

BAB II

IMAJINASI, CHAOS DAN INOVASI

II.1. Imajinasi

II.1.1. Pengertian imajinasi

Definisi dari imajinasi tersebut adalah sebagai berikut :

- *The innovative and productive faculty which handles all storage and retrieval of information;*
- *Imagination can be spontaneous, chaotic and sporadic when not under rational control. Under rational control the imagination is the means by which humans interact with the world and with technologies. Imagination has esemplastic powers that makes it possible to imagine the unknown: imagination is the means with which we can be realistic, by demanding the impossible;*
- *Imagination stores and retrieves memory from the whole of the body, including brain, mind, soul and any other way we can think of the human as a distinct entity.*

(www.nephridium.org)

Mungkin kecerdasan tertinggi – dan bentuk terbaik dari pikiran yang kreatif – adalah intuisi. Intuisi adalah kemampuan untuk menerima atau menyadari informasi yang tidak dapat diterima panca indera. Kemampuan ini sangat kuat pada anak-anak antara usia empat hingga tujuh tahun. Seringkali kemampuan ini ditekan dan dihentikan oleh orang-orang yang berkuasa yang memandangnya sebagai perilaku yang irasional. Orang khawatir dengan intuisi karena mereka pikir imajinasi bisa menghalangi pemikiran rasional. Sebenarnya, intuisi justru berdasarkan pada pemikiran yang rasional dan tidak dapat berfungsi tanpanya.

(Deporter dan Hernacki, 1999)

imagination [phantasia] is (apart from any metaphorical sense of the word) the process by which we say that an image [phantasma] is presented to us"

(Aristotle)

The soul never thinks without a mental image [phantasma]

(Aristotle)

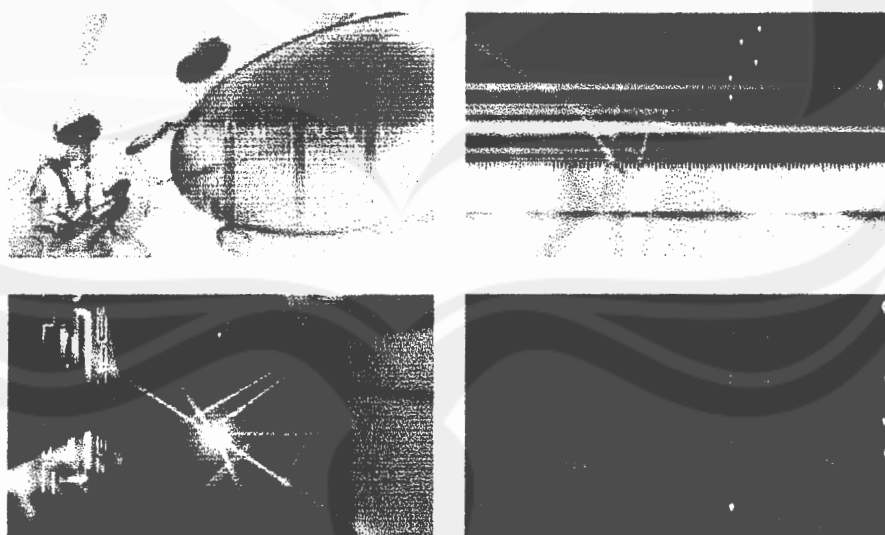
An art concealed in the depths of the human soul, whose real modes of activity nature is hardly likely ever to allow us to discover

(Critique of Pure Reason A141-B181)

II.1.2. Contoh imajinasi

Berikut di bawah ini adalah contoh-contoh gambar tentang imajinasi: seseorang yang diambil dari *website*:

Gambar 2.1
Hasil imajinasi



Sumber: www.digitaljuice.com

Beberapa gambar di atas melukiskan tentang gambaran yang ditangkap oleh imajinasi pelukisnya. Ide yang muncul kadang diperoleh dari alam bawah sadarnya. Imajinasi merupakan penggambaran di dalam pikiran pelukis yang kemudian dilukiskan dengan emosi dan perasaan si pelukis. Alam bawah sadar

merupakan hasil dari batang atau “otak reptilia” sedang emosi dan perasaan dihasilkan oleh sistem *limbik* atau “otak mamalia”. Jika karya-karya tersebut merupakan hasil dari alam bawah sadar dan dilukiskan dengan emosi dan perasaan pelukis maka penilaian lukisan tersebut juga harus menggunakan emosi dan perasaan agar maksud pelukis dapat dimengerti oleh pengamat lukisan.

