

Fenomena Sinestesia pada Seniman Multimedia

ADES ADRIAN FIRMANSYAH

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Kesenian Jakarta

e-mail: adesdigital@yahoo.com

ABSTRACT The popular phenomenon known as the “twilight child (anak senja)” among urban youth has sparked debate about synesthesia, a special condition in which the human brain is capable of experiencing a cross of the senses. This research will discuss the synesthesia phenomenon. The method used in this paper is art-based research. This method was chosen based on the view that research results can be known through artistic activities, especially creative practices. To discuss this, the author uses Kandinsky’s theory, which emphasizes the close relationship between colors and certain shapes to support this concept of synesthesia. Apart from synesthesia, there is also the term intuition which relates to a person’s ability to understand something without going through rational and intellectual reasoning. Synesthesia, Kandinsky’s theory, and intuition are three concepts that are interrelated and explain how the human brain works in the process of creating, enjoying, and understanding works of art, so these three approaches are used in this research. The results of the study show that the ability of the brain of someone with synesthesia can make the two senses cross when processing information. Therefore, he can see colors when he hears music or vice versa, he can see colors in shapes, letters, and numbers. A synesthete or people with synesthesia abilities benefit greatly in creative processes such as in music video production and virtual choirs because they are able to quickly come up with ideas just by listening to music.

Keywords: twilight child (anak senja), audio-visual, synesthesia, Kandinsky’s theory, intuition

ABSTRAK Fenomena populer yang dikenal sebagai “anak senja” di kalangan remaja perkotaan telah memicu perdebatan tentang sinestesia, yaitu suatu kondisi istimewa ketika otak manusia mampu mengalami persilangan indra. Riset ini akan membahas mengenai fenomena sinestesia tersebut. Metode yang digunakan dalam tulisan ini adalah riset berbasis seni (*art base research*). Metode ini dipilih berdasarkan pandangan bahwa hasil penelitian dapat diketahui melalui aktivitas seni, terutama praktik berkarya. Untuk membahas itu, penulis menggunakan teori Kandinsky, yang menekankan hubungan erat antara warna dan bentuk-bentuk tertentu untuk mendukung konsep sinestesia ini. Selain sinestesia, terdapat juga istilah intuisi yang berhubungan dengan kemampuan seseorang untuk memahami sesuatu tanpa melalui penalaran rasional dan intelektual. Sinestesia, teori Kandinsky, dan intuisi adalah tiga konsep yang saling terkait dan menjelaskan bagaimana otak manusia bekerja dalam proses menciptakan, menikmati, dan memahami karya seni sehingga ketiga pendekatan tersebut digunakan dalam riset ini. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa kemampuan otak seseorang dengan sinestesia bisa membuat kedua indranya bersilangan saat memproses sebuah informasi. Oleh karena itu, ia bisa melihat warna ketika mendengar musik atau sebaliknya, ia mampu melihat warna dalam sebuah bentuk, huruf, dan angka. Seorang *synesthete* atau orang dengan kemampuan sinestesia sangat diuntungkan dalam proses kreatif seperti dalam produksi musik video dan *virtual choir* karena ia mampu dengan cepat mendapatkan ide hanya dengan mendengarkan musik saja.

Kata Kunci: anak senja, audio-visual, sinestesia, teori Kandinsky, intuisi

Pendahuluan

Pesatnya perkembangan media sosial sebagai ruang untuk berinteraksi telah memberikan kemudahan dalam berkomunikasi dengan cepat, mudah, dan dengan jangkauan yang luas. Melalui media sosial, seseorang dapat berbagi

keberhasilan, mengutarakan pendapat, menunjukkan bakat, dan dapat dengan bebas berekspresi serta mencurahkan pikiran. Tingginya intensitas penggunaan media sosial, khususnya di kalangan remaja urban, seringkali melahirkan gebrakan kreativitas remaja bahkan memunculkan

istilah-istilah baru untuk mengklasifikasi kaum tertentu. Misalnya, sebutan anak senja untuk mereka yang identik dengan kopi, musik indie, dan sore hari. Setelah ditelisik lebih dalam, ketiga entitas tersebut memang memiliki keterkaitan satu sama lain. Eratnya hubungan tersebut dapat diutarakan melalui sinestesia. Munculnya istilah anak senja dan kaitannya dengan sinestesia inilah yang melatarbelakangi penulis untuk melakukan penelitian mendalam terkait sinestesia yang dikaji secara ilmiah. Sebelum berlanjut ke uraian berikutnya, beberapa pertanyaan mendasar tentang anak senja perlu penulis kemukakan, di antaranya apa yang dimaksud dengan anak senja? dan bagaimana istilah ini muncul di kalangan remaja urban?

Istilah anak senja tidak termasuk dalam terminologi ilmiah sehingga jika ditelusuri dalam jurnal dan KBBI tidak ditemukan hasil apa pun. Dalam beberapa artikel populer, seperti kaskus.co.id, Hanif sptn menyebutkan istilah anak senja adalah “lanjutan dari istilah ‘anak indie’ yang suka mendengarkan lagu-lagu folk, akustik, lirik puitis, dan memiliki penguasaan senja dalam lirik-liriknya, disertai atribut anak senja seperti kopi dan senja. Musik-musik favorit anak senja kini pun kerap disebut-sebut sebagai musik dengan genre folk atau indie-folk.” Sementara menurut Alam dalam kompasiana.com memaknai anak senja sebagai “Sebutan bagi para penikmat musik indie yang meromantisasi segala perilakunya dengan kata-kata puitis yang estetik. Musik indie sendiri merupakan sebuah musik independen yang tidak terikat sebuah label musik besar. Lirik lagu dari musik indie berciri khas akan kepuitisannya.” Dari beberapa pengertian yang telah disebutkan, penulis menyimpulkan anak senja adalah penikmat

musik indie dengan lirik puitis, yang sangat pas jika ditemani oleh secangkir kopi di senja hari.

