

Kajian Konsep, Estetik dan Makna pada Ilustrasi *Rangda* Karya Monez

GEDE BAYU SEGARA PUTRA, I NYOMAN ARTAYASA, I WAYAN SWANDI

Program Studi Pengkajian Seni - Pascasarjana
Intitut Seni Indonesia Denpasar

Dalam era postmodern, ilustrator cenderung mengedepankan kebebasan dalam mengekspresikan diri dalam berkarya, mereka cenderung tidak ingin terpaku pada suatu kaidah atau tatanan standar yang berlaku. Monez merupakan seorang ilustrator dengan pemikiran postmodern yang khas. Ilustrasi karya Monez kerap tampil dengan objek-objek fantasi yang dideformasi dari imajinasi atas bentuk atau peristiwa yang pernah dilihat maupun dialami sebelumnya. Gaya ilustrasi khas Monez cenderung menampilkan objek dengan wujud imajinatif dalam bentuk yang distorsi. Monez adalah cerminan seorang postmodernis dengan metode berpikir intuitif. Ilustrasi bertema *rangda* merupakan karya Monez yang sangat kental dengan nuansa postmodern. Ilustrasi yang diciptakan dengan 3 seri, pertama kali di publikasikan kepada publik pada Ajang Popcon Asia 2015 dalam media poster dan *postcard*. Pengaruh postmodern pada ilustrasi *rangda*, terlihat pada pengayaan-pengayaan yang diberikan pada unsur visualnya. Oleh karena itu, penelitian ini membantu menjelaskan permasalahan konsep, estetika dan makna ilustrasi *rangda* karya Monez sebagai sebuah karya seni berlatarbelakang postmodern. Fokus penelitian ini adalah memahami konsep, idiom estetik serta makna yang terdapat pada ilustrasi *rangda* karya Monez. Untuk itu, peneliti merumuskan beberapa permasalahan penelitian sebagai berikut: 1). Bagaimana konsep yang diterapkan pada ilustrasi *rangda* karya Monez ?; 2). Bagaimana estetika postmodern dari ilustrasi *rangda* karya Monez ?; dan 3). Apakah makna yang terkandung pada ilustrasi *rangda* karya Monez ?. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Data primer yang digunakan untuk menunjang penelitian ini diperoleh dari studi lapangan, wawancara dengan Monez sebagai informan utama. Untuk melengkapi data primer, peneliti memperoleh informasi berbagai sumber berupa buku, jurnal ilmiah, laporan penelitian, dan sumber kepustakaan lainnya. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan teori estetika postmodern dan teori semiotika. Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa ilustrasi *rangda* karya Monez menerapkan konsep imajinatif dalam penciptaannya. Konsep imajinatif diwujudkan melalui pengayaan berlebih pada visualisasi bentuk ilustrasinya. Di dalam postmodern, pengayaan merupakan ciri dari idiom *camp*. Makna yang muncul dari ilustrasi *rangda* karya Monez sebagai sebuah karya dengan penggambaran realita secara berlebihan (hiperealitas), antara lain: makna ekonomi, makna budaya dan makna ekspresi.

Kata kunci: ilustrasi, postmodern, *rangda*

In the postmodern era, illustrators do not prioritize freedom in expressing themselves in the work, they do not want to be fixated on a standard rule or standard order. Monez is an illustrator with distinctive postmodern thought. The illustrations of Monez's work often come with fantasy objects deformed from imagination or forms never seen before. The typical illustration style Monez likes to display objects with imaginative shapes in distorted form. Monez is a reflection of a postmodernist with the think intuitive method. Rangda-themed illustrations are Monez's highly viscous work with postmodern nuances. Illustrations created with 3 series, first published to the public at Popcon Asia 2015 Event in posters and postcard media. Postmodern influences on illustrations rangda, seen in pengayaan-given on the visual element. Therefore, this study helps to explain the concept, aesthetic and meaning of illustrations rangda Monez works as a work of art postmodern background.

The focus of this research is understanding the concepts, aesthetic idioms and meanings that exist in the illustrations rangda by Monez. For that, the researchers formulate some questions as follows: 1). How does the concept applied to Monez's illustration rangda? 2). How is the postmodern aesthetic of Monez's illustration rangda? And 3). What is the significance of Monez's illustration rangda?. This research is a qualitative research. The primary data used to support this research is the result of field studies, interviews with Monez as key informants. To complement the primary data, researchers obtained information on various sources of books, scientific journals, research reports, and other literary sources. The data obtained are then analyzed by postmodern aesthetic theory and semiotics theory. The result of this research is the illustration rangda by Monez applying imaginative concept in the making. The imaginative concept is manifested through excessive styling on the visualization of its illustrative form. In postmodern, styling is the hallmark of camp idiom. The significance of Monez's illustration ranges as a work with exaggerated portrayal of reality (hypereality), among others: economic meaning, cultural meaning and the meaning of expression.

Keywords: illustrations, postmodern, rangda

Proses review : 16 - 30 September 2017, dinyatakan lolos : 4 Oktober 2017.

