

“UNREQUITED” PENCIPTAAN ILUSTRASI MONTASE FOTO DALAM NOVEL GRAFIS

“UNREQUITED” *THE CREATION OF PHOTOMONTAGE ILLUSTRATION IN A GRAPHIC NOVEL*

Oleh : Kurniawan Ramadhan, Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.
Email : xiweramadhanx@gmail.com

Abstrak

Tujuan penulisan ini adalah untuk merepresentasikan sebuah konsep keadaan sosio-emosional yang dialami setiap individu pada masa dewasa awal, ilustrasi yang dihasilkan melalui sebuah interpretasi dari sebuah narasi yang ditulis oleh Adelya Dihadjo, visualisasi ilustrasi dihasilkan dari teknik dan metode kolase yang bergeser pada montase foto yang diterapkan dalam bentuk novel grafis yang berjudul “*Unrequited*”. Menggunakan metode penciptaan karya yang dimulai dari kontemplasi ide, tema, dan konsep yang dapat merepresentasikan narasi secara jelas dan menyeluruh, yang didukung oleh beberapa referensi yang berkaitan, penyesuaian dan pengolahan eksplorasi teknik montase foto sebagai konsep utama visualisasi karya, eksekusi hasil teknik montase foto yang dikombinasikan dengan narasi melalui proses desain dan tata letak.

Setelah dilakukan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa bentuk karya yang dihasilkan adalah sebuah novel grafis yang berbasis ilustrasi dengan teknik montase foto sebagai teknik visualisasi utama, dengan tema yang mengangkat tentang representasi keadaan sosio emosional pada masa dewasa awal, diawali dengan mengolah interpretasi diri sendiri terhadap narasi yang telah dihasilkan melalui berbagai macam eksplorasi.

Kata kunci : *unrequited, novel grafis, narasi, ilustrasi, kolase, montase foto, visualisasi.*

Abstract

This research aims to represent a concept of socio-emotional situation experienced by every human being in their early adulthood, illustration which was produced by an interpretation from a narration that was written by Adelya Dihadjo, visualization of the illustrations are the results of the techniques and collage methods that shifted into photomontage techniques resulted in a graphic novel titled “Unrequited”. Using the creation method that starts with contemplation of ideas, theme, and concept that could represent the narration distinctly and completely, supported by several related references, adjustments and exploration processing of photomontage techniques as the main concept of the visualization, the execution of the result of the photomontage techniques combined with the narration through design and layout process.

After all, it could be concluded that the result of the artwork is an illustration based graphic novel with photomontage as the main visualization technique with a theme that addressed the socio-emotional state in the early adulthood which started with a process of self-interpretation of the narration produced based on various kinds of exploration

Keywords : *unrequited, graphic novel, narration, illustration, collage, photomontage, visualization.*

PENDAHULUAN

Emosi berasal dari bahasa Latin, yaitu *emovere*, yang berarti bergerak menjauh. Arti kata ini menyiratkan bahwa kecenderungan bertindak merupakan hal mutlak dalam emosi. Daniel Goleman (2002), mengatakan bahwa emosi merujuk pada suatu perasaan dan pikiran yang khas, suatu keadaan biologis dan psikologis dan serangkaian kecenderungan untuk bertindak. Emosi merupakan reaksi terhadap rangsangan dari luar dan dalam diri individu, sebagai contoh emosi gembira mendorong perubahan suasana hati seseorang, sehingga secara fisiologi terlihat tertawa, emosi sedih mendorong seseorang untuk menangis.

Terkait dengan emosi, masa remaja hingga masa dewasa awal adalah puncak dari segala emosi dan pencarian jati diri. Masa dewasa awal adalah masa untuk bekerja dan bercinta, terkadang menyisakan sedikit waktu untuk hal lainnya. Bagi sebagian kita, menemukan tempat dalam masyarakat dewasa dan mencapai kehidupan yang lebih mapan membutuhkan waktu yang lebih panjang dari yang kita bayangkan. Kita masih bertanya pada diri kita, siapa kita, dan khawatir jika tidak cukup untuk menjadi diri kita yang sekarang. Mimpi dan pikiran kita akan berlanjut semakin dalam, namun pada titik tertentu kita menjadi lebih pragmatis. Seks dan cinta adalah hasrat yang kuat dalam hidup kita, di satu sisi sebuah kenikmatan, namun di sisi lain sebuah siksaan. Dan kita mungkin tidak pernah tahu cinta orang tua sampai kita sendiri yang nantinya menjadi orang tua. Aspek sosio emosional menjadi salah satu aspek perkembangan dalam kehidupan pada masa dewasa awal, yang pada akhirnya cinta

