

KAJIAN MAKNA DAN KONSEP ESTETIK PADA ILUSTRASI HARIMAU KARYA BODILPUNK

Hadiarsyah Dwi Albahi

Program Studi Seni Program Magister
Pascasarjana ISI Surakarta, Surakarta Indonesia
E-mail : haidarrance@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan seni ilustrasi di Indonesia begitu beragam dan sangat dipengaruhi oleh perkembangan *art style* pada era postmodern. Dalam era postmodern, para ilustrator cenderung mengedepankan kebebasan dalam mengekspresikan diri dalam visual karyanya, tidak ingin terpaksa pada suatu kaidah visual dan standar yang berlaku dalam dunia seni gambar ilustrasi. Bodilpunk (Rahadil Hermana) merupakan seorang seniman ilustrator yang mempunyai kekhasan dalam ide pemikiran postmodern. Ilustrasi karya Bodilpunk selalu tampil dengan objek-objek fantasi melalui deformasi dan imajinasi bentuk. Gaya visual ilustrasi khas Bodilpunk cenderung menampilkan objek dengan wujud imajinatif dalam bentuk yang distorsi, dia adalah cerminan seorang postmodernis dengan metode berpikir intuitif. Ilustrasi ciptaan Bodilpunk bertema harimau merupakan karya yang sangat kental dengan nuansa postmodern. Pengaruh postmodern pada ilustrasi harimau, terlihat pada pengggayaan-pengggayaan yang diberikan pada unsur visualnya. Penelitian ini membantu menjelaskan permasalahan konsep, estetika dan makna ilustrasi harimau karya Bodilpunk sebagai sebuah karya seni berlatarbelakang postmodern. Fokus penelitian ini adalah memahami konsep, idiom estetik serta makna yang terdapat pada ilustrasi seri harimau. Makna yang muncul dari ilustrasi harimau, sebagai sebuah karya dengan penggambaran realita secara berlebihan (*hiperealitas*), antara lain: makna ekonomi, makna budaya dan makna ekspresi.

Kata kunci: konsep estetik, karya ilustrasi, postmodern, harimau

ABSTRACT

Exploring Meanings and Aesthetic Concepts in Bodilpunk's (Rahadil Hermana) Tiger Theme Artwork Illustration The development of illustration art in Indonesia is very diverse and is heavily influenced by the development of art styles in the postmodern era. In the postmodern era, illustrators tend to prioritize freedom in expressing themselves in their visuals, not wanting to be fixated on visual rules and standards that apply in the world of illustration art. Bodilpunk is an illustrator artist who is unique in postmodern ideas. Artwork illustrations always appear with fantasy objects through deformation and form imaginations. Bodilpunk's typical visual illustration visual style tends to present objects with imaginative forms in distorted forms, he is a reflection of a postmodernist with an institutional thinking method. The illustration of a tiger-themed Bodilpunk creation is a work that is very strong with postmodern nuances. The postmodern influence on the illustration of the tiger can be seen in the styling that is given to the visual elements. This research helps explain the concept, aesthetic, and meaning of Bodilpunk's tiger illustration as a work of art with a postmodern background. The focus of this research is to understand the concepts, aesthetic idioms and meanings contained in the tiger series illustrations. The meaning that emerges from the illustration of the tiger, as a work with an exaggerated depiction of reality (*hyperreality*), includes: economic, cultural and expression meaning.

Keywords: aesthetic concept, illustration work, postmodern, tiger

1. Pendahuluan

Karya seni gambar ilustrasi merupakan suatu citra yang terbentuk guna menjelaskan sebuah informasi dengan memberi representasi terhadap tampilan karya secara visual. Esensi dari karya seni gambar ilustrasi adalah tentang sebuah pemikiran, ide, dan konsep latarbelakang yang melandasi apa yang ingin dikomunikasikan gambar (Witabora, 2012:660). Kemajuan teknologi dan informasi tanpa disadari menjadi salah satu faktor yang memberikan pengaruh terhadap perkembangan ilustrasi. Masuknya berbagai informasi dari berbagai media, mampu merubah paradigma berpikir ilustrator dalam menyajikan visual karyanya. Postmodern adalah aliran seni yang menentang aliran modernisme. Dalam era modernism, suatu objek dilihat secara tunggal (satu), sedangkan pada era postmodern terjadi pluralism, deformasi atau penambahan bentuk objek. Di era postmodernisme adalah era dimana terjadi berbagai perspektif media baru yang cenderung memberikan perbedaan drastis antara realitas dan fantasi (*simulacra*), sehingga meruntuhkan realitas objektif yang nyata. Postmodern pada umumnya tidak menyukai penyeragaman bentuk dan tidak menyukai definisi atas sebuah batasan kesenian, akan tetapi lebih senang dan menerima perbedaan. Postmodernis juga mengakui bahwa subjek dan rasionalitas itu tidak satu atau seragam (Lubis, 2014:21).

Seniman postmodernisme tidak lagi memandang sesuatu dengan *real* (totalitas), tapi lebih menekankan pada intitusional dan mengikuti perkembangan seni yang hadir. Bodilpunk merupakan salah satu ilustrator asal kota Malang dengan karya gambar ilustrasi beraliran postmodern yang sangat kental. Karya Bodilpunk dikategorikan dalam ilustrasi postmodern yang ditinjau dari segi gaya dan tema yang cenderung tidak terikat pada aturan. Karya yang terinspirasi dari latar belakang kehidupannya sebagai orang asal Malang yang dari kecil telah diperkenalkan dengan berbagai *satua* (cerita daerah) Malang dan percaya dengan adanya dunia wujud dunia diluar dunia manusia. Bodilpunk juga dikenal sebagai ilustrator yang gemar *niskala*

(dunia roh) yang secara tidak sadar membiasakannya untuk berimajinasi terhadap mengadopsi wujud monster sebagai objek ilustrasi. Hal ini tidak lepas dari kenangan masa lalunya yang gemar membaca komik bertema fantasi. Kegemaran tersebut turut memberikan kelulusaannya untuk berimajinasi. Kebiasaan berkarya berlandaskan imajinasi terus terbawa hingga akhirnya menjadi sumber inspirasinya dalam berkarya.

