tulisan tentang topik ini dimulai dengan satu pepatah: “Berlian diperoleh dari mengaduk-ngaduk ratusan ton batu yang tak berguna”.

Mapes memberi beberapa pedoman untuk melakukan curah pendapat yang baik dan produktif, sebagai berikut:

- Tuangkan ide sebanyak-banyaknya. Tujuan fase pertama sesi *brainstorming* adalah membentuk gagasan sebanyak-banyaknya dalam waktu yang telah ditetapkan.
- Jangan mengkritik dan menilai. Ketika memberikan penilaian menciptakan rasa takut, dan rasa takut akan membuat semangat kreatif bersembunyi. Ketua pertemuan perlu bersikap tegas dalam menghentikan

olok-olok ataupun kritik, betapapun konyolnya gagasan yang dikemukakan.

- Bergeraklah bebas. Betapapun anehnya sebuah gagasan, anda perlu mengekspresikannya.
- Membonceng. Anda dapat membonceng gagasan orang lain. Saling memberikan inspirasi satu sama lain.
- Bergembiralah. Ciptakan suasana menyenangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegembiraan dan humor meningkatkan proses kreatif, menstimulasi gagasan-gagasan, mempercepat pemecahan masalah, meningkatkan pembelajaran, dan secara umum membuat hidup lebih menarik.
- Beristirahatlah. Rencanakan saat-saat istirahat dalam berbagai kegiatan. Penulis menyarankan dua kali 45 menit sesi pembentukan gagasan dan sebelum beralih pada sesi evaluasi kritis. Anda perlu memberikan istirahat setidaknya selama satu jam. Istirahat memberikan masa inkubasi bagi gagasan. Ajak mereka untuk melakukan sesuatu yang menyenangkan dan berbeda. Main kartu atau video game atau berjalan-jalan santai.

Pada prinsipnya metode curah pendapat dimaksudkan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah yang berbeda pada tingkat kesadaran yang rasional dan yang empirik bisa terkemukakan, dengan cara mengaktifkan pendekatan-pendekatan yang imajinatif, menerobos, dan yang berada di luar / atas struktur-struktur yang lazimnya terlihat. Dengan curah-pendapatlah orang mengaktifkan mata pikiran, mata hati, mata intuisi, serta mata bawah-sadar untuk bersinergi mencari kemungkinan-kemungkinan dalam pemecahan masalah.

d. *Brainstorming* dalam Konteks Seni Lukis

Konsep yang dikemukakan dalam *Brainstorming* dapat dipergunakan untuk menggali ide-ide dan sebagai kunci yang membuka semua jenis pintu dan menawarkan hasil-hasil yang sangat mengejutkan. Memacu meningkatkan kemampuan mengkaitkan apa yang lazimnya tak terkait, merelevankan suatu relasi yang sebelumnya tidak relevan.

Tidak sekedar menggabungkan dua atau lebih sesuatu yang nampak sebelumnya berbeda namun mendamaikan cara berpikir intuitif dan analitik yang kerap sekali dipertentangkan sehingga terlahir medan kemungkinan baru, suatu perpaduan harmonis berbagai cara pikir. Keindahan berdampingan dengan kecanggihan, mesteri bersejajar dengan kerumitan tanpa menyeragamkan.

e. Pentingnya *Brainstorming*

Brainstorming adalah suatu fase penting dalam suatu rangkaian aktivitas desain, dengan apa orang mencari ide-ide yang menerobos, dengan menuangkan apa-apa yang terlintas dalam pikiran, perasaan, imajinasi, dan bahkan lamunan secara grafis maupun verbal tanpa dievaluasi. Disini dituntut untuk berpikir lapang, berasosiasi bebas, tanggap dan terbuka atas ide-ide dan terhadap pikiran-pikiran yang muncul spontan dan mengalir dalam tahap eksplorasi, yang merupakan salah satu tahap dalam suatu proses kreatif penciptaan seni lukis.

Dengan *brainstorming* dapat menjaring ide-ide yang sangat mengejutkan, atau ide-ide liar yang biasanya ‘dibungkam’ oleh pola-pola baku pikiran praktis yang sering membunuh ide-ide alternatif. Begitu juga akan mampu mempropokasi mencuatnya ide-ide segar dari bawahsadar, yang samara-samar dari dunia imajinasi, yang justru datang dari luar struktur yang telah dikenal secara baku dan umum.

Melalui *brainstorming* akan dapat membangkitkan ide-ide yang menerobos, ide-ide yang punya potensi untuk ‘mengkawinkan’ hal-hal tadinya nampak tidak berkaitan sama sekali, dan dengan *brainstorming* pula lah suatu permasalahan dapat terlihat seperti ruang yang mengandung banyak kantong virtual berisi alternatif-alternatif yang selalu bergerak keruang transendental untuk pemecahan masalah dalam seni lukis.

Sikap “bermain-main” seperti dalam *brainstorming* dalam kehidupan seni lukis, karena saat bebas, gembira, aktif, gairah, hidup, dan tidak tertekan ataupun pasif, loyo, kemandulan dan mati. Dalam seni lukis ada dua faktor yang menonjol yakni, fungsi kreatif dan fungsi kelangsungan (survival). Fungsi kreatif itu perlu untuk mendatangkan pembaharuan mencoba-coba, mempraktekkan hal-hal baru, memulai sesuatu yang lain.

TANGRAM

a. Pengertian Tangram

Tangram (*Joost Elffers, Tangram the Ancient Chinese Shapes Games*) adalah tujuh potongan geometris yang dimulai dari satu bentuk bujur sangkar. Bujur sangkar itu dibagi menjadi tujuh bagian: segitiga, trapesium, jajaran genjang, bujursangkar. Esensi Tangram adalah menyusun tujuh potongan itu menjadi bentuk-bentuk apa saja. Bentuk-bentuk itu nyaris tak terbatas, diantaranya manusia diam atau dalam gerak, binatang, bangunan, jembatan, mobil, pohon dan sebagainya.

Dulu orang Cina menyamakan Tangram dengan ‘panel kebijaksanaan’ atau ‘tujuh panel kecermatan’, karena tanpa kecermatan dan kecerdasan engkau tidak dapat memainkan game ini. Seringkali solusi untuk satu teka-teki / permasalahan akan muncul ketika engkau sedang mencari jawaban untuk teka-teki yang lain.

Peraturan adalah bahwa ketujuh potong itu harus dipakai membentuk suatu figur, harus disusun datar, tidak boleh diberdirikan atau ditumpangkan sepenuhnya satu pada yang lainnya. Tentang pembatasan ini ada pepatah China yang mengatakan bahwa ‘pengendalian dan pengekanan mengungkapkan sifat-sifat seorang master’.

b. Sejarah Tangram

Betapapun sudah tuanya permainan Tangram ini, yang dalam bahasa Cina disebut “*ch’I ch’ae pan*” atau “tujuh papan yang cerdas” belumlah begitudikenal. Kata *ch’I ch’ae* berasal dari jaman Chu (740-330 BC). Hal ini menunjukkan suatu kebiasaan menciptakan urutan suatu kesulitan dengan tujuh mata dihari ke tujuh bulan ke tujuh, yang dianggap sebagai si pembawa keberuntungan.

Buku Tangram yang pertama dicetak hanya beberapa saat sesudah masa kekuasaan Ch'ing Chia Ch'ing (1796-1820) dengan publikasi pertama kali dilakukan pada tahun 1813. Tahun 1780 Utamaro membuat ukiran kayu yang menggambarkan dua pelacur mencoba memecahkan puzzle Tangram, dan mungkin permainan itu sendiri merupakan suatu ensiklopedia China yang disebut "sebuah permainan untuk wanita dan anak" dan mungkin telah ada sebelum buku puzzle yang pertama terbit.

Buku permainan dari Cina itu berisi dua bagian, satu berisi tentang permasalahan, dan yang lainnya berisi suatu pemecahan masalah. Gambar-gambar mengenai manusia, binatang, tanaman dan obyek-obyek dari perkakas candi yang sering muncul. Contohnya disusun halaman demi halaman subyek sebatang daun lotus, setangkai pucuk lotus, setangkai bunga lotus, seekor ikan, seekor kodok, atau sebuah kapal. Kelompok ini kembali mencapai keadaan yang signifikan secara meluas ketika figur tersebut menggambarkan sebuah aksi. Sebuah penjelasa dari Cina terhadap dua figur minuman keras menyatakan: "komposisi ini menjelaskan kemungkinan-kemungkinan pada puzzle".