PENDAHULUAN

Ilustrasi adalah sebuah citra yang dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara visual. Esensi dari ilustrasi adalah pemikiran; ide dan konsep 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 karyanya. Postmodern adalah aliran seni yang menentang modernisme. Pada era modernisme segala sesuatu dilihat secara tunggal, sedangkan pada era postmodern terjadi pluralisme. Era postmodernisme adalah era dimana berbagai perspektif media baru cenderung mengaburkan perbedaan tajam antara realitas dan fantasi (*simulacra*) sehingga meruntuhkan suatu keyakinan pada suatu realitas objektif. Postmodern umumnya tidak suka dengan penyeragaman dan tidak suka dengan definisi pembatasan, akan tetapi lebih senang dan menerima perbedaan. Postmodernis juga mengakui bahwa subjek dan rasionalitas itu tidak satu atau seragam (Lubis, 2014:21).

Para penganut postmodernisme tidak lagi memandang segala sesuatu dengan *real* (totalitas), tapi lebih menekankan pada intuisional. Ida Bagus Ratu Antoni Putra, S.Sn.,M.Sn atau yang lebih dikenal dengan Monez merupakan salah satu ilustrator Bali dengan karya-karya ilustrasi beraliran postmodern yang

sangat kental. Karya-karya Monez dikategorikan dalam ilustrasi postmodern yang ditinjau dari segi gaya dan tema yang cenderung tidak terikat pada aturan.

Monez terinspirasi dari latar belakang kehidupannya sebagai orang Bali yang dari kecil telah diperkenalkan dengan berbagai *satua* (cerita daerah) Bali dan percaya dengan adanya dunia *niskala* (dunia roh) yang secara tidak sadar membiasakannya untuk berimajinasi terhadap wujud dunia diluar dunia manusia (Wawancara dengan Monez pada 24 April 2017). Monez juga dikenal sebagai ilustrator yang gemar mengadopsi wujud monster sebagai objek ilustrasi. Hal ini tidak lepas dari kenangan masa lalunya yang gemar membaca komik bertema fantasi, seperti komik *Donald Duck*, *Goosebump*, *Deni Manusia Ikan*, dan sebagainya. Kegemaran tersebut turut memberikan kelulusannya untuk berimajinasi. Kebiasaan-kebiasaan berimajinasi terus terbawa hingga akhirnya menjadi sumber inspirasinya dalam berkarya.

Sebagai seorang postmodernis, Monez yang tidak menyukai penyeragaman bentuk dan lebih menyukai perbedaan dalam memvisualisasikan objek. Monez lebih mementingkan khayal atau fantasi untuk menunjukkan keindahan dan kesempurnaan sungguhpun tidak sesuai dengan kenyataan. Selanjutnya, Monez mengakui kemajuan teknologi informasi sangat mempengaruhi perkembangan gaya ilustrasinya, mudahnya mengakses informasi perkembangan ilustrasi dari luar negeri yang lebih

dahulu berkembang, memberikan pandangan baru untuk menikmati kekayaan visual yang lebih luas (Wawancara dengan Monez pada 24 April 2016).

Konsistensi Monez 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). Menurut Monez, konsistensi dari seorang desainer dalam perencanaan konsep visual pada setiap karyanya merupakan sebuah upaya untuk membentuk identitas sehingga karya-karyanya mempunyai perbedaan dengan desainer lain. Identitas pada sebuah karya ilustrasi merupakan faktor yang perlu diperhatikan seorang ilustrator guna memberikan ciri khas dan menunjukkan perbedaan antara karyanya dengan karya ilustrator lain. Konsep sangat penting untuk bisa menemukan karakter atau gaya ilustrasi yang unik (Wawancara dengan Monez pada 24 April 2017).

Salah satu karya Monez yang sangat kental dengan budaya postmodern adalah karya ilustrasi bertema *rangda*. 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 *rangda* karya Monez divisualisasikan dengan bentuk yang lebih imajinatif.

Monez berusaha mengkritik budaya modern yang lekat dengan penyeragaman bentuk dan realitas. Terkait dengan hal tersebut, Monez tidak ingin dibatasi oleh kaidah-kaidah yang berlaku secara umum dan ingin berkarya dengan bebas sesuai dengan imajinasinya tanpa menghilangkan identitas Bali sebagai tema dalam berkarya. Monez mencoba untuk menghadirkan kebaruan dalam dunia ilustrasi dengan tema *urban legend* Bali namun dikemas dengan gaya kekinian (postmodern) (Sumber : Wawancara pada tanggal 24 April 2016).

Ilustrasi bertema *rangda* karya Monez dengan pengaruh postmodern, menyisakan pertanyaan tentang bagaimana nilai keindahan yang tersembunyi didalamnya. 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. Menurut Parmono (2009: 45) memapar-

kan bahwa hal yang jelek kini dianggap mempunyai nilai estetis karena dapat membangkitkan sesuatu emosi tertentu yang negatif, suatu nilai estetis yang negatif, yang bertentangan dengan sifat-sifat indah.

Ilustrasi yang lahir dari perspektif postmodern juga memunculkan kerancuan dalam pemaknaannya. Usaha Monez untuk mempermainkan bentuk *rangda* dapat menciptakan makna ambigu. Kondisi ini menjadi sangat menarik untuk dipahami lebih dalam dari ilustrasi *rangda* karya Monez, yaitu dari konsep karya ilustrasinya, nilai estetika postmodern yang menyertainya serta makna yang tersembunyi dibelakangnya. Adapun penelitian ini akan terfokus pada 3 seri ilustrasi *rangda* karya Monez. Diharapkan dari tiga hal tersebut didapatkan banyak pengetahuan dan wawasan baru mengenai keunikan dari ilustrasi *rangda* karya Monez baik dari segi konsep, estetika maupun dari segi maknanya.