Bagi sebagian orang, aktivitas menikmati kopi di senja hari merupakan bagian dari tren, namun jika dikaji secara ilmiah, keterkaitan antara musik indie dan senja dapat dikategorikan sebagai kondisi sinestesia. Sinestesia merupakan sebuah kondisi ketika individu dapat merasakan fungsi lain dari alat indranya, misalnya dapat melihat warna pada bunyi yang didengar atau melihat warna pada bentuk. Dengan demikian, jika kondisi tersebut dimiliki oleh seniman, khususnya seniman multimedia, dalam menciptakan, menikmati, dan memahami karya seni tentu akan sangat membantu dalam menyelesaikan pekerjaannya dengan cepat dan tepat.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam tulisan ini adalah riset berbasis seni (*art base research*). Metode ini dipilih berdasarkan pandangan bahwa hasil penelitian dapat diketahui melalui aktivitas seni, terutama praktik berkarya. Hal menarik yang membuat model penelitian ini berbeda dengan riset lain adalah bahwa hasil penelitian berbasis seni ini tidak hanya berupa analisis data atau tinjauan kasus semata, tetapi juga memperlihatkan model pengelolaan dan proses dalam menghasilkan karya seni. Penelitian berbasis seni sendiri merupakan metode penelitian kualitatif yang menggunakan proses artistik untuk memahami dan mengartikulasikan subjektivitas pengalaman manusia. Istilah tersebut pertama kali diciptakan oleh Elliot Eisner, seorang Profesor Seni dan Pendidikan di Stanford Graduate School

of Education. Eisner juga merupakan salah satu pemikir akademis terkemuka di Amerika Serikat. Metode penelitian tersebut dimulai dengan melihat pengalaman para seniman terdahulu, dalam hal ini adalah Wassily Kandinsky. Teori Kandinsky tentang sinestesia menjadi dasar bagi penulis untuk mengembangkan karya dalam bidang multimedia. Selain itu, penulis juga mengkaji intuisi sebagai dasar pembuatan karya.

Analisis dan Pembahasan Data

1. Sinestesia

Fenomena anak senja yang identik dengan atribut kopi, musik, dan senja hari dapat dikategorikan dengan kondisi sinestesia. Menurut Brang dan Ramachandran (2013), sinestesia adalah suatu kondisi psikologis. Seseorang pada kondisi sinestesia dapat merasakan hal-hal yang tidak bisa dirasakan ataupun dijelaskan oleh orang-orang pada umumnya. Hal ini dialami langsung oleh penulis. Misalnya, ketika memutar lagu “*A Summer Place*” karya Percy Faith di mobil, penulis selalu melihat warna jingga dan merasa bahwa lagu ini hanya cocok dimainkan ketika sore tiba. Begitu juga dengan lagu-lagu lainnya. Penulis dapat melihat sebuah lagu berdasarkan warna dan waktu-waktu tertentu. Bahkan, sebagian orang dapat merasakan suatu rasa tertentu hanya dengan membaca kata-kata tertentu, melihat warna hanya dengan membaca suatu angka, atau bahkan melihat suara sebagai warna-warna tertentu. Ya, kamu tidak salah membaca, kamu melihat suara!

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) telah menyerap kata *synaesthesia* menjadi kata baku sinestesia. KBBI mengartikan sinestesia dalam dua konteks. Pertama,

dalam konteks linguistik, sinestesia adalah metafora berupa ungkapan yang bersangkutan dengan indra yang dipakai untuk objek atau konsep tertentu, biasanya disangkutkan dengan indra yang lain. Kedua, dalam konteks kedokteran, sinestesia adalah kondisi pada saraf yang terjadi ketika informasi yang dimaksudkan untuk merangsang salah satu indra, merangsang pula indra yang lain. Misalnya, musik yang didengar terlihat sebagai suatu warna tertentu.

Definisi tersebut serupa dengan paparan Kaitlyn Hova. Dalam *channel YouTube TED Talk*, Hova mengatakan bahwa kondisi sinestesia adalah ketika dua indra secara inheren disilangkan. Hal ini menyebabkan simulasi dari indra pendengaran ke indra pengelihatan. Simulasi tersebut mengarahkan pada persepsi atau pengalaman secara otomatis yang tidak disengaja. Sementara menurut Dr. Stephanie Goodhew, ilmuwan sekaligus pengajar di *The Australian National University Research School of Psychology* (ANU), mereka yang memiliki sinestesia memiliki asosiasi mental yang lebih kuat tentang konsep yang berhubungan dengan warna dan suara. Mengapa bisa demikian? Secara medis, ternyata seseorang dengan sinestesia memiliki hubungan yang lebih kuat antarbagian otak, khususnya pada bagian penglihatan (*lobus oksipital*) dengan pendengaran (*lobus temporal*) sehingga hal tersebut yang membuat seseorang dengan sinestesia dapat melihat suara ataupun mendengar warna.