dan hubungan dekat pada masa dewasa awal menjadi bidang yang sangat luas, semakin kompleks, dan sangat berbeda dengan beberapa generasi sebelumnya karena diimbangi dengan perkembangan gaya hidup setiap individunya.

Beberapa hal yang disebutkan diatas mempengaruhi penulis untuk merancang sebuah novel grafis yang merangkum segala cerita tentang emosi pada masa dewasa awal sesuai dengan target pasar yang direncanakan, yaitu remaja-remaja perkotaan yang menginjak masa dewasa awal, dan mengalami problema mengenai kehidupan sehari-harinya tentang masa depan, asmara, maupun keluarga. Maka dari itu, novel grafis tersebut memuat konten ilustrasi dan beberapa narasi yang berkaitan dengan fenomena percintaan dan menyiratkan tentang masa depan dalam kehidupannya. Narasi-narasi tersebut ditulis oleh seorang kawan bernama Adelya Dihadjo.

Bicara tentang ilustrasi, ilustrasi dapat dihasilkan melalui karya karya berbasis penyatuan gambar atau kolase, yakni dengan cara memotong gambar gambar yang sudah dicetak, kemudian disusun kembali untuk membentuk sebuah visual baru. Pada era yang cenderung lebih mengarah pada teknologi digital ini, seni kolase dapat diproses dengan teknologi fotografi digital ataupun dengan menggunakan perangkat lunak di komputer sehingga seni kolase dapat diciptakan lebih cepat dan mudah. Seni kolase semacam ini, mengalami pergeseran fungsi menjadi *photomontage* atau montase foto.

Montase foto yang digunakan pada karya ini bukan tanpa alasan. Dikarenakan pencarian *source* yang lebih mudah dan variatif, tapi juga karena

adanya pengalaman yang berbeda saat mencari objek hingga menjadi bentukan yang baru.

KAJIAN TEORI

Tinjauan Gambar Ilustrasi

Menurut Mikke Susanto (2011: 190), ilustrasi adalah “Seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan secara visual. Ilustrasi mencakup gambar-gambar yang dibuat untuk mencerminkan narasi yang ada dalam teks atau gambar tersebut merupakan teks itu sendiri. Ilustrasi dalam konteks ini dapat memberi arti dan simbol tertentu sampai hanya bertujuan artistik semata. Ilustrasi ini pada perkembangan lebih lanjut ternyata tidak hanya sebagai sarana pendukung cerita namun dapat pula mengisi ruang kosong.”

Ilustrasi sebagai salah satu bagian desain komunikasi visual yang dimanfaatkan sebagai “*center of interest*” atau penarik pandang yang berbentuk gambar ataupun tulisan. Ilustrasi juga bisa digunakan sebagai *eye grabber* (penarik perhatian) yang ampuh dalam menjangkau *audience*.

Adapun sebuah definisi ilustrasi yang mempunyai pengertian yang lebih sempit, diungkapkan oleh Thoma dengan mengatakan :

Lukisan dan ilustrasi berkembang sepanjang jalur yang sama dalam sejarah, dalam banyak hal, keduanya sama. Secara tradisional, keduanya mengambil inspirasi dari karya karya kesusasteraan; hanya saja lukisan dibuat untuk menghiasi dinding atau langit langit, sedang ilustrasi dibuat untuk menghiasi naskah, untuk membantu menjelaskan ceritera atau mencatat peristiwa (Thoma, 1982: 2).

Kedekatan hubungan antara ilustrasi dengan teks terungkap dalam *A Dictionary of Art Terms*

and Techniques, yang mendefinisikan ilustrasi sebagai : “Gambar yang secara khusus dibuat untuk menyertai teks seperti pada buku atau iklan untuk memperdalam pengaruh dari teks buku atau iklan tersebut.”