MATERI DAN METODE

Materi

Materi yang akan dibahas dalam artikel ini adalah konsep, estetika dan makna pada ilustrasi *Rangda* karya Monez.

Metode

Berdasarkan kasus diatas maka penelitian ini berbentuk penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (2010) penelitian deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan menggambarkan dan menginterpretasi objek yang dianalisa sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menghasilkan data deskriptif berupa kata – kata tertulis maupun lisan dari subjek dan objek yang diamati. Ditambah lagi dengan melakukan wawancara dengan narasumber dan beberapa informan pendukung guna mendapatkan hasil yang tepat.

Dalam artikel ini, dilakukan analisa terhadap ilustrasi *Rangda* karya Monez. Karya ini dibuat pada tahun 2015 dan pertama kali dipamerkan pada ajang POPCON ASIA 2015 di Jakarta *Convention Center*. Karya *Rangda* menjadi sangat menarik untuk dianalisa karena menggunakan gaya visual imajinatif dan terdapat banyak makna yang dapat memunculkan beragam persepsi.

PEMBAHASAN

Visualisasi Ilustrasi *Rangda* Karya Monez

Ilustrasi *rangda* merupakan salah satu karya Monez yang didalamnya sangat kental dengan pengaruh budaya postmodern. Ilustrasi *rangda* karya Monez diciptakan dalam 3 seri yang dipublikasikan secara fisik pada ajang Popcon Asia tahun 2015 di Jakarta Convention Center.

Ketiga seri ilustrasi *rangda* karya Monez di publikasikan secara dalam media poster dan *postcard* (kartu pos). Keunikan pada ilustrasi ini terletak pada visualisasi *rangda* yang berbeda dari wujud *rangda* pada umumnya (secara tradisi). Bentuk mapan *rangda* secara tradisi dirubah sesuai dengan imajinasi Monez. Tampilan *rangda* karya Monez juga bertujuan menawarkan originalitas bentuk yang diciptakan dengan mengkombinasi nilai tradisi Bali dan mengemas dengan gaya yang lebih kekinian (Wawancara dengan Monez pada 24 April 2017).

Monez dengan idealisnya berusaha menampilkan karakter *rangda* sesuai dengan gaya khasnya dan berdasarkan dengan ingatan-ingatan atas imej *rangda* yang pernah di lihat pada masa lalu, sehingga terciptalah 3 seri ilustrasi *rangda* karya Monez seperti gambar berikut :



Gambar 1. Visualisasi ketiga seri ilustrasi *Rangda* karya Monez

Sumber: Dokumentasi Monez

Pada visualisasi ketiga ilustrasi *rangda* karya Monez diatas, terlihat jelas Monez bermain-main dengan membongkar wujud *rangda* dari wujud aslinya. Perbedaan-perbedaan tersebut teramati pada bentuk tubuh *rangda* yang di distorsi. Detail atribut atau simbol-simbol *rangda* yang kompleks juga ditampilkan lebih sederhana dan imajinatif, sehingga karakter *rangda* masih bisa dikenali. Untuk memperkuat karakter *rangda* yang disebutkan sebagai Dewi Durga (penguasa kuburan), Monez

menambahkan sebuah objek yang identik dengan kuburan, maka dipilihlah ilustrasi tengkorak yang tetap divisualisasikan dengan imajinatif.

Konsep Imajinatif Pada Ilustrasi Karya Monez

Konsep sebagai satu sistem terdiri dari himpunan unsur yang melakukan suatu kegiatan, menyusun skema atau tata cara melakukan suatu kegiatan pemrosesan untuk mencapai tujuan, dan dilakukan dengan mengolah data, guna menghasilkan informasi. Konsep dapat dipahami sebagai dasar pemikiran yang strategis untuk mencapai suatu tujuan (Masri 2010 : 29). Konsep berawal dari sebuah ide yang kemudian dikembangkan untuk meluruskan dan memperjelas berbagai kemungkinan.

Bermula pada latar belakang kehidupan sebagai orang Bali yang dari kecil telah diperkenalkan kebudayaan Bali, ditambah dengan pergaulannya di berbagai komunitas ilustrasi *online*, memberikan perubahan paradigma berpikir dalam memandang sebuah karya ilustrasi. Monez merasa jenuh melihat karya-karya ilustrasi terutama yang mengangkat tema Bali masih diikat oleh kaidah bentuk yang berlaku. Sehingga, 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, Monez mencoba melakukan sebuah gebrakan dengan menolak kebiasaan oposisi biner yang mengatakan keamanan adalah sebuah keindahan. Monez meyakini bahwa proses berkarya yang masih dibatasi oleh gaya ataupun aturan tertentu, tidak akan menghasilkan karya yang maksimal. Akan tetapi, jika berkarya dengan mengembangkan imajinasi akan melatih kemampuan menjadi lebih kreatif dalam memecahkan sebuah permasalahan (Wawancara dengan Monez pada 15 Juni 2017).

Monez dalam kegelisahannya perlahan akhirnya menemukan sebuah gaya khas dalam berkarya. Gaya 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 Monez divisualisasikan dengan pengayaan unsur visual. Pengayaan bentuk tersebut lahir dari imajinasi pada wujud objek yang pernah dilihat pada masa sebelumnya.

Dilihat dari prosesnya, menggambar secara imajinatif memerlukan pemahaman tentang suatu objek, mengembangkan daya khayalnya, dan menuangkan imaji tersebut ke dalam karya gambar. 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.

