

# KAJIAN KONSEP, ESTETIK DAN MAKNA PADA ILUSTRASI *RANGDA* KARYA MONEZ

Oleh :

**Gede Bayu Segara Putra, I Nyoman Artayasa, I Wayan Swandi**

PROGRAM STUDI PENGKAJIAN SENI - PASCASARJANA

INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR

Alamat :Jalan Nusa Indah Denpasar Telp (0361) 227316, Fax (0361) 236100

e-mail.rektor@isi-dps.ac.id

## Abstrak

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 *black box*.

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.

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 ilustrasi, estetika postmodern dan teori dekonstruksi. 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. Idiom estetika yang terdapat didalamnya adalah idiom parodi, *camp* dan *skizofrenia*. Ilustrasi *rangda* karya Monez, tidak mempunyai makna yang tunggal, karena dalam ilustrasi tersebut telah terjadi permainan tanda yang membuat kerancuan dalam pemaknaannya.

Kata Kunci: ilustrasi, postmodern, *rangda*, Monez

## ***Abstract***

*In the postmodern era, illustrators don't 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 black box 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 *penggayaan*-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.*

*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 illustration theory, postmodern aesthetic theory and dekonstruksi 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. The idiom aesthetic in this illustration is parody, camp and skizofrenia. In this illustration, there is no single meaning, because in it has been sign games that makes confusion in its meaning.*

*Keywords: illustrations, postmodern, rangda, Monez*

## PENDAHULUAN

Ilustrasi saat ini menjadi salah satu hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, terbukti dari berbagai media komunikasi visual yang bertebaran baik dalam wujud fisik nyata maupun iklan elektronik. Berbagai bentuk media komunikasi visual secara keseluruhan mengandung ilustrasi sebagai upaya menciptakan daya tarik terhadap audiens. Dalam perkembangannya, ilustrasi mengalami perubahan baik dari segi teknik, bentuk serta gaya. 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. Pada era postmodern, ilustrasi tidak hanya sebagai elemen komunikasi visual yang bertujuan untuk menginformasikan produk ataupun peristiwa, namun ilustrasi merupakan wujud ekspresi individual atau personal. Para ilustrator secara bebas dapat mengekspresikan diri mereka dengan memperlihatkan berbagai teknik serta gaya ilustrasi yang semakin beragam.

Para penganut postmodernisme tidak lagi memandang segala sesuatu dengan *real* (totalitas), tetapi lebih menekankan pada intuisional. Kemunculan ilustrator dengan pemikiran postmodern di Bali, ditandai dengan lahirnya karya yang kembali mengusung tema tradisi Bali namun dikemas dengan gaya yang lebih kekinian, seperti ornamen Bali hingga karakter-karakter yang diambil dari cerita daerah. Terlebih lagi, dengan hadirnya instrumen menggambar elektronik, seperti *pen tablet*, *cintiq*, serta *gadget* semakin memberikan kemudahan bagi ilustrator dalam menggambarkan ilustrasi bertema tradisi yang kompleks. Kerumitan dan detail yang selama ini menjadi karakteristik ilustrasi tradisi Bali perlahan mulai dapat dihadirkan kembali. Warna tradisi yang mulai luntur seakan muncul kembali dengan konsep warna-warna digital yang segar.

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 bentuk yang cenderung tidak terikat pada aturan. Pada karyanya, Monez banyak mengangkat tema cerita daerah (*urband legend*) dan dunia monster. Monez terinspirasi dari latar belakang kehidupannya sebagai orang Bali yang dari kecil telah diperkenalkan dengan berbagai bentuk kesenian serta *satua* (cerita daerah) Bali dan percaya pada adanya dunia *niskala* (dunia roh) yang secara tidak sadar membiasakannya untuk berimajinasi terhadap wujud dunia diluar dunia manusia (Wawancara dengan Monez pada 4 April 2016). 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.

Ilustrasi karya Monez kerap tampil dengan objek-objek fantasi yang diwujudkan dari imajinasi atas bentuk atau peristiwa yang pernah dilihat maupun dialami sebelumnya. Gaya ilustrasi khas Monez cenderung menampilkan objek dalam wujud imajinatif dengan mengubah bentuk objek dari yang mapan menjadi bentuk baru yang lebih imajinatif namun tanpa meninggalkan struktur-struktur aslinya. Sebagai seorang postmodernis, Monez tidak menyukai penyeragaman bentuk dan lebih menyukai perbedaan dalam memvisualisasikan

objek. Ketika berkarya, Monez lebih menekankan pada kemampuan intuisi dengan berbagai khayalan atau fantasi untuk menunjukkan keindahan dan kesempurnaan, sungguhpun tidak sesuai dengan kenyataan. Selanjutnya, Monez juga 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 19 Oktober 2016).

Salah satu karya Monez yang sangat kental dengan budaya postmodern adalah karya ilustrasi bertema *rangda*. Karya tersebut dibuat dalam tiga seri dan telah dipublikasikan secara fisik pada ajang Popcon Asia tahun 2015 di Jakarta *Convention Center* dalam media *postcard* dan poster. Secara visual ilustrasi *rangda* karya Monez, memvisualisasikan wujud *rangda* dengan tampilan yang berbeda dari wujud aslinya. Dalam sebuah wawancara pada 19 Oktober 2016, Monez mengatakan bentuk *rangda* sengaja dibuat berbeda sesuai dengan imajinasinya, untuk memberikan keunikan, ciri khas serta perbedaan dengan karya ilustrasi bertema *rangda* lain yang cenderung lebih mengedepankan realitas. Prinsip yang diusung oleh Monez dalam penciptaan ilustrasi *rangda* adalah menghadirkan sebuah perbedaan.

Ilustrasi bertema *rangda* karya Monez dengan pengaruh postmodern, menyisakan pertanyaan tentang bagaimana nilai estetika yang tersembunyi didalamnya. 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, idiom estetika postmodern maupun dari segi maknanya.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahapan, yang dimulai dari pembuatan rancangan penelitian, penentuan lokasi, jenis dan sumber data, instrumen penelitian, penentuan informan, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data. Adapun pengertian metode dalam penelitian ini adalah cara kerja dalam memahami objek yang diteliti mengenai konsep, estetika dan makna ilustrasi *rangda* karya Monez.

### **Rancangan Penelitian**

Penelitian ini disusun atas hasil pengamatan (observasi) terhadap ilustrasi *rangda* karya Monez, studi pustaka dan wawancara secara langsung terhadap Monez sebagai ilustrator. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan untuk memahami dan mengkaji konsep, estetika dan makna ilustrasi *rangda* karya Monez.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan rancangan studi kasus terhadap ilustrasi *Rangda* karya Monez. Ilustrasi *rangda* karya Monez yang diteliti dalam penelitian ini terdiri dari 3 seri. Populasi dalam penelitian ini terdiri dari 5 ilustrasi *rangda* karya Monez, penentuan sampel yang diteliti dipilih berdasarkan kesamaan tampilan berbentuk vektor dan kesamaan tujuan serta waktu pembuatannya yang digunakan untuk mengikuti sebuah eksibisi ilustrasi pada tahun 2015.

Penelitian ini berusaha mendalami keunikan yang terdapat pada ilustrasi *rangda* karya Monez, terkait dengan memahami konsep yang melatarbelakangi penciptaannya, estetika dan makna tersembunyi yang terdapat pada ilustrasi *rangda* karya Monez melalui teori ilustrasi, estetika postmodern dan teori dekonstruksi.

### **Lokasi Penelitian**

Penelitian ini difokuskan di rumah sekaligus studio Monez sebagai tempat sang ilustrator dalam berkarya. Lokasinya terletak di Jalan Singasari gang Belibis no 5, Denpasar Timur. Pemilihan lokasi ini didasari atas pertimbangan sebagai berikut :

- 1) Monez merupakan ilustrator *freelance* yang lebih banyak waktu berkarya yang dilakukan di studionya,
- 2) Studio Monez terletak di daerah yang cukup strategis karena terletak dekat dengan pusat kota Denpasar.

### **Jenis dan Sumber Data**

1. Data primer berupa teks hasil wawancara yang diperoleh melalui wawancara dengan informan yang dijadikan subjek penelitian, data dapat direkam dan dicatat oleh peneliti.
2. Data sekunder merupakan data yang sudah tersedia dan dapat diperoleh dengan cara membaca, melihat atau mendengarkan seperti data dalam bentuk teks, dokumen, pengumuman, surat-surat, dalam bentuk gambar berupa foto, dalam bentuk suara dalam bentuk kaset dan kombinasi teks, gambar dan suara dalam bentuk film, video, iklan televisi.