II.2. *Chaos*

II.2.1. Pengertian *chaos*

Menurut *etimology*, *chaos* berasal dari bahasa Yunani yang berarti tentang dewa jaman kuno; tentang keadaan ruang yang tidak terbatas sebelum penciptaan alam semesta (www.m-w.com). Namun pengertian *chaos* berkembang tidak terbatas pada hal di atas. Pengertian lain dari *chaos* adalah sebagai berikut:

- *A state of extreme confusion and disorder*
- *The formless and disordered state of matter before the creation of the cosmos.*
- *(Greek mythology) The most ancient of gods; the personification of the infinity of space preceding creation of the universe.*
- *(Physics) A dynamical system that is extremely sensitive to its initial conditions.*

(www.m-w.com)

Kekacauan (*chaos*) bukan berupa api panas yang mendidihkan, melainkan sebuah keadaan dimana segala sesuatu menjadi tanpa batas, definisi dan identitas.

(Armstrong, 2002)

Chaos adalah suatu keadaan dari beberapa sistem dinamik non-linier yang menunjukkan ketergantungan yang sensitif pada keadaan awalnya. Hal ini berarti keadaan awal yang meningkat dalam beberapa waktu yang terbatas menjadi keadaan separasi dalam keadaan ruang yang tergantung dari dimensi satu atau lebih, dalam sebuah citra umum, yang bersifat

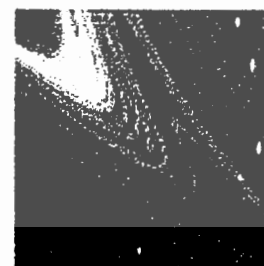
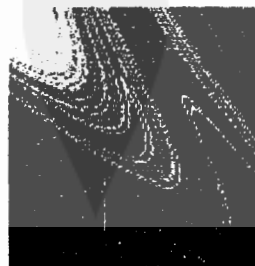
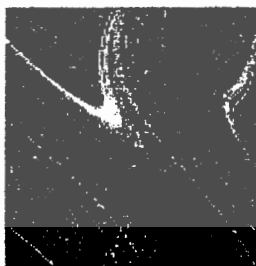
eksponen pada awal separasinya. Sistem seperti ini mungkin akan tetap menjadi kompleks secara deterministic pada system masa depan yang tergantung hanya pada keadaan awal dan persamaan yang menggambarkan perubahan sistem oleh waktu. Mungkin, bagaimanapun, memerlukan ketepatan arbitrarilly yang tinggi untuk mengkalkulasikan bentuk aktual dari keadaan masa depan menjadi ketepatan yang terbatas.
(Glynn Holt dan Lynn Holt)

