

## POLA WORKSHOP MENGGAMBAR PADA NOVEL, REPETISI GARIS DAN WARNA, KEKUATAN KELENTURAN BAMBU

I Wayan Sujana<sup>1</sup>

<sup>1</sup>. Prodi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar, Indonesia

*Email: wayansujana@isi-dps.ic.id*

---

Tujuan penulisan 'Pola-Pola Workshop Seni Wayan Sujana Suklu' adalah dalam upaya mendekatkan artistik seni yang sudah di rancang penulis ke tengah-tengah masyarakat. Kecendrungan masyarakat masa kini menginginkan aktivitas seni sebagai upaya memenuhi kebutuhan aktualisasi diri, serta merasakan proses seni. Bentuk-bentuk workshop seni yang khas aspek medium dan terapannya penting secara praksis maupun teoritis. Mengapa perlu penulisan workshop seni, bagaimana bentuk dan tahapan-tahapan proses workshop seni tersebut, selanjutnya pengalaman yang diperoleh dari proses workshop seni tersebut, ke tiga hal ini menjadi topik dalam penulisan. Teori dan konsep yang mendukung diantaranya Relational Aesthetics Nicolas Bourriaud serta asas-asas formal seni De Witt H. Parker. Pada penulisan ini dikemukakan tiga pola workshop seni yaitu: Repetisi Garis dan Warna, Drawing on Novel, Bamboo Flaxi and Strong.

**Kata Kunci:** *pola, workshop seni, dan partisipatori.*

### ***Workshop Pattern of Drawing on Novel, Repetation of Lines and Color, Strength of Bamboo's Flexibility***

The purpose of writing 'The Patterns of Wayan Sujana Suklu's Art Workshop' is in an effort to bring the artistic arts that have been designed by the author into the midst of society. The tendency of today's society to want art activities as an effort to meet the needs of self-actualization, and to feel the art process. The forms of art workshops that are typical of the medium and applied aspects are important both practically and theoretically. Why is it necessary to write an art workshop, what are the forms and stages of the art workshop process, then the experience gained from the art workshop process, these three things become topics in writing. Supporting theories and concepts include Nicolas Bourriaud's Relational Aesthetics and the formal principles of art by De Witt H. Parker. In this paper, three patterns of art workshops are presented, namely: Line and Color Repetition, Drawing on Novel, Bamboo Flaxi and Strong.

**Keywords:** *pattern, art workshop, and participatory.*

---

Proses review : 1 -30 April 2021,dinyatakan lolos : 3 Mei 2021

## PENDAHULUAN

Era modern menuju globalisasi masyarakat dunia, berdampak pada ketergantungan aspek kehidupan politik, ekonomi, dan kultural. Terbuka kesempatan aliran kultur pinggiran ke inti salah satunya pengenalan pola *workshop* seni, selanjutnya *workshop* seni dijadikan konsumsi masyarakat global dengan beragam jenis pola atau model. Memerlukan modulasi yang tepat sehingga dapat diakses oleh kebanyakan lapisan masyarakat. Selanjutnya diharapkan dapat memberi manfaat lebih dari aspek fungsi, pendidikan, dan makna.

Masyarakat modern adalah konsekuensi dari proses perkembangan peradaban yang sangat panjang, kaidah-kaidah dan nilai-nilai hidup terus berubah sejalan dengan tingkat perkembangan masyarakat tersebut.

Masyarakat yang terdiri dari berbagai kalangan, *mindset* serta latar pendidikan yang berbeda-beda, kebutuhan hidup dan keinginan-keinginan yang terus berkembang. Allport mengatakan manusia itu adalah organisme yang pada waktu lahirnya adalah makhluk biologis, lalu berubah-berkembang menjadi individu yang egonya selalu berkembang, struktur sifatnya meluas dan merupakan inti daripada tujuan-tujuan dan aspirasi-aspirasi masa depan (Suryabrata, 1987 : 208).

Keinginan-keinginan dan manusia terus berkembang dan mendesak untuk segera dipenuhi misalnya menonton film, berkebun, membaca novel, berbelanja dan berkegiatan seni. Mengalami proses seni menjadi kebutuhan hakiki manusia, dari anak-anak sampai dewasa, karena itu dipandang perlu pranata-pranata ataupun institusi formal maupun non formal menciptakan pola-pola atau model pendekatan seni yang dibutuhkan.

Masyarakat membutuhkan pola *workshop* seni yang diciptakan seniman sebagai aktivitas kultural. Seniman sebagai garda depan penciptaan seni, diharapkan meramu metoda-metoda tertentu berupa pola-pola yang unik, mudah dilakukan, serta dapat menjawab kebutuhan masyarakat. Pola-pola atau model tersebut nantinya menjadi sarana bagi masyarakat dapat mengalami metoda seniman tersebut. *Workshop* tersebut selain memberi pengalaman sekaligus menjawab kebutuhan-kebutuhan lainnya sesuai kepentingan masyarakat.