Namun, kondisi tersebut tidak terjadi pada orang-orang biasa. Hanya orang tertentu dengan keunikan khusus—yang di dalam otaknya sudah terdapat kemampuan sinestesia—yang dapat mengalami hal

tersebut. Orang-orang yang memiliki kemampuan “super” ini biasa disebut dengan istilah *synesthete*. Secara singkat, seorang *synesthete* memiliki perbedaan dalam susunan otaknya. Tidak seperti orang kebanyakan, *synesthete* akan mengalami persepsi ganda hanya dari satu rangsangan saja. Misalnya, ketika mendengar suara atau musik, mereka turut menggunakan indra penglihatan hingga seolah-olah “melihat” suara tersebut. Dalam kasus lain, seorang *synesthete* juga dapat mengecap rasa di lidahnya hanya dengan melihat kata atau angka tertentu yang seharusnya hanya merangsang penglihatannya saja. Masih banyak lagi contoh lain ketika membahas mengenai macam-macam bentuk sinestesia.

Sebenarnya, antara seorang *synesthete* dengan *synesthete* lainnya, tidak ada yang memiliki kondisi sinestesia yang benar-benar sama sepenuhnya. Sama seperti kepribadian setiap orang yang tidak akan seratus persen sama, sinestesia dari setiap *synesthete* akan memiliki keunikannya masing-masing.

Meski demikian, ada satu jenis sinestesia yang cukup banyak terjadi pada orang-orang di dunia. Jenis tersebut bernama sinestesia grafem-warna. Sinestesia grafem-warna memungkinkan seorang *synesthete* untuk merasa melihat warna dari huruf, angka, ataupun kata-kata tertentu. Meskipun tulisan tersebut hanya berwarna hitam. Berikut adalah contoh pengalaman *synesthete* grafem-warna:



Gambar 1.
Tulisan yang dilihat orang awam
Sumber: Penulis

2. Teori Kandinsky

Salah satu teori populer yang membahas sinestesia adalah Teori Kandinsky dalam buku *Concerning the Spiritual in Art* tahun 1910. Jika sebelumnya kita dapat melihat warna akibat mendengarkan suara musik, melalui Teori Kandinsky, kita melihat sebaliknya. Kita dapat merasakan nada melalui bentuk, garis, dan warna. Warna pada dasarnya telah digunakan manusia sejak zaman prasejarah dengan adanya lukisan gua dan pembahasan serius mengenai warna baru terjadi sejak abad ke-17 antara Sir Isaac Newton dan Johan Wolfgang von Goethe. Selain mereka, banyak pula seniman dan peneliti lainnya yang menyumbangkan teorinya tentang warna. Pada perkembangannya, dari sekian banyak ahli yang mengeluarkan teori tentang warna, dari abad ke-17 hingga saat ini, rupanya hanya sedikit saja yang mengaitkan persepsi warna dengan bidang. Selainnya lebih mengedepankan tentang spektrum warna oleh Sir Isaac Newton, teori Brewster yaitu penyederhanaan warna menjadi 4 bagian yaitu primer, sekunder, tersier, serta warna netral, dan teori Munsell yang menyelidiki warna dengan standar warna untuk aspek fisik serta aspek psikis. Salah satu teori yang menggabungkan warna dengan bidang dan sudah mendapat pengakuan dari dunia, dikeluarkan oleh Wassily Kandinsky (1910) .



Gambar 2.
Tulisan yang dilihat oleh *synesthete* grafem-warna
Sumber: Penulis

Josefin dkk.¹ menjelaskan bahwa Kandinsky juga melakukan penelitian kepada beberapa orang di kotanya secara acak. Hasil yang dia dapatkan menunjukkan kecenderungan yang mendukung teorinya. Karena itu, penelitian tersebut mempunyai rumusan masalah tentang keinginan mengetahui apakah ada persepsi yang sama bila sampelnya adalah anak-anak yang belum mendapat teori warna. Batasan masalah di atas berfokus pada sampel anak-anak Kelas 1–3 SD. Sampel tersebut masih disaring lagi berdasarkan tingkat kualitas siswa dalam hal seni rupa maupun akademik. Penelitian itu bertujuan untuk mengevaluasi suatu teori atau persepsi tentang warna dan bidang. Pemahaman tersebut didapat dengan menggali kemungkinan adanya persepsi awal manusia tentang warna yang mungkin terjadi di alam bawah sadar. Selain menemukan pemahaman baru, penelitian ini juga bertujuan memperkaya persepsi warna dan bidang dengan menggunakan anak-anak sebagai subjek penelitiannya.

Di samping memperkaya bidang teori keilmuan seni rupa, penelitian ini juga memungkinkan manfaat dalam penerapannya pada desain untuk produk anak-anak. Dapat pula penelitian ini dijadikan sebagai landasan berkarya dan menjadi inspirasi para perupa Indonesia pada masa mendatang. Pemahaman tersebut dapat pula membuka kemungkinan baru dalam menganalisis karya seni terdahulu.

Kandinsky mempunyai lima teori dasar. Teori yang paling populer adalah teorinya yang pertama. Menurutnya, warna kuning cocok dengan bentuk segitiga, warna merah dengan bentuk persegi, dan warna biru dengan bentuk lingkaran.