Sumber data yang diperlukan dalam penelitian ini diperoleh dengan melakukan observasi langsung di lokasi penelitian dengan melakukan wawancara terhadap Monez sebagai subjek penelitian. Berdasarkan wawancara dengan Monez, diperoleh informasi tentang proses penciptaan karya-karyanya. Selanjutnya, data diperoleh dengan melakukan wawancara kepada beberapa responden. Selain itu, sumber data juga diperoleh dari beberapa literatur terkait yang berupa buku, situs internet, artikel dan penelitian yang sudah ada sebelumnya.

### **Teknik Penentuan Informan**

Penentuan informan dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2010: 78). Tujuan dari digunakannya teknik *purposive sampling* yaitu agar mendapat informasi yang akurat dari informan. Informan dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan kriteria keahlian, kemampuan dan pengalaman terhadap permasalahan yang sedang diteliti. Informan yang dipilih adalah Monez sebagai informan utama. Narasumber lainnya dipilih dari kalangan ilustrator dan masyarakat seperti: Rakajana, Bayubyo dan Deka. Dengan adanya informan diharapkan dapat membantu pelaksanaan penelitian ini sehingga akan mampu mendapatkan data yang mendalam.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini ada beberapa cara yang dipergunakan untuk mengumpulkan data yaitu :

Studi Dokumen, dalam penelitian ini studi dokumen dilakukan dengan mencatat dan mengambil data gambar dari ilustrasi *rangda* karya Monez, baik yang diperoleh secara langsung maupun yang diperoleh dari media sosial Monez (instagram, behance, devianart). Oleh karena itu, dalam penelitian ini, diperlukan bahan kajian yang mengulas karya ilustrasi Monez. Studi dokumen pada karya Monez lebih banyak ditemukan pada artikel Koran, majalah dan artikel-artikel online.

Wawancara, teknik wawancara yang digunakan adalah wawancara mendalam, secara terbuka dan tidak terstruktur akan tetapi tetap menggunakan daftar pertanyaan sebagai panduan yang mengacu pada rumusan masalah yang telah ditetapkan dalam penelitian ini. Melalui wawancara diharapkan dapat dikumpulkan data yang yang terkait dengan penelitian seperti pengalaman, gagasan atau pandangan informan yang terkait dengan penelitian. Wawancara dilakukan dengan informan utama dan informan pendukung yang memahami permasalahan pokok yang berkaitan dengan penelitian ini. Wawancara lebih banyak dilakukan kepada Monez sebagai informan utama untuk menggali informasi tentang konsep visual, estetika dan makna dari penciptaan ilustrasinya.

Observasi, observasi dalam penelitian ini dilakukan beberapa kali dan tidak terjadwal di studio Monez yang terletak di Jl. Singasari gang belibis no 5, Denpasar Timur. Pengamatan dilakukan dengan mengumpulkan data berupa gambar dan foto yang diperoleh di lapangan serta mencatat hal yang dirasa penting dan relevan untuk membedah permasalahan dalam penelitian ini.

Kepustakaan, dalam penelitian ini studi kepustakaan bertujuan untuk menelusuri informasi-informasi yang berkaitan dengan objek kajian melalui buku buku, jurnal ilmiah, laporan penelitian dan lain-lain. Di samping itu, metode ini dipakai untuk membandingkan data yang diperoleh di lapangan, yang diperoleh melalui wawancara. Data sekunder digunakan untuk mempertajam analisis tentang konsep, estetika dan makna yang terdapat pada ilustrasi *rangda* karya Monez.

## **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.

## ANALISIS KONSEP ILUSTRASI RANGDA KARYA MONEZ

Konsep ilustrasi *rangda* karya Monez dapat dianalisis melalui pendekatan kualitatif terhadap Monez sebagai ilustrator. Pendekatan kualitatif dilakukan dengan wawancara secara mendalam untuk mengetahui hal-hal yang melatarbelakangi konsep Monez dalam berkarya. Dalam membedah konsep ilustrasi *rangda* karya Monez, terlebih dahulu dianalisis faktor-faktor yang mempengaruhi lahirnya konsep tersebut. Faktor-faktor tersebut terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal dengan pembahasan sebagai berikut:

### Faktor Internal :

#### Pengalaman hidup

Pengalaman hidup dapat menjadi latar belakang bagi seorang ilustrator dalam menciptakan karya. Sejak kecil, Monez merupakan sosok anak yang sangat menggemari dunia seni, khususnya seni menggambar. Akan tetapi, Monez mulai menekuni dunia ilustrasi secara profesional sejak tahun 2006. Dalam wawancara pada 15 Juni 2017, Monez menjelaskan bahwa konsep berkaryanya didasari oleh pengalaman hidupnya sebagai orang Bali. Monez merupakan seorang ilustrator asal Tabanan-Bali yang dari kecil telah diperkenalkan dengan berbagai kebudayaan Bali, seperti tarian, bentuk lukisan serta bentuk-bentuk patung yang dinamis. Masa kecil Monez juga sering diperkenalkan dengan *satua*

(cerita daerah) Bali yang umumnya menceritakan cerita-cerita fiksi. Sebagai orang Bali, Monez juga mempercayai bahwa dunia ini terdiri dari dua alam, yaitu *niskala* (dunia manusia) dan *skala* (dunia roh). Pengalaman-pengalaman tersebut tanpa disadari telah membiasakan Monez untuk berimajinasi tentang adanya dunia lain diluar dunia yang dihuni manusia.

Monez juga dikenal sebagai ilustrator yang kerap menampilkan objek dengan karakter berwujud monster. Kegemaran tersebut kembali didasari atas pengalaman masa kecilnya yang senang pada komik bertema fantasi, seperti komik *Goosebumps*, *Donald Duck*, *Dragon Ball*, Lima Sekawan dan komik Deni Manusia Ikan. Selain itu, ketertarikannya terhadap karakter monster didasari oleh makna mendalam yang ada di balik karakter monster. Menurut Monez, monster tidak hanya tentang dunia anak-anak, akan tetapi monster bagi Monez merupakan cerminan “keliaran” dalam berkarya. Dengan menampilkan monster, Monez dapat mengembangkan imajinasinya secara bebas, tidak diatur oleh aturan-aturan bentuk yang berlaku. Monez juga menganggap monster merupakan bagian dari cerita-cerita tradisional (*urban legend*) yang didalamnya terdapat nilai baik dan buruk kehidupan. Monez ingin memvisualisasikan cerita tradisional tersebut kedalam sebuah tampilan yang universal, sebab karakter monster yang misterius pasti terdapat dalam cerita-cerita tradisional di setiap daerah, namun bentuk dan namanya saja yang berbeda-beda (Wawancara dengan Monez pada 19 Oktober 2016).

Seiring perkembangan era globalisasi yang erat kaitannya dengan kemajuan teknologi informasi, semakin menambah pengalaman hidup Monez. Dalam wawancara pada 19 Oktober 2016, Monez mengungkapkan dalam hidupnya mengalami dua situasi yang berbeda, yakni situasi tradisional (kebudayaan Bali) dan situasi modern. Pada dekade tahun 80-90an, imajinasinya hanya sebatas terhadap penggambaran karakter pada komik bertema fantasi kegemarannya. Akan tetapi, pada tahun 2000an, kemajuan teknologi dan informasi membawa angin segar dengan semakin mudahnya mengakses informasi dari luar negeri melalui internet. Berbagai perkembangan ilustrasi dari luar yang lebih dahulu berkembang dapat dinikmati dengan mudah. Hadirnya komunitas ilustrator online seperti, *devianart*, *behance*, dan komunitas di facebook yang dapat menghubungkan berbagai ilustrator dengan gaya visual yang berbeda-beda dari seluruh dunia, perlahan-lahan mulai mengubah paradigmanya terhadap perkembangan dunia ilustrasi yang menawarkan unsur-unsur visual yang lebih beragam.

Pengalaman hidup sebagai orang Bali yang tidak bisa lepas dari aneka ragam bentuk kesenian dan kebiasaan orang Bali yang mempercayai dua sisi dunia (*skala* dan *niskala*) serta pengalamannya yang gemar pada karakter dan cerita bertema fantasi, baik yang ada pada *satua* (cerita daerah) Bali maupun komik kegemarannya, memberikan ruang bagi Monez untuk berimajinasi seluas-luasnya terhadap peristiwa maupun bentuk-bentuk diluar nalar manusia.

Kebiasaan berimajinasi menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi Monez dalam proses penciptaan karya ilustrasinya. Dengan menggunakan imajinasi, Monez dikenal dengan karya-karya yang memiliki keunikan tersendiri, keunikan tersebut diciptakan dengan mendekonstruksi bentuk yang khas. Dekonstruksi pada karya Monez dilakukan dengan mengubah bentuk yang sudah mapan menjadi sebuah bentuk baru yang sesuai dengan imajinasi atas hal maupun peristiwa yang pernah dialami sebelumnya. Kemudian menggayakannya sedemikian rupa, tanpa meninggalkan esensi bentuknya secara tradisi.