Maka dari itu, Monez hadir menawarkan gaya yang berbeda dengan mengusung konsep imajinatif, konsep ini diaplikasikan dengan menggambarkan objek sesuai dengan ingatan-ingatan pada masa lalu kemudian memberikan pengayaan-pengayaan secara visual.

Analisis Konsep Imajinatif Pada Visualisasi Bentuk Ilustrasi *Rangda* Karya Monez

Secara sederhana, bentuk merupakan suatu yang tersusun dari unsur-unsur seni. Unsur-unsur tersebut kemudian saling berhubungan satu sama lain. Masing-masing unsur memiliki sikap tertentu terhadap unsur yang lain, seperti sebuah garis mengandung warna dan juga memiliki *style* garis yang utuh, yang terputus-putus dan memiliki tekstur dan bentuk. Unsur-unsur tersebut kemudian tersusun atas sebuah organisasi yang dapat menimbulkan persepsi yang merangsang, memberi sugesti, dan memperkaya imajinasi orang yang melihatnya (Kusrianto, 2007:29).

Konsep imajinatif pada ketiga ilustrasi *rangda* karya Monez diciptakan melalui visualisasi bentuk *rangda* maupun pada visualisasi latar belakangnya. Bentuk *rangda* secara tradisi diubah sedemikian rupa sesuai dengan imajinasi atas ingatan masa lalu Monez. Selanjutnya, untuk menganalisis konsep imajinatif pada bentuk ilustrasi *rangda* karya Monez, dapat dilihat dari unsur-unsur yang menyusunnya. Sadjiman (2009: 93), 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.

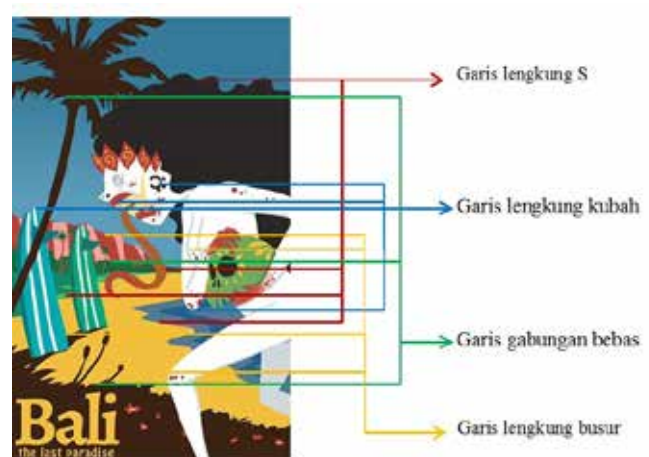
Garis

Garis merupakan unsur dasar dalam seni rupa yang mengandung arti lebih dari sekedar goresan, karena garis dengan iramanya dapat menimbulkan suatu kesan simbolik pada pengamatnya. Peranan garis

sangat penting dalam proses perwujudan bentuk, karena garis sangat menentukan kualitas ekspresi seorang seniman yang nampak pada sapuan-sapuan atau dalam pemberian aksentuasi tertentu pada objek penciptaannya.

Pada ilustrasi *rangda* karya Monez, penerapan konsep imajinatif dapat dilihat dari dominasi penggunaan garis lengkung yang mempunyai karakteristik menimbulkan kesan pada perasaan, yaitu lemah, sensitif dan ekspresif (Pujirianto, 2005: 88). Garis lengkung dapat memberikan keleluasaan pada ilustrator dalam membentuk objek sesuai dengan imajinasi secara ekspresif. Menurut wawancara dengan Monez pada 13 Juni 2017, garis-garis yang tercipta pada karyanya dibuat tanpa adanya perencanaan. Garis-garis pada karyanya merupakan cerminan kombinasi emosi yang diwujudkan melalui goresan tangan hingga membentuk objek-objek yang sesuai dengan imajinasinya. Hal tersebut senada dengan yang disampaikan Dharsono (2007: 36), dalam dunia seni rupa sering kali kehadiran garis bukan hanya sebagai garis, tetapi kadang sebagai simbol emosi yang diungkapkan lewat garis, atau lebih tepat disebut goresan.

Karakter garis melengkung yang terdapat pada ilustrasi *rangda* karya Monez adalah garis lengkung kubah, garis lengkung busur, garis lengkung S dan garis gabungan bebas yang digambarkan seperti gambar berikut:

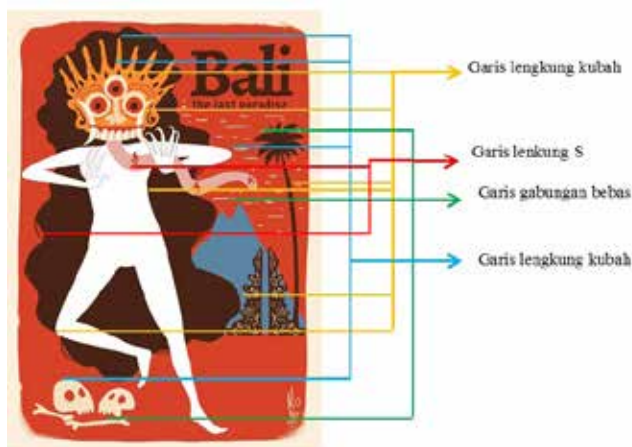


Gambar 2 Karakteristik garis Pada Ilustrasi Rangda Seri 1
Sumber : Dokumentasi Monez