Suatu permainan pasti akan meraih kepupuleran karena dibuktikan dengan begitu banyaknya buku yang menguraikan mengenai cepatnya meraih keberhasilan dan yang sebagaian besar babnya mengandalkan buku-buku permainan *Chi'i Ch'iao t'u ho-pi* (1813) dan berikutnya pada abad XIX, Tangram menjadi bagian dari kotak permainan yang diproduksi untuk diekspor ke negara Barat dengan disertai boneka, sebuah cangkir dan bola dari gabus.

c. Perkembangan Tangram di Eropa dan Amerika

Permainan ini begitu berkembang cepat di Negara-negara Eropa dan Amerika. Publikasi tentang Tangram di Eropa diawali oleh *Neues Chinesisches Ratsel Spiel fur Kinder*, muncul di tahun kira-kira 1805. Terbitan-terbitan Tangram

muncul di Amerika, Jerman, Inggris, Prancis, Italia dan Austria kira-kira 1818. Dalam instruksinya untuk buku permainan Italia *Al giaco cinese chiamato il rompicapo appendice* yang, bersamaan dengan peraturan-peraturan permainannya, juga menyertakan suatu sejarah China, 'yang benar-benar tidak terlalu berbarik' dikatakan bahwa permainan itu dimainkan di mana-mana dengan kesukaan.

Penambahan Eropa atas Tangram adalah bentuk-bentuk alphabet dan angka-angka Arab. Yang lebih mengejutkan dalam perkembangannya itu ideogram-ideogram China menghilang. Makna-makna asli dari China pudar dan bentuk-bentuknya menjadi abstrak.

Di Prancis, Jerman, Belanda pada awal paruh kedua abad XIX, Tangram jadi benar-benar teka-teki yang abstrak. Sekitar 1860 aspek permainannya menjadi dominan dan dijual dalam kotak, dan ilustrasi-ilustrasinya direproduksi dari kartu-kartu. Pada akhir abad XIX dan awal abad XX, dua orang penggemar berat Tangram memfokuskan perhatian mereka pada permainan ini, mereka itu adalah: Sam Loyd dengan *Buku ke- 8 Tan* (1930), dan Henry Dudeney, dengan sudut puzzle di *Strand Magazine*. Loyd yang bekerja secara kreatif dengan puzzle itu dan yang benar-benar melengkapi dengan figur-figur baru, boleh jadi yang menggambar *Demonstrasi Matematika Williams*. Pada buku *Ke-8 Tan* ia mencoba menggugup-faktakan suatu fakta signifikan dengan mensugestikan bahwa seorang China bernama Li Hung Chang telah membuktikan teori Pythagoras ribuan tahun lalu dengan bantuan Tangram. Publikasi tentang Tangram sekarang ini berpijak pada perkembangan secara langsung maupun tidak langsung dari karya-karya Loyd dan Dudeney.

f. Tangram dalam Konteks Seni Lukis

Potongan-potongan Tanram yang terlihat sepele dan tidak terpikirkan, ini merupakan materi yang mempunyai signifikansi dan arti penting dalam motivasi mengali bentuk-bentuk tak

terhingga hanya dengan tujuh potongan Tangram (segitiga, trapesium, jajaran genjang, bujursangkar). Potongan-potongan itu jika disusun secara benar dan mampu mencipta obyek tertentu, sepertinya potongan Tangram itu memiliki “jiwa”, semacam cermin yang merefleksikan kesan kita. Memungkinkan kita untuk mengenali lebih banyak aspek lagi tentang diri kita sendiri.

Tangram adalah mainan ajaib, terdapat sesuatu yang sangat luar biasa tentang Tangram ini dari tidak ada menjadi ada. Bagi anak kecil lebih cenderung menganggap sebagai permainan, namun bagi kita menganggapnya sebagai ‘alat bantu’ untuk membentuk kemampuannya dengan konsep kita tentang kenyataan dan rasa suatu obyek.

Tangram bisa memahami bahawa untuk mencipta tidak harus berangkat dari yang kompleks yang sangat sederhana pun bisa. Ketika kita menyusun potongan itu menjadi obyek tertentu, imajinasilah yang berperan. Pada konteks ini kumpulan potongan tangram (tujuh potongan geometrik elemental) merupakan faktor yang pokok. Potongan segi tiga, bujursangkar, trapesium bukan hanya sekedar potongan *ansich* tetapi bisa sebagai sayap, ekor, hidung, kaki dan sebagainya.

Tangram di perkenalkan untuk memberikan kesadaran bahwa aktifitas mencipta tidak harus dimulai dengan perkara-perkara besar, kompleks, apalagi dengan konsep yang di-import dari wilayah-wilayah jauh, atau dengan subjek-subjek dari wacana-wacana asing. Berkarya seni bisa dimulai dari apa yang ada pada dan disekitar kita. Dari suatu yang sederhana, yang local yang ethnic atau dari perkara kecil yang boleh jadi sangat subjektif, untuk dijadikan suatu yang luar biasa. Sebab dalam yang lokal terkandung potensi-potensi non-lokal. Dalam perkara kecil selalu terdapat potensi-potensi besar yang bersifat universal.

Tangram yang saya baru kenal ternyata bisa sebagai metode / teknik untuk menggali ide-ide baru dalam proses penciptaan seni karena pemahaman bahwa dari suatu yang

sederhana bisa dijadikan suatu yang kompleks. Dengan Tangram penulis berlatih berimajinasi membuat bentuk, berlatih memadukan kepekaan asosiatif dan sekaligus merawat kemampuan motorik serta bisa dipakai untuk mengenali kecenderungan dan interest penulis melihat bentuk-bentuk yang dibuat.

g. Pentingnya Tangram

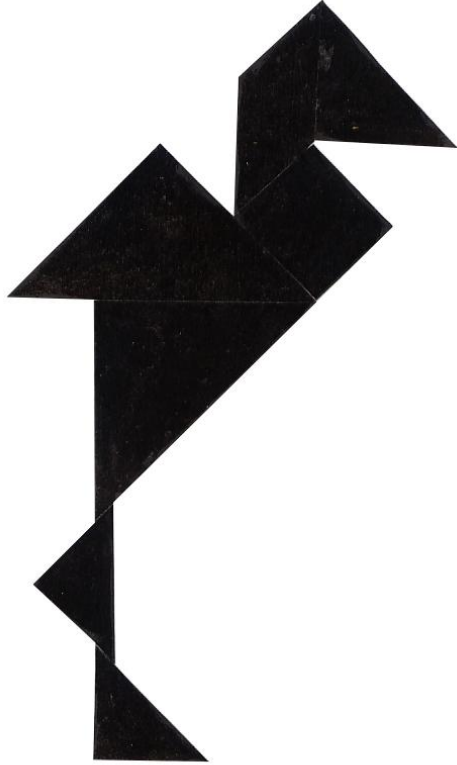
Tangram di perkenalkan agar: 1) Ada pemahaman bahwa dari suatu yang sederhana bisa dijadikan suatu yang kompleks; 2) Dari yang sederhana itu bisa dibuat sejumlah bentuk yang berbeda tetapi tetap sederhana, seperti bentuk-bentuk grafis dan dari elemen-elemen yang sederhana ini bisa disusun macam-macam bentuk; 3) Berlatih berimajinasi membuat bentuk, berlatih memadukan kepekaan asosiatif dan sekaligus merawat kemampuan motorik; dan 4) Mengenali kecenderungan dan interest seseorang dari yang melihat bentuk-bentuk yang dibuat.

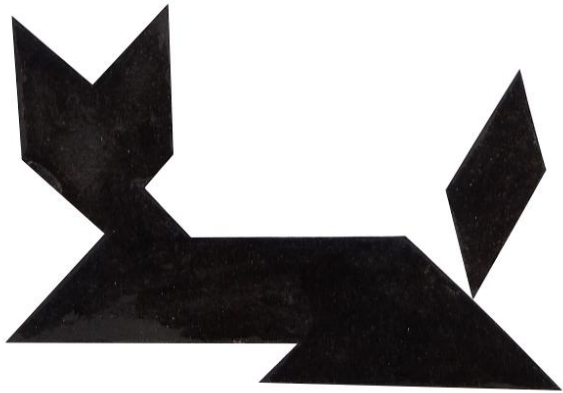
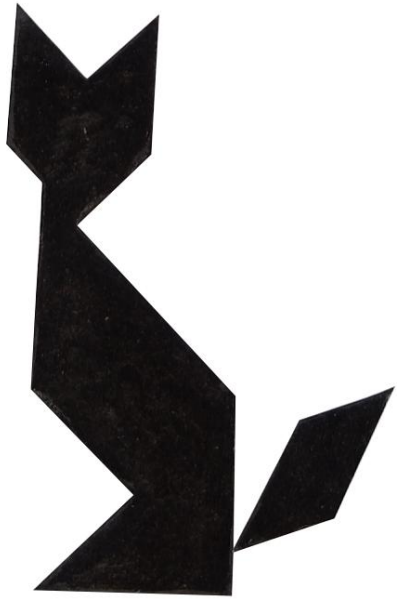
Tangram dapat membentuk obyek-obyek dengan resonansi kebudayaan yang signifikan, bisa menyatakan tentang nilai, harapan, dan arah perkembangan kreatifitas kita.