Meskipun secara visual ilustrasi karya Monez telah mengalami proses dekonstruksi dan berbagai pengayaan didalamnya, namun hal tersebut justru menjadi ciri khas yang melekat pada karyanya. Menurut Monez dalam wawancara pada 19 Oktober 2016 menyatakan untuk melukiskan hal-hal yang pernah dialami pada masa lalu, tidak perlu divisualisasikan secara spesifik dan detail, yang terpenting adalah rasa yang dialami bisa kembali dinikmati dengan wujud gambar atau ilustrasi.

### **Cara Pandang Monez terhadap Imajinasi**

Ketika berkarya, Monez terinspirasi dengan berbagai cerita daerah (*urban legend*) yang didalamnya mengandung beragam kisah dan karakter yang umumnya bersifat khayalan. Menurut Monez yang ditemui dikediamannya di Jl. Singasari Gg. Belibis No. 5 Denpasar, pada 19 April 2016, mengatakan bahwa dengan berimajinasi, dapat mempermudah dirinya dalam memvisualisasikan sebuah objek. Pernyataan tersebut menjadi alasan Monez lebih memilih mengandalkan imajinasi dalam berkarya. Menurut Ching, berimajinasi adalah membentuk imeji mental tentang sesuatu yang tidak dapat ditangkap oleh panca indera. Imajinasi dibentuk berdasarkan ingatan visual dari persepsi yang telah lampau (Ching, 2002:138).

Monez merupakan sosok ilustrator yang memandang imajinasi merupakan faktor yang penting dalam berkarya. Monez tidak suka dibatasi oleh berbagai aturan yang dapat mengikat kreativitasnya dalam memvisualisasikan sebuah objek. Karya-karya yang imajinatif adalah sebuah jawaban dari kegelisahannya untuk keluar dan mencoba mendobrak pakem-pakem bentuk yang selama ini membatasi kreativitas dalam berkarya. Bagi Monez yang terpenting dalam proses berkarya adalah kreativitas dan memvisualisasikannya dengan *style* (gaya) sendiri.

Pendapat Monez yang memandang imajinasi sebagai suatu hal yang penting dalam proses berkarya senada dengan pendapat Ching (2002: 143), yang mengungkapkan imajinasi sebagai salah satu faktor yang mempunyai peranan istimewa. Imajinasi dapat membantu seorang ilustrator dalam mengeneralisasi sebuah objek, terlebih lagi ilustrator dengan keterbatasan dalam menggambar secara detail. Imajinasi memberikan kebebasan kepada seorang ilustrator untuk berkarya dengan kreativitasnya.

Selanjutnya, menurut Ching (2002:143) 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.

Monez digolongkan sebagai ilustrator dengan metode berpikir yang intuitif (penghayal). Menurut Sarwono dan Lubis (2007: 10), seorang penghayal dikenal dengan metode berpikir *black box* (kotak hitam), yaitu metode berpikir yang intuitif disebut pula sebagai *imagining*. Salah satu cirinya adalah mampu mencerna dan memanipulasi citra yang mempresentasikan struktur secara menyeluruh, kemudian dengan cara yang sering tidak terduga mentransformasikan dari hal yang rumit menjadi lebih sederhana. Metode berpikir seperti ini menuntut seorang desainer memiliki pengalaman dan referensi yang banyak, serta daya pikir yang tajam.

Pemikiran tersebut diterapkan Monez dalam setiap karyanya sebagai upaya mengatasi pembatasan bentuk dan kejenuhannya terhadap bentuk yang seragam. Penuangan imajinasi pada karya Monez dapat dilihat dari tampilan objek yang divisualisasikan dengan

perubahan atau penyimpangan bentuk dari bentuk sebenarnya dengan cara membengkokkan, menyederhanakan ataupun melebih-lebihkannya. Akan tetapi, penekanan karakter aslinya tetap dipertahankan dengan menampilkan struktur-struktur wujud bentuk aslinya. Kegiatan mentransfer atau merubah bentuk menjadi bentuk yang lain menurut Kusrianto (2007: 81) hal tersebut dikatakan sebagai semantik metafora, sedangkan Witabora (2012: 662) menyebutkan hal ini sebagai metafora visual, yang dikategorikan sebagai ilustrasi konseptual, yaitu cara atau metode mempresentasikan konten atau ide dalam bentuk komunikasi, ilusi, simbolisasi dan ekspresi.

Berdasarkan pandangan Monez terhadap imajinasi, akhirnya mendorong Monez untuk konsisten menggunakan imajinasi atas peristiwa maupun bentuk-bentuk yang pernah di lihat pada masa lalu sebagai konsep dalam berkarya. Peristiwa maupun bentuk-bentuk tersebut tidak divisualisasikan secara utuh, namun di bongkar dan di ubah sesuai dengan kreativitasnya, kemudian digayakan secara berlebih.

## **Faktor Eksternal**

### **Globalisasi**

Globalisasi memberikan pengaruh pada Monez dalam proses berkarya, baik dari gaya dan teknik yang digunakan. Informasi berkembang sangat pesat yang dapat diakses melalui berbagai media, salah satunya internet. Monez merupakan ilustrator yang aktif memanfaatkan internet untuk mempublikasikan karyanya. Monez juga aktif bergabung dalam beberapa komunitas online yang didalamnya tergabung ilustrator dari berbagai belahan dunia. Keaktifan berinteraksi dalam berbagai media sosial yang berkaitan dengan dunia ilustrasi, seperti *devianart*, *behance*, dan beberapa komunitas di facebook, akhirnya merubah pandangan Monez terhadap dunia ilustrasi dengan beragam kekayaan unsur visual yang lebih luas (Wawancara dengan Monez pada 19 April 2016). Hal tersebut akhirnya turut mempengaruhi konsep Monez dalam berkarya, dengan menggabungkan beberapa gaya-gaya ilustrator lain sehingga melahirkan sebuah gaya baru yang lebih orisinal.

Dari media sosial, pandangan Monez terhadap ilustrasi juga semakin terbuka dengan menerima berbagai jenis bentuk objek yang ditawarkan. Hal tersebut semakin memantapkan Monez untuk terus berkarya sesuai dengan idealisnya yang tidak ingin dibatasi dan diikat oleh aturan bentuk yang berlaku sebelumnya. Hal ini membuktikan bahwa globalisasi yang membawa arus postmodern sangat mempengaruhi Monez dalam berkarya. Globalisasi menginspirasi Monez untuk menghadirkan karya-karya dengan unsur visual baru, tanpa menghilangkan esensi objek secara tradisi.

### **Pekerjaan**

Profesi sebagai seorang ilustrator dan desainer komunikasi visual yang berkecimpung dalam dunia industri turut memberikan pengaruh dalam proses berkarya Monez. Monez mengakui bahwa pekerjaannya yang berhubungan dengan klien dengan berbagai permintaan juga menjadi salah satu yang mempengaruhi perkembangan gaya ilustrasinya. Perkembangan tersebut diakuinya paling berdampak pada proses pengorganisasian unsur bentuk dan warna.

Pada awal karirnya sebagai desainer, bentuk ilustrasi Monez masih banyak dipengaruhi oleh pengalaman bekerja di majalah *Bog-bog*. Sehingga ilustrasi karya Monez lebih banyak tampil dengan bentuk kartun. Monez menjelaskan, pada tahun 2004-2005 memang bentuk kartun sangat digemari dan sebagian besar kliennya meminta ilustrasi

dengan gaya tersebut. Hingga pada akhirnya Monez mulai jenuh dan lebih memilih untuk berkarya sesuai dengan imajinasinya (Wawancara dengan Monez pada 19 Oktober 2016).

Selain dari unsur bentuk, konsep ilustrasi karya Monez juga mengalami perkembangan dalam pemilihan unsur warna. Pada periode awal menekuni dunia ilustrasi, Monez lebih gemar warna-warna tipe pastel, namun dalam perkembangannya, faktor klien yang menginginkan warna-warna yang segar dan cerah, merubah cara pandanginya terhadap pemilihan warna. Kini ilustrasi karya Monez baik karya personal ataupun komersil, hadir dengan warna-warna yang lebih cerah (Wawancara dengan Monez pada 24 April 2017). Berikut visualisasi perbedaan warna pada karya Monez dari tahun 2009, 2013, dan 2016.



