

Penciptaan Desain Motif Berdasarkan Fenomena Pareidolia

Syahda Isyela Azaria¹, Panji Firman Rahadi²
Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Komunikasi dan Desain
Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya
Antapani, Jl. Terusan Sekolah No.1-2, Kota Bandung, Jawa Barat 40282
¹isyela99@gmail.com, ²panji.firman@ars.ac.id

ABSTRACT

Nowadays motif design is rapidly growing into a characteristic and gives a message through a variety of motif designs. Motif designs can be spontaneous or deliberately created. One example of a motif design that is deliberately made is a motif design that takes or captures a shape from another object. With the innovative in making motif designs, a designer can be inspired also from a phenomenon. One example is the phenomenon of Pareidolia. The phenomenon of Pareidolia is a psychological phenomenon that can give an effect when looking at an object. This effect that Pareidolia gives results in a point of view that forms the face or other Shape of the inanimate objects seen. The resulting forms of Pareidolia are very unique and diverse. Based on this, it can be seen the potential that can be used as motif design ideas to be applied to ready-made objects, for example such as textile media.

Keywords: motif design, pareidolia, textile media

ABSTRAK

Dewasa ini desain motif berkembang pesat menjadi ciri khas dan memberikan suatu pesan lewat desain motif yang beragam. Desain motif dapat dibuat secara spontan atau sengaja dibuat. Salah satu contoh dari desain motif yang sengaja dibuat adalah desain motif yang mengambil atau menangkap sebuah bentuk dari objek lain. Dengan adanya inovatif dalam membuat desain motif, seorang desainer dapat terinspirasi juga dari sebuah fenomena. Salah satu contohnya adalah fenomena Pareidolia. Fenomena Pareidolia ini merupakan fenomena psikologi yang dapat memberikan suatu efek ketika melihat sebuah benda. Efek yang diberikan Pareidolia ini menghasilkan sudut pandang yang membentuk wajah atau bentuk lain dari benda-benda mati yang dilihat. Bentuk-bentuk yang dihasilkan dari Pareidolia sangatlah unik dan beragam. Berdasarkan hal tersebut terlihat potensi yang dapat dijadikan ide desain motif untuk diaplikasikan pada benda siap pakai, contohnya seperti media tekstil.

Kata kunci: desain motif, pareidolia, media tekstil

PENDAHULUAN

Dalam mengapresiasi sebuah karya seni rupa, manusia sangat bergantung pada aspek psikologi visual. Aspek ini, pada dasarnya berhubungan erat dengan bidang seni rupa dan desain, di mana di dalamnya memiliki sebuah prinsip, hukum ataupun pedoman. Hal tersebut dibentuk sebagai kriteria atau barometer dalam proses merancang sebuah karya seni dengan proses kreatif. Prinsip atau hukum ini dibuat berdasarkan psikologi manusia itu sendiri (Johnson, 2010). Beberapa pendekatan ilmiah tentang seni dan desain pun berasal dari karakteristik manusia, salah satunya adalah aspek Psikologi Kognitif yang berfungsi untuk menjelaskan prinsip-prinsip tentang persepsi fenomena melalui indera visual sebagai interpretasi dari seni dan desain.

Van Eymeren mengungkapkan bahwa Psikologi itu sendiri merupakan hal-hal yang mempelajari tentang proses dan perilaku mental pada seseorang (van Eymeren, 2014). Sedangkan persepsi merupakan sebuah proses memahami atau menafsirkan ataupun mengenali suatu informasi dari lingkungan sekitar. Hal ini diperjelas kembali oleh beliau dengan mengungkapkan bahwa: Psikologi Persepsi merupakan bidang ilmu psikologi yang mempelajari proses yang terjadi pada diri manusia individual ketika menanggapi atau memahami dunia di sekitarnya. (van Eymeren, 2014).

Berdasarkan kutipan tersebut dapat dikatakan bahwa fungsi dari persepsi itu sendiri berpengaruh bagi kelangsungan hidup manusia, di mana manusia dalam hal ini melakukan aktivitas mengenali atau mengidentifikasi suatu objek dan memastikan letak objek tersebut berada, kemudian dapat membedakan antara objek yang berbahaya dan yang tidak.

Fungsi persepsi ini diperoleh dari dimensi kesadaran batin setiap manusia. Hal ini juga yang dapat mempengaruhi setiap persepsi manusia, namun tanpa adanya objek-objek tertentu fungsi ini tidak akan bekerja karena objek-objek tersebut berada pada dimensi lahir kesadaran manusia. Salah satu objek yang dapat mempengaruhi persepsi adalah bias persepsi (van Eymeren, 2014).

