

**MULTIORIENTASI PIJAKAN DALAM KARYA SENI
KOLASE DIGITAL**



**PERTANGGUNG JAWABAN TERTULIS
PENCiptaan SENI**

Untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat magister
dalam bidang Seni, minat utama Seni Lukis

FARLAN ADRIAN HASAN

1821140411

**PROGRAM PENCiptaan DAN PENGKAJIAN
PASCASARJANA INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2020**



PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa karya seni dan pertanggungjawaban tertulis ini merupakan hasil karya saya sendiri belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun, dan belum pernah dipublikasikan.

Saya bertanggungjawab atas keaslian karya saya ini dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan pernyataan ini.



Yogyakarta, 20 Juni 2020

Yang membuat pernyataan,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Farlan', written in a cursive, flowing style.

Farlan Adrian Hasan

1821140411

MOTTO

“.FIKSI ADALAH ENERGI UNTUK MENGAKTIFTAKAN IMAJINASI...”

-Rocky Gerung-



ABSTRAK

Adanya fenomena ketunggalan arah pijakan pada dasarnya telah membangun sebuah struktur yang bersifat oposisi biner yakni oposisi atas-bawah dimana wilayah bawah selalu menjadi orientasi pijakan. Adanya fenomena ini tidak dapat dilepaskan dari pengaruh hukum kausal (sebab akibat) gaya gravitasi bumi yang pada dasarnya menyebabkan semua benda memiliki arah pijakan yang seragam, yang akhirnya juga mempengaruhi persepsi manusia dalam merepresentasikan citra (foto, lukisan, gambar, dll). Fenomena ketunggalan arah pijakan inilah yang kemudian melahirkan konsep “*multi orientasi pijakan*” dalam penciptaan seni kolase digital, yang berusaha untuk keluar dari aturan main ketunggalan arah pijakan sekaligus meruntuhkan struktur atas-bawah pada citra tersebut. Dekonstruksi menjadi landasan yang digunakan dalam merealisasikan konsep ini. Adapun teknik yang digunakan adalah kolase digital dengan menggunakan media foto dengan format JPEG. Metode yang digunakan merujuk pada lima tahap kreativitas dari David Campbell (1986: 18-24) yaitu: 1) Tahap Persiapan, 2) Konsentrasi, 3) Inkubasi, 4) Iluminasi, dan 5) Verifikasi/produksi.

Kata Kunci: Multiorientasi Pijakan; Dekonstruksi; Kolase digital



The phenomenon of singularity in the direction of the footing has basically built a structure that is binary opposition that is top-down opposition where the bottom area has always been a foothold orientation. The existence of this phenomenon can not be separated from the influence of causal law (cause and effect) the gravitational force of the earth which basically causes all objects to have a uniform footing direction, which ultimately also affects human perception in representing images (photographs, paintings, drawings, etc.). This phenomenon of unity of foothold leads to the concept of "multi-orientation foothold" in the creation of digital collage art, which seeks to get out of the rule of unity of foothold while simultaneously undermining the top-down structure of the image. Deconstruction becomes the foundation used in realizing this concept. The technique used is digital collage using photo media with JPEG format. The method used refers to the five stages of creativity from David Campbell (1986: 18-24), namely: 1) Preparation Phase, 2) Concentration, 3) Incubation, 4) Illumination, and 5) Verification / production.

Keywords: Multiorientation of footing; Deconstruction; Digital collage.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan hidayah dan karunia-Nya, sehingga karya Tugas Akhir ini dapat terselesaikan. Karya Tugas Akhir dan pertanggungjawaban tertulis ini mengambil tema **MULTIORIENTASI PIJAKAN DALAM KARYA SENI KOLASE DIGITAL**. Karya Tugas Akhir ini dapat dipertanggungjawabkan untuk meraih gelar Magister Seni di Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta berkat dukungan dan perhatian dari berbagai pihak, untuk itu dalam kesempatan ini saya sampaikan terimakasih.

Penghargaan dan ucapan terimakasih yang utama penulis sampaikan kepada Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum selaku Pembimbing Utama dan sekaligus selaku Rektor ISI Yogyakarta. Selain itu, ucapan terimakasih juga Kepada Bapak Kurniawan Adi Saputro, M.A. Ph.D selaku penguji ahli pada ujian tesis penciptaan ini. Terimakasih juga kepada Bapak Dr. Dewanto Sukistono, M.Sn selaku ketua pada ujian tesis penciptaan ini. Terimakasih pula penulis sampaikan kepada Dr. Fortunata Tyasrinesu, M.Si selaku Direktur Pascasarjana ISI Yogyakarta, dan seluruh staf/karyawan program Pascasarjana ISI Yogyakarta. Terima kasih juga kepada teman-teman dilingkungan kampus maupun luar kampus yang turut mendukung dan memberikan suport.