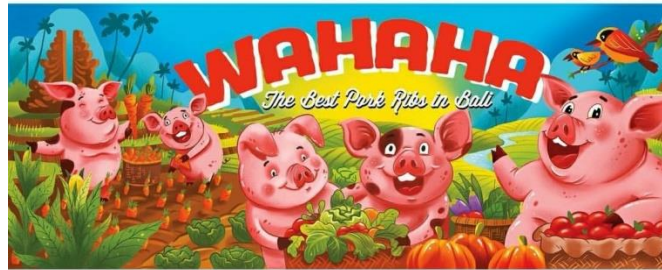
*Gambar 1 Ilustrasi karya Monez yang dibuat pada tahun 2009 dengan tampilan warna pastel yang soft*

*Sumber : Dokumentasi Monez (2009)*



*Gambar 2 Ilustrasi karya Monez yang dibuat pada tahun 2013 dengan tampilan warna mulai lebih cerah*

*Sumber : Dokumentasi Monez (2013)*



Gambar 3 Ilustrasi karya Monez yang dibuat pada tahun 2016 dengan tampilan warna yang segar dan cerah

Sumber : Dokumentasi Monez (2016)

### **Konsep Imajinatif Khas Monez**

Latar belakang kehidupan sebagai orang Bali yang dari kecil telah diperkenalkan kebudayaan Bali, ditambah dengan beragam pengalaman sebagai mahasiswa desain grafis, pengalaman bekerja di majalah Bog-bog, serta pergaulannya di berbagai komunitas online memberikan perubahan paradigma berpikir dalam memandang sebuah karya ilustrasi. Monez perlahan merasa jenuh dengan 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 mapan dan 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 adalah seorang ilustrator yang dalam kegelisahannya pada keseragaman bentuk-bentuk yang mapan, hadir menawarkan gaya yang berbeda dengan mengusung konsep visual imajinatif. Konsep ini diaplikasikan dengan memvisualisasikan objek sesuai dengan ingatan-ingatan pada masa lalu kemudian dibongkar dan diubah sedemikian rupa dari bentuknya yang mapan menjadi bentuk baru, kemudian diberikan pengayaan-pengayaan secara visual, sehingga bentuk objek pada ilustrasi karya Monez tampil berbeda dan lebih orisinal. Hal ini menandakan pengaruh filsafat dekonstruksi Derrida sangat kuat dalam diri Monez.

### **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 realistis 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 mengungkap 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.

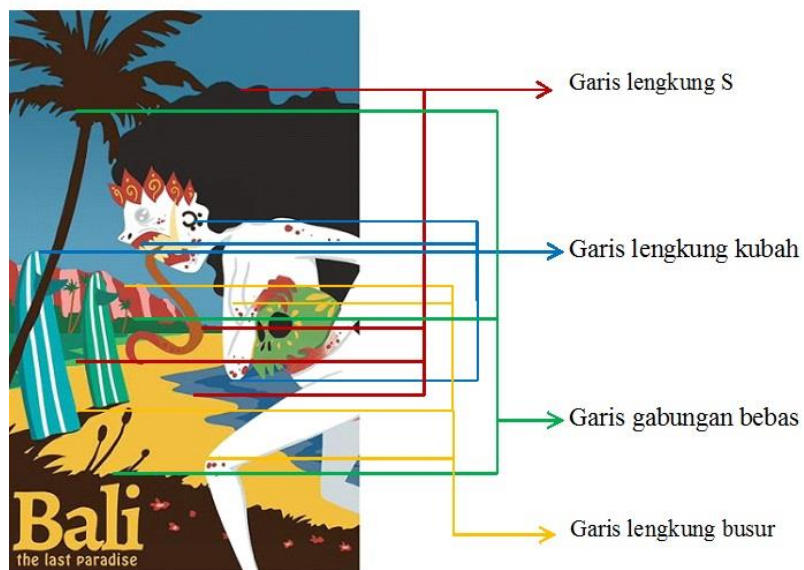
### **Garis**

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

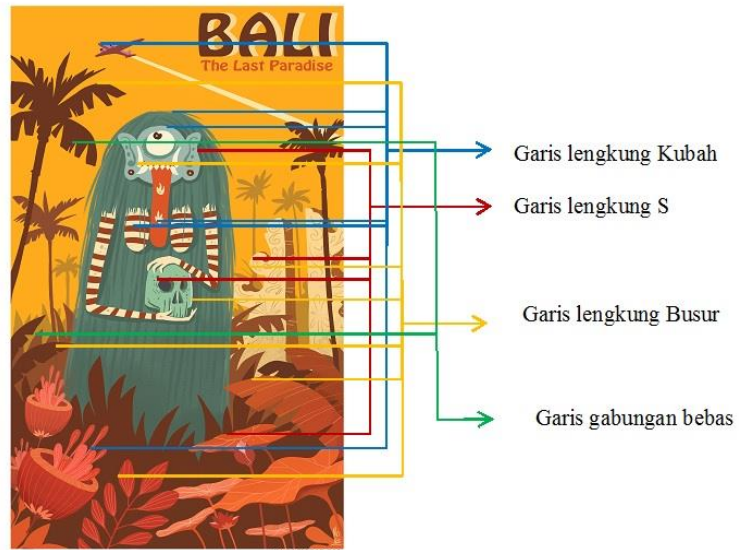
garis sangat menentukan kualitas ekspresi seorang seniman yang nampak pada sapuan-sapuan atau dalam pemberian aksentuasi tertentu pada objek penciptaannya.

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.

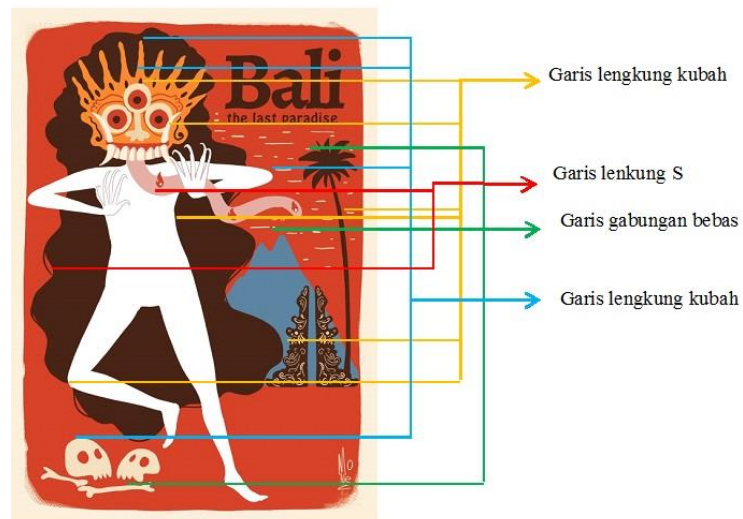
Karakter garis melengkung yang terdapat pada ilustrasi *rangda* karya Monez adalah garis lengkung kubah, garis lengkung busur, garis lengkung S dan garis gabungan bebas yang digambarkan seperti gambar berikut:



Gambar 5 Karakteristik garis Pada Ilustrasi Rangda Seri 1  
Sumber : Dokumentasi Monez



Gambar 6 Karakteristik garis Pada Ilustrasi Rangda Seri 2  
 Sumber : Dokumentasi Monez



Gambar 7 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.

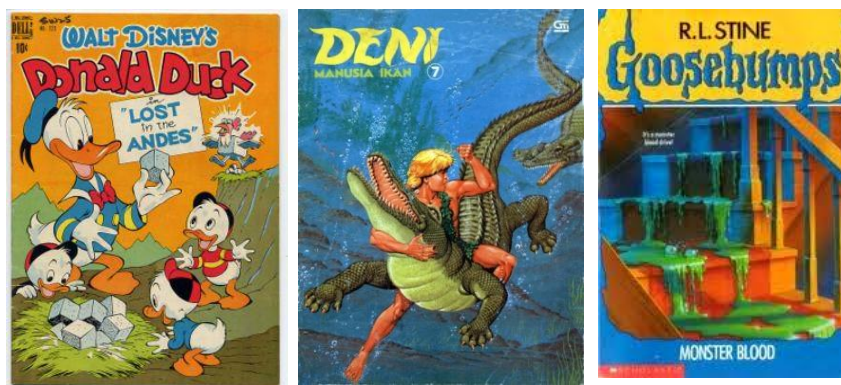
Pada ilustrasi *rangda* karya Monez, konsep imajinatif paling kuat dapat diamati pada bidang yang merepresentasikan objek *rangda*. Bidang yang terbentuk dalam ketiga seri ilustrasi *rangda* karya Monez sama sekali tidak menyerupai wujud alam. Didalam karya ilustrasi *rangda* karya Monez terjadi distorsi 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 menggambarannya 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 ekspresi 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 8).



Gambar 8 Komik Donald Duck, Deni Manusia Ikan dan Goosebumps  
Sumber: [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com), [www.kaskus.co.id](http://www.kaskus.co.id) diunduh pada 5 Juni 2017

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 9 Postcard bergaya vintage  
Sumber: [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) diunduh pada 5 Juni 2017

Penghadiran objek dengan warna yang berbeda dari warna sebenarnya, merupakan ungkapan murni Monez dalam upaya menciptakan perbedaan dari sisi warna-warna yang mapan. Pengubahan warna tersebut dapat diamati dari perbedaan warna identitas *rangda* dan latar belakangnya.