Bias persepsi merupakan suatu kondisi yang dialami seseorang saat mempersepsi sebuah objek, namun objek yang dipersepsi menjadi tidak sesuai dengan kenyataan. Dengan kata lain, persepsi manusia tidak hanya dipengaruhi dunia atau lingkungan sekitar saja namun dipengaruhi juga dengan rencana atau harapan manusia itu sendiri. Hal ini disebabkan karena seseorang mengalami perubahan ruang dan waktu yang mengakibatkan adanya masa lalu, sekarang, dan masa depan dengan suatu tujuan tertentu. Terkait dengan hal tersebut, Dr. Margaretha M. van Eymeren, mengatakan bahwa: Psikologi kognitif membantu dunia seni dan desain dalam memahami proses mempersepsi, aspek-aspek dalam dimensi batin manusia yang berperan dalam mempersepsi obyek di dimensi lahirnya, serta bagaimana persepsi dapat menjadi bias. (van Eymeren, 2014).

Dari kutipan tersebut, dapat dikatakan bahwa Psikologi Kognitif dapat memperjelas bias persepsi yang dimiliki manusia secara alami dengan pemahaman persepsi visual khususnya dalam bidang seni dan desain. Salah satu fenomena Psikologi yang mungkin terdengar asing di kalangan umum adalah fenomena Psikologi bernama Pareidolia. Fenomena ini merupakan kemampuan dalam menafsirkan wajah, gambar atau bentuk lain pada benda-benda mati menjadi seolah terlihat hidup. Istilah Pareidolia ini berasal dari bahasa Yunani, yaitu dari kata

para yang artinya “sesuatu yang salah”, dan kata eidolon yang artinya “bentuk tertentu” (Trifiana, 2022). Fenomena ini dapat terjadi kapan dan di mana saja, tetapi setiap orang memiliki persepsi berbeda pada benda yang mereka lihat. Di dalam ilmu kesehatan, Pareidolia ini bukanlah sebuah penyakit atau kelainan, tetapi suatu kekeliruan dalam memaknai atau menangkap sebuah bentuk maupun gambar, dan fenomena ini juga dapat disebut sebagai ilusi visual.

Fenomena Pareidolia ini dapat terjadi karena disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya adalah delusi Psikologi yang dianggap para ahli sebagai determinan Psikologis dari berbagai delusi yang dialami indera manusia, seperti melihat UFO atau Loch Ness. Di samping itu, Pareidolia juga berkaitan dengan neurotisme, di mana hal ini diungkapkan oleh hasil studi dari *Association for the Scientific Study of Consciousness*, sebuah studi asal Jepang yang mengatakan bahwa, Pareidolia itu berhubungan dengan kondisi suasana hati dan emosi manusia dan dapat meningkatkan kemampuan dalam menyelesaikan masalah dengan proses kreatif (Trifiana, 2022).

Fenomena Pareidolia ini juga dikaitkan dengan fenomena Psikologi lainnya bernama Apophenia atau Apofenia, yaitu kemampuan dalam menemukan pola pada suatu informasi atau data acak yang sebenarnya tidak ada atau tidak bermakna. Apophenia itu sendiri membuat seseorang cenderung mencari hubungan dari beberapa peristiwa yang pernah mereka alami menjadi sebuah spekulasi tertentu.

Sebuah penelitian baru dari University of Sydney dan *National Institute of Mental Health* yang dipublikasikan di *Proceedings of the Royal Society B*, pada Rabu 07 Juli 2021, menerangkan enigma dari Pareidolia melalui perspektif Psikologi dan Sains.

Terkait dengan hal ini, David Alais, seorang profesor psikologi dari University of Sydney mengatakan: Kami tahu objek-objek ini bukanlah wajah yang sebenarnya, namun persepsi wajah tetap ada. Mereka menemukan bahwa sirkuit saraf kita terlibat untuk mencari tahu seperti apa rupa pemandangan itu. Walaupun sebenarnya, secara sadar kita tahu kalau benda sebenarnya bukanlah wajah asli (Mukhaer, 2021).

Dalam penelitian tersebut, dilakukan juga percobaan untuk mengenal lusinan ilusi wajah yang terjadi secara cepat di dalam otak. Dalam percobaan ini terdapat 17 partisipan yang melakukan beberapa kali percobaan dan mayoritasnya menghasilkan kekuatan emosi yang menunjukkan ekspresi wajah pada Pareidolia yang berbeda (Mukhaer, 2021). Hal ini disebabkan karena adanya bias persepsi berupa ekspresi wajah yang sebelumnya melintas, kemudian masuk ke dalam pikiran dan bercampur ke dalam otak akhirnya menghasilkan ilusi pada benda Pareidolia yang serupa dengan ekspresi wajah tersebut. Secara sederhana dapat dikatakan, bahwa ketika seseorang melihat sebuah emosi atau ekspresi wajah bahagia, maka akan melihat hal serupa pada benda Pareidolia berupa ilusi ekspresi bahagia juga, begitupun dengan ekspresi lainnya.