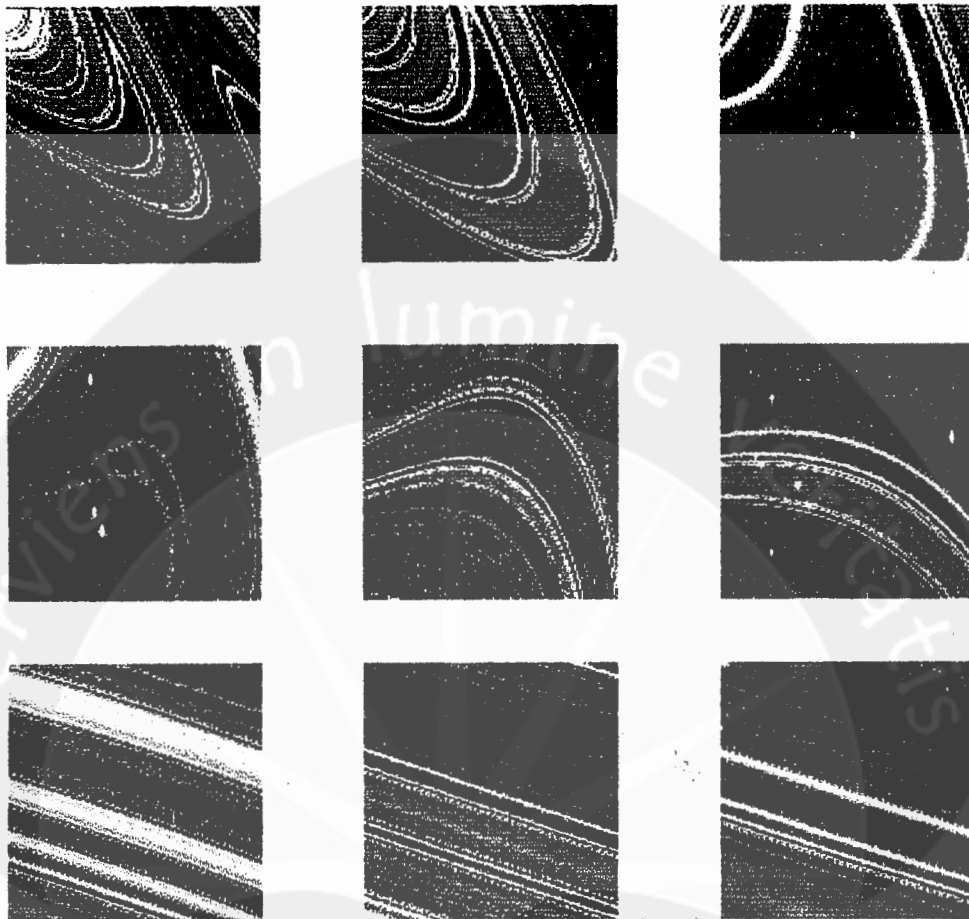
(www.dict.org)

II.2.2. Contoh *chaos*

Bahkan sesuatu yang sesederhana tentang gaya periodik pendulum dapat mempunyai perilaku yang berbeda. Komputer yang menghasilkan gambar di bawah ini menunjukkan salah satu azimut yang berbeda pada posisi awal (tiap warna mewakili tiap perilaku). Sebagai contoh, orbit yang mulai pada titik di daerah biru akan menghasilkan suatu jenis gerakan berbeda dari orbit yang mulai pada daerah merah. Warna terang, yang lebih panjang tersebut menunjukkan lintasan dalam penyesuaian gerakan. Daerah yang berbeda dipisahkan oleh batasan *fractal*. Gambar tersebut dibuat pada tingkatan yang diperbesar.

Gambar 2.2
Pola gerakan pendulum





Sumber: www-chaos.umd.edu

II.3. Inovasi

II.3.1. Pengertian inovasi

Menurut arti kata inovasi – yang telah diadaptasi dari bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia – adalah sebagai berikut:

- *a creation (a new device or process) resulting from study and experimentation*
- *the creation of something in the mind,*
- *the act of starting something for the first time; introducing something new.*
- *A change effected by innovating; a change in customs; something new, and contrary to established customs, manners, or rites.*

(encarta.msn.com)

Inovasi juga dapat diartikan sebagai pengenalan tentang sesuatu yang baru. Inovasi, terutama dari suatu *adversarial* pendek, merupakan satu dari beberapa hal tentang *avant-garde*. Post-modern cenderung untuk berpikir bahwa hal-hal baru yang diproduksi oleh inovasi akan menjadi lebih bersifat ilusi dibanding apa pun (www.arts.ouc.bc.ca).

Inovasi merupakan suatu hal baru (berkaitan dengan suatu produk maupun proses) yang belum ada sebelumnya. Dapat juga diartikan sebagai suatu pembaharuan dari sesuatu yang sudah ada sebelumnya, walaupun hanya sebagai pembaharuan namun hasilnya dapat disebut sebagai inovasi.