Sebagai seorang postmodernis, Bodilpunk tidak menyukai penyeragaman bentuk dan lebih menyukai perbedaan dalam memvisualisasikan objek. Dia lebih mementingkan kekuatan khayal atau fantasi untuk menunjukkan keindahan dan kesempurnaan walaupun tidak sesuai dengan kenyataan. Selanjutnya, mengakui kemajuan teknologi informasi sangat mempengaruhi perkembangan gaya ilustrasinya. Kemudahan mengakses informasi terhadap perkembangan ilustrasi dari luar negeri yang lebih dahulu berkembang, memberikan pandangan baru untuk menikmati kekayaan visual yang lebih luas. Konsistensi proses dalam berkarya dengan dasar pemikiran postmodern dan imajinasi, secara tidak langsung telah menjadi konsep dan ciri khas dalam berkarya. Konsep adalah cara memecahkan fenomena bentuk, bahan, teknik, rupa dan fungsi yang dinyatakan dalam bentuk gambar (Wibowo, 2015:19). Menurutnya, konsistensi dari seorang desainer dalam perencanaan konsep visual pada setiap karyanya merupakan sebuah upaya untuk membentuk identitas sehingga karya-karyanya mempunyai perbedaan dengan seniman lain.

Identitas pada visual sebuah karya ilustrasi merupakan faktor yang perlu diperhatikan seorang ilustrator guna memberikan ciri khas dan menunjukkan perbedaan antara karyanya dengan karya lain. Konsep sangat penting untuk bisa menemukan karakter atau gaya ilustrasi yang unik. Salah satu karya Bodilpunk yang sangat kental dengan budaya postmodern adalah karya ilustrasi bertema harimau. Ilustrasi tersebut dibuat dengan tiga seri dan pernah dipublikasikan secara fisik pada ajang Popcon Asia tahun 2015 di Jakarta *Convention Center* dalam media *postcard* dan

poster. Secara visual, objek harimau divisualisasikan dengan bentuk yang lebih imajinatif. Bodilpunk berusaha mengkritik budaya modern yang lekat dengan penyeragaman bentuk dan realitas. Terkait dengan hal tersebut, dia tidak ingin dibatasi oleh kaidah-kaidah yang berlaku secara umum dan ingin berkarya dengan bebas sesuai dengan imajinasinya tanpa menghilangkan identitas budaya daerah sebagai tema dalam berkarya. Dalam karya gambar ilustrasinya, mencoba untuk menghadirkan kebaruan dalam dunia ilustrasi dengan tema binatang lokal (Harimau Jawa) namun dikemas dengan gaya kekinian (postmodern). Gambar Ilustrasi bertema harimau yang dipengaruhi gaya postmodern, menyisakan pertanyaan tentang bagaimana nilai keindahan yang tersembunyi di dalamnya. Menurut Lyotard (dalam Pilliang, 2012:102) mengemukakan bahwa postmodern berupaya menyajikan sesuatu yang tidak dapat disajikan di dalam penyajian itu sendiri yang menolak pesona bentuk yang indah. Dalam kutipannya, Parmono mengungkapkan bahwa hal yang berpenampilan jelek dinilai memiliki nilai estetis karena dapat membangkitkan sebuah emosi tertentu yang negatif, memunculkan nilai estetis yang negatif, yang bertentangan dengan kaidah seni keindahan (Parmono, 2009: 45). Ilustrasi yang lahir dari perspektif postmodern juga memunculkan kerancuan dalam pemaknaannya. Usaha dalam memperlakukan bentuk harimau dapat menciptakan makna ambigu kepada penglihatnya. Kondisi ini menjadi sangat menarik untuk dipahami lebih dalam dari ilustrasi, yaitu dari konsep karya ilustrasinya, nilai estetika postmodern yang menyertainya, serta makna yang tersembunyi dibelakangnya. Adapun penelitian ini akan terfokus pada tiga seri ilustrasi harimau, karya Bodilpunk. Diharapkan dari 3 hal tersebut didapatkan banyak pengetahuan baru mengenai keunikan dari ilustrasi harimau, baik dari segi konsep, estetika maupun dari segi maknanya.

2. Metodologi Penelitian

Berdasarkan kasus di atas maka penelitian ini berbentuk penelitian deskriptif kualitatif, Menurut

Sugiyono, langkah penelitian deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan untuk penggambaran interpretasi objek visual untuk kemudian dilakukan analisa sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendeskripsikan data tertulis dari objek yang diamati (Sugiyono, 2010).

Dalam artikel ini, dilakukan kajian konsep visual terhadap ilustrasi harimau karya Rahadil Hermana. Karya ini dibuat pada tahun 2015 dan pertama kali dipamerkan pada ajang POPCON ASIA 2015 di Jakarta Convention Center. Karya seni gambar ilustrasi harimau menjadi menarik untuk dianalisa dikarenakan menggunakan gaya visual imajinatif dan terdapat banyak makna yang dapat memunculkan beragam persepsi dari objek bentuk visualnya.

3. Hasil dan Pembahasan

Visual bentuk harimau dalam karya ilustrasi Bodilpunk di dalamnya sangat kental dengan pengaruh budaya postmodern. Gambar ilustrasi harimau diciptakan dalam 3 seri yang dipublikasikan secara fisik pada ajang Popcon Asia tahun 2015 di Jakarta Convention Center. Karya seni ilustrasi harimau ini di publikasikan dalam media poster dan *postcard* (kartu pos). Keunikan pada ilustrasi ini terletak pada visualisasi harimau yang berbeda dari wujud harimau pada umumnya (secara tradisi). Bentuk mapan harimau secara tradisi dirubah sesuai dengan imajinasi sang senimannya. Tampilan harimau karya Bodilpunk juga bertujuan menawarkan originalitas bentuk yang diciptakan dengan mengkombinasi nilai tradisi budaya daerah dan mengemas dengan gaya yang lebih kekinian. Melalui idealisnya dia berusaha menampilkan karakter harimau sesuai dengan gaya khasnya dan berdasarkan dengan ingatan-ingatan atas imej harimau yang pernah di lihat pada masa lalu.