Pareidolia juga dapat terjadi karena termasuk ke dalam bagian dari seni, seperti yang diungkapkan oleh Leonardo da Vinci, dia menulis tentang Pareidolia sebagai alat bantu untuk pelukis: *if you look at any walls spotted with various stains or with a mixture of different kinds of stones, if you are about to invent some scene you will be able to see in it a resemblance to various different landscapes adorned with mountains, rivers, rocks, trees, plains, wide valleys, and various groups of*

hills. You will also be able to see divers combats and figures in quick movement, and strange expressions of faces, and outlandish costumes, and an infinite number of things which you can then reduce into separate and well conceived forms. (Jasperson, 2014).

Penggunaan Pareidolia sebagai salah satu alat bantu untuk menghasilkan karya seni rupa bukan hanya dimanfaatkan oleh Da Vinci saja, tetapi juga oleh para seniman-seniman di era Renaissance. Sebagian besar penggunaan Pareidolia ini dimanfaatkan untuk karya-karya berbentuk lukisan dan gambar. Salah satu lukisan yang dikenal memanfaatkan Pareidolia dan bahkan menampilkan aspek tersebut adalah lukisan berjudul Salem yang dibuat oleh Sidney Curnow Vosper pada tahun 1908. (Wikipedia, 2022). Lukisan ini terkenal karena sebuah rumor yang menyebutkan bahwa lukisan tersebut memiliki hal tersembunyi. Aspek tersembunyi itu seringkali dilihat sebagai wajah iblis yang tampak pada selendang yang digunakan oleh subjek utama dalam lukisan tersebut.

Seiring dengan perkembangan zaman, pergerakan dan aliran dalam dunia seni rupa pun terus berkembang. Salah satu aliran atau pergerakan seni yang cukup besar dan praktiknya masih bertahan hingga hari ini adalah gerakan *Art Nouveau*. Gerakan ini lahir dan berkembang di abad ke-19 Masehi. *Art Nouveau* pertama kali dipopulerkan oleh sebuah Jurnal Belgia bernama *L'art*. Pada masa itu, jurnal tersebut membahas tentang karya dari Les Vingt, yaitu nama dari sekelompok seniman (Britannica, 2022). Beberapa pendapat mengemukakan bahwa *Art Nouveau* dimulai dari lukisan Vincent van Gogh dan Paul Gauguin, namun beberapa juga merujuk pada asal mula seni dekoratif, seperti pada cover buku Gereja Kota Wren tahun 1883 milik seorang arsitek

dan desainer dari Inggris Arthur Heygate Mackmurdo (Art Nouveau, 2009).

Di akhir abad ke-19 *Art Nouveau* banyak digunakan oleh para seniman dalam seni grafis. Karakteristik *Art Nouveau* yang mudah direproduksi membuat Gerakan seni ini dianggap sebagai cikal bakal dari Desain Grafis, yang kelak akan dikenal sebagai Desain Komunikasi Visual (*Art Nouveau*, 2009).

Di abad ke-19, perkembangan Gerakan seni tidak lagi menjadi satu arah, tetapi juga memunculkan gerakan dan gaya-gaya yang terkait dengan dunia desain. Dunia tidak lagi hanya mengetahui tentang seni yang bersifat ekspresif tetapi juga mengetahui tentang desain yang lebih banyak mengangkat tentang aspek fungsionalitas dari produk artistik dan estetika yang diciptakan.

Salah satu bentuk yang diwariskan oleh Gerakan *Art Nouveau* dan hingga kini masih sering dipraktikkan adalah seni dekoratif dan desain motif. Desain motif itu sendiri, dibuat dengan merancang sebuah pola atau corak yang dilakukan secara berulang, sehingga membentuk motif yang biasanya terinspirasi dari alam, hewan, ataupun bentuk-bentuk geometri. Desain motif biasanya digunakan sebagai hiasan pada sebuah kain, untuk mempercantik dan memperindah kain tersebut. Dengan adanya desain motif yang beragam corak, pola, dan warnanya, membuat benda pakai berbahan tekstil ini tidak terlihat monoton. Sehingga tidak akan menimbulkan rasa bosan dalam menggunakan benda pakai tersebut.

Jika ditelusuri lebih lanjut, penciptaan karya visual berupa seni dekoratif yang cenderung mengarah pada bentuk-bentuk motif pada gerakan *Art Nouveau* selalu bersumber dari unsur-unsur alam dan geometri atau gabungan dari keduanya.