Karya ini penulis persembahkan khususnya pada kedua orang tua tercinta, keluarga dan teman-teman seperjuangan Pascasarjana ISI Yogyakarta. Semoga karya ini bermanfaat bagi kita semua.

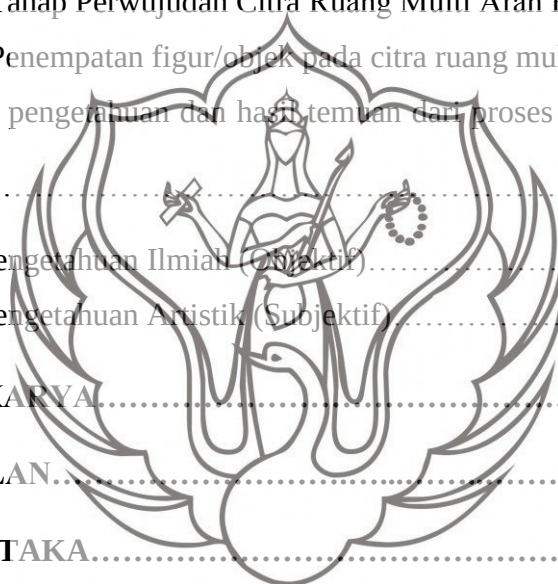
Yogyakarta, 03 Juli 2020

Farlan Adrian Hasan

DAFTAR ISI

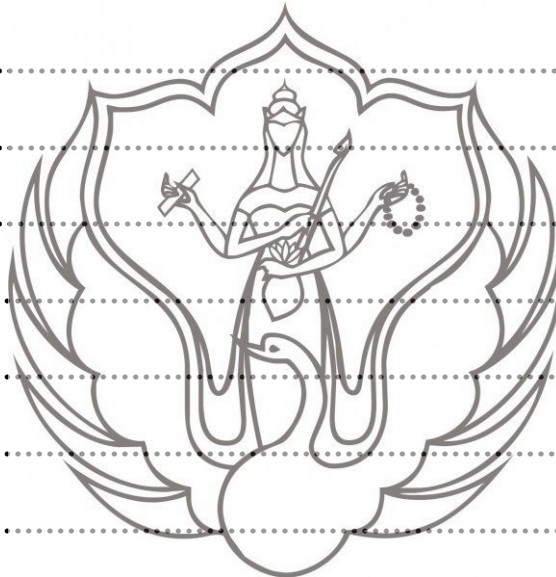
HALAMAN SAMPUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Ide Penciptaan.....	9
C. Orisinalitas.....	10
D. Tujuan dan Manfaat.....	14
11. KONSEP PENCIPTAAN	16
A. Kajian Sumber Penciptaan.....	16
1. Tinjauan Visual.....	16
2. Tinjauan Pustaka.....	20
a. Tipologi Citra.....	20
b. Citra/Imaji Fotografi.....	22
B. Landasan Penciptaan.....	28
1. Destruksi.....	28
2. Bahasa Rupa RWD.....	29
3. Suralisme.....	31
4. Imajinasi dan Fungsi Dekonstruktif.....	37

C. Konsep Perwujudan.....	42
D. Konsep Penyajian Karya.....	46
III. METODE PENCIPTAAN	51
A. Tahap Persiapan.....	55
B. Tahap Konsentrasi.....	56
C. Tahap Inkubasi (Pengeraman).....	60
D. Tahap Iluminasi.....	61
E. Tahap Verifikasi.....	63
1. Persiapan Alat, Bahan, Teknik.....	63
2. Proses Perwujudan.....	68
a. Tahap Perwujudan Citra Ruang Multi Arah Pijakan.....	68
b. Penempatan figur/objek pada citra ruang multi arah pijakan.....	71
F. Refleksi pengeraman dan hasil temuan dari proses kreatif pada penelitian artistik.....	71
a. Pengetahuan Ilmiah (Objektif).....	73
b. Pengetahuan Artistik (Subjektif).....	74
IV ULASAN KARYA.....	79
V. KESIMPULAN.....	105
DAFTAR PUSTAKA.....	108