Menurut definisinya (Supriyono, 2010: 51), ilustrasi adalah gambar atau foto yang bertujuan menjelaskan teks dan sekaligus menciptakan daya tarik. Kriteria ilustrasi yang berhasil dalam suatu media, antara lain komunikatif, informatif, mudah dipahami dengan tujuan menggugah perasaan dan hasrat untuk membaca ide baru. Jika berupa foto atau gambar, harus punya kualitas memadai, baik dari aspek seni maupun teknik pengerjaan.

Ilustrasi dapat juga diartikan sebagai proses penggambaran objek, baik visual maupun audio dan lain-lain, yang bertujuan untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Ilustrasi sebagai gambar yang secara khusus dibuat untuk menyertai teks seperti pada buku, atau iklan untuk memperdalam pengaruh dari teks tersebut (Mayer dalam Muharrar, 2003:2).

Ilustrasi sering bersinggungan dengan disiplin ilmu yang lain, khususnya seni rupa dan desain grafis. Ini mungkin disebabkan adanya tumpang tindih fungsi dan kebutuhan. Dengan seni rupa mungkin perbedaan yang dapat terlihat jelas yaitu; ilustrasi adalah tentang mengomunikasikan pesan kepada *audience*. Ilustrasi didasari oleh kebutuhan objektif. Fungsi yang beragam ini menjadikan ilustrasi sebagai bahasa visual yang berpengaruh.

Tinjauan Novel Grafis

Menurut R.C. Harvey, istilah *Graphic Novel* ini pertama kali digunakan oleh Richard Kyle pada 1964, yaitu "... *A long form of comic book.*" atau buku komik dalam format yang panjang. Kata "panjang" merujuk pada jumlah halaman yang tebal, dan bukan ukuran fisik komik tersebut. Di sini harus kita pahami konteks Amerika dalam definisi ini, khususnya yang menyangkut istilah "buku" dalam menyebut komik. Sebenarnya, istilah "novel grafis" sudah lama dipermasalahkan dari segi estetika maupun dari segi akademis. Tapi, istilah ini mulai populer sejak Will Eisner mencantulkannya di sampul edisi *soft cover* karyanya, *A Contract With God* (1978). Eisner secara aktif memasarkan istilah "novel grafis" sebagai format baru bagi komik di Amerika. Dikutip dari *britannia.com* yang membahas tentang literasi novel grafis, Christopher Murray menyimpulkan bahwa komik pada dasarnya adalah tentang menyatukan kata dan gambar, serta panel pada halaman mengingat ciri-ciri mereka yang berlebihan dan terkait dengan karikatur yang sangat cocok untuk parodi dan sindiran, serta memberi mereka subversif arus bawah. Karena alasan ini, komik tetap merupakan istilah yang kaya dan luas, sementara novel grafis sugestif untuk tidak menyukai sifat komik yang kekanak-kanakan. Selebihnya, perbedaan komik dan novel grafis juga terletak pada panjangnya cerita. Panjangnya cerita termasuk dengan berbagai jenis elemen visual dan verbal didalamnya. Bobot dari elemen visual, dan luasnya nilai sastra dari elemen verbal menjadi salah satu contoh pembeda antara komik dengan novel grafis.

Kembali pada pengertian dari Harvey yaitu "... *A long form of comic book.*", banyak pihak yang berpendapat mengenai pemahaman Harvey, yaitu setiap komik yang bertutur cerita panjang jika lebih dari 32 halaman, 48, atau 64 halaman ke atas adalah novel grafis. Dalam pengertian itu, maka Indonesia sungguh kaya dengan novel grafis. Bahkan sebelum istilah itu populer pasca 1978 ataupun 1964, banyak komik cerita panjang di Indonesia. Sebagai contoh, komik wayang sejak era R.A. Kosasih menerbitkan Mahabharata mulai 1955. Pada akhirnya, komik wayang ini menjadi *genre* khas komik Indonesia. Karena pada dasarnya, komik wayang adalah adaptasi dari mitologi tradisi Hindu India dan Jawa. Kosasih memilih versi mitologi tersebut dengan memadukan mitologi Hindu dan nilai-nilai Islam.