Pada visual contoh karya seri ilustrasi harimau karya di atas, terlihat jelas ada permainan bentuk dan warna dengan membongkar wujud harimau dari wujud aslinya. Perbedaan-perbedaan tersebut teramati pada bentuk tubuh harimau yang terdeformasi. Detail atribut atau simbol-simbol



Gambar 1. Sampel gambar ilustrasi Harimau karya Bodilpunk
(Sumber: Dokumentasi Bodilpunk)

harimau yang kompleks juga ditampilkan lebih sederhana dan imajinatif, sehingga karakter harimau masih sangat jelas dan bisa dikenali. Guna memperkuat karakter harimau yang disebutkan sebagai raja hutan (penguasa hutan), terdapat bentuk-bentuk objek yang identik dengan hutan, seperti ilustrasi daun dan pohon yang tetap tervisualisasi secara imajinatif.

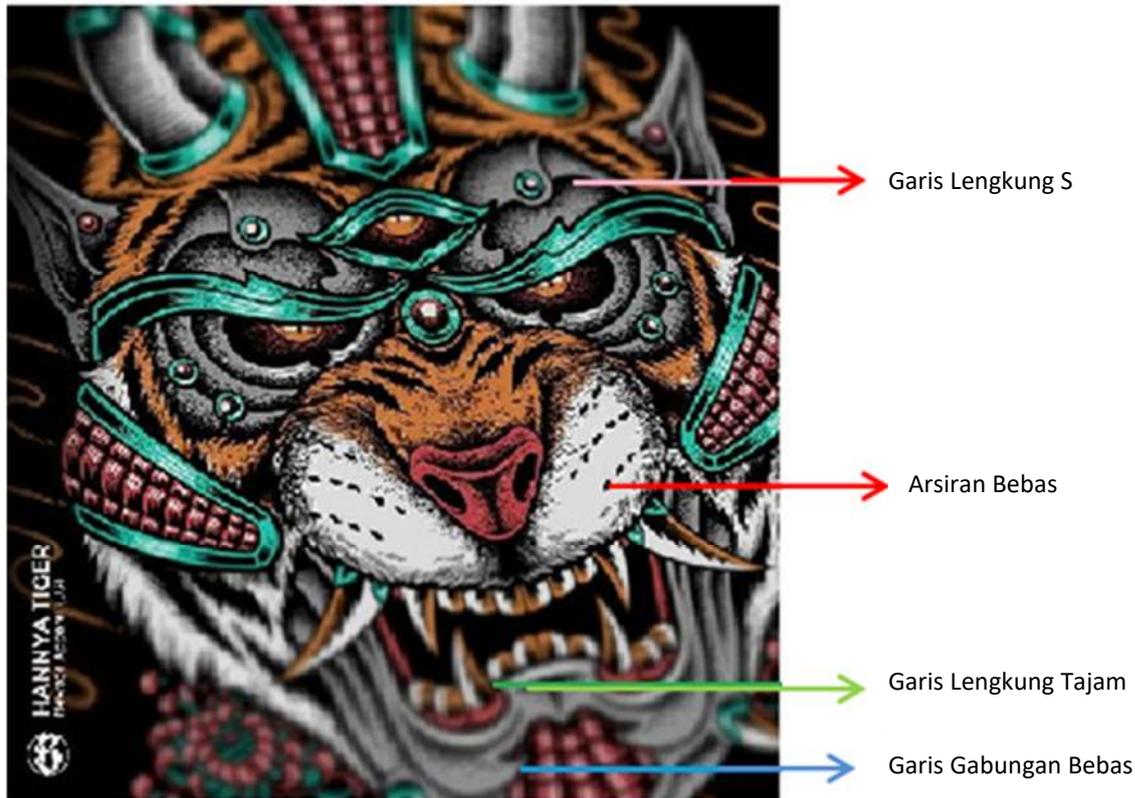
Konsep Imajinatif Ilustrasi Karya

Konsep sebagai satu sistem dalam melakukan suatu kegiatan, menyusun dan merangkai skema suatu kegiatan untuk mencapai tujuan, dan dilakukan dengan mencari dan mengolah data, guna menghasilkan sebuah informasi. Konsep dapat dipahami sebagai dasar sebuah pemikiran strategis untuk mencapai suatu target atau tujuan (Masri, 2010:29). Konsep berlatarbelakang dari sebuah ide pemikiran yang kemudian berkembang dan memperjelas berbagai kemungkinan.

Bermula pada latar belakang kehidupan sebagai seniman asal kota Malang yang dari kecil telah diperkenalkan kebudayaan Jawa, ditambah dengan pergaulannya di berbagai komunitas ilustrasi *online*, memberikan perubahan paradigma berpikir Bodilpunk merasa jenuh melihat visual karya

dalam memandang sebuah karya ilustrasi. gambar ilustrasi terutama yang mengangkat tema budaya yang masih diikat oleh kaidah bentuk yang berlaku, akibatnya karya tersebut terlihat monoton dan tidak ada yang membedakan satu dengan yang lainnya. Bermula dari kebosanan dan keresahan terhadap visualisasi karya dengan bentuk-bentuk yang seragam, dia mencoba melakukan sebuah gebrakan dengan menolak kebiasaan oposisi biner yang mengatakan keamanan adalah sebuah keindahan. Rasa percaya diri dalam berkarya yang dibatasi oleh gaya ataupun aturan kaidah seni tertentu, tidak akan menghasilkan karya seni yang maksimal. Akan tetapi, jika proses berkarya dilakukan dengan mengembangkan kreativitas, maka imajinasi yang keluar akan menjadi lebih kreatif untuk memecahkan sebuah permasalahan.