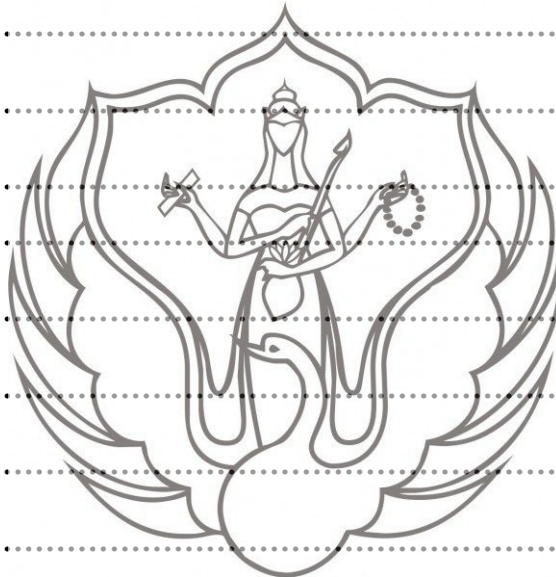


DAFTAR GAMBAR

Gambar. 1.....	3
Gambar. 2.....	4
Gambar. 3.....	8
Gambar.4.....	8
Gambar. 5.....	9
Gambar. 6.....	14
Gambar. 7.....	15
Gambar. 8.....	16
Gambar. 9.....	21
Gambar.10.....	22
Gambar.11.....	30
Gambar.12.....	32
Gambar.13.....	38
Gambar.14.....	41
Gambar.15.....	41
Gambar.16.....	42
Gambar.17.....	45
Gambar.18.....	46
Gambar.19.....	51
Gambar.20.....	55



Gambar.21.....	61
Gambar.22.....	62
Gambar.23.....	62
Gambar.24.....	63
Gambar.25.....	65
Gambar.26.....	66
Gambar.27.....	67
Gambar.28.....	69
Gambar.29.....	70
Gambar.30.....	70
Gambar.31.....	72
Gambar.32.....	74
Gambar.33.....	76
Gambar.34.....	79
Gambar.35.....	82
Gambar.36.....	84
Gambar.37.....	87
Gambar.38.....	90
Gambar.39.....	93
Gambar.40.....	95
Gambar.41.....	97
Gambar.42.....	99
Gambar.43.....	102



I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Lahirnya gagasan dalam proses penciptaan karya seni biasanya dialami secara berbeda oleh setiap pelaku seni itu sendiri. Setiap individu memiliki pengalaman tersendiri ketika ia menemukan atau menghasilkan ide, gagasan ataupun konsep dalam menciptakan sebuah karya. Pengalaman atas lahirnya ide atau gagasan tersebut, misalnya dapat didasari kekaguman terhadap segala bentuk-bentuk alamiah yang sering dijumpai; selain itu mungkin juga didasari kepekaan individu terhadap berbagai persoalan yang ada di lingkungan sosial budaya; pergulatan terhadap segala permasalahan yang bersifat personal juga dapat menjadi pemicu lahirnya ide-ide yang kemudian mewujudkan dalam karya seni. Tentu masih banyak lagi faktor-faktor yang mempengaruhi lahirnya ide atau gagasan ketika proses penciptaan karya seni, salah satunya dengan menggunakan pendekatan atau metode berpikir lateral.

Menurut Marlanto, berpikir lateral menekankan pencarian berbagai pendekatan dan cara pandang yang berbeda terhadap sesuatu. Berpikir lateral adalah upaya mencari berbagai sudut pandang dalam melihat sesuatu. Dengan berpikir lateral kita bergerak 'ke samping' guna mencoba persepsi-persepsi yang berbeda, dan membangkitkan konsep-konsep berbeda pula, serta memperoleh titik-titik masuk yang berbeda. Kita dapat menggunakan berbagai cara, termasuk provokasi-provokasi, untuk mengeluarkan diri kita dari alur pikiran biasa yang sudah lazim dilakukan, yang terkadang sudah menjadi klise (2006: 120-121).