Hal tersebut menguatkan penulis untuk menyusun modulasi *workshop* seni. Pengalaman berkesenian selama tiga puluh tahun telah menghasilkan beberapa pola pikir artistik dapat direduksi sebagai modul. Baik artistik dasar berupa tahapan membuat gambar, artistik pengolahan warna, maupun artistik olah tiga dimensi.

Ketiga hal tersebut akan dijadikan dasar olah seni mewujudkan modulasi *workshop* seni. Dibutuhkan metode tertentu untuk menciptakan pola *workshop* seni, sehingga modulasi tersebut dapat digunakan masyarakat sebagai proses partisipatori.

Bentuk pendekatan *workshop*, seperti melukis, menggambar, atau memahat sudah biasa dilakukan. Bermain warna, merangkai objek-objek, memotong dan membentuk, baik itu untuk kesenangan ataupun mendapatkan ketrampilan tertentu. *Workshop* umumnya dikaitkan dengan aspek spontanitas, aspek reflektif, rekreatif, refreshing, terutama terkait dengan aspek kontemplatif, atau penyaluran. Sedangkan seniman kreatif, aspek berkarya, umumnya dikaitkan dengan aspek-aspek artistik, intelek, konseptual, dan lain-lain. Persoalan-persoalan ini menjadi pertimbangan penulis dalam menciptakan modulasi *workshop* seni. Sehingga pola yang dibuat lebih unik, khas dapat menjawab latar belakang yang diutarakan di atas.

Aktivitas tersebut adalah sebuah peristiwa yang mempertemukan seniman (penulis) dan masyarakat dalam *sharing* proses seni, berupa *workshop* seni. Seniman (penulis) sebagai konseptor (pembuat modulasi) dan masyarakat sebagai partisipan bertemu melakukan interaksi sosial, mencair atau belebur dalam satu aktivitas seni. Hasil proses seni tersebut nantinya dapat diukur dari problema seni dan proses penciptaan seni dengan pendekatan: 1. *Metode Partisipatori Rural Appricel* (PRA) oleh Chambers, 1992 dan metoda matematis yang dikemukakan oleh C. Alexandre dengan teknik dekomposisi hierarkis untuk mencari struktur masalah; 2. *Metode User Peticipation* (pendekatan seni dengan mengajak pemakai (*user*) terlibat dalam keputusan seni.

Aktivitas *workshop* seni menambah wawasan, apresiasi, serta menjadi aktivitas pelepasan yang bersifat psikologis. Beberapa riset para psikolog menyatakan seni sama halnya dengan ilmu pengetahuan lainnya, yang membedakan hanyalah objek yang menjadi kajiannya. Menurut Croce

(dalam Hospers 1982:195-198), intuisi yang lahir dari perasaan seseorang merupakan faktor pengendali bentuk artistik, jika intuisi ini menjadi kerja rutinitas, maka langkah-langkah secara akumulatif dapat menjadi metode yang sangat jelas. Seni merupakan ilmu pengetahuan yang dapat digunakan untuk kehidupan yang lebih baik bagi masyarakat. Mengapa proses seni karena didalam proses seni entitas manusia bekerja serempak antara tubuh, jiwa, hati, pikiran, dan psikis. Jauh sebelumnya pada periode Yunani antic Aristoteles telah melontarkan teori *katharsis* yaitu momen tertentu sebagai “pemurnian emosi”. Kata *katharsis* menjadi kata kunci dalam estetika Aristotelian setelah dikomentari oleh para penafsir sesudahnya, rentang pengertian dalam sejarah penafsiran atas konsep *katharsis* mencakup kelima pokok berikut (dalam Suryajaya, sejarah estetika): pembersihan emosi, pelepasan emosi, pemurnian moral-spiritual, pendidikan emosi, penjernihan intelektual. Marcuse salah satu tokoh pemikir Marxis dari Mazhab Frankfurt yang menggemakan visi awal dari apa yang dikenal sebagai “estetika relasional” yakni praktik artistic yang meleburkan batas-batas antara seniman dan masyarakat (Marcuse dalam Suryajaya, 2016; 636-637).