Salah satu ciri dari komik wayang adalah kecenderungan pada cerita yang panjang. Misalnya, Wayang Purwa karya Ardisoma. Dapat dikatakan, komik ini adalah *masterpiece* komik wayang Indonesia. Panjangnya 22 nomor seri, masing-masing memiliki 42 halaman. Tradisi cerita panjang ini menjadi model tuturan komik Indonesia hingga 1980-an.

Salah satu *genre* yang juga berkembang dengan tradisi cerita panjang adalah *genre* komik silat. Ini pun cukup khas Indonesia. Pada mulanya, para pelopor *genre* ini terilhami film-film samurai klasik dari Jepang dan cerita-cerita *Wu Xia* (cerita kungfu klasik) baik karangan penulis dari Tiongkok, maupun penulis lokal seperti Asmaraman dan Kho Ping Hoo. Namun, mitologi seni beladiri yang digali untuk cerita mengakar pada silat, tradisi beladiri khas Nusantara yang kini

populer di dunia karena beberapa film Indonesia yang menggunakan tradisi beladiri ini.

Adapun Teguh Santosa. Salah satu komikus penting yang disebut dalam konteks sejarah novel grafis Indonesia. Dikarenakan beliau telah lebih dahulu mencantumkan istilah "novel bergambar" untuk komiknya, Mat Romeo (1971), dimana Will Eisner menggunakan istilah tersebut pada 1978. Mat Romeo adalah bagian dari Trilogi Sandhora, yang bergenre roman-sejarah namun sering dianggap oleh pembaca sebagai bagian dari komik silat. Logi pertama adalah Sandhora (1970, 596 halaman), logi kedua adalah Mat Romeo (1971, 448 halaman), dan logi ketiga, Mencari Mayat Mat Pelor (1975, 640 halaman).

Namun sebelum Teguh, komikus Medan yaitu Taguan Hardjo pun sempat lebih dahulu menggunakan istilah "novel bergambar". Taguan mencantumkan istilah tersebut pada komiknya, Morina, yang menurut kolektor dan jurnalis komik Indonesia, Henry Ismono terbit pertama kali pada 1962.

Novel grafis memperbolehkan adanya panel komik dan ilustrasi yang bebas dan luas dalam eksplorasinya, namun tetap diikuti dengan bahasa verbal yang lebih bebas dari komik. Kuncinya adalah memberikan pengalaman visual yang berurutan dan bercerita seperti komik, namun tetap memperhatikan tata tulis dan estetika dalam berbahasa. Menurut Seno Gumira Ajidarma, seorang penulis dan pengamat komik, menjelaskan pada wawancaranya dalam film dokumenter "Pahlawan Tinta" bahwa butuhnya keberadaan media komik di masyarakat, dikarenakan media populer ini mampu menjelaskan kebudayaan mereka pada zamannya dibuat. Namun, dari

beberapa deskripsi di atas, komikus Indonesia sempat lebih dahulu menggunakan istilah "novel bergambar" sebelum seorang Will Eisner mengemukakan pendapat seperti yang telah disebutkan di atas.

Tinjauan Montase Foto

Montase foto, merupakan salah satu golongan dari teknik kolase, yang mengalami pergeseran seiring dengan perkembangan teknologi. Kolase atau ada beberapa pihak yang menyebut sebagai teknik potong dan tempel (*cut and paste*), adalah sebuah karya yang dibuat dengan cara memotong objek objek, yang biasanya berupa gambar, dan kemudian menempelkan objek objek tersebut dengan lem atau perekat dalam suatu bidang, sehingga ia menjadi satu kesatuan karya. Kolase sebagai proses seni telah diberi berbagai deskripsi dan makna oleh berbagai seniman dan penulis sesuai dengan teknik dan bahan yang digunakan. Pearson Education Ltd. (2007: 298) dalam *Longman Dictionary of Contemporary English* mengemukakan bahwa "Kolase adalah gambar yang dibuat dengan menempelkan gambar lain, kain foto dan lainnya ke permukaan". Sedangkan menurut Atkins Robert (1993: 76), "Kata kolase berasal dari bahasa Perancis *coller* yang berarti menempel. Dalam bahasa Inggris, ini berarti kata kerja dan kata benda: *to collage* adalah merekatkan kertas atau objek kepada permukaan dua dimensi, itulah pengertian dari kolase. Kolase adalah teknik, bukan gaya". Pengertian kolase tersebut menitikberatkan bahwa kolase adalah sebuah teknik yang dalam praktiknya seniman dituntut untuk dapat berkarya dengan cara merekatkan objek dua dimensi di atas sebuah permukaan datar.