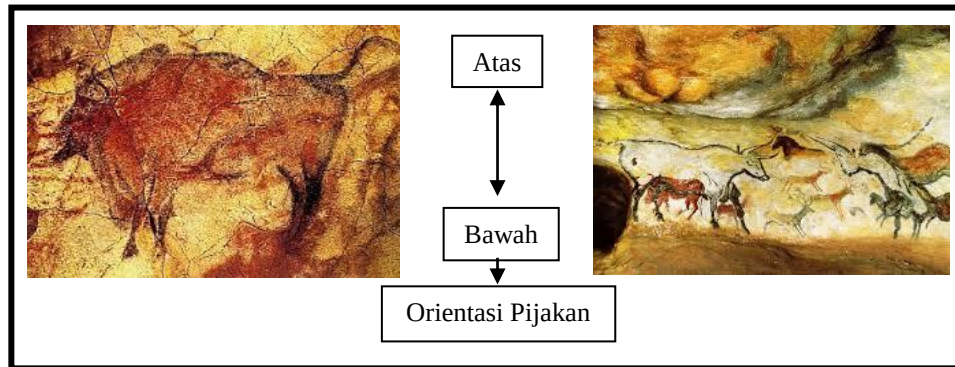
Metode berpikir lateral, dalam kasus ini telah mengilhami penulis sebuah "pandangan yang lain" dan berbeda dari biasanya dalam mengamati citra (*image*). Menurut Barthes, citra itu sendiri sebagai pesan ikonik (*iconic message*) yang dapat kita lihat, entah berupa adegan (*scene*), lanskap, atau realitas harfiah yang

terekam. Selain itu citra dapat dibedakan lagi ke dalam dua tataran yaitu: 1) pesan harfiah atau pesan ikonik tak terkode (*non-coded iconic message*) dan 2) pesan simbolik atau pesan ikonik berkode (*coded iconic message*) (Budiman, 2003:70). Berdasarkan pandangan ini, citra dapat diartikan sebagai representasi terhadap realitas. Citra adalah refleksi dari dunia nyata (yang bersifat mewakili dunia nyata tersebut dalam bentuk citraan/gambaran). Sebagai representasi visual, citra dapat berwujud dua dimensi (lukisan, gambar, atau foto) dan berwujud tiga dimensi (patung).

“Pandangan yang lain” terhadap citra bersinggungan dengan kebiasaan dalam merepresentasikan citra tersebut, yang pada dasarnya selalu bersifat struktural dan mengandung oposisi biner (yakni oposisi atas-bawah). Struktur atas-bawah ini terus hadir dalam perwujudan citra, karena setiap citra—khususnya dua dimensional seperti lukisan, foto, dan gambar—sebagian besar selalu terikat oleh struktur atas-bawah tersebut. Struktur atas-bawah pada citra dapat dijelaskan sebagai adanya dua wilayah yang bersifat oposisi biner yakni ‘atas’ dan ‘bawah’, di mana wilayah bawah selalu diidentikkan sebagai orientasi pijakan sehingga menyebabkan ketunggalan dan keseragaman arah pijakan. Struktur ini seolah menjadi aturan main (*rule*) yang abadi, tetap, dan berulang-ulang dalam merepresentasikan citra.

Fakta bahwa adanya struktur yang bersifat oposisi atas-bawah pada citra dapat kita amati mulai dari lukisan gua yang pertama kali diciptakan oleh manusia prasejarah pada zaman Paleolitik Tinggi: sekitar 15.000 tahun SM, yang tersebar di gua Altamira (Spanyol) sampai Lascaux (Prancis) (Suryajaya, 2016:10). Citra-

citra yang hadir menghiasi dinding-dinding gua tersebut pada dasarnya telah mengandung struktur atas-bawah atau memiliki ketuggalan orientasi pijakan.