Permasalahan yang timbul dari hal tersebut diatas adalah terkait dengan bentuk artistik seni *workshop* seni, kemudian bagaimana tahapan-tahapan proses *workshop* seni tersebut, selanjutnya lantas hal apa saja yang diperoleh dari proses metoda pendekatan seni tersebut? Dalam hal ini kita berhak meramalkan tingkatan keyakinan terjadinya sesuatu yang kita harapkan di masa yang akan datang seperti teori probabilitas yang diajukan oleh Mander (dalam Mundiri, 1994: 183). Hal ini juga menjadi pertanyaan terkait dengan teori psikologi yang mana berusaha mencari hubungan antara proses karya seni dan penciptanya.

Menimbang Latar Belakang dan persoalan-persoalan yang diuraikan diatas, maka penulis merumuskan masalah didasarkan pada aplikasi pendekatan estetika melalui bentuk interaksi sosial yang dirangkum dalam pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut; 1) Mengapa sangat penting menuliskan pola *workshop* seni?

Bagaimana bentuk dan tahapan-tahapan proses *workshop* seni tersebut? 2) Bagaimana pengalaman yang diperoleh dari proses *workshop* seni tersebut?

Penulisan pola *workshop* seni ini bertujuan menguatkan konsep proses seni dan melihat sejauh mana pendekatan partisipatori seni rupa yang diciptakan penulis mampu menjawab pertanyaan yang diuraikan dalam rumusan masalah. Bentuk pengalaman yang didapat dari *workshop* seni tersebut tentunya bermanfaat bagi semua lapisan masyarakat yang memiliki kebutuhan dan keinginan-keinginan yang terus berkembang terutama aktualisasi diri pada ranah seni. Masyarakat mendapatkan kesempatan menjadi partisipatif bahkan eksploratif tidak hanya mendapatkan pemahaman difinitif. Kemudian sangat berguna bagi perkembangan kultur seni melalui praktek seni partisipatori hari-hari ini yang terus mengalami perluasan gagasan-gagasan baru, dan menjangkau psikologi manusia secara mendalam.

Penulisan ini juga bertujuan pada pencapaian suatu pemahaman baru bagaimana konsep keterhubungan dalam proses seni yang diciptakan penulis. Bahwa telah diuraikan dalam kerangka teori *Relational Aesthetics* Nicolas Bourriaud pada konteks sosial seni sejamannya, penulis sendiri mencoba mengembangkan lebih jauh dengan mengkonstruksi sebuah peristiwa. Pendekatan seni sosiologis ini akan menghasilkan kemungkinan pengalaman estetika yang khas dalam proses seni, sebuah eksplorasi medium dengan bahasa artistik paling komunikatif.

## TINJAUAN PUSTAKA

Sejauh mana seni rupa memiliki peran penting dalam masyarakat modern saat ini merupakan tujuan pola *workshop* seni dan penulisannya. Masyarakat menjadi partisipan dalam proses *workshop* secara interaktif, melalui aktivitas tersebut terpenuhi kebutuhan dan keinginan-keinginan secara psikologis, selanjutnya mendapatkan pemahaman serta pengalaman mengenai praktik seni rupa. Secara garis besar akan ditemukan sebuah tesis baru mengenai kecenderungan seni rupa saat ini, yaitu penciptaan pola *workshop* seni asseniman kepada masyarakat. Pola penciptaan seni rupa yang diciptakan seniman sudah sepatutnya hadir menyatu dengan perubahan sosial masyarakat Indonesia.

### Konsep Karya

Karya seni rupa merupakan simbol dari peradaban sejaman masyarakatnya. Karya seni itu hadir melalui bahasa dan visi peradaban manusia yang

mewakili situasi sosial saat itu. Seniman menciptakan entitas yang tidak sekedar indah dan bermakna. Pluralitas budaya dan estetika paradoks yang dimiliki oleh seni rupa kontemporer Indonesia, mendorong peneliti untuk mengaplikasikan sebuah pola *workshop* seni rupa kontemporer melalui interaksi sosial, dengan konsepsi partisipasi publik atau masyarakat dalam proses kreatif seni sebagai pelepasan emosi, pemurnian moral-spiritual, pendidikan emosi, dan penjernihan intelektual.

Psikolog humanis ternama, yaitu Abraham Maslow mengemukakan persoalan interaksi. Interaksi objek karya seni dengan apresiator menurut Abraham Maslow berguna untuk mencapai nilai filosofis dari pengalaman –*aesthetic empiricism*. Maslow juga menyatakan bahwa pengetahuan pengalaman tidak tergantikan untuk tujuan komunikasi termasuk juga kesenian (Maslow, 2004; 65). Sebelum pemikir-pemikir humanis ini melontarkan teorinya, jauh sebelumnya Aristoteles telah merumuskan pemikirannya mengenai katharsis. Aristoteles mengatakan sebuah karya seni bernilai sejauh dia berhasil menyentuh aspek-aspek penting dalam kehidupan etis manusia (Suryajaya, 2016: 62). Konsepsi ini menjadi acuan dan digunakan peneliti menciptakan metode seni. Pengalaman estetis bersama memungkinkan terjadinya proses sublimasi peneliti terhadap artistik karya seni rupa.