Proses penciptaan karya-karya semacam ini selalu melibatkan teknik stilasi atau penggayaan, di mana objek asli digubah kembali sedemikian rupa berdasarkan kreasi dari penciptanya hingga mencapai bentuk baru yang memiliki nilai artistik dan estetik yang khas.

Hal yang kemudian menjadi menarik adalah ketika mengaitkan proses penciptaan karya seni dekoratif atau desain motif ini dengan Pareidolia yang diklaim oleh Leonardo Da Vinci sebagai salah satu alat bantu dari seni Lukis.

Perkembangan gaya seni dan desain modern yang terjadi di dunia saat ini tidak dapat dilepaskan dari gerakan atau gaya seni terdahulu, dalam hal ini Renaissans, rasanya aspek Pareidolia pun dapat turut berperan dalam proses penciptaan karya-karya visual, khususnya di masa sekarang ini. Permasalahan yang juga menjadi pertanyaan kemudian muncul adalah, apakah fenomena Pareidolia yang merupakan bagian dari aspek Psikologi manusia ini hanya dapat dimanfaatkan dalam proses penciptaan karya Lukis saja, seperti yang pernah diungkapkan oleh Da Vinci, atau mungkin fenomena Pareidolia ini juga dimanfaatkan pada penciptaan karya-karya rupa lainnya, misalnya karya desain yang bersifat fungsional seperti desain motif atau dekoratif?

Dengan menimbang latar belakang tersebut dan adanya pendekatan yang telah dilakukan, penulis tertarik untuk mengulas lebih jauh peran fenomena psikologi Pareidolia dalam proses penciptaan desain motif, dan dapatkah peranan tersebut dijadikan sebuah metode untuk menciptakan karya-karya rupa yang berbentuk desain motif dan dekoratif. Mengingat bahwa bentuk-bentuk yang dihasilkan fenomena Pareidolia ini menghasilkan sebuah ikon atau tanda

setelah melalui proses abstraktasi dari benda aslinya, dan menciptakan bentuk yang menyerupai pola dasar dari sebuah motif setelah proses stilasi dilakukan.

METODE

Sebuah karya, baik itu karya desain maupun karya seni rupa lainnya pasti membutuhkan metode dalam proses penciptaannya. Metode yang digunakan oleh seorang desainer atau perupa dalam proses penciptaan itu dapat sangat bervariasi, tergantung dari jenis karya, material dan teknik penciptaannya. Hal ini ditegaskan juga oleh Hawkins (Mujiono, 2010) yang mengungkapkan bahwa metode penciptaan terdiri atas tahapan penciptaan berupa: Eksplorasi Ide, Improvisasi atau eksperimentasi dan perwujudan. Penjelasan dari Hawkins ini memperkuat apa yang diungkapkan oleh Muljiyono bahwa: ...proses penciptaan yang menggunakan metode intuitif dan bekerja secara metodis termasuk kegiatan yang ilmiah karena dapat diuraikan setiap yang telah dilakukan.

Dalam subyek pembahasan pada tulisan ini, metode yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Pencarian subjek penciptaan

Pada tahapan ini, pencarian subjek penciptaan dilakukan dengan cara observasi dan studi literatur. Dari tahapan ini, didapat bahwa ada dua jenis subjek penciptaan, yaitu: (a). Subjek Pareidolia bersifat natural dan (b). Pareidolia yang bersifat artifisial atau buatan.

2. Pengumpulan dan seleksi data

Pada tahapan ini, citraan-citraan dari dua jenis subjek penciptaan dikumpulkan untuk diobservasi dan dilihat kelayakannya untuk diolah pada tahapan selanjutnya.

3. Pengolahan data

Pada tahapan ini, citraan-citraan yang sudah melalui tahap seleksi akan diolah kembali, untuk menjadi bentuk gambar yang baru. Dalam hal ini, citraan-citraan tersebut akan didesain menjadi motif atau pattern. Motif-motif yang dihasilkan akan diseleksi kembali berdasarkan kelayakan yang melingkupi aspek artistik dan estetik.

4. Implementasi

Pada tahapan ini, motif-motif yang sudah diseleksi sebelumnya akan diaplikasikan pada media dengan karakter permukaan yang beragam, seperti misalnya; kain voal dan kanvas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam menciptakan sebuah karya desain tentu saja harus diawali dengan proses perancangan terlebih dahulu. Salah satu bentuk perancangan awal dari sebuah karya desain adalah merancang konsep. Seperti yang sudah disebutkan sebelumnya pada bab pendahuluan, konsep yang digagas di sini akan berlatar fenomena Pareidolia sebagai gagasan utamanya.