Gambar 1. Ketunggalan arah pijakan pada lukisan gua

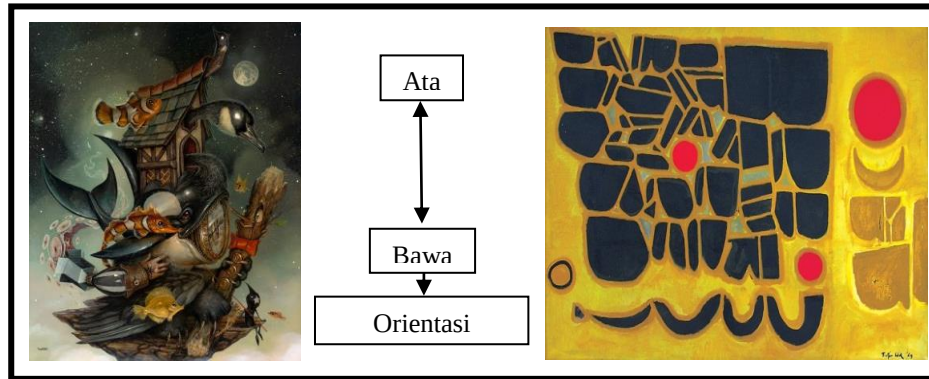
Altamira dan Lascaux

Sumber: Pinteres

Dalam perkembangan dunia seni rupa selanjutnya, citra-citra hadir semakin konsisten dengan aturan main atas-bawah tersebut. Contohnya pada era seni modern di mana para seniman pada masa *Renaissance* atau modern mulai mempelajari dan memahami prinsip-prinsip ilmiah atau hukum-hukum fisika seperti geometri Euclides, gravitasi Newton, dan gerak, yang kemudian menerapkannya pada karya mereka. Upaya tersebut menyebabkan objek-objek tampil dengan menempati ruang yang berkesinambungan, *homogen, tiga dimensi* –yang menjadi dasar dari apa yang disebut sebagai realitas fisik yang merupakan fondasi dari gambaran dunia modern (Piliang, 2004:154).

Fenomena ketunggalan arah pijakan ini tidak hanya berlaku pada citra yang bersifat representatif, seperti lukisan realis, atau foto yang bersifat tiruan (*mimesis*) dari objek/benda realitas. Karya seni lukis yang memiliki gaya

surrealisme (khayalan) bahkan yang bersifat non representatif seperti lukisan abstrak pun sebagian besar mengikuti struktur atas-bawah ini.



Gambar 2. Ketunggalan arah pijakan pada lukisan Surrealisme dan Abstrak murni
Sumber: Pinters

Dalam lukisan surealis karya Creolla Simkins ini objek-objek digambarkan dalam situasi melayang di luar angkasa. Secara logika luar angkasa adalah ruang yang tidak mengandung gaya gravitasi, sehingga objek-objek tersebut tidak mengalami orientasi pijakan. Namun, ketika fenomena ini direpresentasikan dalam lukisan, objek-objek tersebut hadir dengan ketunggalan arah pijakan layaknya berada di permukaan bumi. Dalam lukisan abstrak Fadjar Sidik yang bersifat nonrepresentatif, setiap sisi pada karya tersebut memiliki potensi sebagai orientasi pijakan. Namun, ketunggalan arah pijakan ditandai dengan adanya tanda tangan seniman pada bagian kanan bawah karya. Tindakan tersebut secara tidak langsung juga merupakan upaya untuk menjangkarkan ketunggalan arah pijakan sehingga tercipta struktur atas-bawah.

Adanya struktur atas-bawah pada citra tidak dapat dilepaskan dari pengaruh hukum kausal (sebab akibat) dari gaya gravitasi bumi yang pada

dasarnya menyebabkan setiap benda yang berada di permukaannya memiliki orientasi pijakan yang seragam—karena bumi memiliki massa yang lebih besar sehingga mampu menarik benda-benda yang ada di permukaannya. Gaya ini yang kemudian juga mempengaruhi persepsi dan tindakan manusia dalam memproduksi citra yang memiliki orientasi pijakan yang sama dengan realitas fisik.

Oleh karena itu, terdapat perbedaan struktur atas-bawah pada citra dan atas-bawah dalam realitas fisik. Atas-bawah pada citra pada dasarnya bersifat semu, karena hanya lahir dari persepsi manusia terhadap gaya gravitasi tersebut. Dengan kata lain, citra tidak mengalami pengaruh gaya gravitasi secara langsung layaknya realitas fisik. Sementara atas-bawah dalam realitas fisik bersifat nyata karena adanya pengaruh langsung dari gaya tarik bumi (gravitasi).

Dari perbedaan inilah kemudian dapat ditarik kesimpulan bahwa ketunggalan arah pijakan pada citra memiliki potensi untuk berubah (menyimpang, melawan, atau meruntuhkan struktur atas-bawah tersebut), atau dengan kata lain struktur atas-bawah pada citra bukanlah sebuah aturan main (*rule*) yang mutlak, permanen dan abadi. Perubahan ini dimungkinkan karena daya tarik bumi tersebut tidak berlaku secara fisik pada citra. Hal ini berbeda dengan struktur atas-bawah dalam realitas fisik, misalnya pada manusia, di mana atas-bawah merupakan sebuah hukum kausal, struktur tetap, hukum alam yang bersifat abadi dan tidak memiliki potensi untuk berubah.



Berdasarkan kesadaran inilah ilham berupa “pandangan yang lain” atau persepsi yang berbeda terkait bagaimana merepresentasikan citra muncul ke permukaan yang kemudian terformulasikan menjadi konsep “multiorientasi pijakan”. Konsep ini pada dasarnya berusaha keluar dari hukum gravitasi yang ada di bumi, atau dengan kata lain, berusaha untuk meruntuhkan aturan main struktur atas-bawah, dan kemudian menciptakan orientasi pijakan yang majemuk. Dalam penelitian ini, konsep tersebut akan coba diimplementasikan ke dalam proses penciptaan karya seni kolase manual dan digital.