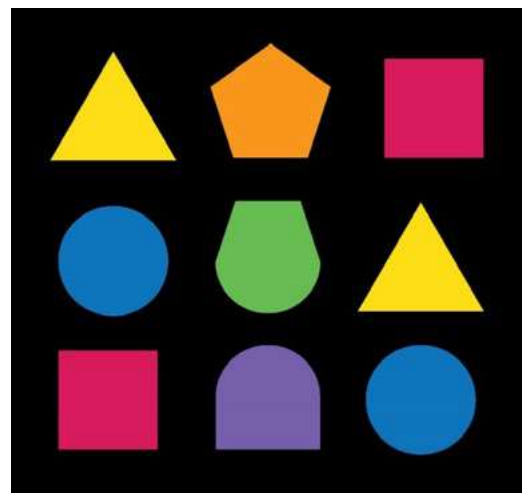


Gambar 3.

Teori Pertama Wassily Kandinsky

Sumber: Jurnal Visual Art and Design Volume 8 Nomor 1. Bandung: Institut Teknologi Bandung.

Kandinsky ber-teori bahwa warna tertentu memiliki hubungan untuk bentuk-bentuk tertentu. Sebuah bentuk kusam seperti lingkaran, layak mendapat warna kusam seperti biru. Sebuah bentuk dengan bunga menengah seperti persegi, layak mendapat warna menengah seperti merah. Sebuah bentuk yang dinamis menarik seperti segitiga, layak mendapat warna energik, bercahaya, dan psikotik, seperti kuning. Hal tersebut dapat dilihat ilustrasinya pada Gambar 3 di atas.



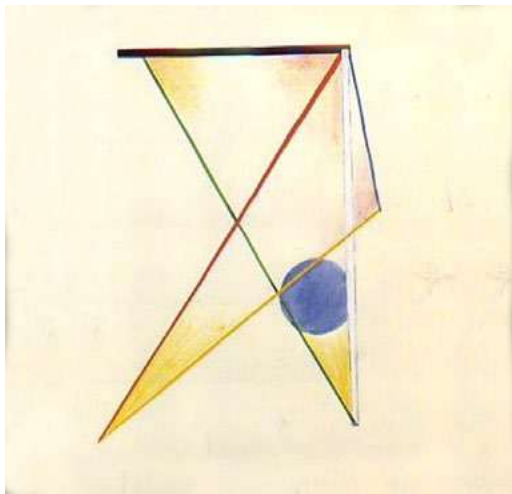
Gambar 4.

Teori Pertama Wassily Kandinsky

Sumber: Jurnal Visual Art and Design Volume 8 Nomor 1. Bandung: Institut Teknologi Bandung.

Pada Gambar 4, kita disuguhkan pada perpaduan antara masing-masing bidang dan warna dengan kombinasinya.

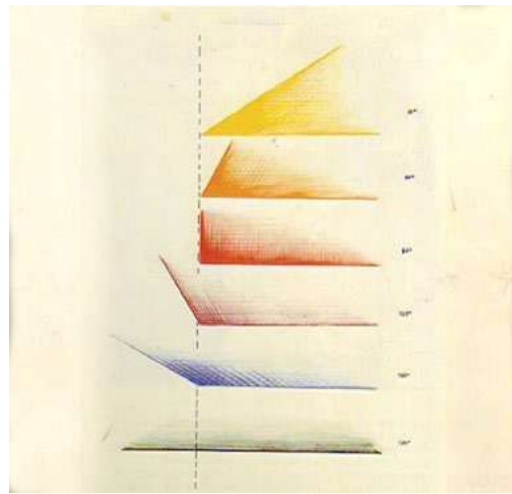
¹ Josefin, Anna., Irma Damajanti, & Asmudjo Jono Irianto. "Ketidaksadaran Kolektif Akan Warna dan Bidang." Jurnal Visual Art and Design, Volume 8 Nomor 1. (2016) hlm. 65–78.



Gambar 5.

Teori Pertama Wassily Kandinsky

Sumber: Jurnal Visual Art and Design Volume 8 Nomor 1. Bandung: Institut Teknologi Bandung.



Gambar 6.

Teori Pertama Wassily Kandinsky

Sumber: Jurnal Visual Art and Design Volume 8 Nomor 1. Bandung: Institut Teknologi Bandung.

Ini adalah kombinasi antara warna primer, warna sekunder, dan bentuk. Bentuk yang terletak di tengah merupakan perpaduan antara bentuk dan warna di samping kiri dan kanannya.

warna yang drastis, sedangkan sudut tumpul lebih tenang mendapatkan warna lembut seperti biru. Gambar 6 menjadi ilustrasi dari pernyataan Kandinsky tersebut.

Garis juga memiliki hubungan untuk warna tertentu. Hal ini dapat dilihat pada ilustrasi di Gambar 5. Garis diagonal tebal dinamis pantas mendapatkan warna berani seperti kuning. Diagonal kurang drastis mendapatkan warna kurang drastis seperti merah. Garis mati yang hampir horisontal mendapatkan warna mati seperti hitam. Garis vertikal sedikit aktif layak mendapatkan warna kusam seperti biru.

Teori Kandinsky yang terakhir diwakili oleh Gambar 7. Garis biasanya memiliki kedua kurva sudut dan warna garis berubah dengan penyesuaian. Tebal

Kandinsky bahkan memiliki teori tentang garis warna sesuai dengan sentralitas mereka dalam komposisi. Garis di tengah mendapatkan kuning. Sementara perasaan sedih dan tidak dicintai pada baris yang memeluk tepi *frame* harus mendapatkan warna kusam.