Gambar 3 Karakteristik garis Pada Ilustrasi Rangda Seri 2

Sumber : Dokumentasi Monez



Gambar 4 Karakteristik garis Pada Ilustrasi Rangda Seri 3

Sumber : Dokumentasi Monez

Bidang (*Shape*)

Djelantik (2008: 23), menyebutkan bahwa bidang merupakan unsur yang bisa memberi kesan estetik yang berbeda-beda. Menurut Kartika (2007: 71), didalam sebuah karya seni, bidang digunakan sebagai simbol perasaan seniman didalam menggambarkan objek hasil *subject matter*; maka tidaklah mengherankan apabila seseorang kurang menangkap atau mengetahui secara pasti tentang objek hasil pengolahannya. Bidang dapat mengalami beberapa perubahan di dalam penyajiannya sesuai dengan gaya dan cara mengungkapkan secara pribadi sang seniman.

Pada ilustrasi *rangda* karya Monez, konsep imajinatif paling kuat dapat diamati pada bidang yang merep-

resentasikan objek *rangda*. Bidang yang terbentuk dalam ketiga seri ilustrasi *rangda* karya Monez sama sekali tidak menyerupai wujud alam. Didalam karya ilustrasi *rangda* karya Monez terjadi distorsi penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek yang digambar.

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

Warna

Menurut Bahari (2008:100), warna dapat digunakan tidak demi bentuk tapi demi warna itu sendiri, untuk mengungkapkan kemungkinan keindahannya serta digunakan untuk berbagai wujud ekpresi atau daya ungkap rasa secara psikologis. 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.

Pada ilustrasi *rangda* karya Monez, warna-warna yang digunakan lebih bersifat *vintage*. Menurut Monez, warna-warna *vintage* merupakan ungkapan imajinasi atas warna-warna yang dulu sering dilihat pada karakter komik-komik kegemarannya pada masa lalu, seperti komik *donald duck*, *goosebumps* dan deni manusia ikan (gambar 5).



Gambar 5 Komik Donald Duck, Deni Manusia Ikan dan Goosebumps

Sumber: www.wikipedia.com, www.kaskus.co.id

Ide warna *vintage* juga terinspirasi dari warna-warna desain *postcard* bergaya *vintage* dari berbagai negara yang pernah dilihat pada media sosial, seperti gambar 6. Warna *vintage* yang digunakan adalah strategi Monez untuk menampilkan nuansa Bali tempo dulu dengan gaya kekinian (postmodern) (Wawancara dengan Monez pada 15 Juni 2017).



Gambar 6 Postcard bergaya vintage

Sumber: www.pinterest.com

Penghadiran objek dengan warna yang berbeda dari warna sebenarnya, merupakan ungkapan murni

Monez dalam upaya menciptakan perbedaan dari sisi warna-warna yang mapan. Perubahan warna tersebut dapat diamati dari perbedaan warna identitas *rangda* dan latar belakangnya. Pada ilustrasi *rangda* seri 1, perbedaan warna paling mencolok dapat dilihat dari warna *rangda* yang divisualisasikan dengan warna putih. Nuasa imajinatif juga dapat diamati dari warna tengkorak yang ditampilkan dengan warna hijau, warna tebing dengan warna merah muda dan warna pohon kelapa dengan siluet hitam.

Keseluruhan perubahan warna tersebut hanya bertujuan sebagai pemanis dan penyesuaian gaya *vintage*. Hal ini berkaitan dengan pernyataan Kartika (2007: 76) yang menyebutkan peranan warna sebagai warna, warna untuk sekedar memberi tanda pada suatu benda atau membedakan ciri benda satu dengan lainnya. Kehadiran warna hanya sebagai pemanis permukaan.

Pada ilustrasi *rangda* karya Monez seri 2 (gambar 8) diatas, warna didominasi dengan warna bersifat panas. Warna panas keseluruhan ditampilkan pada objek di latar belakang, seperti pohon kelapa, bunga, dan dedaunan. Konsep imajinatif dapat dilihat dari perubahan warna pada warna *tapel* (wajah) dan rambut *rangda*. Sama seperti ilustrasi *rangda* seri 1, perubahan ini menurut Monez bertujuan untuk menciptakan perbedaan dan menguatkan kesakan tempo dulu (*vintage*). Berbeda dengan warna latar belakangnya secara keseluruhan menggunakan warna panas, warna rambut *rangda* ditampilkan dengan warna biru toska (warna dingin), perbedaan mencolok ini untuk menciptakan *point of interest* atau titik fokus.

Pada ilustrasi *rangda* karya Monez seri 3 (gambar 9), juga didominasi warna dengan sifat panas. Konsep imajinatif pada warna diwujudkan dengan mengubah warna tubuh *rangda* menjadi warna putih. Seperti seri 1, Monez sengaja membiarkan tubuh *rangda* berwarna putih bertujuan menciptakan interaksi dengan para penikmat karyanya atau audiens. Audiens dapat memberikan warna sesuai dengan imajinasi dan kreativitasnya pada bagian yang berwarna putih. Dengan demikian, secara tidak langsung akan terjadi kolaborasi imajinasi antara Monez dan audiens (Wawancara dengan Monez pada 24 April 2017).

Pengubahan warna pada ilustrasi *rangda* karya Monez seri 3 masih sama merupakan wujud ekspresi atas imajinasi Monez yang ingin menampilkan kembali nuansa tempo dulu (*vintage*) yang pernah dilihat pada masa sebelumnya.