Alasan dari pemilihan seni kolase sebagai media untuk memvisualisasikan konsep tersebut, karena adanya relasi antara proses penciptaan seni kolase dengan pendekatan destruksi dan rekonstruksi yang merupakan prinsip dasar atau landasan dalam merealisasikan konsep multi orientasi pijakan (lihat landasan penciptaan). Maka dari itu judul penciptaan ini diformulasikan menjadi: “Multiorientasi pijakan dalam karya seni kolase digital”

B. Rumusan Ide Penciptaan

Rumusan ide penciptaan merupakan tahapan dalam menentukan atau merumuskan konsep penciptaan sebuah karya seni. Rumusan penciptaan berisi tentang berbagai pertanyaan yang menjadi patokan dalam penciptaan karya, pertanyaan tersebut berkaitan dengan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya. Maka dari itu rumusan ide penciptaan dalam penelitian ini adalah:

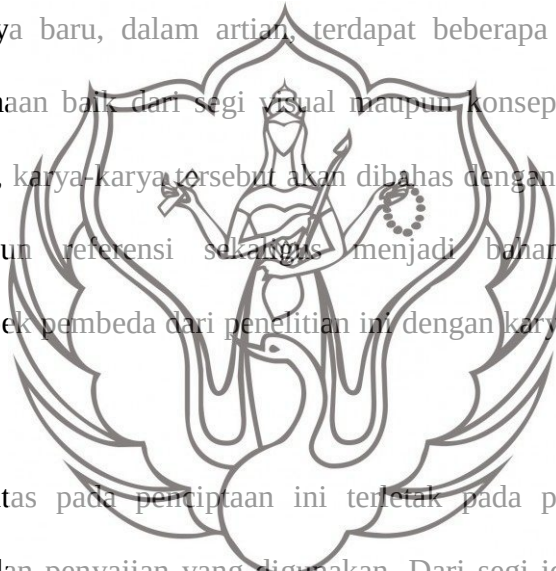
1. Bagaimana mewujudkan konsep atau ide tentang multiorientasi pijakan dalam seni kolase ?

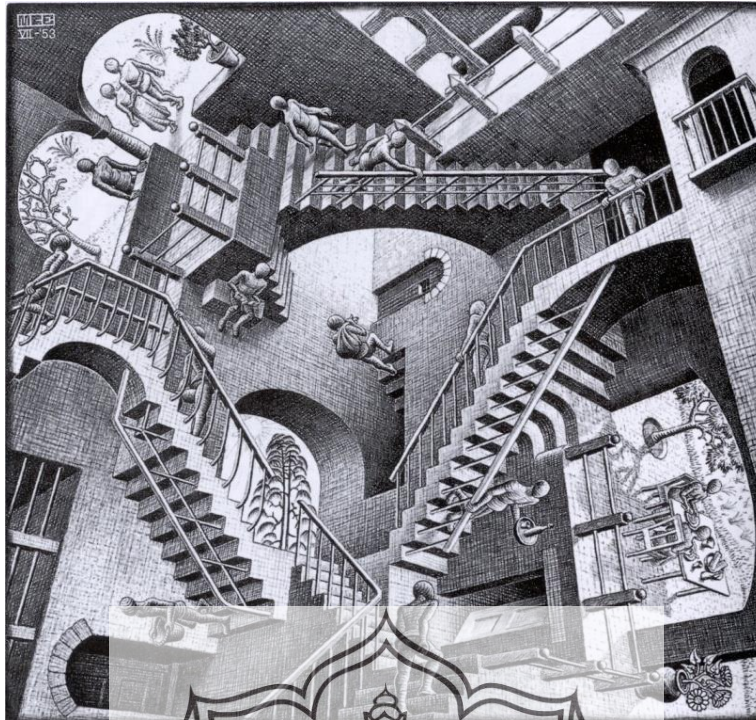
2. Bagaimana idiom-idiom bentuk yang akan mewakili konsep multiorientasi pijakan dalam seni kolase ?
3. Bagaimana teknik dan media yang akan digunakan dalam mewujudkan konsep multiorientasi pijakan dalam karya kolase?
4. Bagaimana penyajian karya kolase dengan konsep multiorientasi pijakan?