Dalam sebuah kegelisahan perlahan akhirnya menemukan sebuah gaya khas dalam berkarya, sebuah gaya (*style*) yang lahir dari kebiasaannya berimajinasi dari kecil. Akan tetapi, imajinasi terhadap objek tersebut dituangkan dalam visualisasi yang tidak sedetail dan realis objek aslinya dengan tujuan untuk menciptakan perbedaan. Ciri khas pada karya divisualisasikan dengan pengayaan unsur visual. Pengayaan atau



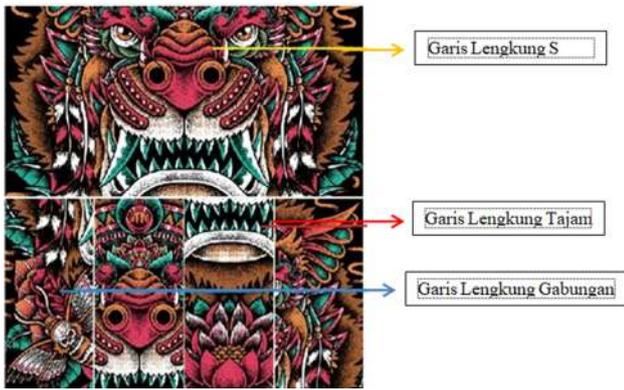
Gambar 2. Karakteristik Garis pada Ilustrasi Harimau Seri 1
(Sumber: Dokumentasi Bodilpunk)

artstyle bentuk lahir dari imajinasi pemikiran suatu objek yang pernah dilihat pada masa sebelumnya. Dilihat dari segi kerumitannya, proses penggambaran secara imajinatif memerlukan pemahaman akan suatu objek, mengembangkan imajinasinya, dan menuangkan fantasinya tersebut ke dalam karya seni gambar ilustrasi. Serupa dengan yang dikatakan dengan (Ching, 2002: 143) menjelaskan ketika memindahkan ke atas kertas apa yang kita khayalkan, kita harus mengandalkan imaji-imaji yang di dalam kepala kita, seperti yang dilihat melalui mata pikiran untuk menghasilkan imej yang digambar. Karya seni gambar ilustrasi Bodilpunk hadir menawarkan gaya khas yang berbeda dengan membawa konsep imajinatif. Konsep karya imajinatif ini diwujudkan dalam visual gambar objek sesuai dengan memori pada masa lalu kemudian memberikan pengayaan baru secara visual.

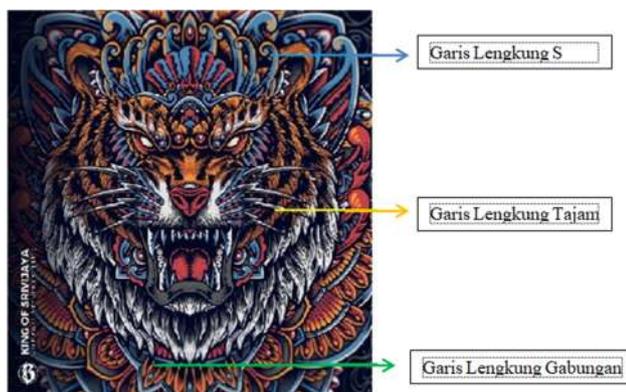
Konsep Imajinatif Visual Bentuk Tema Harimau

Pengertian bentuk secara sederhana merupakan suatu yang tersusun dari unsur-unsur seni. Unsur tersebut yang kemudian saling berhubungan satu sama lain. Masing-masing unsur memiliki sikap tertentu terhadap unsur yang lainnya, seperti sebuah garis mengandung warna dan juga memiliki *style* garis yang utuh, dan memiliki visual pada tekstur dan bentuk. Unsur penyusun bentuk terhubung dalam sebuah organisasi yang dapat memunculkan sebuah persepsi yang merangsang, mengajak, dan memperkaya imajinasi orang yang melihatnya (Kusrianto, 2007:29).

Konsep imajinatif pada seri gambar ilustrasi harimau diciptakan melalui visualisasi bentuk harimau maupun pada visual latar belakangnya. Bentuk harimau secara tradisi diubah sedemikian



Gambar 3. Karakteristik garis Pada Ilustrasi Harimau Seri 2
(Sumber: Dokumentasi Bodilpunk)



Gambar 4. Karakteristik garis Pada Ilustrasi Harimau Seri 3
Sumber : Dokumentasi Bodilpunk

rupa sesuai dengan imajinasi atas ingatan masa lalu seniman. Selanjutnya, untuk menganalisis konsep imajinatif pada bentuk ilustrasi harimau, dapat dilihat dari unsur-unsur yang menyusunnya. Menurut Sadjiman mengungkapkan bentuk adalah wujud, rupa, bangun atau gambaran tentang apa saja yang ada di alam termasuk karya seni atau desain yang dapat disederhanakan menjadi, titik, garis, bidang, dan warna (Sadjiman, 2009:93).

Unsur garis adalah bagian unsur paling dasar dalam seni rupa yang mengandung arti bukan

hanya sekedar sebuah goresan, pola garis dengan iramanya dapat menimbulkan kesan simbolik dan estetik pada pengamatnya. Peranan garis sangat penting dalam visualisasi bentuk, karena garis sangat menentukan kualitas ekspresi seniman yang nampak pada goresan-arsiran guna memberikan aksentuasi tertentu pada visual objek karya. Meninjau lebih dalam gambar ilustrasi harimau karya Bodilpunk, terdapat penerapan konsep imajinatif terlihat dari dominasi penggunaan garis lengkung yang mempunyai karakteristik dan menimbulkan kesan pada perasaan, yaitu senisitif dan ekspresif (Pujirianto, 2005:88). Pemakaian garis lengkung dapat memberikan keleluasaan pada ilustrator dalam membentuk objek visual sesuai dengan imajinasi secara ekspresif. Garis yang muncul dalam visual bentuk adalah cerminan kombinasi antara emosi dan imajinasi yang diwujudkan melalui goresan tangan hingga membentuk objek visual. Hal tersebut senada dengan yang disampaikan (Dharsono, 2007:36), dalam dunia seni rupa garis hadir sebagai simboemosi yang diungkapkan lewat garis, atau lebih tepat disebut goresan.

