

# Mengungkap Karakter Kreatifitas 3 Karya Nirmana Dwi Matra

Hendy Yuliansyah  
Universitas Ardhirajasa Reswara Sanjaya  
Jalan Sekolah Internasional No. 1-6 Bandung  
hendy\_yulian@yahoo.co.id

## ABSTRACT

*Nirmana dwi matra as one and the basis for the introduction of works of art into works is still rare but is in demand by the public. It is an interesting visualization but it is difficult to understand the meaning or meaning in the work of nirmana dwi matra. The various types of nirmana dwi matra works with visualization going hand in hand with certain goals have led to an increase in people's insight into the work of nirmana dwi matra. Through this research, using descriptive analysis method, through art theory and classification, nirmana dwi matra has the potential to become an expert in the form of material, aesthetics, imagination, color harmonization, crossing the concept of performance, recording media, and visualization.*

*Keywords: expert, aesthetics, imagination, nirmana, art, color.*

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Karya seni Nirmana Dwi Matra, sebagai salah satu media dasar bagi para seniman maupun desainer dalam mengembangkan kemampuan seni, sekaligus beradaptasi dengan segala hal dalam mengungkapkan nilai-nilai seni.

Sebagaimana karya Nirmana Dwi Matra pada umumnya, pendalaman dan penguasaan irama, komposisi serta makna-makna intrinsik yang terjadi akibat hubungan antar bentuk, garis dan warna sebagai interaksi visual yang menyebabkan hubungan internal pada seseorang menjadi semakin intensif. Permasalahannya bukan terhadap keberadaan karya Nirmana Dwi Matra, serta karakter karya yang sudah terbentuk sedemikian rupa, tetapi bagaimana pendalaman Nirmana Dwi

Matra terhadap kreativitas yang dibangun atau dipraktikkan. Penggunaan analisis deskriptif, dengan menganalisa teori kreativitas yang berkenaan dengan ruang, karya, dengan salah satu contoh karya Nirmana Dwi Matra yang dijadikan objeknya, dengan penekanan pada eksplorasi konsep Nirmana Dwi Matra dengan memperhatikan teori kreativitas yang diungkapkan oleh Jelikovsky. Dengan melakukan pengamatan dilakukan terhadap 3 karya Nirmana Dwi Matra, lalu analisis dilakukan dengan mengungkapkan sifat atau karakter kreativitas apa yang digunakan dalam ketiga karya Nirmana Dwi Matra matra tersebut.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Karya Nirmana Dwi Matra sebagai salah satu karya seni, mengungkap dasar-dasar keahlian yang seyogyanya dimiliki

oleh seniman. Karya seni, berupa Nirmana Dwi Matra ini menerapkan sistem pengenalan objek, termasuk sifatnya ketika berhubungan atau berinteraksi dengan objek lain. Objek dapat berupa warna, bentuk atau hal-hal unik lainnya yang disebabkan akibat dari interaksi.

Bentuk-bentuk dasar seperti persegi panjang, lingkaran atau bulat, segitiga, umumnya digunakan sebagai objek dasar atau utama, yang dirangkai/dihiasi dengan warna. Pewarnaan objek berdampak pada penjiwaan, rasa, yang secara langsung mengolah empati seseorang. Seni visualisasi pada karya Nirmana Dwi Matra secara langsung mencoba untuk menampilkan ekspresi tentang rasa, yang diinformasikan kepada masyarakat tentang kekayaan suasana hati, atau pengalaman pribadi dan atau orang lain yang umumnya berkonten sosial, atau kebaikan manfaat yang menyentuh emosi, atau wilayah pribadi, kenangan masa lalu dan sebagainya, yang dapat berubah sebagai bahan kontemplasi.

Seni sebagai realitas, yang terlihat dan teramati, berarti memberikan rangsangan sekaligus pengetahuan atau wawasan, yang umumnya disebut sebagai kebenaran karya seni. Kebenaran yang notabene bersembunyi di balik visual-visual atau tampilan dari berbagai karya seni, yang menyimpan berbagai hal khusus, baik pengalaman atau nuansa-nuansa baru yang hendak dicetuskan oleh seniman. (Tabrani, 2009: 13-16). Terkait dengan hal ini, maka visualisasi Nirmana Dwi Matra sebagai aplikasi makna-makna tersembunyi yang secara langsung (kasat mata) hanya dapat dinikmati melalui indera penglihatan namun pikiran, serta imajinasi mencoba untuk mengungkapkan pemahaman yang boleh jadi sama atau berbeda.