C. Orisinalitas

Karya yang akan diciptakan pada penelitian ini tentunya bukanlah sesuatu yang sepenuhnya baru, dalam artian, terdapat beberapa karya terdahulu yang memiliki kesamaan baik dari segi visual maupun konsepnya. Untuk itu, dalam pembahasan ini, karya-karya tersebut akan dibahas dengan tujuan untuk memberi inspirasi ataupun referensi sekaligus menjadi bahan pembandingan untuk menentukan aspek pembeda dari penelitian ini dengan karya-karya yang telah ada sebelumnya.

Orisinalitas pada penciptaan ini terletak pada pendekatan penciptaan, idiom bentuk, dan penyajian yang digunakan. Dari segi ide yang terkait dengan latar belakang di atas tentunya sudah pernah diangkat oleh berbagai seniman baik seniman akademis maupun nonakademis. Berikut ini adalah karya-karya yang menjadi acuan yang dianggap memiliki kemiripan tema atau visual dengan konsep yang mencoba melepaskan ketunggalan arah pijakan:

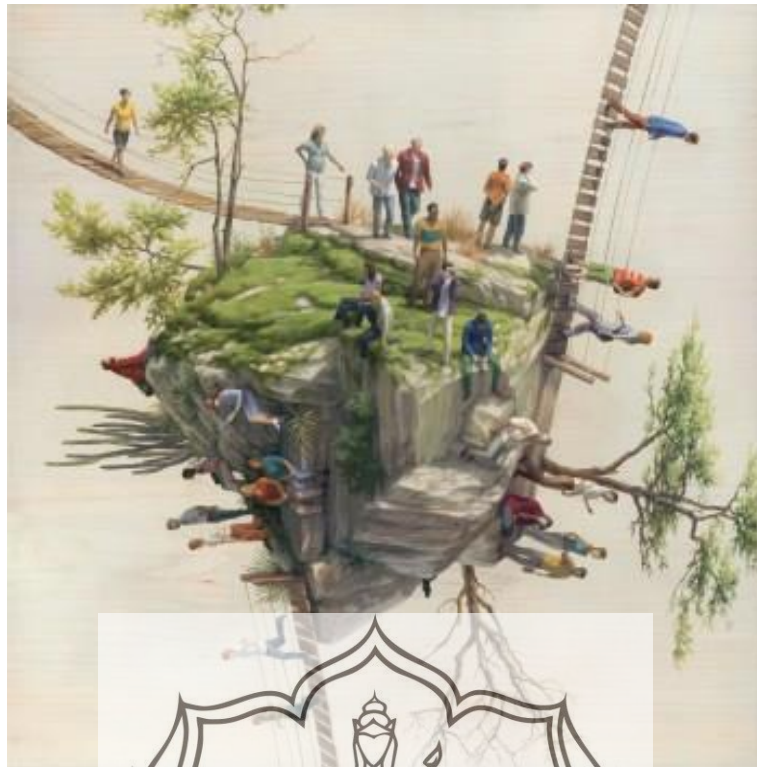




Gambar 3. *Relativity* (1953) Karya M.C. Escher



Gambar 4. *Crowd in Ubud*, Karya Lukisan Syarief Munawar

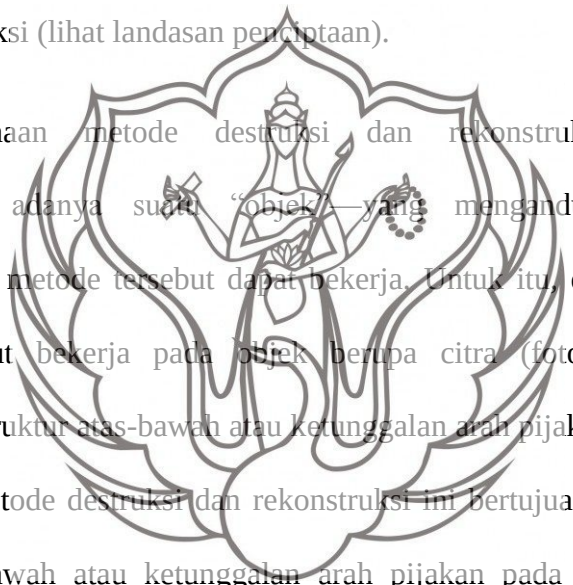


Gambar 5. *Outing Karya* Lukisan Cinta Vidal

Karya-karya ini awalnya dijadikan sebagai acuan atau sebagai *artists reference* dari konsep yang melawan ketunggalan arah pijakan. Namun setelah melalui proses eksplorasi serta proses ulang-alik dalam melakukan analisis kritis terhadap karya-karya tersebut, akhirnya penulis menemukan beberapa kemungkinan yang perlu dikembangkan serta diwujudkan terkait dengan konsep melawan ketunggalan arah pijakan. Secara keseluruhan ketiga karya di atas pada dasarnya sudah bersifat kemajemukan arah pijakan—dalam artian sudah tidak lagi mengandung struktur atau oposisi atas-bawah seperti yang sebelumnya menjadi permasalahan yang dibahas pada latar belakang. Namun, hal paling fundamental yang membedakan antara karya dalam penciptaan ini dengan karya-karya di atas terletak pada “metode” (cara atau pendekatan) dalam mewujudkan idiom-idiom

bentuk terkait konsep yang mencoba meruntuhkan ketunggalan arah pijakan tersebut.

Adapun metode atau pendekatan yang digunakan oleh penulis yaitu bersandar pada prinsip destruksi dan re-konstruksi. Secara singkat, pendekatan destruksi dan re-konstruksi dapat dijelaskan sebagai sebuah tindakan: destruksi adalah “pembongkaran” (perusakan struktur); rekonstruksi berarti penyusunan kembali fragmen-fragmen hasil destruksi tersebut—namun dengan tujuan menghasilkan stuktur baru dan berbeda dari struktur awal sebelum adanya tindakan destruksi (lihat landasan penciptaan).