Estetika Postmodern Pada Ilustrasi *Rangda* Karya Monez

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. Keindahan bukan hanya kesenangan indrawi tetapi juga terletak di dalam hati. Berbicara mengenai keindahan, Croce (dalam Parmono, 2009: 31) menyebutkan estetika adalah ilmu tentang *image* atau sebagai pengetahuan intuitif. Bagi Croce keindahan tergantung pada keinginan imajinasi, yaitu kemampuan seseorang untuk memahami serta mengalami hasil kegiatan intuisi dalam bentuk yang murni.

Ilustrasi *rangda* karya Monez yang di buat dalam 3 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, Monez menginginkan timbulnya beragam interpretasi positif dari audiens. Hal tersebut menandakan bahwa ilustrasi *rangda* karya Monez 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-idiom estetika postmodern yang diwacanakan oleh Piliang merupakan konsep estetika dari Jean Baudrillard, yang mencakup: (1) *pastiche*, (2) parodi, (3) *kitsch*, (4) *camp*, dan (5) *skizofrenia* (Piliang, 2012: 179).

Idiom estetika postmodern yang paling kuat terdapat pada idiom *camp*. Hal ini didasari dari hadirnya ilustrasi *rangda* yang membawa nilai kebaruan dalam penggambaran karakter *rangda*. Karakter *rangda* diciptakan dengan visualisasi konsep imajinatif melalui berbagai pengayaan bentuk secara ekstrim yang mengakibatkan tampilan *rangda* menjadi berbeda dengan tampilan *rangda* secara tradisi, sehingga dapat menimbulkan kontradiktif makna *rangda*.

Analisis Idiom *Camp* pada Ilustrasi *Rangda* Karya Monez

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 Sontag (dalam Piliang, 2012: 191) *camp* adalah satu model estetisisme, yaitu cara untuk melihat dunia sebagai satu fenomena estetika, namun estetika bukan dalam pengertian keindahan atau keharmonisan, melainkan dalam pengertian keartifisialan dan pengayaan. *Camp* tidak begitu tertarik pada sesuatu yang otentik, melainkan lebih tertarik pada duplikasi dari apa yang telah ditemukan untuk tujuan dan kepentingan sendiri.

Camp merupakan jawaban terhadap kebosanan dengan memberikan jalan keluar yang bersifat ilusif dari kedangkalan, kekosongan dan kemiskinan makna dalam kehidupan modern dan mengisi kekosongan dengan pengalaman melakukan peran dan sensasi lewat ketidaknormalan dan ketidakorisinalan. *Camp* adalah 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 *camp* bukanlah keunikan dari satu karya seni, melainkan kegairahan reproduksi dan distorsi. *Camp* menjunjung tinggi ketidaknormalan dan keluarbiasaan (Piliang, 2012: 192).

Idiom *camp* pada ilustrasi *rangda* karya Monez dapat dilihat dari ide penciptaannya, yang menginginkan

perbedaan dan menjawab kebosanan pada penyeragaman bentuk. Ilustrasi *rangda* karya Monez sengaja diciptakan sebagai media penarik perhatian publik demi menciptakan sebuah sensasi melalui bentuk yang tidak normal. Hal ini diperkuat dengan pernyataan Monez 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 *rangda*. Penggayaan pada bentuk *rangda* diciptakan dengan mendeferomasi bentuk *rangda*, yaitu dengan meng-gambaran bentuk *rangda* dengan hanya menampilkan beberapa simbol-simbol yang dianggap dapat mewakili karakter *rangda*. Menurut Monez, meskipun menggambar wujud *rangda* dengan tampilan yang imajinatif, esensi *rangda* secara tradisi tidak boleh dihilangkan. Hal itu bertujuan untuk menegaskan karakter *rangda* dengan berbagai simbol-simbolnya (Wawancara Monez, 15 Juni 2017).

Penggayaan bentuk juga terlihat dari distorsi bentuk *rangda*. Distorsi merupakan perubahan bentuk, penyimpangan, keadaan dibengkokkan, dari bentuk sesungguhnya dan merupakan salah satu cara mencoba menggali kemungkinan-kemungkinan lain dari objek (Mikke Susanto, 2002 : 33). Distorsi bentuk *rangda* karya Monez dapat diamati berdasarkan adanya penyimpangan bentuk mapan menjadi tidak proporsional dari susunan anatomi tubuh, warna, serta ekspresinya.

Pemiskinan makna *rangda* semakin terlihat jelas pada tampilan ilustrasi *background* yang tidak sesuai dengan karakteristik *rangda* yang bersifat sakral. Hal ini mencerminkan Monez begitu mengangungkan bentuk artifisial dan keelakkan *rangda* tanpa memperhatikan makna ideologis, ritual ataupun spiritualnya. Terlihat jelas ketiga ilustrasi *rangda* karya Monez ini diciptakan lebih mengedepankan bentuk dari pada keotentikannya.

Berdasarkan uraian diatas, maka ketiga seri ilustrasi *rangda* karya Monez menghasilkan idiom *camp* yang ditampilkan dengan penggayaan bentuk yang tidak normal dan tidak orisinal. Ilustrasi *rangda* karya Monez juga merupakan sebuah jalan keluar yang bersifat ilusif untuk mengatasi kejenuhan dan kebosanan terhadap kemapanan dan penyeragaman bentuk.