Keseluruhan pengubahan 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.

### **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 estetis dalam seni postmodern dapat ditelaah dari idiom-idiom estetis 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).

Berdasarkan hasil analisis terhadap ketiga seri ilustrasi *rangda* karya Monez, tidak semua idiom postmodern yang dikemukakan Jean Baudrillard terdapat didalamnya. Hanya idiom parodi dan *camp* yang ada, sebab visualisasi ilustrasi *rangda* karya Monez merupakan sebuah imitasi yang tidak murni karena didalamnya telah terjadi proses pembongkaran dan perubahan wujud *rangda* secara tradisi menjadi wujud baru yang lebih imajinatif khas Monez yang menyebabkan terjadinya kerancuan dalam pemaknaan *rangda*.

Berdasarkan pada uraian di atas, pembahasan nilai estetis pada ilustrasi *rangda* karya Monez, difokuskan pada analisis idiom parodi dan *camp*.

## Parodi pada Ilustrasi *Rangda* Karya Monez

*The Oxford English Dictionary* (dalam Piliang, 2012: 183) mendefinisikan parodi sebagai sebuah komposisi dalam prosa atau puisi yang didalamnya kecenderungan-kecenderungan pemikiran dan ungkapan karakteristik dalam diri seseorang pengarang atau kelompok pengarang imitasi sedemikian rupa untuk membuatnya tampak absurd, khususnya dengan melibatkan subjek-subjek lucu dan janggal, imitasi dari sebuah karya yang dibuat modelnya kurang lebih mendekati aslinya, akan tetapi disimpangkan arahnya, sehingga menghasilkan efek-efek kelucuan.

Seni ilustrasi kartun sebagian besar mengandung idiom parodi yang berisi sindiran maupun kritikan dengan cara mengolok-olok sebuah bentuk atau peristiwa di masa lalu dengan bahasa gambar yang lebih lucu. Keberadaan idiom parodi pada ilustrasi *rangda* karya Monez dapat dilihat dari upaya untuk mengubah (dekonstruksi) bentuk *rangda* dengan melebih-lebihkannya melalui distorsi bentuk, sehingga bentuk *rangda* tampak absurd. Bila diamati, telah terjadi pembongkaran struktur-struktur yang akhirnya menciptakan bentuk baru dari *rangda*. Pendekonstruksian bentuk tersebut dilakukan dengan tujuan melepaskan diri sang ilustrator dari ketidaknyamanan dalam mevisualisasikan bentuk *rangda* secara mapan. Dekonstruksi bentuk *rangda* merupakan ungkapan ekspresi murni dari Monez.

Pendekonstruksian bentuk *rangda* dapat menciptakan sebuah lelucon humor yang membangkitkan perasaan menggelikan. Lelucon humor kini banyak diciptakan dalam masyarakat sebagai sarana untuk mencapai suatu tujuan atau menyampaikan suatu maksud (Parmono, 2008: 42). Martin Eshleman (dalam Parmono, 2008: 42) mendefinisikan humor sebagai sesuatu untuk menunjuk pada setiap hal yang merangsang kecenderungan orang untuk tertawa pada hal yang lucu.

Kategori humor yang terdapat pada ilustrasi *rangda* karya Monez diciptakan melalui ketaksesuaian bentuk dan adanya upaya pembebasan dari kekangan. Secara garis besar, para ahli estetika menyebutkan untuk membangkitkan gelak tawa (humor) dapat dilakukan dengan menciptakan ketaksesuaian atau perubahan yang sekonyong-konyong dari suatu situasi yang sangat diharapkan menjadi suatu hal yang sama sekali tidak diduga atau tidak pada tempatnya. Tertawa terjadi karena harapan yang dikacaukan (*frustrated expectation*), sehingga seseorang dari suatu sikap mental dilontarkan ke dalam sikap mental yang sama sekali berlainan (Parmono, 2008: 43). Hal yang sama terjadi pada ilustrasi *rangda* karya Monez, terjadi pendekonstruksian bentuk yang sedemikian rupa sehingga terjadi kekacauan bentuk yang pada akhirnya membangkitkan kesan humor.

Humor juga dapat diciptakan melalui pembebasan atau pelepasan dari kekangan yang terdapat pada diri seseorang. Karena berbagai pembatasan dan larangan yang ditentukan oleh masyarakat, dorongan-dorongan alamiah dalam diri seseorang mendapat kekangan atau tekanan. Apabila kekangan dapat dilepaskan, misalnya dengan lelucon seks, sindiran jenaka ataupun ucapan *non sense* maka meledaklah perasaan seseorang dalam bentuk tawa (Parmono, 2008: 43-44). Dalam hal ini, teori pembebasan sangat nyata tertuang pada ilustrasi *rangda* karya Monez. Upaya untuk melepaskan diri dari kaidah-kaidah bentuk mapan, pada akhirnya menghasilkan sebuah bentuk *rangda* yang telah di dekonstruksi sedemikian rupa sesuai imajinasi dan kreativitas Monez sehingga memicu meledaknya gelak tawa.

Meskipun dikategorikan sebagai sebuah humor, namun berdasarkan hasil analisis terhadap ilustrasi *rangda* karya Monez, karya tersebut bukanlah upaya untuk menyindir ataupun menyerang nilai-nilai tradisi *rangda*. Ilustrasi *rangda* karya Monez digolongkan

sebagai humor *non sense*. Humor *non sense* merupakan ragam humor yang tidak berisi sindiran, maupun lelucon seks, melainkan menggunakan berbagai teknik permainan kata atau unsur-unsur yang tak sesuai untuk membangkitkan gelak tawa orang (Parmono, 2008: 44).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa idiom parodi pada ilustrasi *rangda* karya Monez dihasilkan dari pendekonstruksian bentuk, dari bentuk *rangda* yang sudah mapan menjadi bentuk *rangda* baru khas Monez, yang lahir dari pelepasan diri dari keresahan dan tekanan kaidah-kaidah bentuk mapan, yang pada akhirnya menciptakan kekacauan pada bentuk sehingga mampu membangkitkan gelak tawa orang.

### **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 teatrikal (Piliang, 2012: 14). Menurut Susan Sontag (dalam Piliang, 2012: 191) *camp* adalah satu model estetisisme, yaitu cara untuk melihat dunia sebagai satu fenomena estetik, namun estetik 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 pengayaan bentuk secara berlebihan pada objek *rangda*. Pengayaan pada bentuk *rangda* diciptakan dengan mendefromasi bentuk *rangda*, yaitu dengan menggambarkan 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).

Pengayaan 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 keelokkan *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 pengayaan 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

Permasalahan ruang lingkup makna yang terdapat pada ilustrasi *rangda* karya Monez, sebagai sebuah karya seni dengan lingkup post-strukturalis, tidak dapat dipecahkan menggunakan semiotika struktural, sebab didalamnya telah terjadi berbagai permainan tanda. Menurut Harland (dalam Piliang, 2012: 154), tanda-tanda yang dikembangkan di dalam diskursus post-strukturalis sebagai tanda-tanda anti sosial, yaitu tanda-tanda yang memiliki tiga kualitas utama, yaitu berubah, berkembang biak, dan bersifat materi. Oleh karena itu, analisis makna pada ilustrasi *rangda* karya Monez, dapat dibedah dengan menggunakan teori dekonstruksi Derrida.

Bentuk <i>Rangda</i> Secara Tradisi	Bentuk <i>Rangda</i> Hasil Dekonstruksi Monez		
			

Tabel 1 Perbandingan Bentuk *Rangda* Secara Tradisi dan Karya Monez  
 Sumber : Dokumen Segara (2017)

Pada tabel 7.1 di atas merupakan perbandingan bentuk *rangda* secara tradisi dan bentuk ilustrasi *rangda* karya Monez yang telah mengalami proses dekonstruksi. Ilustrasi *rangda* karya Monez divisualisasikan dengan bentuk-bentuk yang telah dirubah sedemikian

rupa, sehingga menghasilkan permainan tanda yang membuatnya tidak memiliki makna yang pasti atau tunggal.

Dekonstruksi menurut Derrida lebih menekankan pada instabilitas makna yang berarti tidak ada kategori yang memiliki makna universal mendasar, kecuali konstruksi sosial bahasa. Adams (dalam Raharja, 2013: 65) menyebut teori semiotika Derrida sebagai semiotik dekonstruksi. Makna yang terkandung di dalam teks disebutkan tidak selalu pasti. Makna di dalam suatu konteks selalu berbeda. Derrida menyebutnya dengan *defferance*. Menurut Al-Fayyadl (dalam Raharja, 2013: 65), teori dekonstruksi Derrida mengandung unsur penundaan makna. Penundaan makna tersebut terjadi melalui pergerakan bahasa yang mendislokasi pemahaman, menyimpangkan teks dari pengetahuan aslinya, dan membuka tafsiran-tafsiran baru yang lebih imajinatif.