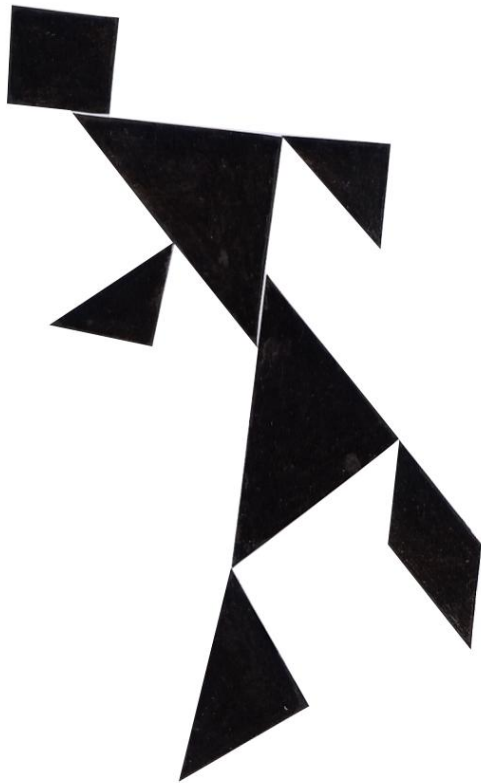


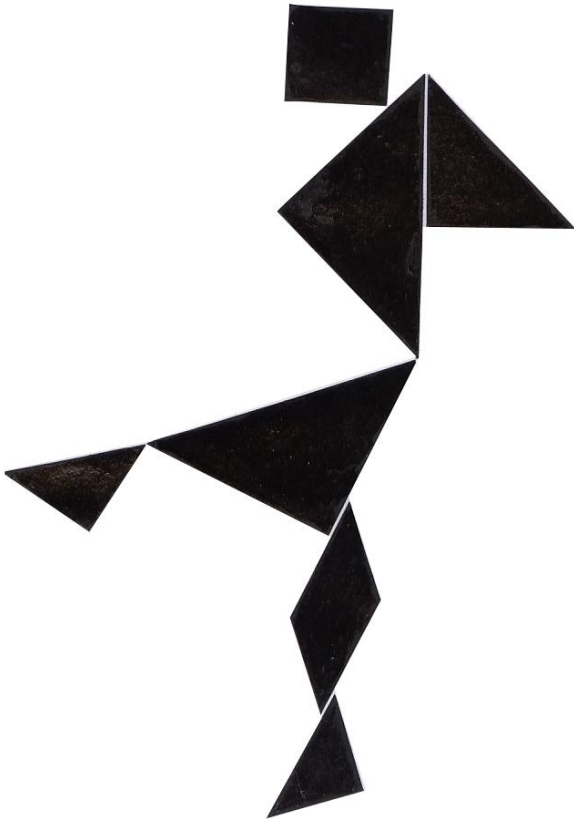


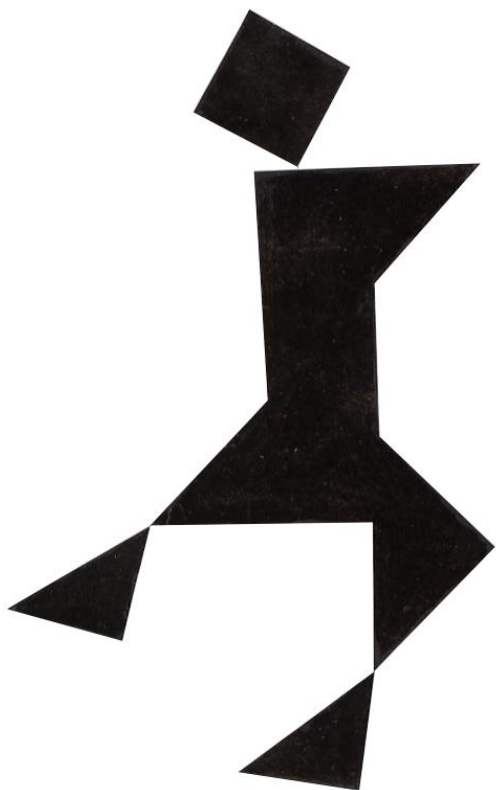


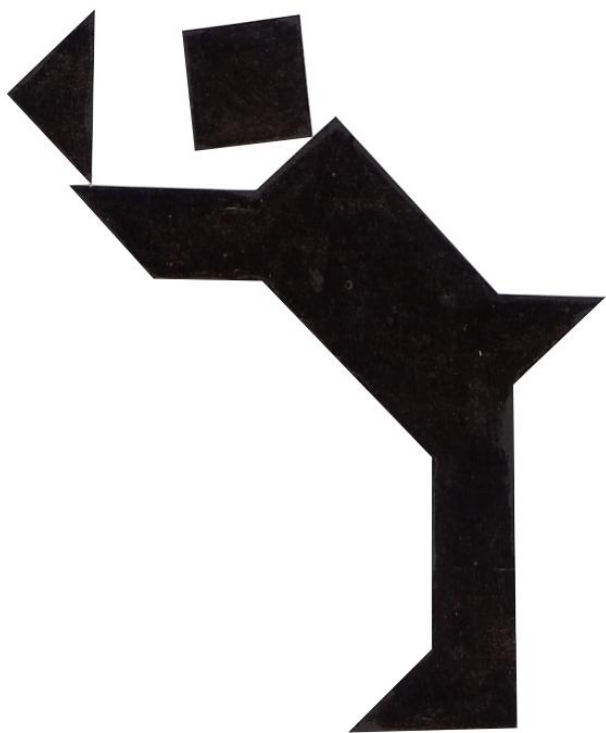




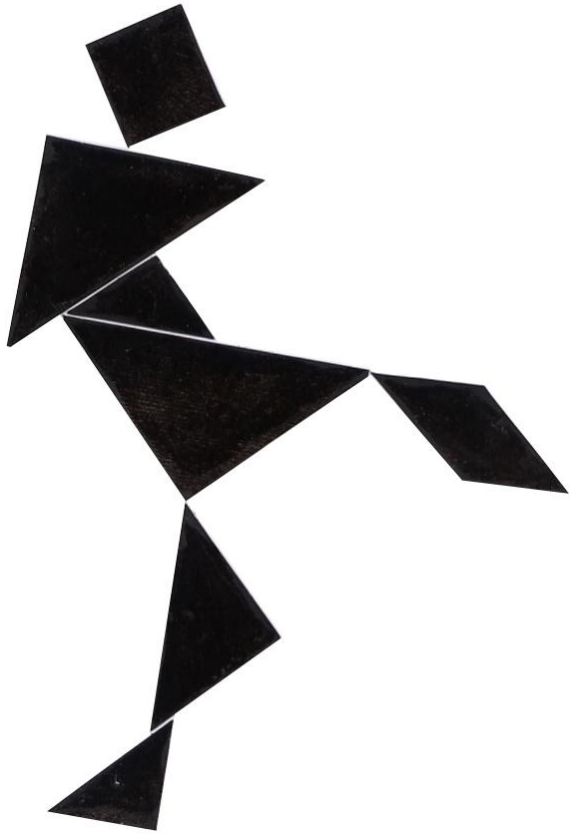


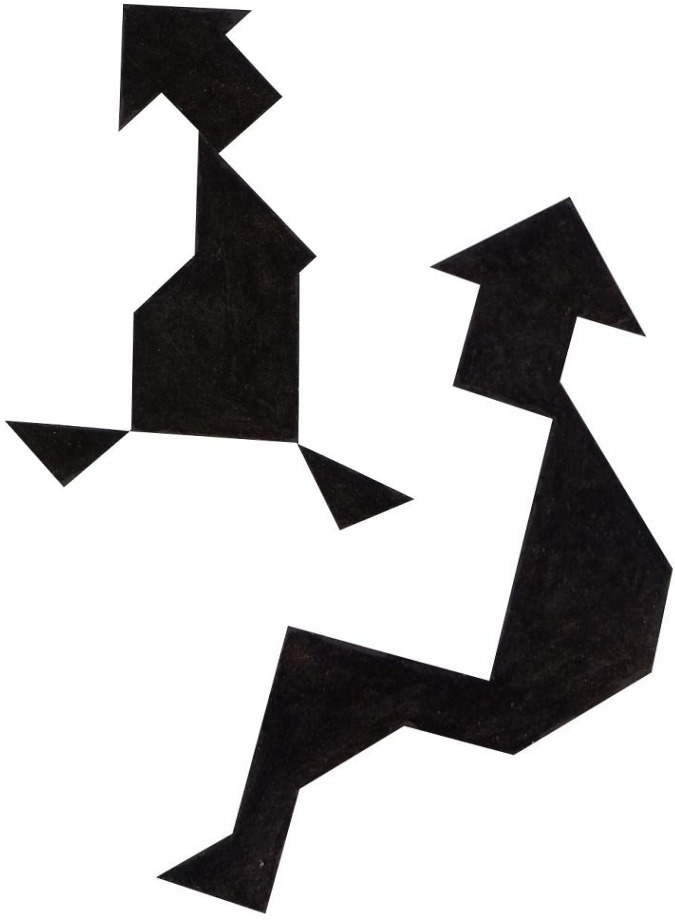


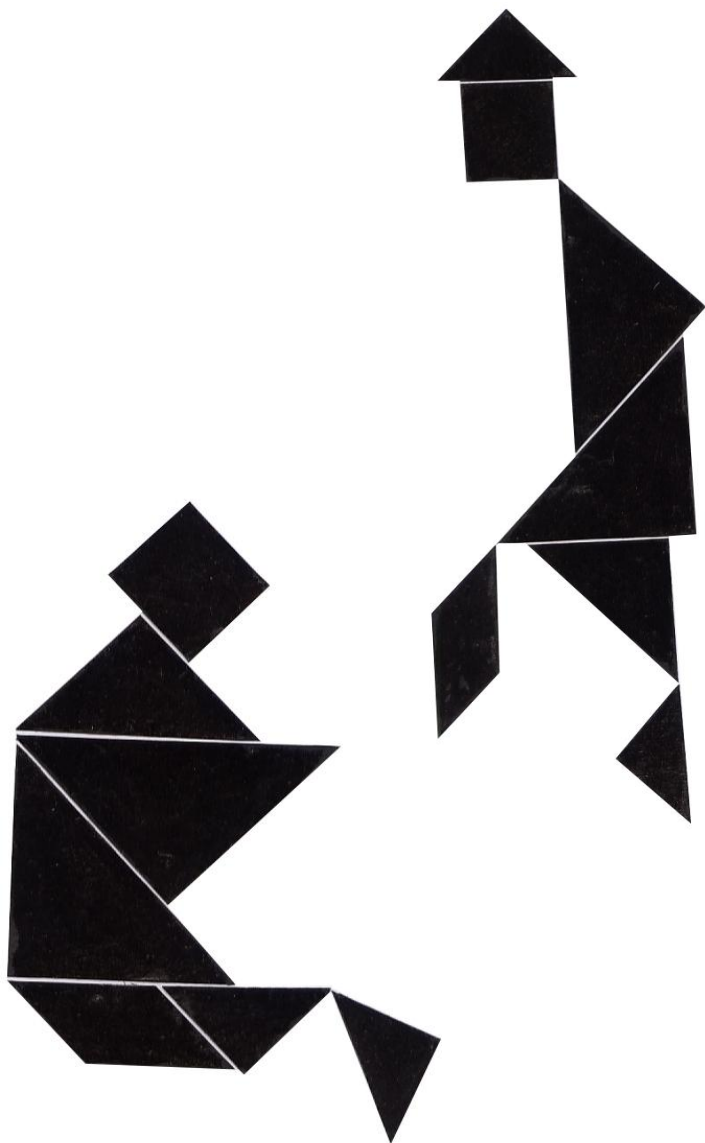




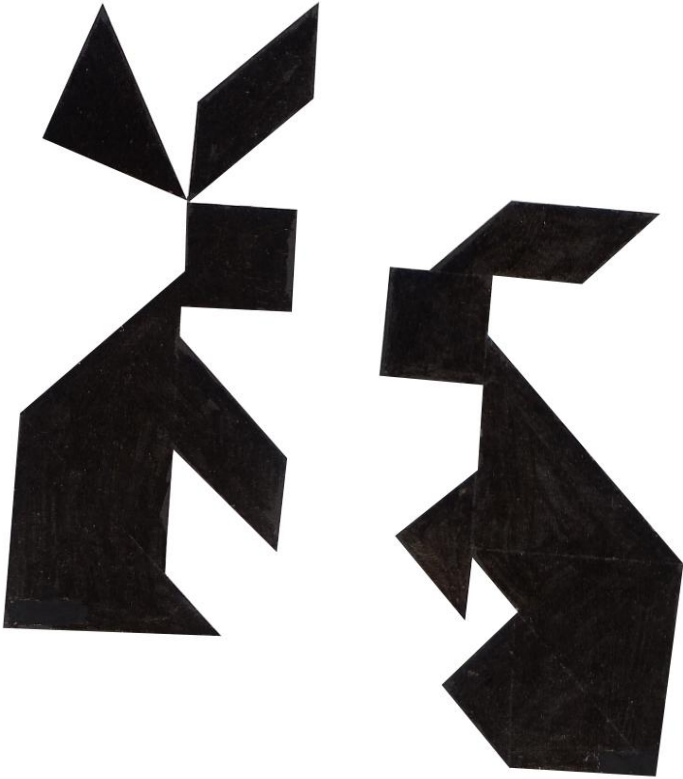


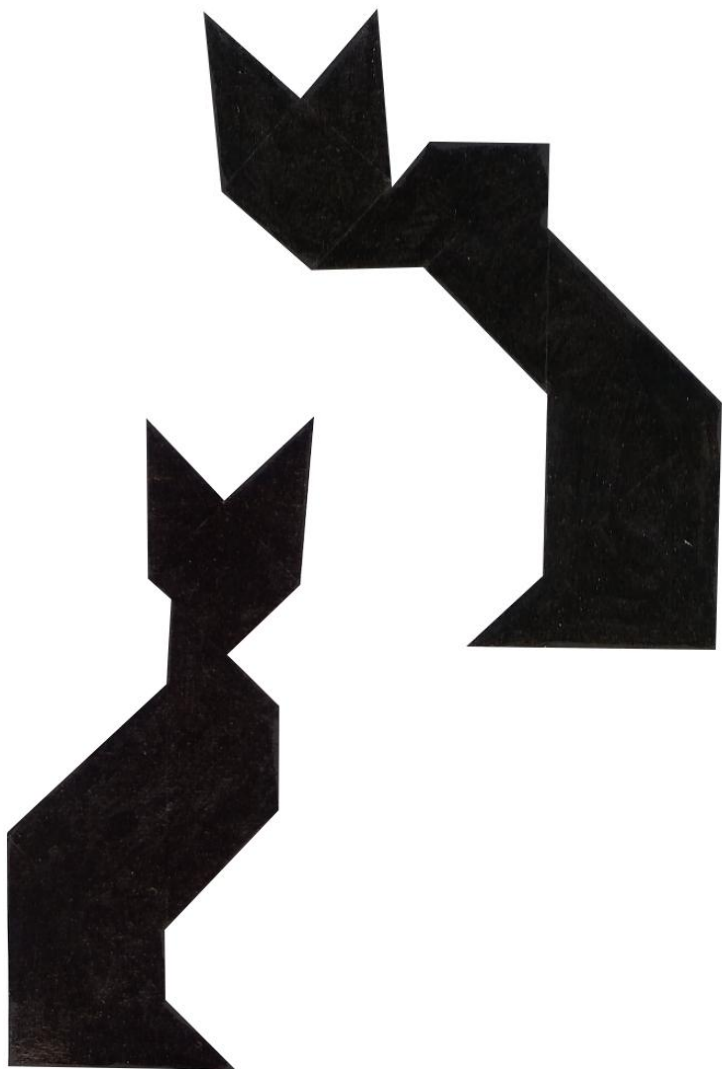


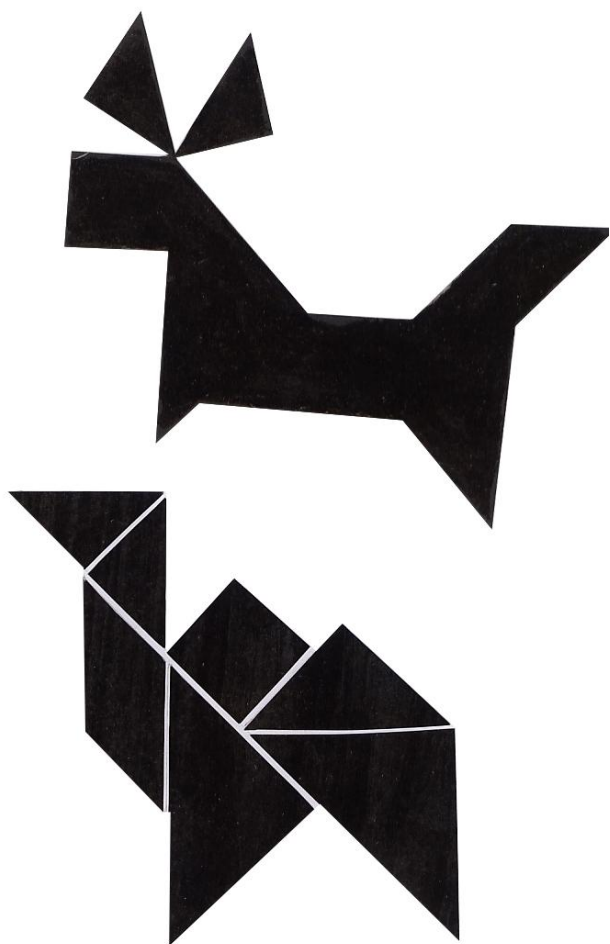


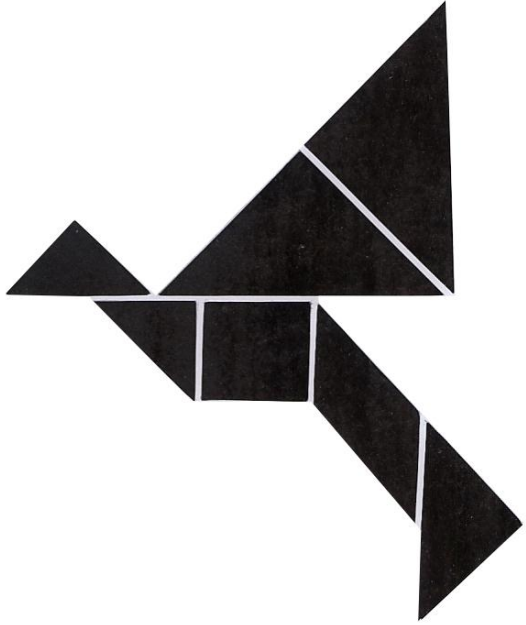












INTERPRETASI SEMANTIK

3. 1 Interpretasi Semantik

a. Pengertian Semantik

Semantik yang semula berasal dari bahasa Yunani, mengandung makna *to signify* atau memaknai. Sebagai istilah teknis, semantik mengandung pengertian “studi tentang makna”. Dengan anggapan bahwa makna menjadi bagian dari linguistik. Seperti halnya bunyi dan tata bahasa, komponen makna dalam hal ini juga menduduki tingkat tertentu. Apabila komponen bunyi umumnya menduduki tingkat pertama, tata bahasa pada tingkat kedua, maka komponen makna menduduki tingkatan paling akhir. Hubungan ketiga komponen itu sesuai dengan kenyataan bahwa, a) bahasa pada awalnya merupakan bunyi-bunyi abstrak yang mengacu pada adanya lambang-lambang tertentu, b) lambang-lambang merupakan seperangkat sistem yang memiliki tataan dan hubungan tertentu, dan c) seperangkat lambang yang memiliki bentuk dan hubungan itu mengasosiasikan adanya makna tertentu (Palmer, 1981 : 5).

b. Sejarah Semantik

Aristoteles, sebagai pemikir Yunani yang hidup pada masa 384-322 SM, adalah pemikir pertama yang menggunakan istilah “makna” lewat batasan pengertian kata yang menurut Aristoteles adalah “satuan terkecil yang mengandung makna”. Dalam hal ini, Aristoteles juga telah mengungkapkan bahwa makna kata itu dapat dibedakan antara makna yang hadir dari kata itu sendirisecara otonom, serta makna yang hadir akibat terjadinya hubungan gramatikal (Ullman, 1977 : 3). Bahkan Plato (429-347 SM) dalam *Cratylus* mengungkapkan bahwa bunyi-bunyi bahasa itu secara implicit mengandung makna-

makna tertentu. Hanya saja memang, pada masa itu batas antara etimologi, studi makna, maupun studi makna kata, belum jelas.