Dengan penjelasan diatas, maka Nirmana Dwi Matra, dapat bersifat obyektif karena dengan visualisasi yang unik, terekam oleh penglihatan dan ingatan seseorang sehingga mempengaruhi ungkapan gejala jiwa yang secara obyektif memang ada dan berlangsung di dalam diri manusia. Jiwa manusia selalu dipengaruhi oleh berbagai hal, yang intinya adalah pesan baik dan buruk, pesan kejahatan, dan pesan kebaikan. Dari pesan-pesan ini muncullah wawasan, inspirasi yang dibentuk oleh faktor lingkungan sekitar seniman/kreator, dan secara tidak langsung, membaca dan memahami apa saja dialami oleh masyarakat. Ekspresi karya Nirmana Dwi Matra menegaskan keterampilan komposisi, bentuk yang dipadupadankan dengan matras atau bidang kertas, kayu, dan sebagainya sehingga menjadi objek umum, yang selanjutnya berlakulah obyektifitas. (Oka, 2010: 19-23).

Dengan mengacu kepada bentuk-bentuk yang sudah dikenal ataupun rekayasa dari bentuk-bentuk resmi tersebut (persegi panjang, lingkaran, segitiga, dll) yang dikomposisikan dengan paduan warna dan efek dari perpaduan tersebut maka secara langsung, mengenalkan bentuk-bentuk pengalaman sekaligus budaya yang dimiliki oleh seniman karya tersebut.

Berkenaan dengan citra yang ditimbulkan oleh karya Nirmana Dwi Matra, maka terjadinya aspek pengenalan warna, bentuk dan transformasi yang disebabkan oleh hubungan-hubungan tersebut, memunculkan konsep kesederhanaan, yang mana hal ini, amat berkaitan dengan faktor batiniah seseorang. Batiniah mengekspresikan/mewujudkan realitas yang dialaminya, sehingga muncul hal-hal yang subyektif. Ketika hal subyektif ini terjadi

maka pemahaman seseorang akan karya Nirmana Dwi Matra, dapat dengan mudah dicapai, walaupun tidak harus sama pemahamannya dengan seniman karya Nirmana Dwi Matra. Aspek subyektif yang berasal dari warna, komposisi, atau penekanan irama menjadi bahan modal utama untuk memahami karya seni dalam konteks masa kini, walaupun faktor “rasa,” emosi, pengalaman sangat menentukan kualitas, dan kelayakan karya seni.

Irama yang terbentuk dalam suatu karya Nirmana Dwi Matra, merupakan keberhasilan seseorang dalam memahami karya seni tersebut. Pemahaman yang diterjemahkan dengan rasa keindahan dan keunikan pada salah satu karya Nirmana Dwi Matra, adalah hasil capaian kreativitas awal, dan sekaligus keberhasilan seniman/kreator karya tersebut.

Kreativitas adalah salah satu bagian penting dalam seni. Kreativitas itu menyublim sebagai “diri seni” yang menjadi kekuatan dasar seniman atau kreator dalam setiap merancang karya-karyanya. Kreatifitas sekaligus sebagai ajang “kekuatan” bagi para seniman dalam menyeleksi, mengapresiasi bahkan menemukan cara-cara serta pesan yang ideal dalam berbagai kasus sosial – budaya.

Kreatifitas menjanjikan stimulus kepada masyarakat yang melibatkan potensi dan ekspresi inderawi yang nikmat dan merasakan sensasi “pengalaman” serta kepuasan. Ilusi, makna atau citra dalam setiap karya Nirmana Dwi Matra saling mempengaruhi beragam bentuk-bentuk khusus yang terkandung dalam bentuk dan pola Nirmana Dwi Matra. Dengan demikian, berbagai bentuk yang berkelindan dengan bentuk-bentuk lain, menstranformasi bentuk baru, sebagai simbol-simbol Nirmana Dwi Matra yang

menyuarakan pesan-pesan seni tentang berbagai keahlian, yang dapat dibaca melalui karakter kreatifitas tertentu, seperti yang akan dirinci dibawah ini.

#### **A. Kreativitas Nirmana Dwi Matra**

Kreatifitas selalu berkolaborasi dengan ilmu-ilmu sosial, pengetahuan umum serta aktivitas kreatif. Kreatifitas erat hubungannya dengan kognisi yang secara teori berkontribusi terhadap simbol-simbol. Artinya kognisi dapat terjadi dari simbol-simbol. Simbol-simbol yang umum atau sudah terekam dengan baik sehingga dapat dipahami oleh masyarakat, atau simbol-simbol yang baru (khusus).

Untuk sisi afeksi berhubungan erat dengan perseptual atau konsep. Aktivitas kreatif yang bermula dari awal, dengan berbagai faktor, membantu kreator dalam membangun konsep-konsep tersendiri yang dipengaruhi oleh lingkungan. Konsep dapat terlahir, dari sikap-sikap keseharian, termasuk juga sikap terhadap berbagai masalah dalam bidang-bidang tertentu, yang secara langsung tidak berhubungan dengan konten karya Nirmana Dwi Matra.