Karya seni adalah sarana kehidupan estetis, maka dengan karya seni kemampuan dan pengalaman estetis menjadi bertambah kental dan menjadi milik bersama sebagian nafas dan jiwa masyarakat. Demikian juga setiap karya seni menjadi pangkal eksperimen baru yang menyebabkan ungkapan seni dari kehidupan ke taraf semakin tinggi. Jelas bahwa suatu konsep yang lengkap tentang kesenian yang harus meliputi keawetan dan komunikasi ungkapan (De Witt H. Parker 1946: 17). Secara tersirat kesatuan atau harmoni merupakan prinsip dasar dan cerminan bentuk estetis, terutama yang terkandung dalam karya seni. Kajian tentang bentuk estetis dalam karya seni Parker membagi dalam enam asas sebagai berikut: a. *The Principle of Organic Unity* (asa kesatuan/utuh), b. *The Principle of Theme* (asa tema), c. *The Principle of Thematic Variation* (asa variasi menurut tema), d. *The Principle of Balance* (asa keseimbangan), e. *The Principle of Evolution* (asa perkembangan), f. *The Principle of Hierachy* (asa tata jenjang). Asas-asas ini akan sangat membantu secara formal dalam mengkonstruksi pola *workshop* seni penulis.

Penulis menyadari seni rupa modern Indonesia tidak seluruhnya dari seni rupa Eropa atau dari Barat, karena tradisi seni lukis Kamasan Bali sudah memiliki artefak jauh lebih tua. Apa yang terjadi kemudian adalah upaya demistifikasi seni rupa tradisi Indonesia yang dianggap sebagai keterhubungan mitologi religi-religi asli masyarakat Indonesia pada pembacaan artefaknya. Perdebatan besar di tahun 1930-an para penulis, penyair, sarjana, pendidik, serta parapolitisi (polemic kebudayaan) menyisakan kenangan yang kenes setelah 85 tahun berlalu. Kita berhutang pada Claire Holt menghentikan laju waktu dengan menuliskan peristiwa itu (Holt, 1967: 315-390). Dan hari ini kita menyadari tradisi pencatatan sejarah kebudayaan Indonesia yang berbeda dengan tradisi tulisan di Eropa atau Barat. Peneliti menyadari *workshop* seni sebuah pendekatan interaksi sosial, praktik seni rupa yang melibatkan publik. Pola-pola keterhubungan antara peristiwa ritual budaya masyarakat sebagai peristiwa sosial dan seni rupa kontemporer memiliki aksis yang sama, yaitu pemuliaan manusia kreatif.

Sudah sejak lama penulis menggagas sekaligus mempraktikkan pola *workshop* seni. Setiap temuan pola pikir artistic baru di rancang untuk direduksi menjadi metoda proses seni, yang dapat dimanfaatkan masyarakat sebagai bagian dari praksis seni rupa. Tentunya media baru seni rupa menjadi tantangan tersendiri dalam mewujudkan gagasan *workshop* seni tersebut. Penulis melakukan berbagai upaya melalui proses menggagas, meneliti, dan mengaplikasikan pendekatan seni sosiologis, berbasis *workshop* seni.

### Teori Seni

Teori-teori estetika atau teori seni dalam sebuah praktik produksi seni rupa saat ini bagi penulis bukan soal yang *urgent*, karena yang menjadi motor ketika proses kreatif dilakukan adalah subjektifitas dan intuisi seniman. Tetapi dalam menciptakan modulasi *workshop* seni ini penulis mencoba melihat kemungkinan apa yang dapat dimunculkan dari pendekatan interaksi sosial (partisipatori) dalam seni rupa kontemporer. Beberapa teori atau diskursus yang menguatkan konsep artistik kekaryaannya penulis, antara lain: interaksi sosial, partisipatori, significant form, dan estetika paradox.

Peristiwa kontak kultural secara global melahirkan teori *Ecumene culture* yang diajukan oleh Ulf Hannerz, mendefinisikan *ecumene* sebagai kawan

interaksi, interpretasi, dan pertukaran kultural yang berlangsung terus menerus. Perkembangan bertahap *ecumene* yang dicapai di zaman kita ini benar-benar berdimensi global. Kodisi dan situasi ini memberi peluang pada aliran kultur dari pinggiran menuju ke inti walau sangat kecil kemungkinannya. Fakta kultur pinggiran bisa menuju ke pusat-pusat global seperti; music reggae, music Afrika, novel-novel Amerika Latin, seni lukis Bali, dan lain-lain. Fakta-fakta terkini dengan teknologi 4.0 menjadikan pertukaran kultur semakin cepat.