Gambar 7.

Teori Pertama Wassily Kandinsky

Sumber: Jurnal Visual Art and Design Volume 8 Nomor 1. Bandung: Institut Teknologi Bandung.

Hal yang sama juga berlaku untuk sudut. Sudut lancip drastis mendapatkan

Tipe 1 Kandinsky				
No	Nama	Δ	□	○
1	Kathleen	Yellow	Red	Blue
2	Keysha	Yellow	Red	Blue
3	Audy	Yellow	Red	Blue
4	Kyla	Yellow	Red	Blue
5	Veren	Yellow	Red	Blue
6	Darren	Yellow	Red	Blue
7	Ataya	Yellow	Red	Blue
8	Vey	Yellow	Red	Blue
9	Jehan	Yellow	Red	Blue
10	Mutia	Yellow	Red	Blue
11	siva	Yellow	Red	Blue
12	Shasha	Yellow	Red	Blue

Tipe 2				
No	Nama	Δ	□	○
1	Nazwa	Blue	Red	Yellow
2	Gabriel	Blue	Red	Yellow
3	Kendra	Blue	Red	Yellow
4	Lintang	Blue	Red	Yellow
5	Betran	Blue	Red	Yellow
6	Tarra	Blue	Red	Yellow
7	vedica	Blue	Red	Yellow
8	Kethelen	Blue	Red	Yellow
9	Fharel	Blue	Red	Yellow

Tipe 3				
No	Nama	Δ	□	○
1	Lili	Red	Blue	Yellow
2	Sky	Red	Blue	Yellow
3	Olsen	Red	Blue	Yellow
4	Shannen	Red	Blue	Yellow
5	Jillian	Red	Blue	Yellow
6	Megan	Red	Blue	Yellow

Tipe 4				
No	Nama	Δ	□	○
1	Darren	Blue	Yellow	Red
2	Beatris	Blue	Yellow	Red
3	Vania	Blue	Yellow	Red
4	Azalia	Blue	Yellow	Red
5	Raul	Blue	Yellow	Red

Tipe 5				
No	Nama	Δ	□	○
1	Velina	Red	Yellow	Blue
2	Yusuf	Red	Yellow	Blue

Tipe 6				
No	Nama	Δ	□	○
1	Siti	Yellow	Blue	Red
2	Nadiva	Yellow	Blue	Red

Tabel 1.
 Hasil Sampel Warna dan Bidang pada 36 Anak
 Sumber: Jurnal Ketidaksadaran Kolektif Akan Warna dan Bidang

tipisnya garis dan kelengkungannya juga memiliki warnanya masing-masing. Makin tebal dan statis garis tersebut maka warnanya akan makin gelap. Begitu pula sebaliknya. Bila garis menjadi tipis dan kelengkungannya makin dinamis maka warnanya akan makin cerah.

Teori yang berasal dari sinestesia yang dideritanya ini membuat Kandinsky peka akan warna. Kandinsky percaya pengalamannya dari sinestesia telah menunjukkan fenomena ketika indra yang satu tidak dapat terpisah dari indra yang lain dan ada transfer reaksi langsung dari satu sisi ke sisi yang lain. Dengan demikian, seseorang dapat “mendengar” warna dan “melihat” suara. Hal demikian secara inheren terhubung kepada spiritualismenya.

Ide Kandinsky tersebut sangat mungkin telah dipengaruhi oleh Teosofi Madame Blavatsky dan Rudolf Steiner.

Menurut Blavatsky, manusia ditakdirkan untuk memasuki era meningkatnya nilai spiritual.

Sementara itu, Josefina dkk.² juga melakukan penelitian kecil dengan menggunakan sampel data pada anak sekolah dasar kelas 1 sampai dengan kelas 3. Pemilihan sampel tersebut bertujuan untuk melihat faktor sinestesia yang berbeda pada setiap orang. Hal ini disebabkan antara *synesthete* yang satu dengan *synesthete* lainnya tidak ada yang memiliki kesamaan persepsi sepenuhnya. Sebagaimana kepribadian setiap orang yang tidak akan seratus persen sama, persepsi sinestesia ini sangat dipengaruhi oleh kondisi dan memori psikologis seseorang. Yang menarik dalam penelitian ini adalah ternyata Teori Kandinsky tentang bentuk dan warna sangatlah tepat.

² Josefina, Anna, Irma Damajanti, & Asmudjo Jono Irianto. “Ketidaksadaran Kolektif Akan Warna dan Bidang.” *Jurnal Visual Art and Design*, Volume 8 Nomor 1. (2016) hlm. 65–78.

Di sini dapat dilihat bahwa anak yang memiliki persepsi sama seperti Kandinsky ternyata lebih banyak dibanding persepsi warna dan bidang lainnya.

3. Intuisi

Selain sinestesia, karya seorang seniman juga dapat dipengaruhi oleh intuisi. Intuisi sendiri merupakan istilah untuk kemampuan memahami sesuatu tanpa melalui penalaran rasional dan intelektualitas. Kata intuisi berasal dari kata kerja Latin *intueri* yang diterjemahkan sebagai 'mempertimbangkan' atau dari bahasa Inggris, *intuit* yang artinya 'untuk merenungkan.'