Unsur yang kedua yaitu Bidang (*Shape*). Bidang merupakan bagian dari unsur yang memberikan kesan estetik berbeda-beda (Djelantik, 2008:23). Dalam sebuah karya seni, unsur bidang digunakan sebagai simbol perasaan seniman didalam menggambarkan visual objek hasil *subject matter*, maka tidaklah mengherankan apabila seseorang kurang menangkap atau mengetahui secara pasti tentang objek hasil pengolahannya itu sendiri (Kartika, 2007:71). Bidang dapat mengalami beberapa perubahan di dalam penyajiannya sesuai dengan gaya dan cara perwujudannya secara pribadi sang seniman.

Pada ilustrasi harimau karya Bodilpunk, konsep imajinatif paling kuat dapat diamati pada bidang yang merepresentasikan objek harimau, seperti unsur bidang pada bagian wajah terdiri dari mata, hidung, dan taring. Bidang yang terbentuk dalam gambar ilustrasi seri harimau sama sekali tidak menyerupai wujud alam. Didalam karya gambar ilustrasi harimau terjadi distorsi penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan

dengan cara menggayakan objek yang digambar.

Konsep imajinatif pada karya gambar ilustrasi, ditampilkan dengan mengubah wujud harimau. Perubahan wujud harimau menjadi lebih imajinatif dilakukan dengan pengayaan dengan mendeformasi dan mendistorsi bentuknya. Jadi, konsep imajinatif pada unsur bidang, divisualisasikan dengan perubahan wujud harimau sesuai dengan selera dan intuisi Bodilpunk sebagai ilustrator. Penggambaran bentuk karakter harimau lebih menekankan pada interpretasi karakternya, hal tersebut dilakukan dengan menyederhanakan bentuk objek dan menggambarannya dengan identitas tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki. Identitas hakiki harimau yang dimunculkan seperti: mata yang melotot, lidah menjulur panjang, lidah berapi, rambut panjang terurai, kuku panjang dan gigi bertaring. Untuk menguatkan makna harimau sebagai cerminan raja hutan (penguasa hutan), Rahadil Hermana menambahkan objek tengkorak pada seri ilustrasi harimau karyanya.

Unsur berikutnya adalah warna. Warna merupakan kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan benda-benda yang dikenainya atau corak rupa seperti merah, biru, hijau dan lain-lain. Peran warna dalam seni rupa, sangat dominan yaitu dapat mengesankan gerak, jarak, tegangan, ruang, bentuk, maupun sebagai ekspresi atau makna simbolik. Menurut Bahari, warna dapat digunakan tidak demi bentuk tapi demi warna itu sendiri, untuk mengungkap sisi keindahannya serta digunakan untuk berbagai wujud ekspresi atau daya ungkap rasa secara psikologis (Bahari, 2008: 100).

Pada ilustrasi harimau karya Rahadil Hermana, warna-warna yang digunakan lebih bersifat kontras. Warna-warna kontras yang dihadirkan dalam karya gambar ilustrasi seri harimau merupakan ungkapan imajinasi atas warna-warna yang dulu sering dilihat pada karakter komik kegemarannya pada masa lalu. Penghadiran objek dengan warna yang berbeda dari warna sebenarnya, merupakan ungkapan murni seniman dalam upaya menciptakan perbedaan dari sisi

warna-warna yang mapan. Perubahan warna tersebut dapat diamati dari perbedaan warna identitas harimau dan latar belakangnya. Pada ilustrasi harimau seri satu, perbedaan warna paling mencolok dapat dilihat dari warna harimau yang divisualisasikan dengan warna abu-orange. Nuansa visual imajinatif terletak dari warna harimau yang tersaji dengan warna abu dan orange, serta warna atribut dengan warna hijau tosca.

Visual warna tersebut bertujuan agar memperindah wujud tampilan karya dan penyesuaian dengan gaya warna kontras. Hal ini berhubungan dengan yang diungkapkan oleh (Kartika, 2007:76) pada bukunya, bahwa warna berperan sebagai warna, warna bertujuan memberikan tanda terhadap suatu objek atau membedakan ciri-ciri objek benda satu dengan lainnya. Kehadiran warna hanya sebagai pemanis permukaan. Pada visual gambar ilustrasi harimau seri dua diatas, warna didominasi dengan warna bersifat panas yakni *orange*. Warna panas keseluruhan ditampilkan pada objek pendukung, seperti kupu-kupu, bunga, dan dedaunan. Konsep imajinatif dapat dilihat dari perubahan warna pada warna *tapel* (wajah) dan kombinasi bulu harimau pada ketiga seri gambar ilustrasi harimau. Perubahan ini bertujuan untuk menciptakan perbedaan dan menguatkan kesan kontras sehingga menarik perhatian mata untuk menikmati karya. Perbedaan mencolok ini untuk menciptakan *point of interest* atau titik fokus.

Pada gambar ilustrasi harimau seri tiga (gambar 4), juga didominasi warna dengan sifat panas. Konsep imajinatif pada warna diwujudkan dengan mengubah warna tubuh harimau menjadi campuran warna orange dengan biru. Seperti seri satu, Bodilpunk sengaja membiarkan tubuh harimau terdapat warna asli yaitu *orange* bertujuan agar tidak terjadi perspesi makna harimau yang pada umumnya harimau di Indonesia berwarna *orange*.

Estetika Postmodern Ilustrasi Tema Harimau

Estetika merupakan sesuatu yang berkaitan dengan keindahan dan semua aspek dari apa yang disebut keindahan (Djelantik, 2008:9). Menurut

Luis O. Kattsoff (dalam Parmono, 2009:3), menyebutkan bahwa estetika merupakan cabang filsafat yang membicarakan definisi, susunan dan peranan keindahan, khususnya dalam seni. Dalam perkembangannya, beberapa ahli berpendapat bahwa seni dan keindahan merupakan dua hal yang tidak terpisahkan. Akan tetapi, yang lainnya berpendapat seni tidak selalu harus indah atau bertujuan untuk keindahan. Para ahli seni yang berpendapat bahwa seni tidak selalu indah menunjuk pada karya-karya seni postmodern yang menampilkan wujud yang terkadang tidak indah dan kadangkala menyeramkan. Pada era postmodern, hal yang jelek dianggap mempunyai nilai estetis karena dapat membangkitkan emosi tertentu yang negatif, yang bertentangan dengan sifat-sifat indah. Kejelekan tidaklah berarti kurangnya ciri-ciri yang membuat suatu benda disebut indah (Parmono, 2009:45). Menurut Parmono (2009:36) seni memang bukan produk keindahan tetapi keindahan itu merupakan idealisasi yang sebaiknya melekat pada media seni itu. Sesuatu yang indah bukan hanya kepuasan indrawi tetapi terletak di dalam hati si penikmat. Berbicara tentang keindahan, Croce (dalam Parmono, 2009:31) mengungkapkan nilai estetika adalah ilmu tentang gambar (*image*) atau sebagai ilmu intuitif. Bagi Croce keindahan sangat bergantung pada kemauan imajinasi, sebuah daya seseorang untuk memahami dan mendalami intuisi dalam bentuk yang murni.