Pareidolia pada dasarnya adalah sebuah fenomena persepsi psikologis. Secara sederhana, Pareidolia dapat dirasakan ketika kita melihat penampakan bentuk makhluk hidup pada benda-benda mati yang kita pandang. Penampakan bentuk makhluk hidup tersebut bisa beragam bentuknya, bisa berbentuk wajah, anggota tubuh lainnya atau wujud keseluruhan dari tubuh makhluk hidup itu sendiri. Penampakan bentuk makhluk hidup ini bisa berbeda di pandangan orang-orang yang melihatnya, meskipun mereka memandang objek atau benda yang sama.

Bentuk-bentuk Pareidolia ini bisa sangat beragam bentuknya, bergantung pada persepsi orang yang mengalaminya. Fenomena Pareidolia ini pada dasarnya

sudah disadari berabad-abad lalu, terutama di abad pencerahan, atau abad Renaisans. Pada masa itu, Leonardo Da Vinci mengungkapkan bahwa Pareidolia dapat menjadi salah satu inspirasi dalam membuat karya Lukis. Hal ini tentu saja menimbulkan pertanyaan, apakah Pareidolia juga dapat dijadikan inspirasi untuk bentuk karya lain di lingkup seni rupa dan desain? Untuk menguji hal ini, maka dibuatlah sebuah metode yang nantinya akan membantu mengolah bentuk-bentuk yang didapat dari fenomena Pareidolia menjadi produk desain yang memiliki aspek fungsional.

Metode yang dirancang terdiri dari beberapa tahapan. Tahapan pertama adalah perancangan ide atau gagasan utama. Hasil dari gagasan ini masih berupa konsep yang bersifat abstrak. Konsep ini kemudian dikembangkan dengan metode *mind mapping* atau petapikiran. Melalui metode ini nantinya akan dipetakan berbagai data dan informasi yang dimiliki dalam bentuk grafis. Pelaksanaan metode ini nantinya akan menghasilkan subjek penciptaan.

Tahapan selanjutnya adalah menentukan metode apa saja yang akan digunakan untuk mengembangkan subjek menjadi bentuk-bentuk visual. Jika tahapan ini sudah dilakukan, maka langkah selanjutnya adalah pengumpulan dan seleksi data-data atau dalam hal ini bentuk-bentuk visual yang sudah didapat melalui tahapan sebelumnya. Selanjutnya adalah pengolahan data dan langkah atau tahapan terakhir adalah implementasi bentuk-bentuk visual yang sudah diolah tersebut ke dalam media yang akan menjadi produk yang memiliki nilai fungsional.

Berdasarkan subjek dari tulisan ini, Ide dan gagasan utamanya adalah “menguji Pareidolia sebagai inspirasi untuk penciptaan karya desain”.

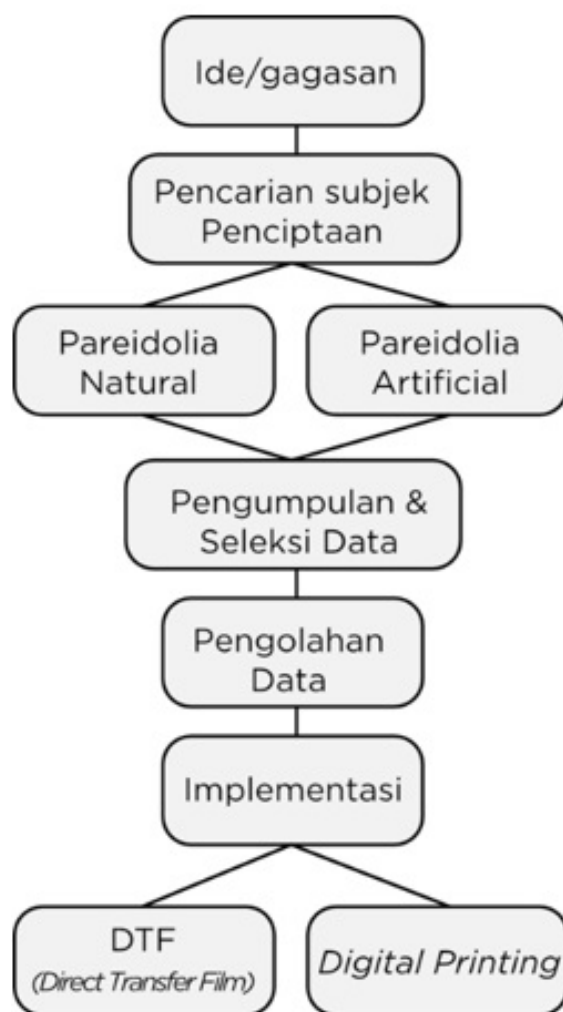
Subjek penciptaannya itu sendiri adalah “desain motif”. Metode untuk mengeksekusi subjek ini terbagi menjadi dua metode, yaitu: Pareidolia Natural dan Pareidolia Artificial. Pareidolia Natural adalah metode yang digunakan untuk mendapatkan gambaran objek mahluk hidup dari objek-objek alam. Sementara Pareidolia Artificial atau buatan adalah metode untuk mendapatkan gambaran objek mahluk hidup berdasarkan berbagai objek benda mati yang tersusun atau disusun sedemikian rupa. Di dalam metode Pareidolia Artificial ini dilakukan salah satu jenis teknik bernama Monoprint atau Monotype yang termasuk ke dalam salah satu teknik di dalam Seni Grafis. Teknik Monoprint atau Monotype ini adalah teknik cetak yang dilakukan pada bidang datar dan biasanya menghasilkan hanya satu edisi saja.