Intuisi adalah firasat yang terbentuk dari pikiran alam bawah sadar manusia. Pada saat itu, pikiran bawah sadar akan dengan cepat menyaring pengetahuan serta pengalaman masa lalu (memori) menjadi sebuah gagasan atau ide. Lalu, gagasan atau ide tersebut menjadi sebuah pertimbangan singkat dalam mengambil keputusan tanpa melakukan analisis atau proses berpikir panjang terlebih dahulu.

Beberapa orang menyebut intuisi ini sebagai refleksi. Misalnya, bagaimana orang bisa menangkap benda jatuh di sampingnya tanpa ada aba-aba atau pemberitahuan terlebih dahulu. Mengapa hal tersebut bisa terjadi? Bisa saja otak secara otomatis mengalkulasi perhitungan yang sangat cepat. Caranya, Jika ada benda di sekitar kita jatuh dengan kecepatan newton meter dan ukuran dimensinya sekian x, dapat ditangkap tangan dengan mudah pada kecepatan y. Alhasil, benda tersebut dapat ditangkap tanpa ada kendala berarti. Atau dapat juga otak mengalkulasi, Jika benda tersebut jatuh di antara badan kita, akan terjadi sebuah kecelakaan yang cukup berbahaya. Oleh sebab itu, benda tersebut wajib ditangkap agar menghindari bahaya yang diakibatkan.

Begitu juga intuisi seorang *graphic designer* jika menghadapi tenggat waktu pekerjaan yang sangat cepat ketika ia diwajibkan untuk menyelesaikan pekerjaan dengan baik dan benar. Tanpa disadari, alam bawah sadarnya bekerja begitu cepat. Ia mulai *me-layout*, lalu memilih gambar yang akan diletakkan, mengambil warna yang tepat, dan memberikan jenis huruf (*typographi*) yang sangat sesuai.

Menurut Sharon Franquemont,³ intuisi berasal dari otak manusia. Pada otak terdapat dua tipe sistem berpikir, yaitu sistem sadar dan sistem tidak sadar (subliminal). Bagian otak yang mengatur sistem sadar manusia adalah otak kiri dan bekerja secara lebih lambat. Sistem ini menjadi pusat analisis, membantu berpikir secara rasional, serta bekerja berdasarkan fakta dan pengalaman yang pernah terjadi. Kita secara sadar mengetahui semua yang dikerjakan oleh sistem ini. Sebab, sebelum melakukan tindakan, sistem ini mengoordinasikannya dengan beberapa organ dan pancaindra lainnya.

Sementara itu, otak kanan bertugas mengatur sistem bawah sadar. Sistem ini bekerja tanpa sepengetahuan pancaindra dan bisa menghasilkan respons yang sangat cepat. Sistem bawah sadar adalah sistem yang mengatur intuisi. Sebenarnya, gagasan ini juga berasal dari informasi atau pengalaman yang pernah dialami atau diketahui sebelumnya (memori). Akan tetapi, informasi tersebut berada pada alam bawah sadar. Jadi, ketika intuisi muncul, keputusan itu adalah keputusan yang terbentuk dari alam bawah sadar. Mengingat cara kerja alam bawah sadar yang tergolong cepat, intuisi muncul tanpa harus berpikir dengan matang dan menganalisis semua kejadian yang pernah terjadi, atau tiba-tiba muncul begitu saja.

³ Dikutip dari www.takingcharge.csh.umn.edu dengan judul artikel *What Are Common Misconceptions about Intuition?*

Intuisi setiap orang berbeda-beda. Ada orang yang sangat sensitif, ada pula yang tidak. Hal itu tergantung pada keadaan lingkungan kerja, tempat tinggal, dan keadaan psikologis seseorang. Selain itu, kekuatan dari intuisi juga lahir tidak serta-merta begitu saja. Akan tetapi, ia hadir secara perlahan seiring dengan perkembangan waktu dan banyaknya pengalaman yang telah dilalui seseorang.

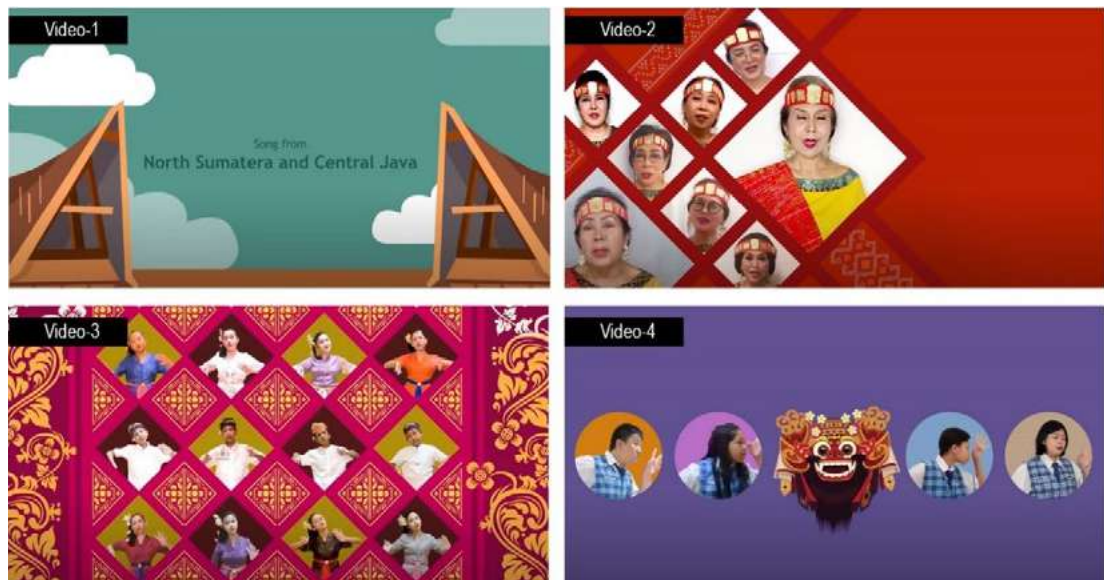
Intuisi, sinestesia, dan teori Kandinsky bukan penyakit atau kelainan psikologis. Sebaliknya, kondisi tersebut merupakan sebuah kelebihan yang tidak dimiliki semua orang.