Pada proses penciptaannya, Monez tidak ingin karyanya dapat dimaknai secara universal, yang ada hanyalah upaya untuk menciptakan sebuah ilustrasi dengan menampilkan wujud *rangda* yang berbeda dengan yang lainnya. Berdasarkan hasil wawancara dengan Monez pada 15 Juni 2017, Monez mengatakan bahwa dalam berkarya, dirinya tidak terlalu memikirkan karyanya dapat diinterpretasi secara objektif, yang terpenting adalah audiens dapat menikmatinya dengan visual yang berbeda dari gambar *rangda* yang biasa mereka lihat, dari hal itu mereka akan merasakan keasikan tersendiri.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, sangat jelas bahwa ketiga ilustrasi *rangda* karya Monez dibuat dengan pemikiran postmodernisme yang tidak memikirkan tanda-tanda sesuai fungsinya dan lebih menekankan pada aspek psikologis sang ilustrator. Hal tersebut senada dengan pendapat Lubis (2016: 53) yang mengungkapkan bahwa teks yang telah didekonstruksi, tidak bertujuan untuk menemukan makna objektif atau makna yang dimaksudkan pengarang, akan tetapi justru membongkar dan menyingkap berbagai asumsi yang tersembunyi dalam teks atau wacana. Akan tetapi lebih bertujuan untuk menyingkap subjektivitas, kepentingan dan ideologi yang terkandung dalam argumen (Lubis, 2016: 53).

Akan tetapi dibalik dasar pemikiran tersebut, menurut hasil wawancara dengan Monez pada 15 Juni 2017, secara umum ketiga ilustrasi *rangda* karyanya diciptakan dengan harapan dapat menginterpretasikan keadaan Bali masa lalu, ketika pariwisata mulai masuk ke Bali. Keadaan masa lalu tersebut, kemudian dihadirkan melalui beberapa tanda pada karyanya.

Monez dalam sebuah wawancara pada 15 Juni 2017 menyebutkan pada ilustrasi *rangda* seri 1, keadaan pariwisata di Bali masa lalu divisualisasikan dengan karakter *rangda* yang berjalan membungkuk dan mengendap-endap pada semak-semak di tepi pantai yang mulai ramai didatangi wisatawan. Wisatawan pada ilustrasi ini divisualisasikan dengan adanya dua buah papan *surfing* di tepi pantai. *Rangda* dalam ilustrasi seri 1 ini, divisualisasikan dengan ekspresi terkejut sembari membawa sebuah tengkorak yang menurut Monez hal ini merupakan visualisasi ekspresi orang Bali ketika pulau Bali mulai didatangi banyak wisatawan.



Gambar 10. Ilustrasi Rangda karya Monez Seri 1  
 Sumber : Dokumen Segara (2017)

Berdasarkan hasil analisis terhadap ilustrasi *rangda* seri 1, terdapat kekurangan yang dapat menyebabkan makna yang ingin diinformasikan Monez tidak dapat tersampaikan secara baik. Secara visual, dalam memvisualisasikan suasana pantai di Bali yang ramai dengan wisatawan, Monez tidak menampilkan objek wisatawan secara eksplisit. Meskipun telah ditampilkan dengan objek berupa papan *surfing*, namun hal tersebut masih belum kuat untuk mewakili suasana pantai di Bali yang ramai didatangi wisatawan. Terlebih lagi bentuk *rangda* yang dibuat berbeda dari konvensi secara tradisi, dapat membuat *audiens* yang melihat menjadi kesulitan dalam menafsirkan maknanya. Hanya teks “Bali *The Last Paradise*” di bagian bawah, yang dapat memberikan gambaran bahwa ilustrasi ini merupakan visualisasi pantai di Bali.

Pada ilustrasi seri 2, menurut Monez dalam wawancara pada 15 Juni 2017, keadaan Bali masa lalu dihadirkan melalui visualisasi sesosok *rangda* yang berada di tengah-tengah hutan rimbun dengan beraneka ragam bunga dan pepohonan. Upaya untuk menguatkan suasana Bali, Monez memvisualisasikannya dengan candi *bentar*, sedangkan nuansa pariwisata oleh Monez ditampilkan dengan objek pesawat terbang tipe lama. Visualisasi *rangda* pada ilustrasi seri 2 ini, diciptakan hanya memiliki satu buah mata, yang bola matanya mengarah keatas, seolah mengamati dan terkejut melihat pesawat terbang yang lalu lalang di langit. Hal ini menurut Monez adalah visualisasi orang Bali yang terkejut melihat langit Bali mulai ramai oleh lalu lalang pesawat yang digunakan wisatawan untuk berlibur ke Bali.



Gambar 7.2 Ilustrasi Rangda karya Monez Seri 2  
 Sumber : Dokumen Segara (2017)

Secara visual, usaha Monez untuk menyampaikan makna keadaan pariwisata di Bali pada masa lalu pada ilustrasi *rangda* seri 2 masih belum kuat. Terdapat kekurangan yang menjadikan makna tersebut tidak dapat tersampaikan. Hanya teks “Bali *The Last Paradise*” yang dapat menjadi tanda bahwa ilustrasi ini memvisualisasikan Bali. Akan tetapi, tanda-tanda lainnya, seperti pesawat terbang tidak cukup kuat untuk memvisualisasikan pariwisata di Bali. Hal yang sama pada kehadiran candi *bentar*, meskipun bangunan Bali identik dengan candi *bentar*, namun hal ini masih belum bisa mewakili suasana hutan di Bali dengan kuat. Terlebih lagi wujud *rangda* yang ditampilkan sangat berbeda dengan wujudnya secara mapan, akan memberikan interpretasi yang beragam dari kalangan penikmatnya.

Pada ilustrasi *rangda* seri 3, menurut Monez, makna nuansa Bali pada masa lalu diwujudkan dengan visualisasi kesakralan *rangda* yang sedang menari. Keadaan Bali, divisualisasikan melalui *background* sangat sederhana, yaitu suasana gunung dan candi *bentar*, yang sangat identik dengan Pura Besakih.





Gambar 7.3 Ilustrasi Rangda karya Monez Seri 3  
 Sumber : Dokumen Segara (2017)

Akan tetapi, sama seperti dua seri ilustrasi sebelumnya, ilustrasi *rangda* seri 3 ini, masih belum kuat dalam memvisualisasikan keadaan Bali masa lalu. Hal ini dikarenakan, kesakralan *rangda* yang sedang menari masih dapat disaksikan pada masa sekarang, tidak hanya pada masa lalu. Terlebih lagi, wujud *rangda* yang telah didekonstruksi dapat membuat maknanya menjadi rancu. Penghadiran *background* gunung dan candi *bentar* juga belum kuat dalam memvisualisasikan nuansa Bali, sebab Pura yang berada di kaki gunung tidak hanya terdapat di Pulau Bali saja. Hanya teks “Bali *The Last Paradise*” yang dapat memberikan gambaran secara eksplisit bahwa ilustrasi ini memvisualisasikan keadaan pulau Bali.

Berdasarkan pemaparan di atas, secara visual perubahan bentuk *rangda* menjadi bentuk yang lebih imajinatif, dapat memberikan beragam interpretasi, sehingga usaha Monez yang ingin menginterpretasikan keadaan Bali di masa lalu, ketika era pariwisata mulai masuk ke Bali, juga tidak dapat tersampaikan dengan baik. Kehadiran tanda-tanda yang menurut Monez mampu merepresentasikan keadaan tersebut, masih kurang mampu mencerminkan nuansa pariwisata di Bali pada masa lalu. Namun, kekurangan tersebut tidaklah menjadi permasalahan, mengingat ilustrasi *rangda* karya Monez lahir dari perspektif postmodern, yang membongkar dan merubah bentuk mapan (dekonstruksi) dengan tujuan mempermainkan tanda-tanda sebagai upaya untuk membebaskan diri dari keseragaman bentuk konvensional serta ingin tampil berbeda.

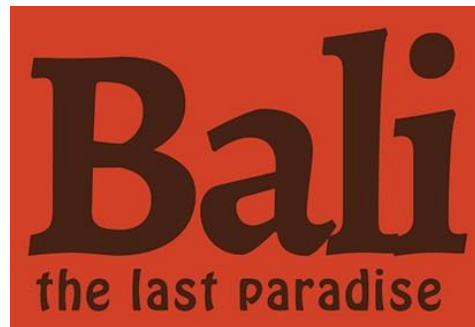
Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan ilustrasi *rangda* karya Monez merupakan hasil dekonstruksi dari bentuk *rangda* secara tradisi, yang menghasilkan bentuk *rangda* yang lebih imajinatif. Bentuk *rangda* sebagai hasil dekonstruksi membuat kerancuan dalam pemaknaannya, sehingga tidak terdapat makna yang pasti. Makna yang dihasilkan berbeda-beda tergantung dari orang yang menafsirkannya. Pendapat Monez terhadap ilustrasi *rangda* karyanya yang mempunyai makna nuansa Bali masa lalu, tidaklah bisa disebut sebagai sebuah makna tunggal, melainkan hanya ungkapan belaka, yang oleh Derrida

hal tersebut dikatakan sebagai jejak (*trace*). Ungkapan yang ditemukan juga berbeda-beda dengan makna yang berbeda-beda secara tak terhitung.