Pengalaman diri sendiri sebagai modal kuat dalam menciptakan karya. Umumnya dapat dengan mudah mengenal struktur kebendaan baik yang ada dialam, maupun pada dirinya sendiri, serta memaksimalkan pemahaman terhadap diri sendiri (individual) untuk kemaslahatan masyarakat.

Pada sisi kinestetik, aktivitas gerak yang dilakukan kreator sebagai wujud kreatifitas itu sendiri. Spontanitas, seolah-olah tangan, jari memiliki otaknya masing-masing, bergerak lambat atau cepat sambil menentukan rancangan-rancangan selanjutnya, yang terkadang tidak terbaca atau terencana oleh pikiran kreator.

Dari gagasan awal menuju pengembangannya, dapat berarti ini mewakili emosi, pikiran seniman/kreator. Bentuk karya seni seperti Nirmana Dwi Matra, menggambarkan kognisi, afeksi serta kinestetik secara simultan. Dari berbagai pengalaman yang coba penulis dapatkan dari beberapa mahasiswa, maka dapat disimpulkan bahwa proses awal dalam perancangan dalam pembuatan karya tidak dibarengi dengan pemahaman yang utuh. Sehingga proses awal terlihat sangat lambat, dan tidak bergerak atau berkreasi. Namun keadaan ini tidak berlangsung lama, sebab contoh-contoh karya nirmana yang tersebar di dunia maya, atau foto-foto dari karya-karya Nirmana Dwi Matra pada periode sebelumnya, atau dari karya kreator lain, menjadi pemecahannya.

Artinya wujud karya secara konkret dibutuhkan untuk menjelaskan bagaimana sebenarnya struktur Nirmana Dwi Matra ini. Visi penglihatan atau visual Nirmana Dwi Matra membutuhkan contoh, atau peraga yang baik, namun ini tidak menjadi syarat mutlak.

Berbagai contoh karya Nirmana Dwi Matra sebagai panduan atau rekayasa bentuknya yang dapat dilihat dan direkam dengan cepat oleh siapapun. Sehingga daya rekamannya menerjemahkan bahwa karya Nirmana Dwi Matra memiliki model yang demikian. Komposisi dari bentuk yang memvisualkan isi sebagai satu kesatuan yang tak terpisahkan, saling melengkapi dan sekaligus menegaskan keutuhan karya.

Sebagaimana umumnya karya seni, bahwa tujuan utama dari Nirmana Dwi Matra, tidak saja mengasah ketrampilan dasar-dasar seni, tetapi juga harus mampu mewujudkan faktor-faktor estetis, yang unik, namun tanpa alasan.

Karya Nirmana Dwi Matra, melalui kreatifitas seni, berarti suatu karya yang mempunyai suatu kandungan nilai seni. Karya seni berarti suatu karya, produk apapun, atau jasa yang tercipta yang mempunyai prinsip-prinsip seni, sehingga dinyatakan sebagai karya seni yang tentunya berdaya guna baik bagi seniman maupun bagi orang lain. (R Severin, 2001: 25-27).

Definisi diatas menguatkan bahwa Nirmana Dwi Matra bertujuan untuk dipersepsi oleh masyarakat melalui panca indera mereka, *output*/hasilnya adalah pencitraan dari objek-objek yang menawarkan "kebebasan" imajinasi dan hiburan pikiran dengan mengapresiasi keindahan bentuk-bentuk yang menurut sebagian masyarakat, bersifat biasa, dan sepele.

Kreativitas berlangsung dengan proses seleksi, yang dilanjutkan dengan mengusulkan berbagai variasi dan dilanjutkan dengan pemindahan gagasan. Semua proses ini, disebut penting karena akan menghasilkan kreativitas yang membawa kandungan wawasan, pengetahuan ilmu-ilmu manusia, sosialnya serta ranah kecenderungan penciptaan. (Velikovsky, 2013).

Nirmana Dwi Matra tidak harus dipandang dan diputuskan melalui selera dan "perasaan," sebab perpaduan warna, bentuk-bentuk dengan ciri khasnya yang unik, mengundang dan menuntut siapapun termasuk kreator untuk "legowo" menyerahkan nilai kualitas karyanya pada parameter-parameter lintas ilmu yang notabene belum paham tentang seni. Namun pada sisi lain, hal ini sebagai langkah positif, karena karya-karya seni, seperti Nirmana Dwi Matra, seyogyanya harus memiliki ilmu, wawasan yang luas,

sehingga berdampak pada karya yang dapat secara intensif dirasakan, baik dari visual secara fisik, maupun non fisik, seperti efek kesenangan, kegairahan, terkejut, ketegangan serta ketenangan.

Dalam pemahaman karya Nirmana Dwi Matra ini, proses yang dilalui hampir sama, yaitu penentuan bentuk-bentuk konkret maupun abstrak yang disusun, atau dirancang secara teratur dengan maksud-maksud tertentu. Membahas pengertian bentuk abstrak dari suatu karya seni, terkadang bentuk ini disebut bentuk yang logis (masuk akal), sebab bentuk ini melibatkan ekspresi, setidaknya sejenis/semacam ekspresi yang membuat karya seni itu memiliki sifat yang beda/unik baik ketika diamati, atau diraba/disentuh. (Shrum, 2010: 17).