Pada tahun 1825, seorang berkebangsaan Jerman, C. Chr. Reisig, mengemukakan konsep baru tentang *grammar* yang menurut Reisig meliputi tiga unsur utama, yakni 1) *semasiologi*: ilmu tentang tanda, 2) *sintaksis*: studi tentang kalimat, serta 3) *etimologi*: studi tentang asal-usul kata sehubungan perubahan bentuk maupun makna. Pada masa ini, istilah semantik itu sendiri belum digunakan meskipun studi tentangnya sudah dilaksanakan. Sebab itulah, masa tersebut oleh Ullman disebut sebagai masa pertama pertumbuhan yang diistilahkan *underground period* (Aminuddin, 1988 : 16).

Masa kedua pertumbuhan semantik telah ditandai oleh kehadiran karya Michel Breal (1883), seorang berkebangsaan Prancis, lewat artikelnya berjudul “Les Lois Intellectuelles du Langage”. Pada masa itu, meskipun Breal telah jelas menyebutkan semantic sebagai bidang baru dalam keilmuan, dia seperti halnya Reisig, masih menyebut semantik sebagai ilmu yang murni - histories. Dengan kata lain, studi semantic pada masa itu lebih banyak berkaitan dengan unsur-unsur di luar bahasa itu sendiri, misalnya bentuk perubahan makna, latar belakang perubahan makna, hubungan perubahan makna dengan logika, psikologi maupun sejumlah kriteria lainnya. Karya klasik Breal dalam bidang semantic pada akhir abad XIX itu adalah *Essai de semantic period* (*Ibid.* p. 16).

Masa pertumbuhan ketiga pertumbuhan studi tentang makna ditandai dengan pemunculan karya filolog Swedia, yakni Gustaf Stern, berjudul *Meaning and Change of Meaning, with special Reference to the English Language* (1931). Stern, dalam kajian itu, sudah melakukan studi makna secara empiris dengan bertolak dari satu bahasa, yakni bahasa Inggris (Stern, 1984 : 87). Beberapa puluh tahun sebelum kehadiran karya Stern itu, di Jenewa telah diterbitkan kumpulan bahan kuliah seorang pengajar bahasa yang sangat menentukan arah per-

kembangan linguistic berikutnya, yakni buku *Cours de Linguistique Generale* (1916), karya Ferdinand de Saussure.

Terdapat dua konsep baru yang ditampilkan Saussure dan merupakan revolusi dalam bidang teori dan penerapan studi kebahasaan. Kedua konsep itu adalah 1) linguistic pada dasarnya merupakan studi bahasan yang berfokus pada keberadaan bahasa itu pada waktu tertentu sehingga studi yang dilaksanakan haruslah menggunakan *pendekatan sinkronis* atau studi yang bersifat deskriptif. Sedangkan studi tentang sejarah