Persoalan hubungan seni dan ranah sosial sudah dikupas pada awal abad ke-20 –modern art- dalam teori-teori Karl Marx (*marxist*) yang menjejalkan relasi politik karya seni dengan masyarakatnya. Apakah tujuan karya seni rupa (*drawing*, lukisan, patung, *performance art*, dll.) untuk penyadaran sosial atau pencerahan sosial? Ataupun hanya kesenian untuk kesenian yang tidak ada sangkut-pautnya dengan perkara sosial politik serta perjuangan seniman dan masyarakatnya. Tetapi penulis tidak lantas menggunakan Marxisme sebagai teori seni dalam mengupas konsep modulasi karya. Dalam membuat konsep *workshop* seni ini menggunakan konsep artistik penulis yang dirujuk sebagai landasan teori untuk tahapan demi tahapan variabel.

Esensi kebebasan yang diberikan oleh diskursus seni rupa kontemporer sekarang penulis fikirkan sebagai sebuah kesempatan untuk berekspresi dan tantangan untuk mengolah metodologi, bahwa kunci dari seni rupa saat ini bukan saja simulasi petanda di ruang abstrak, akan tetapi bagaimana semua material karya itu sebagai sebuah permainan tanda dan makna –*form follow fun*. Di mana bentuk-bentuk simbolik dari bahasa representasi memiliki kemudi masing-masing untuk menentukan arahnya sendiri di dalam sebuah bejana (konsep) yang penulis buat sendiri. Temuan-temuan artistik selama tiga puluh tahun lebih dari cukup sebagai materi membuat diskursus praktis.

Penulis membayangkan *workshop* seni sebagai pola-pola relasi subjektif dan relasi objektif yang terhubung pada wilayah kesadaran dan ketidaksadaran. Whitelaw dalam “*Metacreation: Art and Artificial Life*” menulis, bahwa ketika sebuah ilmu hidup dan praktik seni rupa dapat diidentifikasi sebagai praktik yang terpisah melalui struktur institusionalnya, keduanya saling terbuka: individu-individu dan ide-idenya mengalir di antara keduanya dengan relatif mudah. Persoalan batas

kesadaran ini hanya dapat dipahami sebagai sebuah entitas interaktif di ruang pemaknaan yang terbuka sekaligus bebas interpretasi. Ini bukan ranah hermeneutika yang sangat labil pada status keilmuannya, Nell Tenhaaf (seniman dan ahli teori) dalam “*Theorizing – Life, Art, and Culture*”-nya Whitelaw menyatakan, bahwa:

“...in their preoccupation with philosophical and theoretical questions regarding the nature of life, ...are focussed on the creation of means for life’s representation. Each is of necessity concerned with how the mode of development of representational apparatuses or technologies affects the very kinds of representations that can be made. Interpretation of the representations is dependent on the material, lived context of the interpreter” (Tenhaaf dalam Whitelaw, 2004; 182-84).

Penulis memposisikan variabel-variabel yang menjadi entitas karya sebagai entitas karya seni rupa yang tidak terkungkung oleh dunia personal, maka disusunlah bagaimana suatu karya seni yang melibatkan masyarakat itu dapat diwujudkan, sehingga membuka berbagai kemungkinan bentuk estetis dan kognitif yang lain. Konsep partisipatori atau keterlibatan menurut penulis hanya dapat bersifat terbuka untuk dianalisis melalui analisa emosi partisipan. Pandangan umum mengenai seni rupa atau peristiwa seni menurut Clive Bell dalam *Art in Theory* yang berjudul “The Aesthetic Hypothesis” dikatakan bahwa:

“The Starting-point for all systems of aesthetic must be the personal experience of a peculiar emotion. The objects that provoke this emotion we call works of art. All sensitive people agree that there is a peculiar emotion provoked by works of art. I do mean, of course, that all works provoke the same emotion. On the contrary, every work produces a different emotion. But all these emotion are recognizably the same in kind; so far, at any rate, the best opinion is on my side. That there is a particular kind of emotion provoked by works of visual art, and that this emotion is provoked by every kind of visual art, by picture, sculptures, buildings, pots, carvings, textiles...is not disputed, I think, by anyone capable of feeling it. This emotion called the aesthetic emotion...” (Bell dalam Harrison & Wood, 1992; 113).