Berkenaan dengan struktur, hubungan yang spesifik umumnya ditentukan oleh kemampuan mengolah objek dari bentuk aslinya ke dalam bentuk lain (transformasi). Konsep atau alasan rekayasa bentuk sehingga membentuk model baru sebagai pengejawantahan arti dari kemanusiaan, yaitu mencerdaskan dan meninggikan derajat manusia.

Makna derajat tinggi, digambarkan oleh Nirmana Dwi Matra dengan komposisi yang unik, yang diwakili oleh berbagai macam objek. Sebagai akibatnya, objek-objek yang ada seolah-olah berinteraksi dan saling mempengaruhi, dan membentuk pesan-pesan, dan dipahami pesan tertentu tersebut oleh masyarakat sebagai penikmat.

Nirmana Dwi Matra dengan nuansa dan citranya menunjukkan pola hubungan antar bagiannya, dan juga maksud atau tujuan yang dikandungnya, serta kualitas maupun keseluruhan aspek yang ada di dalam karya tersebut, sehingga dapat menggambarkan berbagai unsur seni yang

diwujudkan ke dalam hubungan simbolis.

Nirmana Dwi Matra, sebagai karya seni yang baku, atau resmi, dalam rangka memberikan pendidikan awal tentang proses seni. Sifatnya mutlak dan hakiki, yaitu pada karyanya, sedangkan nilai ekstrinsik adalah nilai yang tidak hakiki. Nilai ini tidak langsung menentukan suatu karya seni, berfungsi sebagai pendukung, memperkuat kehadiran atau penyelenggaraan karya seni dan bersifat melengkapi keberadaan Nirmana Dwi Matra.

Karya seni model Nirmana Dwi Matra menyampaikan obyektifikasi dari realitas subyektif serta menghindari proses subyektifikasi yang keluar dari konsep karya seni. Oleh karena itu, kreativitas yang dibangun melalui karya ini, dapat dipelajari dan diaktualisasikan ke dalam karya Nirmana Dwi Matra dengan konsep yang berbeda.

Atau kerja kreatifitas yang berlaku umum, menempatkan dunia, target audience dan aktor sebagai kunci utama yang dapat melahirkan karya seni. Nirmana Dwi Matra tidak menempatkan kreator sebagai satu-satunya penentu kualitas karya, tetapi dipengaruhi oleh lingkungan hidup dan pergaulan, serta disiplin terhadap karya seni atau kesenian.

Nirmana Dwi Matra melalui desain matranya tidak mementingkan permasalahan buruk/jelek, atau kurang bagus dst, yang berakibat pada faktor apresiasi. Namun meniti proses karya yang bertujuan untuk merekonstruksi, revitalisasi, serta konservasi.

Kreatifitas dalam unsur budaya atau kebudayaan berawal dari perkembangan konsep dan sikap pribadi, serta masyarakat, dijadikan instrumen utama dalam perkembangan karya Nirmana Dwi Matra.

Visualisasi karya menyebabkan karya dapat secara obyektif memikirkan beberapa pengetahuan yang ada di dalamnya. Selain itu, pengetahuan praktis yang dihasilkan dari aktivitas merancang Nirmana Dwi Matra menumbuhkan kepekaan terhadap melengkapi bentuk-bentuk yang memiliki akses terhadap perasaan yang dalam.



Gambar 1.  
Nirmana Dasar, Karya Rali Setiadi Tahun 2015  
(Dokumentasi: Hendy Yuliansyah, 2019)

Dengan asumsi-asumsi kreatifitas ini, maka dapat dijelaskan karakter dari contoh karya Nirmana Dwi Matra dibawah ini.

Pada Gambar 1, gubahan bentuk lingkaran yang sederhana, bahkan tergolong sangat sederhana. Dari visualisasi ini, kita dapat melihat bagaimana karakter ide dari kreator. Pengembangan ide-ide dari bentuk lingkaran ke bentuk transformasi yang masih terlihat bentuk asli dari lingkaran.

Kreatifitas yang mengandalkan bahkan sangat mengandalkan bentuk asli atau mutlak dari lingkaran, dan dilakukan penambahan atau pengurangan pada sisi atas, kanan atau sampingnya seperti yang terlihat pada gambar. Kesederhanaan dipertahankan sekaligus menjadi identitas karya. Namun karakter ini tidak dapat dianggap buruk atau kurang baik. Sebab dari teori kreatifitas, mengatakan bahwa keterikatan antara aktor atau kreator

dengan masyarakat serta dunianya, menjadi konsep utuh lahirnya karya. Artinya dengan visualisasi karya tersebut, konsep tunggal menjadi yang utama.