Dari dua metode tersebut kemudian akan dihasilkan berbagai objek visual yang nantinya akan diseleksi dan diolah. Berbagai objek visual tersebut selanjutnya akan dikembangkan menjadi desain motif. Tahap ini melibatkan proses abstraksi dan stilasi. Proses memasukkan elemen-elemen warna juga dilakukan di tahapan ini. Setelah melalui proses tersebut, desain motif yang sudah dihasilkan akan diimplementasikan pada media tekstil atau kain. Implementasi desain motif akan dilakukan pada media tiruan (*mockup*) terlebih dahulu untuk memastikan bahwa desain motif yang dibuat sudah memenuhi standar kelayakan produksi. Setelah contoh atau produk tiruan tersebut dianggap berhasil, maka kemudian desain motif tersebut akan diimplementasikan pada media tekstil yang sebenarnya.

Pengimplementasian pada media tekstil ini menggunakan dua teknik, yaitu: DTF – *Direct Transfer Film* dan

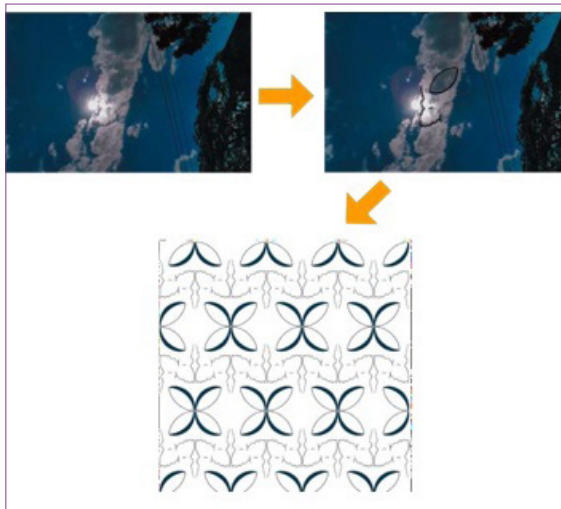
Digital Printing. Penggunaan teknik *Direct Transfer Film* digunakan untuk mencetak gambar di kain berbahan voal. Teknik ini khusus digunakan karena kain voal memiliki tekstur dan karakteristik yang akan sulit dieksekusi menggunakan teknik digital printing. Sementara untuk kain yang berbahan katun dan kanvas, teknik eksekusi yang dipergunakan adalah *Digital Printing*.

Untuk lebih jelasnya, metode tersebut akan diperjelas oleh bagan berikut ini.



Bagan 1.
Bagan Metode penciptaan karya desain motif

Sebagai hasil dari pelaksanaan metode ini, dapat dilihat pada contoh-contoh gambar berikut ini:



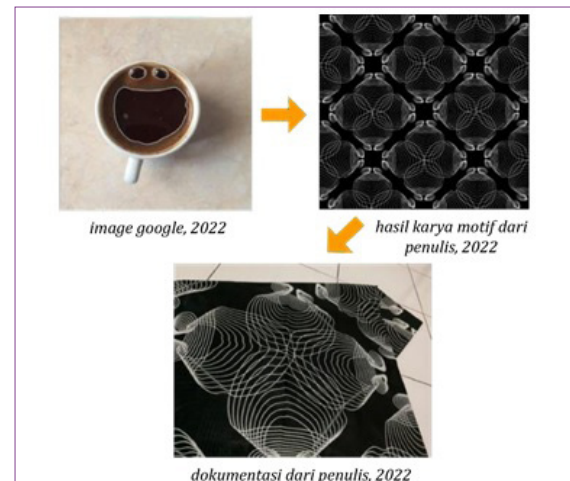
Gambar 2.
Proses penciptaan motif
menggunakan Pareidolia Natural
(Sumber: Penulis, 2022)

Pada gambar 2 di atas, ditampilkan rangkaian proses penciptaan motif desain melalui metode Pareidolia Natural. Proses ini mengambil langit dan awan sebagai objek awalnya. Dari objek tersebut terlihat seraut wajah yang sedang memandang ke arah samping kiri. Pada objek tersebut terlihat mata yang berbentuk oval dan tekstur hidung dan mulut yang terlihat dari arah samping. Wajah yang tampil tersebut tampak seperti makhluk imajinatif.