Bila muncul inovasi besar, pada mulanya ia tampak kacau dan aneh. Ia tidak dipahami sepenuhnya oleh penemunya, dan merupakan misteri bagi orang lain. Bila suatu ide tidak tampak aneh pada mulanya, ide itu tidak punya harapan di masa depan.”
(Bohr)

(www.vibrasi.net)

II.4. Pemikiran

II.4.1. Keadaan umum

Kita bahkan dapat belajar untuk memahami kompleksitas dan ketidakpastian dengan hidup di tengah-tengahnya.

(Michael, 1973)

Mungkin otak menggarap interaksi-interaksi, menafsirkan frekuensi dan menyimpan gambar, seperti hologram, tidak terlokalisasi melainkan tersebar di seluruh otak..

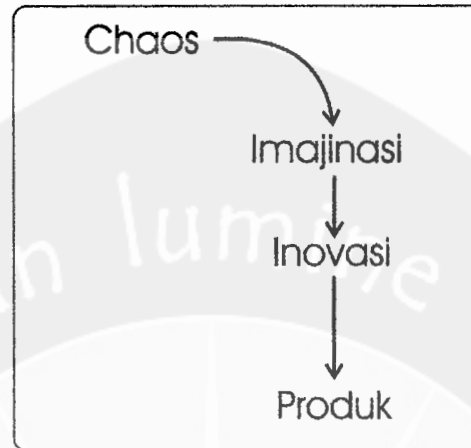
(Pribram)

(www.vibrasi.net)

Dari tinjauan tentang imajinasi, *chaos* dan inovasi di atas maka dapat terlihat hubungan antara imajinasi, *chaos* dan inovasi. Pengertian *chaos* sendiri cenderung berasal dari alam (*nature*) termasuk manusia, jika melihat bahwa manusia pun bagian dari alam. Dan imajinasi merupakan bagian dari manusia. Imajinasi yang dihasilkan oleh otak bagian kanan pun memiliki sifat acak, tidak teratur, intuitif dan holistik yang nonverbal, seperti perasaan dan emosi, kesadaran yang berkenaan dengan perasaan (merasakan kehadiran suatu benda/orang), kesadaran spasial, pengenalan bentuk dan pola, musik, seni, kepekaan warna, kreatifitas dan visualisasi (Deporter dan Hernacki, 1999). Dari sifat tersebut dapat diartikan bahwa imajinasi manusia pun bersifat *chaos*. Contoh lain yang menunjukkan bahwa manusia mempunyai unsur *chaos* adalah ketika para ahli fisiologi menemukan aturan yang mencengangkan dari ketidakteraturan yang berkembang dalam jantung manusia yang menyebabkan kematian mendadak (Sutanto, 2003).

Manusia memiliki kemampuan untuk berkreasi dan dalam hal ini otak kanan berperan pada mulanya untuk mendapatkan ide, yang kemudian ide tersebut didukung oleh otak kiri untuk proses merealisasikannya. Kemampuan untuk berkreasi, menciptakan terobosan baru – inovasi – membuat hidup manusia semakin maju. Hal ini merupakan hubungan antara imajinasi dan inovasi.

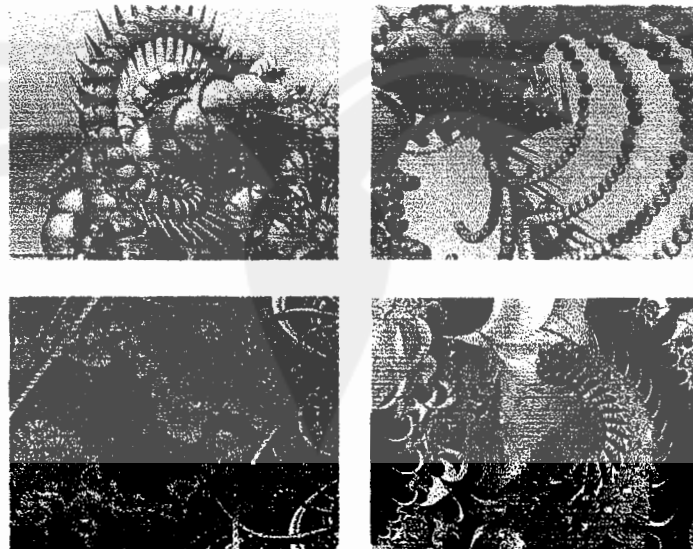
Gambar 2.3
Hubungan *chaos*, imajinasi dan inovasi