Konsep tunggal tidak berhubungan dengan ketuhanan, tetapi dipilih karena kepraktisan, dan jelas, serta *directed*. Kejelasan diutamakan dan berimbas kepada kreatifitas yang kurang maksimal, sehingga fokus kepada bentuk spiral dimana bidang-bidang putih menjadi sistem atau pola yang mencoba membantu bentuk lingkaran tersebut.

Model karya pertama ini, dengan visualisasi yang mengandalkan satu objek, berarti kreatifitas terbatas pada gaya lingkaran dan karakter bentuknya yang berputar-putar. Bentuk yang sederhana merupakan salah satu cara agar karya seni yang dapat dinikmati oleh masyarakat secara bebas. Bentuk awal dari karya Nirmana Dwi Matra, menyerupai tahap pengenalan. Layaknya keadaan yang resmi, informasinya datar yang hanya diwakili dengan lingkaran, dengan ubahan warna dan bentuk. Objek tunggal ini penting, karena informasi bentuk yang sudah dikenal dan tidak memiliki bentuk yang rumit.

Karya Nirmana Dwi Matra dalam perkembangannya, berawal dari bentuk-bentuk umum yang masih sederhana. Penggunaan gambar, ilustrasi manusia, sekaligus produk-produk tertentu, yang divisualkan secara manual (*freehand*). Dari sinilah, aspek estetika (keindahan), desain dari karya Nirmana Dwi Matra dapat dirasakan oleh masyarakat.

Berbicara tentang keindahan dalam pengertian estetika murni, maka sebenarnya hal ini menyangkut pengalaman estetis dari seseorang. Pengalaman estetis yang dialami seseorang didapat dari stimulus (rangsangan) yang dicerap baik dari dalam

(intuisi, imajinasi, mimpi) dan dari luar dirinya.

Keindahan (estetis) dalam ruang lingkup yang sederhana (kecil) dari karya Nirmana Dwi Matra, berarti menyangkut segala visual yang diserap dengan penglihatan, yakni berupa keindahan bentuk, komposisi, gaya gambar, pesan dan warna secara kasat mata. Sementara itu, keindahan (estetis) dalam ruang lingkup yang kompleks (luas), yakni keindahan yang membahas segala hakikat keindahan, yang meliputi keindahan seni, alam, moral dan intelektual manusia.

Pengalaman estetik merupakan hasil dari suatu interaksi antara suatu karya seni dengan penghayatnya/seseorang. Interaksi ini tidak akan terjadi tanpa adanya suatu kondisi yang memenuhi persyaratan. Kondisi yang dimaksud adalah kondisi penangkapan atas karya seni yaitu kondisi intelektual dan kondisi emosional. Oleh karena itu, karya Nirmana Dwi Matra dapat dikatakan sebagai salah satu karya seni massal.

Dengan model garis spiral, masyarakat mengetahuinya sebagai objek yang menarik. Kombinasi warna yang ada pada bidang berbentuk garis spiral menunjukkan ruang, komposisi sekaligus makna. Karya ini tidak dibangun dengan konsep yang kuat, namun eksplorasi bentuk diusahakan dengan maksimal.

Pada karya ini umumnya perwujudan ruang dari objek-obyek yang ada didalamnya, disebut virtual. Obyek atau benda dalam pengertian biasa atau dapat juga berupa gumpalan warna. Ruang virtual yang ditandai dengan warna putih, dapat dikatakan sebagai ruang yang sebenarnya tidak ada, dan dalam kenyataannya tidak berhubungan langsung dengan bidang

garis spiral. Bidang putih sebagai ruang di belakang garis adalah ruang estetis sekaligus ruang imajinasi yang secara langsung memperjelas maksud dari garis spiral tunggal tersebut.

Desain bidang garis yang tidak rata menjadi efek yang menciptakan nuansa tertentu, yaitu elemen yang bergerak atau dinamis dalam ketetapan yang statis. Sehingga dapat dikatakan ruang yang tercipta antar garis dan latar ini bersifat *ipso-facto* (sangat alami). Persepsi dalam lebih kuat daripada persepsi dalam, sehingga klasifikasi seni yang diterapkan tidak berhubungan langsung dengan yang lain. Perupa paling kuat pada karya ini, sehingga klasifikasi pertunjukkan maupun media rekam tidak mempengaruhi, sebab penyajian karya benar-benar bertumpu pada visualisasi bentuk, warna dan irama walaupun menampilkan realitas semu, namun daya pikatnya mampu menarik perhatian masyarakat, disinilah penilaian karya seni yang berbeda yang disebabkan oleh latar pendidikan dan wawasan seni.

Ruang yang tercipta antara bidang garis dengan latar pada karya ini, dijelaskan sebagai ruang tempat penyajian yang tidak diperhitungkan sejak awal atau menggunakan yang berlaku umum. Ruang pada konsep ini, tidak dirumuskan sejak adanya gagasan, sehingga ruang ini termasuk kategori eksternal dari suatu karya seni.