Emosi estetis pada karya seni rupa dalam pemahaman Clive Bell di atas merujuk pada

bentuk-bentuk seni rupa yang mengindahkan subjektifitas publik atau apresiator ketika karya seni rupa (lukisan, drawing, performance art, seni instalasi, foto) hadir sebagai satu kesatuan peristiwa seni. Pada penjelasan teori tersebut tertuju pada artistik yang dinikmati subyek publik, pada workshop seni yang penulis tawarkan masyarakat mengalami proses estetika. Dimensi psikologis penting sebagai pendukung analisa, aktifitas workshop dapat dikatakan sebagai representasi konsep artistik penulis mengenai seni meditatif atau pelepasan, dimana peserta yang menjadi bagian dari representasi gagasan membuat konstruksi makna melalui ilustrasi-ilustrasi personal selama proses workshop tersebut.

Joseph Beuys melalui disiplin *modern art* mengemukakan bahwa seni dan publik memiliki keterhubungan yang penting dalam kesadaran yang dibutuhkan di dalam relasi objektif. Dari pemikiran itu Beuys memasuki tahapan transisi dari *modern art* ke *postmodern art*, di mana nilai-nilai transenden pada pemaknaan karya lebih melebar. Hal ini bisa menjadi pedoman tindakan masyarakat dalam memasuki wilayah *workshop* seni.

“We must probe (theory of knowledge) the moment of origin of free individual productive potency (creativity). We then the threshold where the human being experiences himself primarily as a spiritual being, where his supreme achievements (work of art), his active thinking, his active feeling, his active will, and their higher forms, can be apprehended as sculpture generative means, corresponding to the exploded concept of sculpture divided into its elements – indefinite – movement – definite, and are then recognized as flowing in the direction that is shaping the content of the world right through into the future” (dalam Harrison & Wood, 1992; 903).

Penulis juga menggunakan beberapa pandangan estetika yang berkaitan dengan proses kreatif dan karya yang akan disajikan. Salah satunya adalah sebuah pernyataan Joseph Beuys yang berbunyi “everyone is an artist”. Keterlibatan orang lain dalam karya penulis sangat terkait erat dengan pernyataan Beuys tersebut. Kecenderungan metoda yang digunakan, sumber budaya yang dirujuk, serta media presentasi yang dipilih sejurus dengan konsep dari pernyataan tersebut.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Perubahan kultur masyarakat modern diikuti oleh kebutuhan psikis yang terus berkembang. Aktivitas seni salah satu menjadi solusi memenuhi kebutuhan tersebut, karena itu menjadi peluang yang sangat besar penciptaan *workshop* seni. Kreativitas penulis dalam ranah proses seni menghasilkan artistik seni, kemudian direduksi menjadi *workshop* seni untuk masyarakat yang membutuhkan.

Penulis sangat menyadari masyarakat Indonesia sangat homogen, terdiri dari latar budaya dan dengan tingkat pendidikan serta kebutuhan hidup berbeda-beda. Keadaan ini menjadi salah satu pertimbangan dasar dalam menciptakan modulasi *workshop* seni. Ranah psikologis dan kreativitas manusia sebagai makhluk sosial menjadi aspek lain yang menjadi perhatian penulis. Manusia sebagai entitas dihadapkan pada persoalan-persoalan eksistensi saat ada pada lingkup sosial masyarakat. Manusia sebagai bagian masyarakat dalam kehidupannya bertemu dengan benturan persoalan-persoalan, utamanya persoalan; politik, sosial, ekonomi dan budaya dunia yang berdampak pada kebutuhan-kebutuhan serta tekanan mental. Masyarakat memerlukan cara-cara tertentu untuk dapat eksis di masyarakat, salah satunya aktivitas seni.

Penulis menyadari perubahan masyarakat lokal-global dan berupaya melakukan penelitian yang nantinya memperkaya materi modulasi *workshop* seni. Setelah dianggap cukup data baik teori serta fakta-fakta, langkah selanjutnya peneliti menciptakan modulasi *workshop* seni.

Berdasarkan persoalan-persoalan yang diuraikan diatas peneliti menciptakan tiga pola *workshop* seni untuk masyarakat yaitu; Repetisi Garis dan Warna, *Drawing on Novel, Bamboo Flaxi and Strong*. Ketiga metoda ini merupakan saripati dari penciptaan yang dilakukan peneliti selama kurun waktu dua puluh tahun. Kajian Parker membagi dalam enam asas seperti; a. *The Principle of Organic Unity* (asa kesatuan/utuh), b. *The Principle of Theme* (asa tema), c. *The Principle of Thematic Variation* (asa variasi menurut tema), d. *The Principle of Balance* (asa keseimbangan), e. *The Principle of Evolution* (asa perkembangan), f. *The Principle of Hierachy* (asa tata jenjang), sangat membantu secara formal dalam mengkonstruksi pola *workshop* seni penulis.