Ilustrasi harimau yang di buat dalam tiga seri, diciptakan tidak dengan mengedepankan nilai-nilai keindahan secara konvensional, namun berdasarkan imajinasi atas rasa dan pengalaman estetis yang pernah diterima sang ilustrator pada masa yang lalu. Melalui karyanya, Bodilpunk menginginkan timbulnya beragam interpretasi positif dari audiens. Hal tersebut menandakan bahwa gambar ilustrasi harimau lahir dari paradigma berpikir postmodern yang begitu kental. Penjelajahan mengenai nilai-nilai estetika dalam seni postmodern dapat ditelaah dari idiom-idiom estetika yang menyertainya. Idiom pada estetika postmodern sama halnya dengan yang gambarkan oleh Piliang menggunakan teori

konsep estetika dari Jean Baudrillard, yang memuat: (1) parodi, (2) *pastiche*, (3) *kitsch*, (4) *skizofrenia*, dan (5) *camp* (Piliang, 2012:179). Idiom bentuk estetika postmodern yang paling menonjol terdapat pada idiom *camp*. Hal ini didasari dengan hadirnya karya ilustrasi harimau yang membawa nilai kebaruan dalam gambar seni ilustrasi objek visual. Karakter harimau diwujudkan dalam visualisasi konsep imajinatif melalui pengayaan bentuk secara ekstrim yang mengakibatkan tampilan objek menjadi berbeda dengan tampilan harimau secara tradisi, sehingga dapat menimbulkan kontradiktif makna pada objek.

Analisis Idiom *Camp* Ilustrasi Tema Harimau

Camp adalah komposisi di dalam sebuah karya sastra, seni, atau desain, yang dicirikan oleh sifat estetisasi, pengindahan, atau pengayaan yang berlebihan, distortif, artifisial, dan teatral (Piliang, 2012:14). Menurut Susan (dalam Piliang, 2012:191) istilah *camp* adalah suatu model estetisisme, yakni cara dalam melihat dunia sebagai satu fenomena yang estetis, tetapi disini estetis bukan untuk pengertian keharmonisan atau keindahan, namun dalam pengertian keartifisialan dan pengayaan model. Idiom *camp* tidak mementingkan pada suatu hal otentik, melainkan duplikasi dan kepentingan sendiri lebih diutamakan.

Camp merupakan jawaban terhadap kebosanan dengan memberikan jalan keluar yang bersifat ilusif dari kedangkalan, kekosongan dan kemiskinan makna dalam kehidupan modern dan mengisi kekosongan waktu dengan pengalaman melakukan peran dan sensasi lewat ketidaknormalan dan ketidak orisinalan sebuah karya. *Camp* ialah tarikan lantang menentang kebosanan dan sekaligus merupakan suatu reaksi terhadap keangkuhan kebudayaan tinggi yang telah memisahkan seni dari makna-makna sosial dan fungsi komunikasi sosial. Penekanan idiom bentuk *camp* bukan terhadap keunikan dari karya seni, melainkan membangkitkan gairah reproduksi dan distorsi. Hubungan idiom *camp* pada gambar ilustrasi harimau dapat dilihat dari latarbelakang

ide penciptaannya, yang menginginkan suatu perbedaan dan kontra terhadap penyeragaman bentuk. Visual gambar ilustrasi harimau karya Bodilpunk, diciptakan sengaja untuk menarik perhatian publik guna menciptakan sebuah rasa sensasi melalui bentuk yang upnormal. Hal ini diperkuat dengan pernyataan Bodilpunk yang menjelaskan bahwa melalui karya-karya yang imajinatif, ia ingin membuka paradigma ilustrator lain, bahwa bentuk-bentuk tradisi dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan. Idiom *camp* juga dapat diamati dari adanya peng gayaan bentuk secara berlebihan pada objek harimau. Peng gayaan pada bentuk harimau diciptakan dengan mendeformasi bentuk harimau, yaitu dengan menggambar bentuk harimau dengan hanya menampilkan beberapa simbol-simbol yang dianggap dapat mewakili karakter harimau. Dalam menggambar wujud harimau dengan tampilan yang imajinatif, esensi secara tradisi tidak boleh dihilangkan. Hal itu bertujuan untuk menegaskan karakter harimau dengan berbagai simbol-simbolnya.

Peng gayaan bentuk juga terlihat dari distorsi bentuk harimau. Distorsi adalah perubahan visual bentuk, penerapan penyimpangan, dari bentuk sesungguhnya yang merupakan salah satu cara dalam menggali kemungkinan lain dari sebuah objek (Mikke Susanto, 2002:33). Distorsi bentuk harimau karya Bodilpunk dapat diamati berdasarkan adanya penyimpangan bentuk mapan menjadi tidak proporsional dari susunan anatomi tubuh, warna, serta ekspresinya. Pemiskinan makna harimau semakin terlihat jelas pada tampilan ilustrasi *background* yang tidak sesuai dengan karakteristik harimau yang bersifat sakral. Hal ini mencerminkan sang ilustrator begitu mengangungkan bentuk artifisial dan keelokkan harimau tanpa memperhatikan makna ideologis, ritual ataupun spiritualnya. Terlihat jelas seri ilustrasi harimau karya Bodilpunk ini diciptakan lebih mengedepankan bentuk dari pada keotentikannya.