### **Makna Promosi Pariwisata Bali**

Promosi merupakan sebuah aktivitas yang ditujukan untuk memberitahukan, mengenalkan atau menyebarluaskan informasi suatu barang maupun jasa agar menarik minat beli konsumen terhadap barang atau jasa yang ditawarkan. Pada ilustrasi *rangda* karya Monez, makna promosi dapat dilihat dari tujuan penciptaannya, yang menurut Monez sebagai upaya memperkenalkan keadaan Bali masa lalu kepada khalayak dengan sudut pandangan yang lebih ‘kekinian’.

Secara visual, makna promosi pariwisata tampak nyata dengan adanya teks “Bali *The Last Paradise*”. Teks ini dapat dikatakan sebagai sebuah kalimat persuasif yang secara implisit menyampaikan sebuah pesan bahwa Pulau Bali mempunyai keindahan yang luar biasa, sehingga layak untuk dikunjungi sebagai salah satu destinasi pariwisata.



*Gambar 11 Teks pada Ilustrasi Rangda karya Monez  
Sumber : Dokumen Segara (2017)*

Selanjutnya, makna promosi pariwisata juga diwujudkan dengan beberapa tanda-tanda yang menurut Monez secara implisit menyiratkan makna keindahan dan kesakralan pulau Bali. Pada ilustrasi seri 1, promosi pariwisata Bali diwujudkan dengan menampilkan suasana keindahan pantai di Bali dengan tebing-tebing serta pohon kelapa ditepiannya. Tujuan dari visualisasi keindahan pantai adalah untuk menyebarluaskan informasi bahwa Bali memiliki pantai-pantai yang eksotik dan sangat cocok untuk para peselancar.



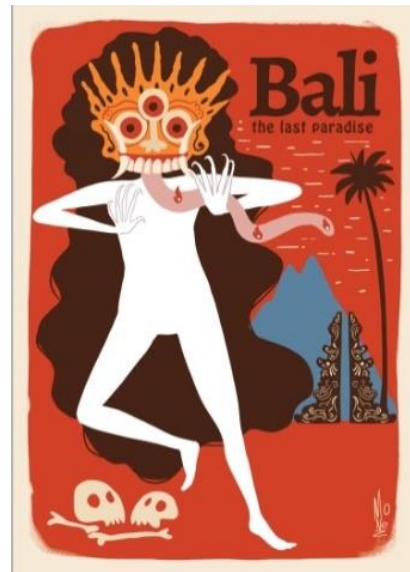
Gambar 12 Salah satu suasana pantai di Bali  
Sumber : [www.water-sport-bali.com](http://www.water-sport-bali.com) diunduh pada 15 Juni 2017

Pada ilustrasi *rangda* seri 2, makna promosi pariwisata diciptakan dengan menghadirkan suasana hutan yang dipenuhi pepohonan. Penghadiran candi bentar bertujuan untuk memperkuat identitas Bali, sebab candi bentar sangat identik dengan visualisasi pintu masuk beberapa objek-objek wisata di Bali.



Gambar 13 Suasana pintu masuk Objek Wisata Sangeh  
Sumber : [www.123rf.com](http://www.123rf.com) diunduh pada 15 Juni 2017

Pengenalan Bali sebagai salah satu daerah yang terkenal dengan kesakralannya, secara visual pada ilustrasi *rangda* seri 3, diwujudkan dengan visualisasi pertunjukan tari *rangda*. Pesan sakral diperkuat dengan visualisasi latar belakang yang menghadirkan sebuah candi bentar di kaki gunung yang sangat identik dengan Pura Besakih. Berdasarkan visualisasi tersebut, tampak upaya Monez untuk mempromosikan Bali sebagai sebuah daerah dengan kekayaan budaya dan kesenian serta memiliki nilai magis yang sangat tinggi.



Gambar 14 Foto rangda menari

Sumber : [www.suyashchopra.wordpress.com](http://www.suyashchopra.wordpress.com) diunduh pada 15 Juni 2017



Gambar 15 Foto Pura Besakih masa lalu

Sumber : <http://journeymart.com> diunduh pada 15 Juni 2017

### Makna Ekonomi

Nilai ekonomi merupakan salah satu hal yang tidak bisa dipisahkan dalam berbagai bidang, termasuk juga pada bidang seni. Secara mendasar, sifat seni disamping untuk mengungkapkan nilai estetika, juga memiliki sifat komersil. Dalam dunia desain komunikasi visual, nilai ekonomi sangat penting. Hal ini berkaitan dari tujuan utama desain komunikasi visual sebagai sarana untuk menginformasikan, mempublikasikan hingga mempromosikan produk atau jasa kepada khalayak umum.

Hal yang sama dapat dilihat pada ilustrasi *rangda* karya Monez, karena selain bertujuan untuk pemenuhan hasrat berekspresi, namun didalamnya juga tersirat makna ekonomi. Makna ekonomi yang dimaksudkan adalah tujuan dari penciptaan ilustrasi *rangda* karya Monez, selain bertujuan untuk mempromosikan Bali ke publik, penciptaannya juga merupakan sebuah usaha untuk mempublikasikan diri dihadapan khalayak umum, dengan harapan audien tertarik pada karya-karya yang ditawarkan Monez.

Makna ekonomi yang terdapat pada ilustrasi *rangda* karya Monez tidak hanya dapat tersirat dari latar belakang penciptaannya. Namun, dari dalam ilustrasi tersebut, telah

mencerminkan adanya nilai ekonomi yang dihasilkan. Ketiga ilustrasi *rangda* karya Monez sama-sama memunculkan makna ekonomi pariwisata yang dapat dilihat dari beberapa tanda pada masing-masing ilustrasinya.

Pada ilustrasi *rangda* seri 1, makna ekonomi dapat dicermati dari adanya tanda-tanda seperti pantai berombak dan papan *surfing*. Meskipun tanda-tanda untuk memvisualisasikan makna pariwisata belum banyak dalam, namun beberapa tanda-tanda yang telah ada, sudah cukup memunculkan makna ekonomi pariwisata.

Pada ilustrasi *rangda* seri 2, makna ekonomi pariwisata muncul dari visualisasi pesawat terbang. Hal tersebut sebenarnya masih belum cukup dalam memberikan makna ekonomi pariwisata, sebab pesawat divisualisasikan dengan keadaan terbang, sehingga masih bisa ditafsirkan bahwa pesawat hanya lewat di atas langit Bali bukan untuk berkunjung ke Bali. Akan tetapi, dari hasil wawancara dengan Monez pada 15 Juni 2017, maksud dari pengahadiran pesawat terbang adalah mencerminkan suasana Bali yang mulai didatangi wisatawan dari mancanegara.

Pada ilustrasi *rangda* seri 3, makna ekonomi pariwisata dihadirkan dari visualisasi *rangda* yang sedang menari. Di Bali sendiri, *rangda* saat ini tidak hanya di tarikan pada upacara keagamaan saja, namun tari *rangda* telah di komodifikasi menjadi sebuah pertunjukan yang bersifat profan dengan tujuan pariwisata. Meskipun secara visual tidak tergambarkan secara eksplisit ilustrasi ini berada dalam sebuah pertunjukan yang bersifat komersil, namun visualisasi *rangda* yang menari sudah mewakili adanya unsur ekonomi pariwisata didalamnya.

### **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 (Rahmawati, 2014: 133).

Pada proses penciptaan ilustrasi *rangdanya*, ekspresi Monez paling banyak dituangkan dalam permainan bentuk dengan cara membongkar bentuk-bentuk mapan dari *rangda*, kemudian mengubahnya menjadi bentuk baru yang lebih imajinatif melalui berbagai penggambaran berlebihan. Ekspresi tersebut didukung oleh dorongan imajinasi yang kuat atas imej-imej *rangda* yang pernah dilihat sebelumnya. Bentuk imajinatif yang ditampilkan, timbul dari idealisnya untuk tampil berbeda dan membebaskan diri dari kejenuhan dan pembatasan berkegiatan. Hal tersebut akhirnya mendorong Monez untuk mengekspresikan perasaan-perasaannya melalui bentuk-bentuk baru yang lebih imajinatif.