Menurut para ahli, kolase diperkirakan bermula di Venice, Italia, kira-kira pada abad ke-17 ketika kota Venice menjadi yang terdepan dalam hal percetakan di Eropa. Sejak saat itu, seni kolase berkembang pesat di Perancis, Inggris, Jerman dan kota-kota lain di Eropa. Kolase sendiri adalah produk orisinal dari teknik kubisme, yang mengusung konsep dekonstruksi dan rekonstruksi. Siapa yang menggunakan kolase pertama kali pun juga masih diperdebatkan, antara Georges Braque atau Pablo Picasso yang sama-sama meninggalkan karya besar dengan unsur teknik kolase di dalamnya.

Kolase sendiri berkembang pada era Dadaisme di Zurich hingga Paris (Hans Richter, 1964). Beberapa aktivis Eropa mulai dari Max Ernst, Hannah Höch, Johannes Baader, dan Raoul Hausmann, hingga Amerika yang digiatkan oleh Marcel Duchamp, serta Man Ray yang kerap menggunakan *photomontage* sebagai medium berkarya, menggunakan Dada sebagai simbol atas penolakan terhadap arus abstraksi, dan sebagai ungkapan pada keyakinan mereka untuk tetap melakukan perlawanan terhadap keadaan yang mapan sesuai prinsip Dadaisme.

John Clowder pada 2011 menulis sebuah *Collagist Manifesto* yang merujuk pada seniman yang memosisikan dirinya sebagai pemulung, karena mereka menghargai karya-karya yang telah dihasilkan oleh orang lain, sebagai berikut:

*If art is dead remix is its rebirth!
Collage is not insemination, but
reanimation. Its tools of production
having more in common with those of
Jack the Ripper than the fey artist. In
the circle of life of the creative world
collage artists are the endearing*

scavengers. We scour the public domain like circling vultures, and exhume from its tombs matter to piecemeal our frankensteins. Our resource constituency comprises obsolete adverts, morbid medical texts, bone atlases, and zoographic curios. Consequently, bone and exposed flesh are kindred to collage artists as they are our familiar inheritance, and it is mostly from these elements that I composed my creations.

Dalam kaitannya dengan ilustrasi, kolase sangat mungkin digunakan sebagai media dalam pembuatan ilustrasi. Sebagai referensi, pada tahun 1929 Max Ernst seorang tokoh Dadaisme, menerapkan kolase dalam buku novel dan menjadikannya novel pertama yang menggunakan kolase sebagai teknik ilustrasinya. Novel pertama yang ia buat yaitu *La Femme 100 Tetes* atau *The Woman with 100 Heads*. Dalam pembuatannya, Ernst mendapatkan materi dari beberapa buku bacaan dari abad 19. Pada beberapa tahun berikutnya, tepatnya pada tahun 1930 Ernst membuat novel kolasenya kembali yang berjudul *Reve d'une Petite Fille Qui Voulut Entrer au Carmel* atau *A Little Girl Dreams of Taking the Veil*. Dan yang terakhir pada tahun 1934, Ernst membuat novelnya kembali, sekaligus menjadikannya novel paling fenomenal yaitu yang berjudul *Une Semaine de Bonte* atau *A Week of Kindness*. Pada 1969, seorang Eric Carle juga pernah membuat buku cerita anak-anak menggunakan kolase sebagai teknik ilustrasinya. Buku tersebut berjudul *The Very Hungry Caterpillar* yang sempat mendapat berbagai penghargaan, salah satunya *American Institute of Graphic Arts Award* pada 1970.