Pada bagan di atas, bahwasannya karya ini mengutamakan kreativitas yang dipengaruhi oleh kondisi pencipta/seniman dengan latar belakang pendidikan dan wawasan kehidupannya, namun konsep karya ini tidak tercetus oleh senimannya, melainkan oleh penikmat atau kritikus seni. (Sony, 2004: 15-22).



Gambar 2.  
Nirmana Montase, Karya Bambang Pamungkas, Tahun 2016  
(Dokumentasi: Hendy Yuliansyah, 2019)

Pada Gambar 2 dihiasi dengan bidang bujursangkar dengan kombinasi warna serta penetapan bujursangkar berwarna merah yang dimaksudkan sebagai aksentuasi. Ada hal yang menarik pada karya ini, yaitu keberanian seniman dalam mengaktualisasi warna yang terang dengan tingkat pencahayaan yang tinggi. Padahal penggunaan jenis cahaya yang tinggi bermasalah pada kualitas karya. Penataan bujursangkar berwarna merah yang tertata rapih, dan berada di posisi yang aman, artinya hampir di setiap posisi baik pada bagian atas, tengah dan bawah menempati posisi yang teratur. Tidak banyak yang diolah, hanya mengandalkan warna-warna berkarakter pastel.

Penataan yang teratur, merefleksikan ketiadaan beban dalam karya tersebut. Karya dengan komposisi serta penataan aksentuasi yang tersebar ditempat yang aman, berakibat pada eksplorasi yang minim, sehingga beban pencarian pengetahuan dan kreatifitas menjadi berkurang. Seni dan karya seni adalah pengetahuan, sedangkan pengetahuan yang diimbangi manusia, menyebabkan manusia harus

mendapatkan, mempelajari, mengolah pengetahuan apapun agar bermanfaat dalam kehidupannya.

Ketika berkreasi dengan karya, manusia memahami ruang yang ada disekelilingnya, serta lingkungan imajinatif, sehingga muncullah gagasan ruang yang ada, dan ruang yang diciptakan. Dalam karya seni, penataan elemen-elemen rupa menuntut seniman/kreator untuk menciptakan ruang virtual, yaitu ruang tersendiri, ruang yang tercipta khusus di dalam karya seni tersebut. Ruang ini bukanlah berupa ruang *pictorial*, yang dimaksud adalah akses berwarna merah, tetapi cara penyajiannya yang berbeda dalam perwujudan *spatial* (meruang)-nya.

Komposisi yang statis, menyebabkan kreatifitas juga tetap, artinya tidak banyak bergerak. Warna-warna pastel yang dihadirkan tidak mampu membuat karya tersebut bergerak lebih bebas, sebagaimana tuntutan dalam sebuah karya seni. Sisi estetika dapat dimaksimalkan tanpa mengandalkan bujursangkar merah sebagai aksentuasi, dapat juga bidang tersebut dikurangi jumlahnya sehingga memberikan ruang

bagi bujursangkar dengan warna pastel untuk bergerak dengan memanfaatkan gerak-gerak garis yang ada didalamnya.

Imajinasi warna pastel yang diberikan mampu menghipnotis masyarakat, bahwa karya ini sebagai karya yang unik. Konsentrasi warna pastel yang bermakna ramah, dan bersifat remaja dapat memberikan kesan positif, keindahan karena perpaduan warnanya, serta imajinasi yang ditampilkan memberikan efek lain untuk masyarakat. Jika dilihat lebih rinci maka karya 2 ini, dapat dipetakan diagram proses seni yang berlangsung, yaitu:

Ruang yang padat pada karya sebagai konsep karya. Aksen-aksen warna terang dan warna pastel berfungsi sebagai estetika yang menawan, namun tidak pada kreatifitas. Inspirasi awal dengan model bujursangkar, sekaligus pembuka gagasan dengan menghadirkan model catur yang statis. Artinya sifat statis itu terjadi pada visualisasi ruang, bukan pada warna. Daya cipta dari seniman atau kreator lebih menekankan sisi kehidupan dan tempat penyajiannya yang tidak maksimal, disinilah nilai-nilai serta nuansa positif dari karya seni, tidak terungkap secara maksimal. Perhitungan tingkat terselesainya karya serta pengalaman

dalam mengungkap bentuk, irama serta warna menjadi hambatan lain, yang secara langsung dapat dijelaskan melalui model catur ini. Proses penciptaan karya tidak melibatkan konsep antagonis protagonis atau pertautan/pertentangan yang sering menjadi acuan dalam memunculkan nilai-nilai keunggulan karya.