dan perkembangan suatu bahasa adalah kajian kesejarahan yang menggunakan *pendekatan diakronis*, 2) bahasa merupakan suatu *gestalt* atau suatu totalitas yang didukung oleh berbagai elemen, yang elemen yang satu dengan yang lain mengalami saling kebergantungan dalam rangka membangun keseluruhannya. Wawasan kedua ini, pada sisi lain juga menjadi akar paham *linguistic structural*.

c. Semantik dan Disiplin Ilmu Lain

Bahasa pada dasarnya merupakan sesuatu yang khas dimiliki manusia. Ernst Cassirer dalam hal ini menyebut manusia sebagai *animal symbolicum*, yakni makhluk yang menggunakan media berupa simbol kebahasaan dalam memberi arti dan mengisi kehidupannya. Oleh Cassirer, keberadaan manusia sebagai *animal symbol* itu dianggap lebih berarti daripada keberadaan manusia sebagai makhluk berpikir karena tanpa adanya symbol, manusia tidak akan mampu melangsungkan kegiatan berpikirnya. Selain itu, dengan adanya simbol itu juga memungkinkan manusia untuk bukan hanya sekedar berpikir, melainkan juga mengadakan kontak dengan realitas kehidupan diluar diri serta mengabdikan hasil berpikir dan kontak itu kepada dunia.

Dari adanya kenyataan di atas, dapat dimaklumi bila bahasa bagi manusia memiliki fungsi yang cukup kompleks dan beragam. Seperti di ungkapkan Halliday, bahasa, selain memiliki fungsi 1) *instrumental*, alat untuk memenuhi kebutuhan

material, 2) *regulatory*, mengatur dan mengontrol perilaku individu yang satu dengan yang lain dalam suatu hubungan sosial, 3) *interaksional*, menciptakan jalinan hubungan antara individu yang satu dengan yang lain maupun kelompok yang satu dengan lain, 4) *personal*, media indentifikasi dan ekspresi diri, 5) *heuristic*, untuk menjelajahi, mempelajari, memahami dunia sekitar, 6) *imajinatif*, mengekspresikan dunia dalam kesadaran dunia bathin seseorang, 7) *impormatif*, media penyampai pesan dalam kegiatan komonikasi, juga dapat difungsikan untuk menafirkan dan memahami keseluruhan pengalaman bathin seseorang sejalan dengan terdapatnya berbagai fenomena di dunia sekitar, menyertai proses kesadaran batin, mengatur sejumlah fenomena dalam berbagai klas-kategori sesuai dengan jenis objek, ciri proses maupun lakuan, bentuk masyarakat maupun institusi, dan sebagainya (Halliday, 1976 : 21).