Kata kolase juga diperluas dan dimetaforakan, kolase lebih bergantung pada teknik dibanding strukturnya, termasuk unsur-unsur maupun konteks yang dianggap salah, adalah sesuatu yang mengejutkan. Jadi apa yang menyentuh kita, mengganggu kita, adalah benturan semantik dari unsur-unsur tersebut, adalah menjadi sesuatu hal yang baru dan mengejutkan. Kolase surealisme bukan hanya tentang ilustrasi. Selalu ada benturan unsur heterogen pada tingkat semantik yang menolak penyelesaian dan menjaga agar kolase tetap terbuka terhadap segala interpretasi yang terlintas pada *audience*. Kolase surealis tidak pernah menawarkan satu kebenaran ilustrasi. Oleh karena itu, kolase surealis bisa dari bermacam totalitas, tapi totalitas ini tidak pernah menjadi totaliter. (Camilla Skovbjerg Paldam, pada tajuk *The Materiality of Contemporary Avant-Garde?* dalam buku *The Aesthetic of Matter*, 2013: 170)

Ada berbagai jenis medium dan teknik yang digunakan pada kolase. Dimulai pada tahun 1920-an ketika Kurt Schwitters seorang pelukis Jerman, mulai menggunakan kayu sebagai mediumnya berkolase, setelah dia merasa tidak berhasil dengan usahanya untuk menyalin nuansa kubistik itu dengan karya tulisnya. Lalu pada 1950-an ada Robert Rauschenberg mencoba menyederhanakan kolase dan menggabungkannya dengan karakter budaya populer. Sehingga mempengaruhi seorang Richard Hamilton seniman asal Inggris membuat karya berbasis kolase yang sampai saat ini menjadi karya kolase yang ikonik yang berjudul *Just What Is It That Makes Today's Homes So Different, So Appealing?* (1956), yang akhirnya menjadi awal mula terjadinya seni populer atau *Pop Art* dan

dengan tegas dianggap sebagai karya yang menyatakan lahirnya *Pop Art*.

Andreja Velimirović dalam *"Traditions of Collage Art · From Villegle to Madame Moustache"* mengemukakan selain jenis seni kolase semacam itu yang berdasarkan pada kertas dan kayu, media ini menjadi semakin berkembang. Karena sifatnya yang adaptif, para seniman sering memilih kolase sebagai medium mereka untuk eksperimen, dengan tidak meninggalkan asas dan prinsip kolase yang asli. Kolase digolongkan menjadi beberapa medium dan teknik.

1. *Decoupage*

Decoupage adalah salah satu teknik membuat kolase yang paling populer dan biasanya didefinisikan sebagai kerajinan daripada sekedar bentuk seni. Ini merupakan proses menempatkan gambar ke objek untuk mencapai hasilnya, menggunakan potongan kertas, *linoleum*, plastik atau bahan datar lainnya. *Decoupage* dapat menggunakan salinan gambar yang sama, dipotong dan dilapisi untuk menambahkan kedalaman atau *layer* yang jelas, sementara gambar yang dihasilkan sering dilapisi dengan pernis. Prototipe primitif dari metode ini dapat ditemukan di negara-negara Eropa abad ke-17 dan ke-18, seperti Perancis dan Venesia, namun beberapa budaya Asia sudah memiliki praktik serupa selama beberapa dekade sebelum sampai di Eropa maupun Amerika. Akar dari *decoupage* sebagai bentuk seni *avant-garde*, seperti halnya banyak metode lainnya yang dapat ditelusuri sampai awal abad ke-20.

2. *Photomontage*

Karya seni kolase yang dibuat semata-mata dari foto, atau fragmen foto. *Photomontage* adalah proses pembuatan foto dengan cara memotong dan

menggabungkan sejumlah gambar hasil dari kamera. Ini adalah jenis kolase yang paling populer dan para praktisi yang menggunakan teknik ini dapat ditemukan di seluruh dunia sejak kamera menjadi cukup maju dan terjangkau bagi massa yang lebih luas. Sejalan dengan perkembangan zaman, teknik ini dilakukan melalui komputer dan *software* editing gambar yang memungkinkan alur kerja lebih cepat dan hasil yang lebih tepat.