Karakter perupa pada karya ini sangat jelas, namun sifat perekaman yang jelas serta menampilkan realitas semu, menyebabkan kualitas karya ini, seolah-olah menyebrang dari cabang rupa kepada mediam rekam. Dimana karakter rupa pada visualisasi karya, dan media rekam pada realitas semu yang terjadi pada warna-warna pastel serta aksen merah. Disini secara langsung terjadi kolaborasi rahasia antar disiplin seni yang sudah disepakati.

Sehingga dalam pengungkapan karakter kreatifitasnya, bersifat menyebar, dengan modal utama melakukan perulangan secara sistematis, artinya dengan memperhatikan jarak yang sangat diatur. Permainan warna sudah berani dilakukan namun secara keseluruhan, dikemas dalam konsep keamanan. Artinya karya Nirmana Dwi Matra model 2 ini mempunyai keinginan untuk berkreasi lebih namun tidak maksimal.



Gambar 3.  
Nirmana Komposisi Warna, Karya Julianto Tahun 2014  
(Dokumentasi: HENDY Yuliansyah, 2019)

Visualisasi Gambar 3, sekilas mengikuti suatu pola tertentu. Penggunaan warna yang beragam dengan pengulangan yang teratur menjadi keunggulan pada karya ini. Nilai estetis umumnya diartikan sebagai kemampuan dari suatu benda, produk yang dapat menimbulkan suatu pengalaman estetis terhadap seseorang/masyarakat yang selanjutnya disebut penikmat seni. (Toekio, 2007: 14-16). Dalam bahasa kepercayaan, hal ini bisa saja diartikan dengan dinamisme atau animisme. Namun karya Nirmana Dwi Matra dengan sifat estetisnya tidak bertujuan untuk menyakralkan media ataupun pesan dari karya Nirmana Dwi Matra tersebut, sebab berfungsi sebagai penyebar informasi sehingga nilai sosialnya lebih dominan. Nilai subyektif dari estetis ini tidak lain adalah nilai yang sepenuhnya tergantung pada pengalaman manusia. Pada karya Nirmana Dwi Matra, nilai subyektif karya Nirmana Dwi Matra tergantung bagaimana persepsi dari penikmat karya Nirmana Dwi Matra, dan tentunya mempunyai penilaian yang berbeda-beda, sedangkan nilai obyektif karya Nirmana Dwi Matra, yaitu nilai dari unsur-unsur yang mempersatukan. Bahwa di dalam satu materi karya Nirmana Dwi Matra, terdapat model, warna, latar belakang, gaya yang digunakan, semua disatukan untuk satu pesan yang utuh, itulah estetis obyektif dari karya Nirmana Dwi Matra.

Karya Nirmana Dwi Matra sebagai komunikasi terhadap massa, merupakan salah satu bagian dari garapan dasar seni. Nirmana Dwi Matra mengaplikasikan seni yang berkembang dengan pemahaman praktis. Dengan konsentrasi mengeksplorasi estetika visual, seperti unsur bentuk, unsur tata letak, pesan, dan bahasanya, semua ini dapat membantu dalam menciptakan

suasana keharmonisan, dan kenyamanan pandang. Dari berbagai referensi, maka salah satu keunggulan Nirmana Dwi Matra yaitu mengenali, mengidentifikasi hingga akhirnya memilih dan memutuskan simbol atau tanda yang sesuai dengan pemahaman masyarakat sehingga mereka dapat menikmati karya.

Ruang karya 3, ini berhubungan langsung dengan seniman (kreator), konsep serta prosesnya. Dimana konsep dan karya, dapat menjadi penentu pengertian ruang dalam sebuah karya seni.

Ruang, pada konsep karya ini, adalah ruang tempat penyajian yang diperhitungkan atau termasuk ke dalam bagian dari konsep karya seninya. Ruang yang *tangible*, atau ruang yang jelas rumusnya, kapasitas, karakter, sifat terbuka atau tertutup yang sesuai dengan karya seni. Keteraturan menjadi pijakan utama, dan bentuk-bentuk yang menyerupai pola batu bata menghiasi seluruh karya yang sekaligus menjadi aktor utama dalam karya ini (Sobur, 2013: 34-8).

Pola tertutup dan melingkar adalah konsep dari karya ini. Klasifikasi seni yang digunakan adalah pertunjukkan, media rekam, dan rupa. Klasifikasi media rekam adalah realitas yang tidak nyata atau semu yang ditampilkan pada karya, karena keteraturan yang indah namun menyimpan kualitas karya yang kurang baik, hal ini disebabkan tidak dieksplorasi secara maksimal, sehingga tidak disarankan untuk membuat karya dengan model karya 3. Sedangkan perupa sangat mengandalkan bentuk-bentuk persegi panjang dan keterlihatan yang sangat jelas, namun dibalik dari semua itu tersimpan pesan yang kuat bahwa kreator atau seniman memegang peranan yang sangat kuat pada penciptaan karya 3 ini, sehingga

walaupun secara visual dan penyajian adalah dwi matra namun adalah efek subyektif, dimana peran kreator sangat dominan pada karya ini.