Berdasarkan uraian diatas, maka seri gambar ilustrasi harimau karya Bodilpunk menghasilkan idiom *camp* yang ditampilkan dengan peng gayaan

bentuk yang tidak normal dan tidak orisinal. Ilustrasi harimau ini juga merupakan sebuah jalan keluar yang bersifat ilusif untuk mengatasi kejenuhan dan kebosanan terhadap kemapanan dan penyeragaman bentuk.

Makna Ilustrasi Harimau Karya Rahadil Hermana

Makna (*meaning*) secara umum, didapatkan dari menggali tanda-tanda. (Berger, 2010:245). Tanda adalah sesuatu yang bagi seseorang berarti sesuatu yang lain. Zoest mengungkapkan dalam (Tinarbuko, 2008:12) suatu visual hal yang diamati dan dibuat pengamatan dapat disebut sebuah tanda atau simbol. Sebuah karya seni gambar ilustrasi membawa perspektif postmodern, ilustrasi harimau karya Bodilpunk dapat memberikan beragam sudut pandang atau persepsi yang berbeda dikalangan penikmatnya. Dalam bukunya (Tinarbuko, 2008:23) menjelaskan bahwa, sebuah karya seni yang berdiri dengan pengaruh postmodern (post-struktural), Tanda yang dihasilkan tidak stabil, sebuah penanda tidak mengacu pada sebuah makna yang pasti. Pada masa tertentu terjadi sebuah ambiguitas, yakni; 1.) sesuatu yang dianggap sah, 2). Membongkar hirarki makna, 3). Menciptakan heterogenitas atau beragam makna, terbentuk pluralitas tanda yaitu persamaan hal dalam pertandaan.

Postmodern tidak hanya menolak mengacunya sebuah penanda pada makna ideologis yang konvensional, akan tetapi juga menolak menjadikan fungsi sebagai referensi dominan dalam pertandaan, sebagaimana yang terdapat pada modernisme. Menurut Baudrillard (dalam Pilliang, 2003: 294), karya postmodern tanda mempunyai sifat mendua, dan mempunyai hubungan yang tidak harmonis dengan fungsi. Baudrillard cenderung mengatakan bahwa 'penanda sudah mati' di tangan postmodernisme, yang disebabkan oleh keterpesonaannya pada permainan penanda (misalnya ornamentasi), yang oleh modernisme dianggap sebagai parasit dari fungsi berlebihan, karya sampah, aneh, dan mubazir. Postmodern mengembangkan satu prinsip baru pertandaan, yaitu *form follow fun*.

Bukan makna-makna yang ingin dicari, melainkan kegairahan dalam bermain dengan penanda. Berdasarkan semi-otika struktural yang dikembangkan Saussure, Barthes mengembangkan dua sistem pertandaan bertingkat (*staggered system*), yang memungkinkan untuk dihasilkannya makna yang juga bertingkat-tingkat, yang disebut sistem denotasi dan konotasi.

Berdasarkan uraian, maka pemaknaan pada ilustrasi harimau akan dilihat dari sistem tanda visual bertingkat yang dinyatakan oleh Barthes, yaitu dengan melihat makna denotasi dan konotasinya. Menurut Barthes (dalam Darmawan, 2005:17), pada tingkat denotasi, bahasa menghadirkan konvensi atau kode sosial yang bersifat eksplisit, yakni kode-kode yang makna tandanya segera tampak ke permukaan berdasarkan relasi penanda dan petandanya. Denotasi merupakan visual tanda yang penandannya memiliki tingkat kesepakatan yang tinggi. Serupa dengan hal tersebut, Pilliang (dalam Tinarbuko, 2008:20) juga mengatakan bahwa denotatif adalah hubungan eksplisit antara tanda dengan realitas. Secara visual, dari seri ilustrasi harimau, sistem pemaknaan denotasi dapat dilihat dari karakter harimau yang sama-sama dihadirkan dengan bentuk dan sifat yang imajinatif. Akan tetapi, dari segi bentuk karakter harimau masih dapat dikenali melalui struktur-struktur pada karakter harimau itu sendiri. Jika dikaji secara lebih dalam pada tingkatan konotasi, seri seri ilustrasi harimau karya Bodilpunk sangat jelas menjalankan prinsip '*form follow fun*' yang terlihat adanya usaha mempermainkan tanda. Bukan makna secara konvensi yang ingin dicari, melainkan upaya untuk menciptakan sebuah karya seni gambar ilustrasi dengan karakter harimau yang berbeda dengan yang lainnya, melalui berbagai pengayaan-pengayaan yang sangat ekstrim. Menurut Pilliang (dalam Tinarbuko, 2008: 20), pada tingkat konotasi, bahasa menghadirkan kode-kode yang makna tandanya bersifat implisit, yaitu kode yang tandanya bermuatan makna-makna tersembunyi. Makna yang tersembunyi ini merupakan kawasan dari ideologi. Merujuk pada pendapat Pilliang,

pemaknaan secara konotasi pada ilustrasi harimau karya Bodilpunk, dapat dilakukan dengan melihat kode-kode dengan makna tersembunyi di dalamnya, yaitu: makna ekspresi, makna budaya, dan makna ekonomi.

Makna Ekspresi merupakan sebuah ungkapan perasaan, dalam suatu karya seni ekspresi menjadi hal yang penting. Seni merupakan ekspresi perasaan dan pikiran, seperti cinta, kemarahan, kesedihan, kegembiraan, keheranan, semangat dan aneka perasaan lain yang terjadi secara spontan. Rasa yang diwujudkan dalam ekspresi karya seni bukan lagi perasaan individual, tetapi perasaan yang bersifat universal. Sebuah perasaan muncul untuk merespon sesuatu diluar dirinya, yakni lingkungan di sekitar kehidupannya.