Workshop seni ini penulis ciptakan bertahap, 'repetisi garis dan warna' melalui rentang waktu dari tahun 1997 sampai tahun 2000. *Drawing on novel* diciptakan dari tahun 2007 sampai 2009, kemudian '*flaxi strong bamboo*' penulis ciptakan tahun 2012. Akumulasi 15 tahun penulis merampungkan tiga *workshop* seni karena ingin berperan dalam pendidikan seni serta untuk kebutuhan masyarakat.

### **Pola Workshop seni Repetisi Garis dan Warna.**

Temuan metode penciptaan ini yang kemudian direduksi menjadi modulasi *workshop* seni diawali dengan kisah-kisah sepuluh tahun kebelakang, sampai kemudian di-*creat* tahun 1997. Pola artistik mengekspresikan repetisi garis dan warna sebagai gagasan konsep menjadi *art project* setelah menikmati pencerahan pada diskusi seni tahun 1987 di art center. Pedande Sidemen dan laku hidupnya didiskusikan secara mendalam oleh narasumber IB Agastya. Dari konsep-konsep susastra, ke-undagian, sampai filosofi yang dibahas pada saat itu penulis justru tertarik pada topik aktivitas sehari-hari yang dilakoni Pedande Sidemen dari intaran tersebut digunakan tindakan meditasi. Namun demikian gagasan tersebut mengendap selama kurun waktu sepuluh tahun, baru kemudian tahun 1997 *art project* repetisi garis dan warna digarap, berbarengan penulis menamatkan S1 di STSI Denpasar (ISI Denpasar sekarang).

*Art peroproject* menggunakan pendekatan metode penciptaan seni kombinasi dari *art* dan matematik. Sebuah metoda berkarya seni dengan menggunakan kreativitas seni dan unsur hitung mengitung dalam penerapannya. Hal tersebut penulis konsepkan guna menjawab persoalan-persoalan yang diuraikan pada latar belakang masalah bab I terkait dengan masyarakat yang heterogen. Dengan metoda Repetisi Garis dan Warna yang bersifat *art and mathematic* diharapkan dapat mawadahi berbagai kalangan, dari anak-anak sampai dewasa dan mudah dilakukan.

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 dengan warna yang berbeda tersebut. 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. 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:

- 1) Menyiapkan kanvas yang telah berisi warna dasar.
- 2) 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.
- 3) Melanjutkan melukis garis lengkung dengan warna ke dua, di mulai dari tengah garis lengkung pertama.
- 4) Melanjutkan melukis garis lengkung dengan warna ke tiga, di mulai dari tengah garis lengkung kedua menuju ke tengah garis lengkung pertama.
- 5) Melanjutkan melukis garis lengkung dengan warna ke empat, di mulai dari tengah garis lengkung ke tiga menuju ke tengah garis lengkung ke dua.
- 6) Melanjutkan melukis garis lengkung dengan warna ke lima, di mulai dari tengah garis lengkung ke empat menuju ke tengah garis lengkung ke tiga.
- 7) Melanjutkan melukis garis lengkung dengan warna ke enam, di mulai dari tengah garis lengkung ke lima menuju ke tengah garis lengkung ke empat..
- 8) 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.

Dibawah ini (Bagan 1) tabel tahapan-tahapan proses penerapan warna yang diawali dengan menyiapkan kanvas berwarna biru, kemudian dilanjutkan dengan penerapan warna garis lengkung pertama sampai warna garis lengkung yang ke tujuh sebagai pengunci warna.

1. kanvas warna biru	2. Warna garis lengkung pertama
	
3. Warna garis lengkung ke dua	4. Warna garis lengkung ke tiga
	
5. Warna garis lengkung ke empat	6. Warna garis lengkung ke lima
	
7. Warna garis lengkung ke enam	8. Warna garis lengkung ke tujuh
	

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

1) Meditatif, melakukan tehnik repetisi secara berulang-ulang dengan kosentrasi 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.

- 2) 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 tektur 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.
- 3) Sistimatika matematis, karena 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.
- 4) 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 tehnik repetisi warna dan garis melalui sistimatika 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.

### Pola Drawing on Novel

Workshop Drawing on Novel adalah workshop menggunakan pendekatan interaksi peserta, kreativitas, dan kemandirian. 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 mengasilkan gambar yang penulis sebut sebagai fiksi seorang perupa dengan tujuan yang sama yaitu berisi narasi tentang kehidupan.



**Gambar 1.** Men-drawing di atas novel bekas. (sumber: Dokumentasi I Wayan Sujana, 2012)



**Gambar 2.** Men-drawing di atas novel bekas. (sumber: Dokumentasi I Wayan Sujana, 2012)

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.