Dengan penyajian visualisasi karya 3, maka diagram proses kreasi karya mencoba untuk mengeksplorasi warna dengan komposisi yang kaku. Terlihat pada visualisasi karya model 3 ini, bahwa kreativitas warna sangat menonjol namun mengelaborasi bentuk utama, yaitu persegi panjang sebagai unsur utama sangat minim. Mengutamakan persegi panjang sebagai penekanannya, tanpa dilakukan pengayaan seperti yang dilakukan pada model karya 1, dan 2. Sebagai sikap yang diwujudkan dengan kreatifitas baku, maka model karya 3 ini berasumsi ide-ide pribadi dengan objek umum sudah merupakan pencapaian terbaik, walaupun kenyataannya tidak demikian.

## SIMPULAN

Ruang karya Nirmana Dwi Matra merupakan pengejawantahan dari ruang-ruang manusia, yang belum diketahuinya secara pasti. Namun ruang-ruang tersebut ada. Ruang kelegaan, kesempitan, ruang keceriaan, ruang kesulitan, dan lainnya yang coba diungkap dalam karya. Ruang-ruang inilah yang coba dimanfaatkan dalam karya Nirmana Dwi Matra untuk menginformasikan kepada masyarakat tentang keberadaan ruang semu namun ada, yang secara langsung berdampak pada potensi-potensi lain manusia. (Pasiak, 2012: 10-12).

Sebuah lukisan memiliki sejuta garis. Garis-garis tersebut selain memiliki fungsi, membentuk citra obyek, dan pesan dari obyek, juga menciptakan ruang dan merupakan bagian dari ruang virtual. Selanjutnya, garis membentuk kontur yang

membatasi isi, sedangkan isi adalah elemen yang menetap di lingkungan kita. Dalam ruang virtual, garis mengekspresikan gerak dan jeda, dan tidak ketinggalan adalah arena ruang virtualnya, yang dinyatakan sebagai hasil kreasi murni. Secara garis besar ada 3 tingkatan dasar aktivitas seseorang/masyarakat terhadap nilai estetik/artistika dari karya Nirmana Dwi Matra, diantaranya sebagai berikut:

1. Pengamatan terhadap karya Nirmana Dwi Matra, berarti melihat kualitas material, warna, gerak atau sikap dari model.
2. Pengamatan terhadap karya Nirmana Dwi Matra, mengenali penyusunan dan pengorganisasian hasil dari suatu konfigurasi struktur bentuk-bentuk yang menyenangkan, dengan memperhatikan harmonisasi, kontras, keseimbangan, kesatuan yang utuh/solid.
3. Pengamatan atau melihat karya Nirmana Dwi Matra, menyebabkan terjadinya penyusunan persepsi. Terlibatnya perasaan atau emosi yang merupakan hasil interaksi antara persepsi memori dengan persepsi visual. Tingkatan ini tergantung dari tingkatan penikmat karya Nirmana Dwi Matra.

Pada konsep ruang, estetika, imajinasi, pada karya merupakan kondisi ruang yang sekaligus menjadi sumber ide utama bagi kreator atau seniman. Ditambah lagi dengan kondisi kekaryaan serta kondisi kehidupan sosial budaya dalam suatu masyarakat turut menuntut seniman/kreator untuk menggagas ruang "yang lain," sebagai ekspresi diri terhadap usaha untuk memahami seni melalui karya seni, dan Nirmana Dwi Matra adalah salah satu bahan percobaan utama dalam mengenali kepekaan dasar seni yang mampu memacu kreatifitas yang tinggi pada setiap individu.

## DaftarPustaka

- Oka, Bambang Made. 2010. *Ilmu Seni – Teori dan Praktik*. Inti Prima: Jakarta
- Pasiak, tauhiq. 2012. *Tuhan Dalam Otak Manusia*. Bandung: Mizan.
- R Severin J. Werner. 2001. *Teori Komunikasi*. Prenada Media: Jakarta
- Sachari, Agus. 1998. *Kamus Desain*. Itb: Bandung.
- Sony Kartika, Dharsono. 2004. *Seni Rupa Modern*. Rekayasa Sains: Bandung
- Sobur, Alex. 2013. *Semiotika Komunikasi*. Rosda: Bandung
- Susanto, Mieke. 2011. *Diksi Rupa*. DictiArt: Yogyakarta.
- Tabrani, Primadi. 2009. *Bahasa Rupa*. Kelir: Yogyakarta
- Toekio M, Soegeng. 2007. Poster. Kelir: Yogyakarta.
- Erward, Hamilton. 1987. *Graphic Design for The Computer Age – Visual Communication For All Media*. Van Nostrand Reinhold Company: New York.
- Schrum. 2010. *Psikologi Media Entertainment*. Jalsutra: Yogyakarta.
- Velikovsky. 2013. *Storyality*. JT Velikovsky: Australia.