Objek raut wajah tersebut kemudian diolah dan dikembangkan menjadi desain motif. Salah satu tehnik yang dilakukan dalam pengolahan objek tersebut adalah dengan melakukan repetisi pada objek tersebut sehingga didapat bentuk motif yang memiliki nilai-nilai artistik tertentu. Berikutnya adalah proses penciptaan desain motif dengan menggunakan metode Pareidolia Artificial.

Gambar 3, menampilkan foto secangkir kopi dengan krema (buih-buih kopi) yang berada di permukaannya. Pada perspektif tertentu, buih-buih tersebut membentuk raut wajah. Hal ini terlihat dari adanya dua buah mata yang berupa lingkaran kecil dan obyek non geometris yang seolah

membentuk senyuman lebar. Objek raut wajah ini kemudian diolah dengan cara repetisi atau perulangan. Desain motif ini ditampilkan dengan kesan negatif (*foreground* berwarna terang dan *background* berwarna gelap). Berikutnya desain motif ini dicetak pada kain voal dengan tehnik cetak Digital Printing.



Gambar 3.
Proses penciptaan motif menggunakan
Pareidolia Artificial.

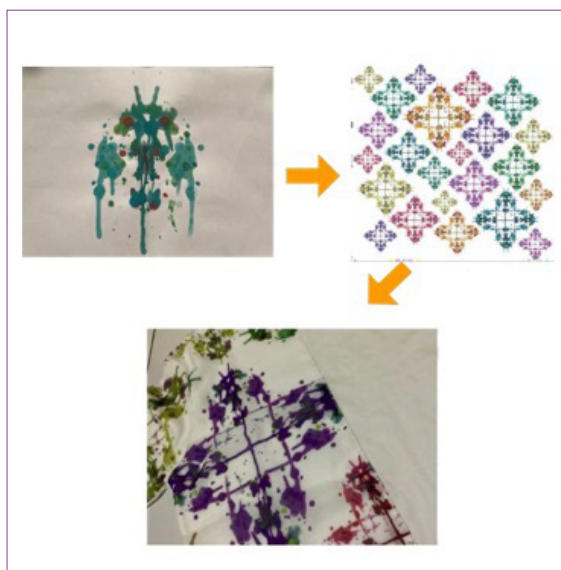
Gambar 4, merupakan gambaran proses penciptaan motif desain dengan menggunakan Teknik *Monoprint* atau *Monotype*. Di awal proses teknik ini dilakukan dengan cara menuangkan cat air pada kertas. Warna-warna cat yang dipilih berdasarkan kombinasi warna harmonis. Kertas yang digunakan adalah kertas khusus cat air, 300 gsm berjenis *cotton paper*. Kertas jenis ini memiliki daya tahan yang kuat terhadap air serta memiliki daya serap yang baik.

Proses selanjutnya adalah menuangkan cat-cat ke atas kertas dengan pertimbangan tertentu, kemudian tuangan cat-cat itu ditekan oleh selembar kertas yang lain. Kemudian setelah satu menit, pisahkan kedua kertas tersebut. Pada kertas yang pertama nantinya akan terbentuk bentuk-bentuk abstrak, seperti yang tampil pada gambar 4. Proses ini dilakukan berulang-

ulang dengan variasi tuangan cat dan juga kombinasi warna, hingga pada akhirnya didapat objek abstrak yang sesuai. Objek abstrak yang dipilih adalah objek yang menampilkan aspek-aspek Pareidolia, dalam artian pada objek abstrak tersebut tampil objek seperti makhluk hidup.

Dilihat dari gambar 4, objek abstrak tersebut menampilkan raut wajah makhluk imajiner atau makhluk fantasi. Hal ini dapat dilihat dari sepasang mata pada wajah tersebut yang berwarna merah, tanduk di kepala yang berwarna hijau, hidung dan mulut yang berada di bawah mata.

Raut wajah ini kemudian diolah dan dikembangkan dengan cara repetisi atau pengulangan hingga didapat bentuk yang diharapkan atau yang memiliki nilai artistik tertentu. Setelah itu, pewarnaan terhadap desain motif ini pun dilakukan berdasarkan kombinasi warna tetradic. Tetradic ini adalah kombinasi empat warna yang memiliki sifat harmoni dan komplementer. Hasil dari desain motif ini kemudian dicetak di atas kain voal dengan tehnik DigitalPrinting.