Sumber: analisis penulis

Chaos yang bersifat non-linier sering menjadi inspirasi untuk imajinasi untuk berkreasi. Beberapa contoh di bawah ini mengilustrasikan *chaos* sebagai inspirasi berkarya:

Gambar 2.4
Inspirasi oleh *chaos*



Sumber: i30www.ira.uka.de

Ketidakteraturan pada beberapa gambar di atas merupakan gambaran *chaos* yang dibuat oleh manusia. Jika dilihat dan dirasakan setiap *chaos* tersebut mempunyai pola tertentu. Chaos hanya bisa dirasakan jika sudut pandang pengamat berada di tengah-tengahnya, sedangkan pola chaos dapat dilihat ketika sudut pandang menjauh dari *chaos* tersebut. Dalam konteks ini, *chaos* dapat dipengaruhi oleh faktor dari luar pikiran dan faktor dari dalam pikiran manusia. Faktor dari luar berupa kejadian alam, sedang faktor dari dalam berupa alam bawah sadar manusia.

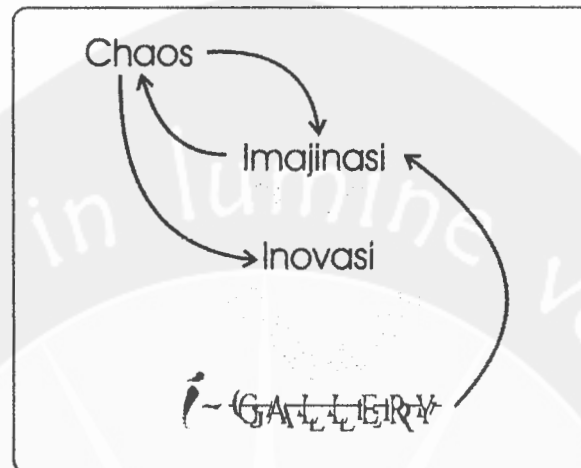
II.4.2. Konteks konsep *I-gallery*

Hingga saat ini, orang mengira bahwa otak mengolah informasi secara linier – yaitu dalam format yang teratur dan rapi, seperti sebuah daftar. Kita menduga yang demikian ini karena dua bentuk kesadaran yang paling tinggi dari komunikasi manusia kedua-duanya adalah linier – yaitu lisan dan tulisan. Namun, hal itu disebabkan oleh keterbatasan fisik yang mensyaratkan bahwa mulut kita hanya membentuk satu kata tiap satu waktu. Dan jika kita menginginkan orang lain untuk memahami kita, maka kata-kata tersebut harus dalam aturan tertentu, bukan sekedar bunyi-bunyian tanpa arti. Namun kini, para ilmuwan mengatakan bahwa itu adalah ‘hasil’ bukan ‘proses’ komunikasi. Jadi, proses yang terjadi dalam pikiran sebelum ia menghasilkan pola pembicaraan linear itu adalah apa saja kecuali yang linier.

(Deporter dan Hernacki, 1999)

Dalam konteks konsep *I-gallery* hubungan antara *chaos*, imajinasi dan inovasi ditunjukkan dalam diagram berikut:

Gambar 2.5
Hubungan *chaos*, imajinasi dan inovasi
Dalam konteks konsep *I-gallery*



Sumber: analisis penulis

Pada diagram di atas dapat dijelaskan bahwa *chaos* tidak hanya mempengaruhi proses imajinasi namun juga imajinasi mempunyai sifat *chaos*. Dari imajinasi dan *chaos* akan menghasilkan inovasi yang diterapkan dalam *I-gallery*. *I-gallery* diharapkan menjadi ilustrasi dari proses berpikir manusia.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa elemen yang menjadi inti adalah imajinasi, yang kemudian didukung oleh elemen *chaos* untuk menghasilkan inovasi. *Chaos* akan menjadi gambaran proses imajinasi manusia yang kreatif, ditujukan untuk *I-gallery* yang memiliki visi dan misi sebagai galeri desain produk yang inovatif.