Pada proses penciptaan gambar ilustrasi harimau, makna ekspresi paling banyak ditvisualkan dalam permainan bentuk melalui beragam jenis pengayaan yang berlebihan. Ekspresi tersebut didorong dengan imajinasi yang kuat atas imej-imej objek harimau yang pernah dilihat sebelumnya. Bentuk imajinatif yang tersaji pada gambar, timbul dari memori atau pengalaman estetis yang pernah diterima sebelumnya. Tampilan berbeda untuk keluar dari kesamaan bentuk, menjadi pendorong untuk mengekspresikan perasaan melalui bentuk-bentuk baru. Berdasarkan hal tersebut, makna ekspresi dalam ilustrasi harimau karya Bodilpunk dapat diartikan sebagai sebuah ungkapan jiwa perasaan tentang pengalaman yang pernah dialami dan dirasakannya serta menjadi jalan keluar terhadap permasalahan fenomena penyeragaman bentuk dan pembatasan kreativitas dalam berkarya.

Makna yang kedua adalah makna budaya. Makna budaya yang terdapat pada gambar ilustrasi harimau karya Bodilpunk diwujudkan melalui kehadiran visual objek harimau sebagai salah satu nilai kebudayaan. Meskipun objek harimau dihadirkan dengan bentuk yang telah terdistorsi, namun esensi tradisi harimau tetap dipertahankan dengan tetap menampilkan struktur-struktur identik harimau. Karya gambar ilustrasi harimau merupakan sebuah bentuk usaha dalam memberikan pembaharuan di lingkungan karya

seni yang seringkali kita melihat tampilan harimau dengan bentuk yang seragam.

Makna yang terakhir adalah makna ekonomi. Makna ekonomi yang timbul dari ilustrasi harimau karya Bodilpunk dapat dilihat dari tujuan penciptaannya, selain untuk memperkenalkan budaya daerah dengan sudut pandang yang berbeda, Bodilpunk ingin mempublikasikan karya-karyanya dengan ciri khas yang unik kepada publik dengan harapan menarik perhatian calon klien. Hal ini menandakan bahwa, terdapat makna ekonomi yang ingin diperoleh, dengan cara mengenalkan karya-karyanya yang khas kepada publik agar menarik minat wisatawan, di satu sisi juga mengharapkan masyarakat yang tertarik pada karyanya dapat menggunakan jasanya dikemudian hari.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan terhadap konsep, estetika dan makna pada gambar ilustrasi harimau karya Bodilpunk, ditarik kesimpulan sebagai berikut: gambar ilustrasi harimau diciptakan dengan konsep imajinatif khas karakter ekspresi pribadi. Konsep imajinatif pada karya gambar ilustrasi harimau, ditampilkan dengan mengubah wujud harimau tanpa menghilangkan bentuk asli harimau. Perubahan wujud harimau menjadi lebih imajinatif dilakukan dengan pengayaan dengan mendeformasi dan mendistorsi bentuknya. Konsep imajinatif pada unsur bidang, divisualisasikan dengan perubahan wujud harimau sesuai dengan selera dan intuisi Bodilpunk sebagai ilustrator. Bentuk Idiom estetis yang paling kuat dihasilkan pada ilustrasi harimau adalah idiom camp, dalam proses pengamatan karya terdapat pengayaan bentuk secara berlebihan pada objek harimau. Pemaknaan pada gambar ilustrasi harimau dapat dianalisis menggunakan sistem pertandaan bertingkat yang dinyatakan oleh Barthes, yaitu dengan melihat makna denotasi dan konotasinya. Secara denotasi, gambar ilustrasi harimau karya Bodilpunk masih seperti wujud harimau dengan beragam pengayaan, baik dari visualisasi karakter maupun pada bagian latar belakang. Pada pemaknaan

konotasi, terjadi kesimpang siuran atau beragam persepsi makna. Sangat jelas Bodilpunk tidak begitu mementingkan makna secara utuh, melainkan bermain dengan tanda dan simbol yang dihadirkan. Selanjutnya, pemaknaan secara konotasi pada visual ilustrasi harimau dapat dilakukan dengan melihat kode-kode dengan makna tersembunyi di dalamnya antara lain sebagai makna ekspresi, makna budaya dan makna ekonomi.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada: Direktur Pascasarjana ISI Surakarta beserta jajarannya, kepada seluruh dosen terkait, yang telah membimbing dan memberikan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan proses karya penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Ching, Francis D.K. (2002). *Menggambar: Sebuah Proses Kreatif*. Jakarta: Erlangga.
- Dameria, Anne. (2007). *Color Basic Paduan Dasar Warna untuk Desainer & Industri Grafika*. Jakarta: Link & Match Graphic.
- Danger, E.P. (1992). *Memilih Warna Kemasan*. Jakarta: PT. Pustaka Binaan Pressindo.
- Dharsono. (2016). *Kreasi Artistik*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Djelantik, A.A.M. (2008). *Estetika Sebuah Pengantar*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI).
- Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: CV. Andi.
- Lubis, Akhyar Yusuf. (2016). *Postmodernisme Teori dan Metode*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Masri, Andry. (2010). *Strategi Visual: Bermain dengan Formalistik dan Semiotik untuk Menghasilkan Kualitas Visual dalam Desain*. Yogyakarta : Jalasutra.
- Parmono, Kartini. (2008). *Horizon Estetika*. Yogyakarta: Penerbit Lima.
- Pilliang, Yasraf Amir. (2003). *Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Pilliang, Yasraf Amir. (2005). *Semiotika dan*

- Hypersemiotika*. Bandung.
- Pujiriyanto. (2005). *Desain Grafis Komputer (Teori Grafis Komputer)*. Yogyakarta: C.V. ANDI OFFSET.
- Ratna, Kuta. (2007). *Estetika Sastra dan Budaya*. Yogyakarta: Pustraka Pelajar.
- Sanyoto, Sadjiman. (2009). *Dasar – Dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta: CV. Arti Bumi Intaran.
- Sugiyono, (2010). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Susanto, Mikke. (2012). *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius
- Tinarbuko, Sumbo. (2008). *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Wibowo, Ibnu Teguh. (2015). *Belajar Desain Grafis*. Yogyakarta: Notebook.
- Witabora, Joneta (2012). *Peran dan Perkembangan Ilustrasi*. Jakarta: Jurnal Humaniora Vol. 3, (No. 2:659-667)