Makna Ilustrasi *Rangda* Karya Monez

Makna (*meaning*) secara umum, didapatkan dari menggali tanda-tanda. (Berger, 2010: 245). Tanda adalah sesuatu yang bagi seseorang berarti sesuatu yang lain. Zoest (dalam Tinarbuko, 2008: 12) memandang segala sesuatu yang dapat diamati atau dibuat teramat dapat disebut tanda.

Sebagai sebuah karya seni dengan perspektif postmodern, ilustrasi *rangda* karya Monez dapat memberikan beragam persepsi yang berbeda-beda dikalangan penikmatnya. Menurut Tinarbuko (2008: 23), sebuah karya seni yang tercipta dengan pengaruh postmodern (post-struktural) mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: 1). Tanda yang dihasilkan tidak stabil, sebuah penanda tidak mengacu pada sebuah makna yang pasti. Dalam hal tertentu terjadi ambiguitas, yakni sesuatu yang dianggap sah; 2). Membongkar hirarki makna. Pada oposisi biner, hirarki makna itu dibongkar; 3). Menciptakan heterogenitas makna, terbentuk pluralitas tanda yaitu persamaan hal dalam pertandaan.

Postmodern tidak hanya menolak mengacunya penanda pada makna ideologis yang konvensional, akan tetapi juga menolak menjadikan fungsi sebagai referensi dominan dalam pertandaan, sebagaimana yang terdapat pada modernisme. Postmodern mengambil tanda-tanda pada periode klasik dan modern untuk menciptakan rantai pertandaan yang baru dengan menganggalkan makna-makna konvensional untuk menghayutkan diri dalam permainan bebas penanda-penanda sebagaimana yang dikemukakan Derrida dan Baudrillard. Di dalam diskursus seni postmodernisme, bukan makna-makna ideologis yang ingin dicari, melainkan kegairahan dalam permainan tanda (Pilliang, 2003: 284).

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, sampah, aneh, mubazir, *kitsch*.

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. Sistem denotasi adalah sistem pertandaan tingkat pertama, yang terdiri dari rantai penanda dan petanda, yakni hubungan materialitas penanda dan konsep abstrak yang ada dibaliknya, atau antara tanda dan rujukannya pada realitas yang menghasilkan makna yang eksplisit, langsung dan pasti. Pada sistem konotasi atau sistem pertandaan tingkat kedua, rantai penanda atau petanda pada sistem denotasi menjadi penanda, dan seterusnya berkaitan dengan petanda yang lain pada rantai pertandaan yang lebih tinggi (Darmawan, 2005: 107).

Berdasarkan uraian tersebut, pemaknaan pada ilustrasi *rangda* karya Monez akan dilihat dari sistem pertandaan bertingkat yang dinyatakan oleh Barthes, yaitu dengan melihat makna denotasi dan konotasinya.

Analisis Makna pada Ilustrasi *Rangda* karya Monez

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 adalah tanda yang penandannya memiliki tingkat kesepakatan yang tinggi. Senada dengan hal tersebut, Pilliang (dalam Tinarbuko 2008: 20) juga menjabarkan bahwa denotatif adalah hubungan eksplisit antara tanda dengan realitas. Pada tahap denotasi hanya informasi data yang disampaikan.

Secara visual, dari ketiga seri ilustrasi *rangda* karya Monez, sistem pemaknaan denotasi dapat dilihat dari karakter *rangda* yang sama-sama dihadirkan dengan bentuk dan sifat yang imajinatif. Akan tetapi, dari segi bentuk karakter *rangda* masih dapat dikenali melalui struktur-struktur pada karakter *rangda* itu sendiri. Jika dikaji secara lebih dalam pada tingkatan konotasi, ketiga seri ilustrasi *rangda* karya Monez 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 ilustrasi dengan karakter *rangda* yang berbeda dengan yang lainnya, melalui berbagai pengayaan-pengayaan yang sangat ekstrim. Hal ini sejalan dengan yang

dikatakan Monez pada 24 April 2017 berikut :

“Dalam berkarya, saya tidak terlalu memikirkan karya saya dapat dimaknai secara utuh, saya lebih senang jika audiens yang menginterpretasi sendiri maksud dari karya saya. Dengan begitu, secara tidak langsung saya dapat membantu audiens untuk berimajinasi juga”

Dari kutipan tersebut, sangat jelas bahwa ilustrasi ketiga ilustrasi *rangda* karya Monez dibuat dengan pemikiran postmodern yang tidak memikirkan tanda-tanda sesuai fungsinya dan lebih menekankan pada aspek psikologis sang ilustrator.

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 *rangda* karya Monez, dapat dilakukan dengan melihat kode-kode dengan makna tersembunyi didalamnya. Makna-makna tersebut antara lain:

Makna Ekonomi

Makna ekonomi yang timbul dari ilustrasi *rangda* karya Monez dapat dilihat dari tujuan penciptaannya, selain untuk memperkenalkan Bali dengan sudut pandang yang berbeda, Monez 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 Monez, dengan cara mengenalkan karya-karyanya yang khas kepada publik agar menarik minat wisatawan, di satu sisi Monez juga mengharapkan masyarakat yang tertarik pada karyanya dapat menggunakan jasanya dikemudian hari.