3. *Digital Collage / eCollage*

Kolase digital atau *electronic-collage* adalah pembuatan seni kolase yang menggunakan perangkat lunak pada komputer. Selain mudah dibuat dan cepat dipelajari, kolase digital semakin menggeser penggunaan bahan tradisional termasuk gunting dan lem. Penerapan kolase dengan dunia digital menawarkan kesempatan bagi siapapun yang bercita-cita untuk menciptakan sesuatu dengan imajinasinya.

4. *Three-Dimensional Collage (Assemblage)*

Three-Dimensional Collage atau kolase tiga dimensi adalah bentuk seni kolase menggunakan materi 3D untuk membentuk objek baru. Bahan yang tersedia untuk digunakan hampir tidak terbatas. Metode ini juga lebih dekat dengan konsep patung daripada lukisan, jadi hubungan dengan kolase kayu *avant-garde* dari Konstruktivisme dan Dadaisme sangat umum terjadi.

Tidak ada perbedaan yang berarti antara kolase tradisional dengan kolase digital. Namun seiring dengan perkembangan zaman, kolase digital dan montase foto kerap diperdebatkan dalam penggunaan teknik dan metodenya. Walaupun kolase digital memiliki keunggulan karena lebih

mudah, lebih cepat, dan lebih halus dalam proses pembuatannya. Karena pada dasarnya, prinsip dari kolase adalah pada proses *juxtapositioning*-nya, yaitu meletakkan dua atau lebih objek yang dianggap kontras dalam satu media dan memang ditekankan pada keberbedaannya. Perkara proses tersebut dilakukan menggunakan kolase manual maupun *digital* yang paling penting adalah hasil dari proses berkaryanya. Seperti halnya yang dilakukan Max Ernst pada setiap novelnya, dimana dia menggunakan materi dari buku buku yang ada, namun kembali lagi bahwa karya final dari novel tersebut adalah hasil cetakannya.

Disamping itu, karya kolase kerap dihasilkan dari dominasi gambar maupun objek *vintage* sebagai *image source*. Dikutip dari *artistnetwork.com*, alasan utama dari penggunaan ini adalah *vintage image* menambah sentuhan unik pada seni kolase yang merupakan seni media campuran, menceritakan sebuah kisah dan memberikan tekstur yang lebih kompleks dan berbeda, dimensi serta warna yang dihasilkan dari *vintage image* ini semakin menguatkan cerita dibalik gambar tersebut. Selain itu, penggunaan *vintage image* dirasa lebih memiliki kemudahan dalam urusan hak cipta, dikarenakan gambar gambar tersebut sudah dimiliki oleh khalayak luas, dan kemungkinan besar kreator gambar tersebut juga telah tiada.

Tinjauan Pop Art

Seiring dengan perkembangan zaman, penerapan montase foto semakin memblau dalam ranah seni rupa kontemporer yang akhirnya masuk ke dalam seni rupa populer atau yang kerap disebut *Pop Art* yang cenderung lebih relevan pada masa

sekarang. Menurut Mikke Susanto, *Pop Art* adalah sebuah perkembangan seni yang dipengaruhi oleh gejala-gejala budaya populer yang terjadi di masyarakat. Seni populer ini diawali di London pada tahun 1950-an oleh *Independent Group (IG)* yang terdiri dari seniman, kritikus, dan beberapa tokoh intelektual. Seperti disebutkan di awal, Richard Hamilton dengan karyanya *Just What Is It That Makes Today's Homes So Different, So Appealing?* (1956) menjadi titik awal lahirnya *Pop Art* yang kemudian menyebar dan berkembang di Amerika khususnya di New York pada tahun 1960-an yang dipelopori oleh Jasper John dengan karyanya *Three Flag* (1958), Andy Warhol dengan karya *Gold Marilyn Monroe* (1962) dan Roy Lichtenstein dengan karyanya *Drowning Girl* (1963).

Pop Art adalah keturunan langsung dari Dadaisme dalam cara mengolok-olok dunia seni yang mapan sebagai langkah dari prinsip Dadaisme yaitu *Art and Anti-Art*, dengan mengambil ikon-ikon budaya populer dalam keseharian termasuk dari jalanan, *supermarket*, media massa, dan menyajikannya sebagai seni itu sendiri. *Pop Art* juga bertujuan untuk mengaburkan batasan antara *high art* dan *low culture*. Budaya budaya yang cenderung komersial ini dianggap sebagai materi mentah, sebuah sumber ide yang tak pernah habis atas hal-hal yang bersifat subjek piktoral. Sehingga tidak dipungkiri apabila *Pop Art* kerap disebut sebagai *Iconographical Art* karena sifat karyanya yang bersumber dari media-media yang telah mengalami transformasi, dan adanya propaganda terhadap permainan dari perasaan suka maupun tidak suka dalam masyarakat.