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

Makna ekspresi pada ilustrasi *rangda* karya Monez, tidak hanya tercermin dari cara Monez dalam mengungkapkan perasaannya kedalam bentuk ilustrasi. Pada masing-masing seri ilustrasi *rangda* karya Monez juga mengandung makna yang mencerminkan sebuah ekspresi meskipun tidak divisualisasikan secara eksplisit. Pada ilustrasi *rangda* seri 1, makna ekspresi tertentun pada visualisasi *rangda* dengan ekspresi terkejut, yang dapat diamati dari visualisasi raut wajah yang mengerutkan mata. Pada ilustrasi *rangda* seri 2, makna ekspresi

juga divisualisasikan dengan ekspresi mengamati dan terkejut. Ekspresi ini oleh Monez ditampilkan dengan bola mata *rangda* yang menoleh ke arah atas (objek pesawat). Pada ilustrasi *rangda* seri 3, makna ekspresi tidak tergambarkan secara jelas, namun dilihat dari gerakan *ngagem* (teknik dasar menari Bali) pada tangan dan kaki, maka makna ekspresi yang dihadirkan adalah ekspresi menari.

## **PENUTUP**

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 pengayaan-pengayaan berlebih. Konsep imajinatif dihadirkan akibat kegairahan Monez pada bentuk yang seragam. Berdasarkan hal tersebut, akhirnya Monez hadir menawarkan gaya yang berbeda dengan mengusung konsep imajinatif. Konsep ini diaplikasikan dengan menggambarkan objek sesuai dengan ingatan-ingatan pada masa lalu disertai memberikan pengayaan-pengayaan secara visual. Konsep imajinatif pada garis dapat dilihat dari penggunaan garis lengkung yang mendominasi. Pada unsur bidang, konsep imajinatif muncul dari tampilan objek yang mengalami perubahan-perubahan melalui distorsi dan deformasi. Selanjutnya, pada unsur warna, konsep imajinatif dihadirkan melalui usaha untuk menghadirkan warna-warna *vintage* dengan kemasan yang lebih modern.

Ilustrasi *rangda* karya Monez dengan latarbelakang postmodern tidak hadir dengan nilai keindahan secara konvensional, melainkan dari idiom-idiom estetis yang dihasilkan. Idiom estetis yang paling kuat dihasilkan pada ilustrasi *rangda* karya Monez adalah idiom parodi dan *camp*. Idiom parodi tercermin dari pendekonstruksian bentuk, dari bentuk mapan menjadi bentuk baru, yang lahir dari pelepasan diri dari keresahan dan tekanan kaidah-kaidah bentuk mapan, yang pada akhirnya menciptakan kekacauan harapan sehingga mampu membangkitkan gelak tawa orang. Idiom *camp* dapat diamati dari adanya pengayaan bentuk secara berlebihan pada objek *rangda*. Pengayaan pada bentuk *rangda* diciptakan dengan mendistorsi tampilan *rangda*. Distorsi bentuk *rangda* pada karya Monez dapat diamati dari adanya penyimpangan bentuk *rangda* dari wujud *rangda* secara tradisi.

Pemaknaan pada ilustrasi *rangda* karya Monez tidak terdapat makna secara pasti. Makna yang dihasilkan berbeda-beda tergantung dari orang yang menafsirkannya. Pendapat Monez terhadap ilustrasi *rangda* karyanya yang mempunyai makna nuansa Bali masa lalu, tidaklah bisa disebut sebagai sebuah makna tunggal, melainkan hanya ungkapan belaka, yang oleh Derrida hal tersebut dikatakan sebagai jejak (*trace*). Ungkapan yang ditemukan juga berbeda-beda dengan makna yang berbeda-beda secara tak terheringga.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek (Edisi Revisi V)*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta, 2002
- Bahari, Nooryan. *Kritik Seni Wacana Apresiasi dan Kreasi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2008
- Ching, Francis D.K. *Menggambar : Sebuah Proses Kreatif*. Jakarta: Erlangga, 2002
- Dameraia, Anne. *Color Basic Paduan Dasar Warna untuk Desainer & Industri Grafika*. Jakarta: Link & Match Graphic, 2007
- Danesi, Marcel. *Pesan, Tanda, dan Makna*. Yogyakarta: Jalasutra, 2004
- 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
- Endraswara, Suardi. *Metode, Teori, Teknik, Penelitian Kebudayaan: Ideologi, Epistemologi dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama, 2006
- Hasan, Alwi. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka, 2002
- Kartika, Dharsono Sony. *Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains, 2007
- Kusrianto, Adi. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: CV. Andi, 2007
- Lubis, Akhyar Yusuf. *Postmodernisme Teori dan Metode*. Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2014
- Lubis, Akhyar Yusuf. *Filsafat Ilmu Klasik Hingga Konstemporer*. Jakarta: Rajawalipers, 2016
- Masri, Andry. *Strategi Visual: Bermain dengan Formalistik dan Semiotik untuk Menghasilkan Kualitas Visual dalam Desain*. Yogyakarta : Jalasutra, 2010
- Mulyana, Dedi. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Kanisius, 2002
- Moleong, Lexy J. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2000
- Moleong, Lexy J. *Metodelogi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011
- Nugroho, Eko. *Pengenalan Teori Warna*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2008
- Parmono, Kartini. *Horizon Estetika*. Yogyakarta: Penerbit Lima, 2008
- Pilliang, Yasraf Amir. *Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Yogyakarta: Jalasutra, 2003
- Pilliang, Yasraf Amir. *Dunia Yang Dilipat*. Bandung: Matahari, 2010
- 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.
- Sachari, Agus & Yan Yan Sunarya. *Sejarah dan Perkembangan Desain & Dunia Kesenirupaannya di Indonesia*. Bandung: Penerbit ITB, 2002
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. *Dasar – Dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta : CV. Arti Bumi Intaran, 2009
- Sarwono, Jonathan dan Harry Lubis. *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: C.V Andi Offset. 2007
- Segara, Yoga Nyoman. *Mengenal Barong & Rangda*. Surabaya: Paramita, 2000

- Singarimbun, Masri dan Sofian Effendi. 1995. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: PT Pustaka LP3ES Indonesia, 1995
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta, 2010
- Supriyono, Rakhmat. *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2010
- Susanto, Mike. *Membongkar Seni Rupa*. Yogyakarta: Jendela, 2002
- Tinarbuko, Sumbo. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra, 2008
- Wibowo, Ibnu Teguh. *Belajar Desain Grafis*. Yogyakarta: Notebook, 2015
- Wibowo, Indiwani Seto Wahyu. *Semiotika Komunikasi. Aplikasi Praktis Bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi*. Jakarta: Mitra Wacana Media, 2011.
- Wirawan, Komang Indra. *Keberadaan Barong & Rangda*. Surabaya: Paramita, 2016
- Wirtomartono, A.B.P. *Seni Bangunan dan Seni Bina Kota di Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1995

#### **Artikel dan Jurnal Online**

- Darmawan, Ferry. *Postmodernisme Kode Visual dalam Iklan Komersial*. Mediator. Vol. 7 No. 1, Juni 2006. Diambil dari [www.ejournal.unisba.ac.id](http://www.ejournal.unisba.ac.id) pada 28 April 2017
- Setiawan, Fajaraditya dan Jayanegara. *Kajian Motivasi Tato Rangda pada Orang Bali*. Jakarta: Jurnal Studi Kultural Vol. 1, No. 1:29-36, 2016. Diambil dari [www.academia.edu](http://www.academia.edu) pada 10 April 2017
- Witabora Joneta. *Peran dan Perkembangan Ilustrasi*. Jakarta: Jurnal Humaniora Vol. 3, No. 2:659-667, 2012. Diambil dari [www.research-dashboard.binus.sc.id](http://www.research-dashboard.binus.sc.id) pada 20 Nopember 2016

#### **Tesis dan Disertasi**

- Rahaja, I Gede Mugi. *Disertasi: Representasi Postrealitas Desain Gedung Pusat Pemerintahan Kabupaten Badung*. Pascasarjana Udayana, 2013
- Rahmawati, Mirah. *Tesis: Seni Lukis Karya Ni Nyoman Sani dalam Dinamika Seni Lukis Bali*. Pascasarjana Universitas Udayana, 2014
- Utami, Sri. *Tesis Karya : Rangda dalam karya artwear*. Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2014

#### **Internet**

- [www.desainstudio.com](http://www.desainstudio.com) diakses pada 3 Juni 2017
- [www.dotugo.com](http://www.dotugo.com) diakses pada 9 Juni 2017
- [www.id.m.wikipedia.org/wiki/kotadenpasar](http://www.id.m.wikipedia.org/wiki/kotadenpasar) diakses pada 7 Juni 2017
- [www.id.m.wikipedia.org/wiki/rangda](http://www.id.m.wikipedia.org/wiki/rangda) diakses pada 7 Juni 2017