- 1) *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 tekstur kertas. Proses memilih novel bermakna sangat dalam, merupakan peristiwa apresiasi tersembunyi masyarakat terhadap: pengarang; penerbit; dan grafikus.
- 2) 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.
- 3) 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) ITB J. Vis. Art & Des. Vol. 2, No. 1, 2008, 72-84 Terapi Seni Melalui Melukis pada Pasien Skizofrenia dan Ketergantungan Narkoba, Sarie Rahma Anoviyanti

- 4) Interaksi Sosial, 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

### **Pola Workshop Flaxi and Strong Bamboo**

Bamboo strong and flexzi, 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.



**Gambar 3.** Membentuk tiga dimensi dengan bambu (Dokumentasi I Wayan Sujana, 2014)



**Gambar 4.** Contoh hasil karya dengan berbahan bambu (Sumber: Dokumentasi I Wayan Sujana, 2014)

Wujud yang tercipta, merupakan proses merespon dari setiap tahapan merangkai bambu yang dilakukan terus menerus sampai pada bentuk yang diinginkan. Peserta sedang melakukan proses workshop 'strong flaxi bamboo'.

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.

- 1) 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.
- 2) 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.

- 3) Kreativitas, pada aktivitas ini yang diawali dengan prinsip bermain (creativity is child's play), tatkala memilih bamboo strong dan flexi 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.

## SIMPULAN

Hasil penulisan melalui kajian beberapa keilmuan dipadu dengan pengalaman-pengetahuan seniman dapat melahirkan pola-pola *workshop* seni. Tiga model pola *workshop* seni lahir dari penulisan ini adalah: Repetisi Garis dan Warna, *Drawing on Novel, Flaxi and Strong bamboo*.

Tiga pola *workshop* seni ini dapat dimanfaatkan masyarakat dari berbagai elemen pendidikan dan strata. Melalui *workshop* masyarakat dapat terlibat dan berpartisipasi dalam proses seni sebagai partisipan, selanjutnya dapat melakukan eksplorasi sendiri untuk pengembangan lebih lanjut. Pola atau model pendekatan seni ini dapat dikloning ke berbagai masyarakat dimana saja. Akan lebih baik di terapkan di kurikulum sekolah-sekolah SD, SMP, SMA.

## DAFTAR RUJUKAN

Adam, LS., (1996), *The Methodologies of Art an Introduction*, Harper Collins Publishers, New York.

Bourriaud, Nicolas. (2002), *Relational Aesthetics*, Les Presses du reel, Paris.

Fay, Brian, (2002), *Filsafat Ilmu Sosial Kontemporer*, Jendela, Yogyakarta.

Harrison, Charles & Paul Wood (Ed)., (1999), *Art in Theory 1900-1990: An Anthology of Changing Ideas*. Blackwell Publisher, Massachusset.

Holt, Claire, (1967), *Melacak Jejak Perkembangan Seni di Indonesia* (Terj. Soedarsono), Arti line, Bandung.

Hospers, J., (1982), *Understanding the Arts*, Englewood Cliffs Prentice-Hall, Inc, New Jersey.

Maslow, Abraham H., (2004), *Psikologi Sains: Tinjauan Kritis terhadap Psikologi Ilmuwan & Ilmu Pengetahuan Modern* (Terj. Hani'ah), Teraju, Jakarta.

Mundiri, (1994), *Logika*, PT RajaGrafindo Persada, Jakarta.

Parker, D H., (1946), *The Principles of Aesthetics*, Second Edition, Appleton Century Crofts Inc, New York.

Robertson, Jean and Craig McDaniel, (2010), *Themes of Contemporary Art*, Published by Oxford University Press, New York.

Salim, A., (2006), *Teori dan Paradigma dalam Penelitian Sosial*, PT. Tiara Wacana, Yogyakarta.

Sartre, Jean Paul, (2000), *Psikologi Imajinasi* (Terj. G. Sukur), Yayasan Bentang Budaya, Yogyakarta.

Susanto, Mikke, (2004), *Menimbang Ruang Menata Rupa*, Galang Press, Yogyakarta.

Sumarjo, J., (2000), *Filsafat Seni*, ITB Bandung, Bandung.

Suryabrata, S., (1983), *Psikologi Kepribadian*, CV. Rajawali, Jakarta.

Suryajaya, M., (2016), *Sejarah Estetika*, Gang Kabel, Taman Semanan Indah B6/21 Jakarta Barat.

Whitelaw, Mitchell, (2004), *Metacreation: Art and Artificial Life*, Massachusetts Institute of Technology Press, Massachusetts.