Dari terdapatnya sejumlah fungsi di atas, dapat dimaklumi apabila semantic juga memiliki hubungan dengan sejumlah disiplin ilmu lain. Tiga disiplin ilmu lain yang memiliki hubungan erat dengan semantic maupun linguistic pada umumnya adalah 1) filsafat, 2) psikologi, dan 3) antropologi, uraian tentang kesalinghubungan antara ketiga disiplin ilmu tersebut, dapat dikaji dalam paparan berikut ini.

c.1. Semantik dan filsafat

Filsafat, sebagai studi tentang kearifan, pengetahuan, hakikat, realitas maupun prinsip, memiliki hubungan sangat erat dengan semantik. Hal itu terjadi karena dunia fakta yang menjadi objek perenungan adalah dunia simbolik yang terwakili dalam bahasa. Sementara pada sisi lain, aktivitas berfikir itu sendiri tidak berlangsung tanpa adanya bahasa sebagai medianya. Dalam situasi tersebut, bahasa pada dasarnya juga bukan hanya sekedar media proses berpikir maupun menyampai hasil berpikir. W.D. Whitney dalam hal itu mengungkapkan bahwa *language is not only necessary for the*

formulation of thought but is part of the thinking process itself (Bolinger & A. Sears, 1981: 135). Lebih lanjut juga disebutkan bahwa ...*we cannot get outside language to reach thought, nor outside thought to reach language.*

Lebih lanjut, filosof Bertrand Russel mengungkapkan bahwa ketepatan menyusun simbol kebahasaan secara logis merupakan dasar dalam memahami *struktur realitas* secara benar. Sebab itu, kompleksitas simbol harus memiliki kesesuaian dengan kompleksitas realitas itu sendiri sehingga antara keduanya dapat berhubungan secara tepat dan benar (Alston, 1964 : 2).

Bahasa memiliki sifat *vagueness* karena makna yang terkandung di dalam suatu kebahasaan pada dasarnya hanya mewakili realitas yang diacunya. Penjelasan verbal tentang aneka warna bunga mawar, tidak akan setepat dan sejelas dibandingkan dengan bersama-sama mengamati secara langsung aneka warna bunga mawar. *Ambiguty* berkaitan dengan ciri ketaksaan makna dari suatu bentuk kebahasaan. Kata bunga misalnya dapat berkait dengan “bunga mawar”, “bunga melati”, “bunga anggrek”, maupun “gadis”. Begitu juga untuk menentukan makna kata *tinggi*, *bisa*, *mampu*, seseorang harus mengetahui di mana konteks kata itu berada. Meskipun demikian, dalam dunia seni kesamaran dan ketaksaan makna itu justru dimanfaatkan untuk memperkaya gagasan yang disampaikan.

Kesamaran dan ketaksaan makna suatu bahasa sebenarnya juga akibat “kelebihan” bahasa itu sendiri yang memiliki *multifungsi*, yakni sebagai fungsi *simbolik*, fungsi *emotif* dan fungsi *afektif*. Selain itu adanya sinonim, hiponimi, dan ketaksaan makna.

c.2. Semantik dan psikologi

Dalam proses menyusun dan memahami pesan lewat kode kebahasaan, unsur-unsur kejiwaan seperti kesadaran batin,

pikiran, asosiasi, maupun pengalaman, jelas tidak dapat diabaikan.

Seorang filosof yang juga berpengaruh besar dalam bidang psikologi, Jhon Locke, mengungkapkan bahwa pemakaian kata-kata juga dapat diartikan sebagai penanda bentuk gagasan tertentu karena bahasa juga menjadi instrument pikiran yang mengacu pada suasana maupun realitas tertentu (*Ibid. p. 22*). Keberadaan kata-kata yang menjadi penanda bentuk gagasan itu tentunya bukan pada struktur bunyi atau bentuk penulisannya, melainkan pada makna.

Pendekatan *psikologi behaviorisme* dalam kajian makna bertolak dari anggapan bahwa makna merupakan bentuk *responsi* terhadap stimuli yang diperoleh dari pemeranan dalam komunikasi sesuai dengan asosiasi maupun hasil belajar yang dimiliki. (Paivio dan Begg, 1981 : 94). Asosiasi makna dalam hal ini ditentukan oleh bentuk perilaku realitas yang diacu lambang kebahasaan.

Pendekatan *psikologi kognitif* dalam pengkajian makna dapat dibedakan antara, 1) kelompok yang lebih banyak berorientasi pada teori *psikologi kognitif*, serta 2) kelompok yang lebih banyak berorientasi pada linguistik. Kelompok yang lebih banyak berorientasi pada linguistik beranggapan bahwa, a) pemahaman pada suatu bentuk kebahasaan ditentukan oleh pemahaman terhadap representasi semantik, b) pemahaman terhadap representasi simantis, pada sisi lain juga berperan dalam mengembangkan mengolah *proposisi*, c) dalam komunikasi kemampuan mengolah proposisi harus disertai kemampuan memilih kata serta menata struktur sintaksisnya, dan d) kemampuan seseorang dalam memahami ciri dan gambaran makna kata-kata atau *fitur semantic* suatu bentuk kebahasaan, sangat berperan dalam mengembangkan kemampuan memahami pesan.

c.3. Semantik dan Antropologi

Hubungan semantik dengan fenomena sosial dan kultural pada dasarnya memang sudah selayaknya terjadi. Disebut demikian karena aspek sosial dan kultur sangat berperan dalam menentukan bentuk, perkembangan maupun perubahan makna kebahasaan. Sebab itulah Halliday misalnya, mengemukakan bahwa... *the semantic sistem that is of primary concern in a sociolinguistic context* (Halliday, *lot cip.* p. 111). Dalam menentukan fungsi dan komponen semantik bahasa, Halliday mengemukakan ada tiga unsur yang tidak dapat dipisahkan. Ketiga unsur itu meliputi, 1) *ideational*: yakni isi pesan yang ingin disampaikan, 2) *interpersonal*: makna yang hadir bagi pemeran dalam peristiwa tuturan, serta 3) *textual*: bentuk kebahasaan serta konteks tuturan yang merespresentasikan serta menunjang terwujudnya makna tuturan.

c.4. Semantik dan Linguistik

Makna adalah unsur yang menyertai aspek bunyi, jauh sebelum hadir dalam kegiatan komunikasi. Sebagai unsur yang melekat pada bunyi, makna juga senantiasa menyertai sistem relasi dan kombinasi bunyi dalam satuan struktur yang lebih besar seperti yang akhirnya terjadi dalam kegiatan komunikasi. Akan tetapi disadari atau tidak, mulai dari tataran 1) abstraksi, 2) relasi dan kombinasi, serta 3) komunikasi, aspek bunyi dan makna pada dasarnya sudah terlibat dalam kondisi yang cukup kompleks. Disebut demikian karena pada tataran abstraksi saja, bunyi dan makna sudah berhubungan dengan masyarakat pemakai, baik secara kolektif maupun individual. Sementara dalam relasi dan kombinasi maupun dalam komunikasi, bunyi dan makna, selain berkait dengan sistem internal kebahasaan, masyarakat pemakai yang memiliki latar belakang sosial budaya tertentu juga telah mengacu pada adanya sistem pemakaian maupun konteks pemakaian itu sendiri.

d. Interpretasi

Dapat dikatakan bahwa model interpretasi subyek-obyek merupakan fiksi realis (*realist fiction*). Ia tidak diderivasi dari pengalaman pemahaman tapi ia merupakan model yang dibangun secara reflektif dan diproyeksikan ke dalam situasi interpretative. Tidak ada sesuatu sebagai sebuah subyek non-posisional, dan di sana tidak ada juga sesuatu sebagai pemahaman non-posisional. Pemahaman selalu posisional; ia berpijak pada histories yang telah jadi. Tidak ada akses yang istimewa, dan tidak ada akses yang berpijak keluar dari histories dan horizon pemahaman seseorang. Penafsir dengan jelas ingin berbuat begitu, tapi keinginannya tidak akan menjadikan demikian.

Untuk mengusung historisitas dan posisionalitas pemahaman bukan dengan memaksa terhadap sesuatu yang tidak relevan dan unsur subyektif (pemakaian kata “subyektif” dalam konteks ini disandarkan pada konsepsi obyektivitas yang tak dapat dipertahankan); fakta tentang situasi interpretative yang tidak kita hendaki akan berubah. Pengabaianya merupakan usaha untuk melemahkan konsepsi interpretasi seseorang.

Dalam suatu kerangka kerja bagi pemandangan interpretasi, kekuatan dan ketaksaan makna bahasa dan historis dalam keberadaan seseorang dirasakan. Bahasa dilihat sebagai sebuah obyek guna mengkomunikasikan “makna”. Manusia dianggap pembuat simbol, dengan bahasa sistem pemilik simbol. Namun semua ini diakarkan pada kekeliruan metafisis dari perspektif modern sejak Descartes. Sebab itu sekarang kita melihat bahasa sebagai seperangkat tanda buatan-manusia dan histories sebagai peristiwa-peristiwa masa lalu saja dimana kita menjadikannya tanpa mempertanyakan non histories subyektivitas manusia sebagai awalnya dan mereferensikan untuk segala sesuatu. Jadi, meskipun itu “obyektivitas”, puat dari sikap kita yang diambil ialah subyektivitas. Namun seandainya setiap sesuatu dikembalikan pada subyektivitas dan tidak ada rujukan di luar itu, manusia yang merupakan kehendak-untuk-berkuasa

menjadi dorongan utama aktivitas manusia. Kadangkala subyektivitas ini merupakan pijakan utama hiruk-pikuk modern dalam pengetahuan teknologi; ketika subyektivitas manusia adalah pengadilan akhir dari pertimbangan itu, tak ada tempat lagi bagi manusia kecuali mengontrol “obyek” dalam dunianya secara lebih komplet (Palmer, *lot cip. p. 269*).