Makna Budaya

Makna budaya pada ilustrasi *rangda* karya Monez ditampilkan melalui kehadiran objek *rangda* sebagai salah satu hasil kebudayaan Bali. Meskipun objek *rangda* dihadirkan dengan bentuk yang telah terdistorsi, namun esensi tradisi *rangda* tetap dipertahankan dengan tetap menampilkan struktur-struktur identik *rangda*. Ilustrasi *rangda* karya Monez merupakan sebuah usaha untuk memberikan pembaharuan di tengah-tengah karya seni yang masih

menampilkan *rangda* dengan bentuk yang seragam. Makna Ekspresi

Ekspresi merupakan sebuah ungkapan, dalam 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. Perasaan yang diekspresikan dalam karya seni bukan lagi perasaan individual melainkan perasaan yang universal. Perasaan muncul sebagai sebuah respon terhadap sesuatu diluar dirinya, yakni lingkungan hidupnya.

Pada proses penciptaan ilustrasi *rangdanya*, ekspresi Monez paling banyak dituangkan dalam permainan bentuk melalui beragam peng gayaan yang berlebihan. Ekspresi tersebut didukung oleh dorongan imajinasi yang kuat atas imej-imej *rangda* yang pernah dilihat sebelumnya. Bentuk imajinatif yang ditampilkan, timbul dari pengalaman estetis yang pernah diterima sebelumnya. Keinginan untuk tampil berbeda dan perasaan cepat jenuh dengan tampilan yang seragam, mendorong Monez untuk mengekspresikan perasaan-perasaannya melalui bentuk-bentuk baru.

Berdasarkan hal tersebut, makna ekspresi dalam ilustrasi *rangda* karya Monez dapat diartikan sebagai sebuah ungkapan jiwa perasaan tentang pengalaman yang pernah dialami dan dirasakannya serta merupakan bentuk jalan keluar terhadap permasalahan fenomena penyeragaman bentuk dan pembatasan kreativitas dalam berkarya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, analisis dan pembahasan terhadap konsep, estetika dan makna ilustrasi *rangda* karya Monez, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Ilustrasi *rangda* karya Monez diciptakan dengan konsep imajinatif khas Monez. Konsep imajinatif khas Monez diwujudkan dengan visualisasi bentuk *rangda* yang dibuat berlebihan melalui peng gayaan-peng gayaan berlebih. Idiom estetis yang paling kuat dihasilkan pada ilustrasi *rangda* karya Monez adalah idiom camp. Idiom camp dapat diamati dari adanya peng gayaan bentuk secara berlebihan pada objek *rangda*.

Pemaknaan pada ilustrasi *rangda* karya Monez dapat

dianalisis menggunakan sistem pertandaan bertingkat yang dinyatakan oleh Barthes, yaitu dengan melihat makna denotasi dan konotasinya. Secara denotasi, ilustrasi *rangda* karya Monez sama-sama menghadirkan wujud *rangda* dengan beragam peng gayaan, baik dari visualisasi karakter *rangda* maupun pada latar belakang. Pada pemaknaan konotasi, terjadi kesimpang siuran makna. Sangat jelas Monez tidak begitu mementingkan makna secara utuh, namun hanya ingin bermain-main dengan tanda. Selanjutnya, pemaknaan secara konotasi pada ilustrasi *rangda* karya Monez, dapat dilakukan dengan melihat kode-kode dengan makna tersembunyi didalamnya. Makna-makna tersebut antara lain: Makna ekonomi, makna budaya dan makna ekspresi.

DAFTAR PUSTAKA

Ching, Francis D.K. *Menggambar : Sebuah Proses Kreatif*. Jakarta: Erlangga, 2002

Dameria, Anne. *Color Basic Paduan Dasar Warna untuk Desainer & Industri Grafika*. Jakarta: Link & Match Graphic, 2007

Danger, E.P. *Memilih Warna Kemasan*. Jakarta: PT. Pustaka Binaan Pressindo, 1992

Djelantik, A.A.M. *Estetika Sebuah Pengantar*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (MSPI), 2008

Kusrianto, Adi. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: CV. Andi, 2007

Lubis, Akhyar Yusuf. *Postmodernisme Teori dan Metode*. Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2016

Masri, Andry. *Strategi Visual: Bermain dengan Formalistik dan Semiotik untuk Menghasilkan Kualitas Visual dalam Desain*. Yogyakarta : Jalasutra, 2010

Parmono, Kartini. *Horizon Estetika*. Yogyakarta: Penerbit Lima, 2008

Pilliang, Yasraf Amir. *Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Yogyakarta: Jalasutra, 2003

Pilliang, Yasraf Amir. *Semiotika dan Hypersemiotika*. Bandung: Matahari, 2012

Pujiriyanto. *Desain Grafis Komputer (Teori Grafis Komputer)*. Yogyakarta: C.V. ANDI OFFSET, 2005
Ratna, Kuta. *Estetika Sastra dan Budaya*. Yogyakarta: Pustraka Pelajar, 2007

Sanyoto, Sadjiman Ebd. *Dasar – Dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta : CV. Arti Bumi Intaran, 2009

Setiawan, Fajaraditya dan Jayanegara. *Kajian Motivasi Tato Rangda pada Orang Bali*. Jakarta: Jurnal Studi Kultural Vol. 1, No. 1:29-36, 2016.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta

Tinarbuko, Sumbo. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra, 2008

Wibowo, Ibnu Teguh. *Belajar Desain Grafis*. Yogyakarta: Notebook, 2015

Witabora Joneta. *Peran dan Perkembangan Ilustrasi*. Jakarta: Jurnal Humaniora Vol. 3, No. 2:659-667, 2012