Di Indonesia, sebagian orang yang memiliki intuisi kuat menjadikannya sebagai sebuah profesi yang menguntungkan. Mereka membuka praktik menjadi peramal, cenayang, maupun hal-hal yang berkaitan dengan supranatural. Walaupun hal tersebut tidak direkomendasikan.

Sementara sinestesia bisa disebut kemampuan super yang hanya dimiliki orang tertentu saja. Menurut sebuah penelitian,

seorang *synesthete* akan memiliki kemampuan untuk mengingat lebih baik dari kebanyakan orang karena keunikan susunan otaknya. Hal ini diperkuat dengan kondisi para *synesthete* yang mampu mengekspresikan sebuah persepsi yang diterimanya—seperti angka, huruf, dan kata—menjadi persepsi-persepsi lain di otaknya. Bahkan, diketahui ada seorang *synesthete* yang mampu mengingat 30.000 angka di dalam kepalanya sekaligus.

Tulisan ini memang dibuat pada awal tahun 2023 yang ide awalnya dilandasi dari fenomena istilah anak senja atau musik senja di kalangan remaja perkotaan. Namun, ketika mencoba merefleksikan semua pekerjaan selama kurun waktu empat tahun belakangan ini, ternyata ada hal yang menarik. Bahwa apa yang telah penulis lakukan dalam pekerjaannya sebagai seorang sutradara, animator, dan *motion graphic artist*—baik sadar maupun tidak—semua dilandasi berdasarkan pengalaman. Khususnya dalam produksi video musik *virtual choir*. Ada beberapa contoh gambar yang bisa kita lihat sebagai berikut:



Gambar 8.
Video Virtual Choir Karya Penulis Tahun 2019-2021
Sumber: Penulis

Bahwa apa yang telah penulis lakukan dalam pekerjaannya sebagai seorang sutradara, animator, dan *motion graphic artist*—baik sadar maupun tidak—semua memiliki kesamaan dominan dengan teori Kandensky, seperti setiap bentuk yang menyerupai segitiga pasti berwarna kuning (gambar 8: video 1), lalu pada gambar 8 video 2 dan 3 yang merupakan bentuk geometri kotak didominasi dengan warna merah. Selain itu pada gambar 8 video 4 penulis sengaja memberikan tone warna dingin seperti biru dan ungu karena ketika mendengar lagu goak maling (lagu daerah Bali) merasakan fenomena sinestesia warna biru, ungu, dan hijau sehingga *video virtual choir* ini diberikan warna tersebut.

Memang tidak semua karya penulis sama persis dengan teori Kandensky maupun proses sinestesia, ada banyak faktor yang mempengaruhinya, seperti *mandatory client* (persyaratan), masukan dari pihak pemesan karya, *corporate colour* sebuah perusahaan, penyesuaian komposisi warna dari video yang ada, *layout* atau *guide* serta acuan standar grafis (*Graphic Standard Manual*) serta masih banyak pertimbangan lainnya. Mengingat penulis bukanlah seniman murni, tetapi bekerja sebagai seorang pekerja kreatif yang bergerak di dunia industri. Ketika toleransi sangat dibutuhkan untuk menciptakan pekerjaan yang berkelanjutan.

Simpulan

Manusia adalah makhluk ciptaan Tuhan yang sangat istimewa dan sinestesia adalah satu dari sekian banyak keistimewaannya. Kemampuan otak seseorang dengan sinestesia bisa membuat kedua indranya bersilangan saat memproses sebuah informasi. Karenanya, ia bisa melihat warna

ketika mendengar musik atau sebaliknya, ia mampu melihat warna dalam sebuah bentuk, huruf, dan angka. Hal inilah yang melandasi mengapa musik dengan genre folk dan indie selalu diasosiasikan dengan anak senja, mungkin musik dengan genre tersebut dapat menciptakan kesan dan pengaruh langsung kepada pikiran mereka untuk melihat warna ungu dan oranye dalam alunan musiknya. Pemandangan langit sore yang berwarna oranye dikenal dengan istilah *Rayleigh Scattering* (Rayleigh. 1871) peristiwa warna ini disebabkan oleh difraksi cahaya matahari yang berwarna merah oleh molekul dan partikel yang berada di atmosfer sehingga menciptakan warna oranye, dan warna oranye inilah yang akhirnya dikorelasikan dengan keadaan warna langit di sore atau senja hari hingga akhirnya tercipta istilah “anak senja.”