Gambar 4.
Proses penciptaan motif menggunakan Pareidolia Artificial.
(Sumber: Penulis, 2022)



Gambar 5.
Proses penciptaan motif menggunakan Pareidolia Artificial.
(Sumber: Penulis, 2022)

Pada gambar 5, proses penciptaan desain motif bersumber dari benda atau objek sehari-hari. Objek yang tampil pada foto didalam gambar 5 merupakan susunan acak benda-benda yang dapat terjadi secara acak dan tidak disengaja. Dari susunan acak tersebut didapat bentuk kepala tampak samping yang muncul dari objek plastik.

Objek kepala tersebut terlihat memandangkan ke arah kanan. Dari objek ini terlihat mata di bagian paling atas yang berbentuk oval. Selain itu terlihat juga bentuk hidung dan mulut tampak samping. Setelah itu objek tersebut diperlakukan sedemikian rupa. Objek kepala ini kemudian ditampilkan dalam bentuk *line art* atau objek berbasis garis. Selanjutnya ada perlakuan duplikasi objek, di mana nantinya objek akan terlihat seperti dibentuk oleh tumpukan-tumpukan garis. Dalam gaya gambar, gaya visual semacam ini dikenal sebagai gaya *scramble*. Setelah itu, objek ini akan direpetisi atau mengalami pengulangan. Proses pengulangan pada

objek ini dilakukan secara acak untuk mendapatkan bentuk motif yang unik.

Setelah motif didapat selanjutnya adalah menambahkan objek latar atau *background*. Objek latar ini berbentuk objek non-geometris organik. Objek latar ini akan memanfaatkan kombinasi warna triadic dengan nuansa beige. Triadic sendiri merupakan kombinasi yang berdasar pada tiga warna, sementara beige adalah jenis warna yang memiliki nuansa yang tenang, hangat dan elegan. Penambahan objek latar dan warna beige ditujukan untuk membuat motif desain ini memiliki nilai artistik tertentu.

Motif ini kemudian diaplikasikan pada media kain voal. Teknik cetak yang digunakan pada motif ini adalah Digital Printing.

SIMPULAN

Pareidolia merupakan salah satu fenomena psikologi yang digunakan dalam dunia seni dan merupakan bagian dari seni, karena para seniman di zaman dahulu sudah menggunakan Pareidolia untuk membuat karya seni seperti Leonardo Da Vinci dimasa Renaissance.

Dengan pendekatan yang dilakukan dalam proses menciptakan karya ini secara tidak langsung membuktikan bahwa fenomena Pareidolia dapat dijadikan landasan untuk menciptakan sebuah produk desain yang fungsional. Proses ini juga termasuk kedalam pengembangan metode yang dapat diaplikasikan atau diterapkan oleh semua orang.

Hal ini disebabkan karena fenomena Pareidolia dapat menciptakan persepsi visual yang berbeda-beda pada setiap orang, kemudian dengan adanya ingatan atau mungkin dengan bantuan elektronik seperti gadget, benda-benda dari fenomena

Pareidolia ini akan ditangkap dan dimemorikan didalamnya yang kemudian akan digambarkan kembali dalam bentuk sketsa yang nantinya akan dijadikan karya desain.

Daftar Pustaka

Artikel Jurnal:

Mukhaer, Afkar A. 2021. Efek Pareidolia, Bagaimana Otak Kita Merespon Benda yang Mirip Wajah?. National Geographic Indonesia.

Britannica, T. Editors of Encyclopaedia. 2022. Art Nouveau. Encyclopedia Britannica

Mujiono. 2010. Seni Rupa dalam Perspektif Metodologi Penciptaan: Refleksi Atas Intuitif dan Metodis. (hlm 80)

van Eymeren, M.M. 2014. Memahami Persepsi Visual: Sumbangan Psikologi Kognitif Dalam Seni Dan Desain. Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual. (hlm47-63).

Buku:

Johnson, J. 2010. Designing with the mind in mind: simple guide to understanding user interface design guidelines. United States: Morgan Kaufmann

Website/laman: (rujukan elektronik)

Azalia Trifiana, 2022. "Melihat Wajah Pada Benda Mati? Itu Fenomena Pareidolia"

<<https://www.sehatq.com/artikel/melihat-wajah-pada-benda-mati-itu-fenomena-pareidolia>> [02/03/22]

Jasperson, Connie J, 2014. "Pareidolia" <<https://conniejjasperson.com/tag/leonardo-da-vinci/>> [15/07/14]

No name, 2022. "Pareidolia"

<<https://en.wikipedia.org/wiki/Pareidolia>
[#Art](#)> [02/05/22]

No name, 2009. "Art Nouveau"

<<https://www.theartstory.org/movement/art-nouveau/history-and-concepts/>>[2022]