Konsepsi interpretasi cenderung menyamakan keunggulan konseptual dengan pemahaman. Karya ketika diterima sebagai sebuah obyek (dari pada sebuah karya) menjadi sebuah entitas yang sederhana mengenai di mana pengetahuan disamakan melalui pemisahan ide, pemotongan, dan analisis. Jadi, penafsir tidak melihat tugasnya sebagai pemindahan yang menghalangi terhadap pemahaman, karena itu peristiwa pemahaman dapat menempati dalam kesempurnaan dan karya dapat berbicara dengan kebenaran dan kekuatan.

Jadi interpretasi semantik adalah kata sifat yang berkaitan dengan linguistik, artinya: kaitan dengan makna dari kata, frase, kalimat atau sistem.

e. Fungsi Warna dalam Interpretasi Semantik

Dalam penyusunan interpretasi semantik, warna mempunyai fungsi dan peranannya tiada terbatas. Elemen warna dapat berintegrasi kedalam bentuk seluruh unsur. Maka unsur-unsur ini mempunyai tanda-tanda yang sangat lengkap dalam dimensinya yaitu: *hue, intensity, tone value, length, width, direction and general character*.

Warna mempunyai asosiasi, memiliki sesuatu rangsangan sifat dan emosi terhadap pribadi seseorang, sebagai berikut:

- Merah : cinta, nafsu, kekuatan, berani, premitif, menarik, bahaya, dosa, pengorbanan, vitalitas.

- Merah jingga : semangat, tenaga, kekuatan, pesat, hebat.
- Jingga : hangat, semangat muda, ekstrimen, menarik

- Kuning jingga : kebahagiaan, kehormatan, kegembiraan, optimisme, terbuka.
- Kuning : cerah, bijaksana, terang, bahagia, pengecut, penghianatan.
- Kuning hijau : persahabatan, persahabatan baru, rindu, gelisah, berseri.
- Hijau muda : tumbuh, cemburu, irihati, kaya, segar, istirahat, senang.
- Hijau biru : tenang, santai, diam, lembut, setia, kepercayaan.
- Biru : damai, setia, konservatif, pasif, ikhlas, terhormat, defresi, lembut, menahan diri.
- Biru ungu : spiritual, kesuraman, hebat, kematangan, sederhana, rendah hati, keterasingan.
- Ungu : misteri, kuat, supremasi, melankolis, pendiam, agung, mulia.
- Merah ungu : tekanan, intrik, drama, terpengcil, penggerak, teka-teki.
- Coklat : hangat, tenang, alami, bersahabat, sentosa, rendah hati.
- Hitam : kuat, duka cita, kematian, resmi, keahlian, tidak menentu.
- Abu-abu : tenang.
- Putih : harapan, senang, murni, lugu, bersih, spiritual, pemaaf, cinta, terang.

e.1. Arti pelambang dalam warna.

Setiap warna memiliki arti pelambang dan makna bersifat mistik. Pada seni masa lampau penggunaan warna yang bersifat simbolis itu merupakan peristiwa yang dianggap penting. Biasanya masing-masing warna memiliki makna yang luas dan sering kali untuk segala barang yang melambangkan karya mempunyai hubungan arti bencana atau kejahatan.

Berikut ini adalah gambaran beberapa warna yang memiliki nilai perlambang secara umum:

- Merah: dari semua warna, merah adalah warna terkuat yang paling menarik perhatian, memiliki sifat agresif, lambang primitive. Warna ini diasosiasikan sebagai darah, merah, berani, seks, bahaya, kekuatan, kejahatan, cinta, dan kebahagiaan.
- Merah keunguan: memiliki karakteristik mulia, agung, kaya, bangga (sombong) dan mengesankan.
- Ungu: karakteristik warna ini adalah sejuk, negatif, mundur, tenggelam, khidmat, kontemplatif, suci.
- Biru: warna ini memiliki karakteristik sejuk, pasif, dan damai. Biru merupakan warna perspektif, dingin, membuat jarak. Biru melambangkan kesucian harapan dan kedamaian.
- Hijau: warna ini memiliki karakter yang hampir sama dengan biru. Warna Hijau relative netral, pengaruh emosi mendekati pasif; lebih bersifat istirahat. Hijau melambangkan perenungan, kepercayaan (agama) dan keabadian.
- Kuning: warna Kuning adalah kumpulan dua fenomena penting dalam kehidupan manusia yaitu, a) kehidupan yang diberikan oleh matahari dan emas sebagai kekayaan bumi. Kuning adalah warna cerah. Karena itu sering dilambangkan sebagai kesenangan atau kelincahan. Bila merah dan biru melambangkan jantung dan roh, maka kuning melambangkan intelektual. b) kuning adalah warna yang paling terang setelah putih tetapi tidak semurni putih. Kuning memaknakan kemuliaan cinta serta pengertian mendalam dalam hubungan antara manusia.
- Putih: warna putih memiliki karakter positif, merangsang, cemerlang, ringan dan sederhana. Putih melambangkan kesucian, polos, jujur, dan murni.
- Abu-abu: bermacam-macam warna abu-abu dengan berbagai tingkatan melambangkan keterangan sopan dan sederhana. Oleh karena itu, warna ini melambang-

kan orang telah berumur dengan kapasitasnya sabar dan rendah hati. Abu-abu juga melambangkan intelegensia, tetapi juga mempunyai lambang keraguan, tidak dapat membedakan mana penting dan tidak penting. Karena sifatnya yang netral, abu-abu sering dilambangkan sebagai penengah.

- Hitam: warna hitam melambangkan kegelapan dan ketidakhadiran cahaya. Hitam manandakan kekuatan yang gelap, lambang misteri; warna malam. Umumnya hitam diasosiasikan dengan sifat negatif. Ungkapan seperti kambing hitam, ilmu hitam (black magic), daftar hitam, pasar gelap (black market), daerah hitam (black list) adalah tempat-tempat yang menunjukkan sifat-sifat negatif itu. Warna hitam dapat menunjukkan sifat-sifat yang positif yaitu tegas kukuh, formal, struktur yang kuat (Wong, 1985 : 57).

Dari uraian diatas, bahwa warna memiliki arti pelambang yang tidak dapat dikesampingkan dalam hubungan dengan interpretasi semantik.

f. Interpretasi Semantik dalam Konteks Seni Lukis

Interpretasi semantik dikatakan mampu memberikan kerangka pengalaman yang lebih komprehensif, sebagai ilmu yang berkaitan dengan linguistik, artinya: kaitan dengan makna dari kata, frase, kalimat atau sistem, dapat diterapkan di bidang seni lukis dengan memasuki relung-relung relasi yang tersembunyi dari suatu fenomena.

Dengan interpretasi semantik dapat membaca dan menelaah fenomena kebudayaan secara lebih sistimatis sehingga menemukan diri sendiri berhubungan dengan istilah-istilah seperti penanda, petanda, ikon, kode, indeks dan berbagai macam dari kebahasaan. Interpretasi simantik sebagai alat untuk menginterpretasi suatu karya seni lukis. Secara operasional semantik dapat membantu untuk melihat hubungan

antara substansi karya seni lukis dan bahasa ungkap / ekspresinya. Misalnya, kita bisa menilai bagaimana hubungan antara konsep dan ungkapannya.

g. Pentingnya Interpretasi Semantik

Untuk mengasah kemampuan mencipta karya yang ide-idenya terjalin secara koheren, menyatu, dan dinyatakan dengan ungkapan yang sesuai dengan konsepnya.