Penggunaan metode destruksi dan rekonstruksi pada dasarnya mengandaikan adanya suatu “objek”—yang mengandung struktur—untuk memungkinkan metode tersebut dapat bekerja. Untuk itu, dalam penciptaan ini, metode tersebut bekerja pada objek berupa citra (foto) yang sebelumnya mengandung struktur atas-bawah atau ketunggalan arah pijakan. Dengan kata lain, penggunaan metode destruksi dan rekonstruksi ini bertujuan untuk membongkar struktur atas-bawah atau ketunggalan arah pijakan pada citra (foto) tersebut. Tindakan “pembongkaran” struktur citra foto—yang dalam praktiknya, dilakukan dengan teknik kolase digital—itulah yang nantinya akan menghasilkan idiom-idiom bentuk baru terkait konsep multiorientasi pijakan. Seluruh rangkaian proses kerja kreatif dalam penciptaan ini tentu berbeda dengan apa yang dilakukan oleh seniman-seniman terdahulu—yang juga melakukan perlawanan terhadap ketunggalan arah pijakan pada karya dua dimensional, tetapi rata-rata “konstruksi” visualnya dihasilkan lewat metode melukis.

Perbedaan lainya terletak pada idiom-idiom bentuk yang mewakili konsep penciptaan. Lewat proses olah berbagai citra foto tersebut akhirnya menghasilkan “citra/imaji” baru yang berbeda dari citra awalnya, dan bersifat surealistik—dalam artian tidak lagi mengikuti struktur dan bentuk formal. Untuk itu, citra/imaji dalam penciptaan ini mempunyai wujud yang tidak lagi memiliki rujukanya dalam realitas fisik—karena memiliki wujud yang aneh, absurd, dan menyimpang dari bentuk alamiah. Hal ini tentu berbeda dengan idiom-idiom bentuk pada karya-karya sebelumnya yang secara dalam perwujudanya tidak melalui proses olah bentuk.

D. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penciptaan karya seni lukis dengan judul *Multi Orientasi Pijakan* adalah sebagai berikut:

1. Untuk mewujudkan konsep atau ide tentang “Multi Orientasi Pijakan” dalam seni kolase.
2. Untuk mengetahui bagaimana idiom-idiom bentuk terkait konsep “Multi Orientasi Pijakan” dalam seni kolase.
3. Untuk mengetahui teknik dan media yang akan digunakan terkait konsep penciptaan.
4. Untuk mengetahui bagaimana penyajian karya dengan konsep “Multi Orientasi Pijakan” dalam seni kolase.

Adapun manfaat yang diharapkan dari adanya penciptaan karya ini adalah:

1. Dapat menambah wawasan dan pengalaman terkait bentuk dan konsep dalam berkarya.
2. Memberikan referensi dalam wilayah penelitian penciptaan seni, khususnya seni dua dimensi yang berhubungan dengan permasalahan adanya oposisi atas-bawah pada karya.
3. Dapat merangsang proses kreatif serta mampu keluar dari wilayah konvensional dengan mencari kemungkinan-kemungkinan baru.
4. Dapat menjadi bahan interpretasi atau analisis bagi penikmat seni.