Selain itu, seorang *synesthete* atau orang dengan kemampuan sinestesia sangat diuntungkan dalam proses kreatif seperti produksi musik video dan *virtual choir* karena ia mampu dengan cepat mendapatkan ide hanya dengan mendengarkan musik saja. Imajinasi dan rasa yang ia dapatkan ketika mendengar musik dapat menjadi ide dasar dalam proses berkarya. Kemudian hubungan bentuk dan warna yang dijabarkan dalam teori warna kuning, merah, dan biru (Kandinsky.1925) dapat mendukung hasil karya yang telah kita buat sehingga karya seni tersebut lebih mudah diterima oleh orang yang melihatnya walau dalam bentuk abstrak. Hal ini didukung dengan penelitian yang telah dibuat oleh akademisi Institut Teknologi Bandung melalui jurnal “Ketidaksadaran Kolektif akan Warna dan Bidang” (Anna Josefin, Irma Damajanti, dan Asmudjo Jono Irianto. 2016) bahwa manusia memiliki

persepsi dominan terhadap bentuk dan warna, yaitu warna kuning untuk segitiga, warna merah untuk persegi, dan warna biru untuk lingkaran.

Berbeda dengan sinestesia yang memungkinkan adanya persilangan reaksi antarindra, intuisi lebih dipengaruhi oleh alam bawah sadar. Pengalaman-pengalaman yang mengendap dalam alam bawah sadarnya membuat seorang seniman mampu meramu bentuk, warna, dan *layout* dalam karya yang indah serta inspiratif secara cepat. Dengan demikian, Ketiga hal diatas baik itu sinestesia, teori warna Kadinsky, dan intuisi adalah sebuah keistimewaan jika dimiliki seorang seniman, semuanya adalah sebuah kombinasi sempurna.

Daftar Rujukan

- Alam, Rahman. 2022. "Mengenal Anak Senja atau Indie, Apakah Sama dengan Pemuda yang Suka Berpuisi?" https://www.kompasiana.com/rahmatan_alam/1453/62405c82ba21bc2f3942d052/mengenal-anak-senja-atau-indie-apaakah-sama-dengan-pemuda-yang-suka-berpuisi. Diakses dari kompasiana.com.
- Aulia. 2016. "Faktor Penyebab Terjadinya Synesthesia Menurut Peneliti Australia." <http://p2ptm.kemkes.go.id/artikel-ilmiah/faktor-penyebab-terjadinya-synesthesia-menurut-peneliti-australia>
- Azayaka, Atallah. 2021. "Synaesthesia: Mengenal Musik dari Warnanya." <https://kumparan.com/atallah-azayaka/synaesthesia-mengenal-musik-dari-warnanya-1x1yPaY34NR/full>
- Bernard, J. W., 1986. "Messiaen's Synaesthesia: The Correspondence Between Color and Sound Structure in His Music. *Music Perception*." 4(1), 41-68. <https://doi.org/10.2307/40285351>
- Brang, David, and Vilayanur. Ramachandran. "Psychopharmacology of Synesthesia; the Role of Serotonin 52a Receptor Activation." National Center for Biotechnology Information. U.S. National Library of Medicine, 5 Nov. 2007. Web. 15 Dec. 2013. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC8811335/>
- Cytowic, R. E. 2013. "What Color is Tuesday? Exploring Synesthesia." <https://www.youtube.com/watch?v=rkRbebvoYqI>
- Goodhew, S. C., Freire, M. R., & Edward, M. 2015. "Enhanced Semantic Priming in Synesthetes Independent of Sensory Binding. *Consciousness and Cognition*." 33. 443-456. <https://doi.org/10.1016/j.concog.2015.02.019>
- Gumilar, Jasir. 2021. "Sinestesia, Kemampuan Unik Melihat Warna Musik." <https://kumparan.com/jasir-gumilar-2021/sinestesia-kemampuan-unik-melihat-warna-musik-1zTyGxSQ4gY/full>
- Hanifsptr. 2019. "Anak Senja Asal Usul, Stereotip, Hingga Dampak Pada Industri Musik." Kaskus.co.id. <https://www.kaskus.co.id/thread/5e0ad3d5f0bdb219130540e0/anak-senja--asal-usul-stereotip-hingga-dampak-pada-industri-musik/>
- Hova, K. 2017. "Seeing Song Through The Ears of A Synesthete." <https://www.youtube.com/watch?v=1LUbxfnpez4&tt=319s>

- Josefin, Anna., Irma Damajanti & Asmudjo Jono Irianto. 2016. "Ketidaksadaran Kolektif Akan Warna dan Bidang." Jurnal Visual Art and Design Volume 8 Nomor 1. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Rossa, V. 2018. "Synaesthesia, Ketika Kamu Bisa Merasakan Sakit Orang Lain." <https://www.suara.com/lifestyle/2018/11/05/121555/synaesthesia-ketika-kamu-bisa-merasakan-sakit-orang-lain?page=all>
- Voong, M., Beale, R. 2007. "Music Organisation Using Color Synaesthesia. Experience Report," 1869-1874. <https://doi.org/10.1145/1240866.1240913>
- Ward J, Simner J. 2022. "How Do Different Types of Synesthesia Cluster Together? Implications for Causal Mechanisms." Epub 2022 Jan 18. PMID: 35040670; PMCID: PMC8811335.
- Zahrawaan, Amy. 2022. "Tetra Pak Printing: Sebuah Model Pengelolaan Sampah Berbasis Seni." Jurnal Urban Volume 6 Nomor 1. Jakarta: Institut Kesenian Jakarta. <https://artsandculture.google.com/experiment/sgF5ivv105ukhA>