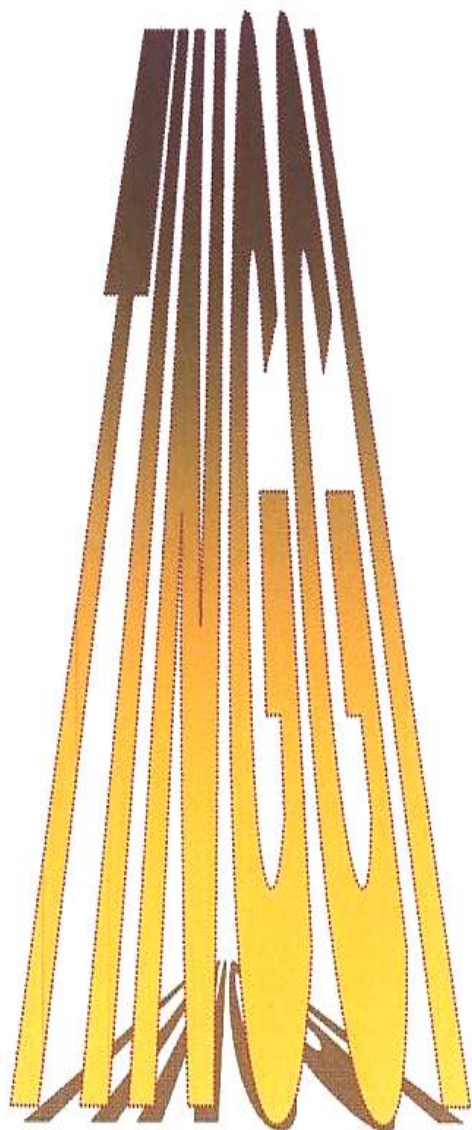
Untuk memberi judul-judul pada karya seni lukis dan membantu audien / pengamat untuk masuk kedalam apa yang menjadi harapan penulis sebagai pelukis sehingga tidak ada gap / gap antara ide dan wujudnya (ideoplastis dan fisikalitas). Dalam memberi judul pada karya seni lukis penulis memberi keluasan dalam memberi fokus terhadap apa yang diinginkan dan sedapat mungkin harus mendekati ide dengan ekspresi dengan cara yang paling masuk akal.

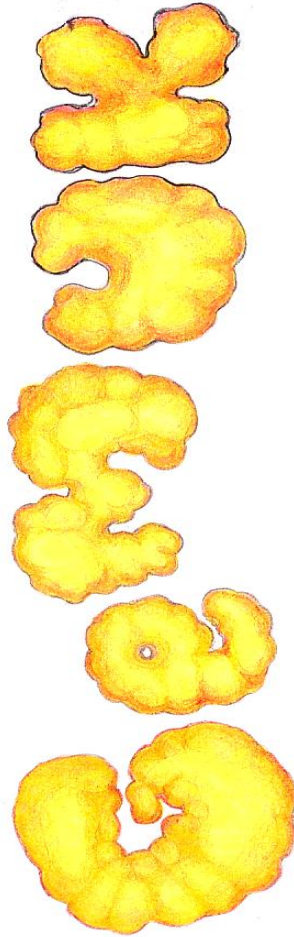
Digunakan sebagai indikator dari ciri / identitas individu seniman lukis sehingga membangkitkan suatu kesan kepada audien sehingga akan tetap diingat.

KOOL
KOOOL







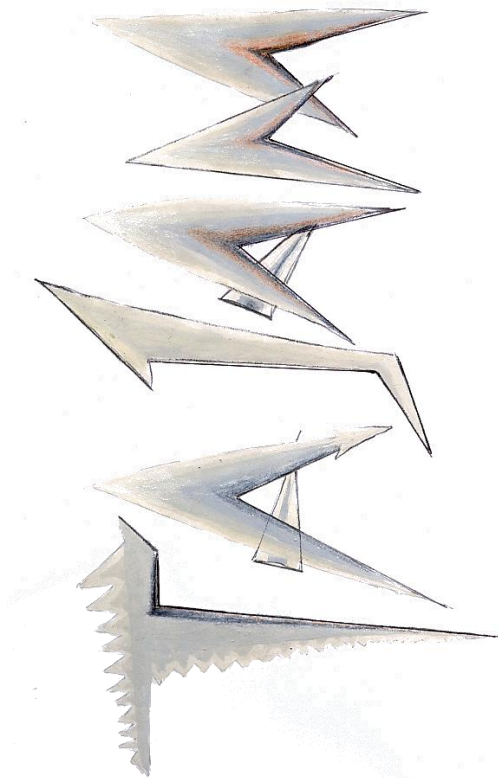


SPINNING

1011









SEGAR



SIMPULAN

4. 1 Simpulan

Melalui *brainstorming* akan dapat membangkitkan ide-ide yang menerobos, dengan menuangkan apa-apa yang terlintas dalam pikiran, perasaan, imajinasi, ide-ide yang punya potensi untuk ‘mengkawinkan’ hal-hal tadinya nampak tidak berkaitan sama sekali, dan dengan *brainstorming* pula suatu permasalahan dapat terlihat seperti ruang yang mengandung banyak kantong virtual berisi alternatif-alternatif pemecahan masalah dalam dunia kreativitas.

Tangram di perkenalkan agar ada pemahaman bahwa dari suatu yang sederhana bisa dijadikan suatu yang kompleks; bisa disusun macam-macam bentuk; berlatih memadukan kepekaan asosiatif dan sekaligus merawat kemampuan motorik.

Simantik Interpretasi berguna untuk mengasah kemampuan mencipta karya yang ide-idenya terjalin secara koheren, menyatu, dan dinyatakan dengan ungkapan yang sesuai dengan konsepnya sehingga tidak ada *gep / gap* antara ide dan wujudnya (ideoplastis dan fisikalitas).

Menjadi seorang yang berpikir kreatif harus melalui tiga syarat, 1) kreativitas melibatkan respon atau gagasan baru; 2) memecahkan realitas secara realistis; 3) kreativitas merupakan usaha untuk mempertahankan *insight* yang orisinal menilai dan mengembangkan sebaik mungkin. Faktor penting yang menjadi pendorong untuk berpikir kreatif adalah: kemampuan kognitif dengan cara mengoptimalkan potensi otak, sikap terbuka dan siap menerima stimulasi internal dan eksternal serta didukung sifat bebas, otonom, percaya pada diri sendiri.

Dengan demikian akan memberi wahana bagi intuisi untuk berkelana ke dalam ruang terdalam dari imajinasi yang membangkitkan getaran estetik serta merangsang emosi untuk diekspresikan ke dalam karya seni.

4. 2 Saran-saran

Pelukis harus keluar dari kepongong, keluar dari labirin harus bersikap egaliter, selain stamina kerja militan, dan ketekunan diperlukan juga pemahaman, studi banding, sharing, refleksi, otokritik, bukan menjadi antena radio transistor satu band, tetapi hendaknya menjadi parabola.

DAFTAR RUJUKAN

- Aminuddin. 1988. *Semantik: Pengantar Studi Tentang Makna*. Bandung: PT. Sinar Baru.
- Arsjad, Maider G. dan Mukti US. 1991. *Pembinaan kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlanga.
- Alston, P. William. 1964. *Philosophy of Language*. London: Prentice-Hall Inc.
- Berger, Arthur Asa. 2005. *Tanda-tanda dalam Kebudayaan Kontemporer: Suatu Pengantar Semiotika*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Bolinger, Dwight L., & A. Sears Donald. 1981. *Aspects of Language*. New York: Harcourt Brace Jovanovich, Inc.
- Halliday, M.A.K. 1978. *Language of Social Semiotic: The Social Interpretation of Language and Meaning*. London: Edward Arnold.
- Kelley, Tom. 2001. *The Art of Innovation*, terjemahkan oleh Paulus Herlambang. Jakarta: Gramedia.
- Mapes, James J. 2003. *Quantum Leap Thinking*, terjemahan Basuki Heri Winarno. Surabaya: Ikon Teralitera.
- Palmer, F.R. 1981. *Semantics*. London: Cambridge University Press.
- Paivio Allan dan Begg Ian. 1981. *Philosophy of Language*. New Jersey: Prentice-Hall Inc.
- Palmer, Richadd E. 2003. *Hermeneutika: Teori Baru Mengenal Interpretasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Stern, H. H. 1984. *Fundamental Concepts of Language Teaching*. London: Oxford University Press.
- Ullman, Stephen. 1977. *Semantics: An Introduction to the Science of Meaning*. Oxford: Basil Black-well.
- Wong, Wucius. 1986. *Beberapa Asas Merancang Dwi Mantra*. Terjemahan Adjat Sakri. Bandung: Penerbit ITB Press.

RIWAYAT PENULIS



I Wayan Setem lahir di Banjar Lusuh Kangin, Peringsari, Selat, Karangasem, Bali, 20 September 1972. Riwayat pendidikan yang pernah dilalui yakni, Sekolah Dasar Negeri 6 Selat di Lusuh lulus tahun 1987. SMP Negeri 2 Selat di Selat, 1989. SMSR Negeri Denpasar di Batubulan, Gianyar, 1992, STSI Denpasar di Jurusan Seni rupa, 1997. S2 Penciptaan Seni Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta mulai tahun akademik 2009.

Diangkat sebagai staff pengajar di STSI Denpasar kini (Fakultas Seni Rupa dan Desain pada Jurusan Seni Rupa Murni Institut Seni Indonesia Denpasar) tahun 1999. Sebagai Sekretaris Penyunting Jurnal Seni Budaya “MUDRA”, dan Sekretaris Penyunting Jurnal Ilmiah Seni Rupa “RUPA”, Editor Buletin Seni Budaya MUSEA (diterbitkan oleh Himpunan Museum-Museum se-Bali). Anggota Kelompok Perupa Galang Kangin yang sering berpameran di Bali, Surabaya, Jakarta, Malang, Yogyakarta dll.