Gerakan ini juga mengusung beberapa *statement* yang akhirnya menjadi sebuah propaganda dalam masyarakat, yaitu populer, sementara, dapat dibuang, berbiaya rendah, diproduksi massal, muda, jenaka, seksi, menarik perhatian, glamor, dan bisnis besar yang menekankan nilai-nilai sehari-hari dan umum. Dari beberapa konsep yang diusung tersebut, *Pop Art* banyak melahirkan beberapa aliran baru dalam seni rupa. Antara lain, *Conceptual Art*, *Neo-Realism*, maupun *Happening Art*.

Akan tetapi, seni populer ini sempat tidak disukai selama tahun 1970-an ketika dunia seni beralih fokus ke objek seni instalasi, pertunjukan, dan bentuk-bentuk seni yang kurang nyata lainnya. Namun, dengan kebangkitan seni lukis pada akhir tahun 1970-an dan awal 1980-an, objek seni populer kembali disukai, dan budaya populer ini memberikan materi yang mudah dipahami dan dimengerti oleh masyarakat. Sebagai contoh salah satu tokoh utama gerakan Neo Pop-gerakan seni populer baru, adalah Jeff Koons, yang menggunakan ikon budaya pop seperti Michael Jackson dan benda-benda yang diproduksi secara massal seperti *vacuum cleaner* yang diproduksi dari resin semakin mendorong batas-batas *high art* yang dihasilkan dari ikon-ikon *low culture*. Adapun di Jepang, karya Takashi Murakami telah didaulat sebagai contoh yang lebih baru dari Neo Pop, karena ia menggunakan citra *anime* populer dalam gaya *Superflat* yang dianggap sebagai aliran baru dalam seni rupa populer. Seniman semacam ini terus memecah penghalang antara bentuk seni tinggi dan rendah, serta mengevaluasi kembali peran seni sebagai komoditas dalam dan dari dirinya sendiri.

PEMBAHASAN

Ide dan Konsep Penciptaan

Karya ini tercetus dari ide tentang asmara yang berfokus pada konsep perkembangan emosional pada masa dewasa awal. Dimana masa dewasa awal merupakan satu tahap yang dianggap kritikal selepas masa remaja. Dianggap kritikal karena disebabkan pada masa ini manusia berada pada tahap awal pembentukan karir dan keluarga. Pada tahap ini, seseorang perlu membuat pilihan yang tepat demi menjamin masa depannya terhadap pekerjaan dan keluarga. Berbagai masalah mulai timbul terutama dalam perkembangan karir dan juga hubungan dalam keluarga. Dan masalah yang timbul tersebut merupakan salah satu bagian dari perkembangan sosio-emosional.

Sosio-emosional adalah perubahan yang terjadi pada diri setiap individu dalam warna afektif yang menyertai setiap keadaan atau perilaku individu. Menurut Erickson (dalam Monks, Knoers & Haditono, 2001) mengatakan bahwa seseorang yang digolongkan dalam usia dewasa awal berada dalam tahap hubungan hangat, dekat dan komunikatif dengan atau tidak melibatkan kontak seksual. Bila gagal dalam bentuk keintiman maka ia akan mengalami apa yang disebut isolasi (merasa tersisihkan dari orang lain, kesepian, menyalahkan diri karena berbeda dengan orang lain).

Narasi yang dibuat didasarkan pada psikologi kehidupan manusia pada tahap remaja awal yang cenderung fokus terhadap kestabilan emosi (*emotional stability*), mampu mengendalikan perasaan, memiliki kesadaran realitasnya (*sense of reality*) yang cukup tinggi, bersikap toleran

terhadap pendapat orang lain yang berbeda, dan bersikap optimis dalam menghadapi kehidupan.

Berdasarkan hal tersebut, penulis menyimpulkan bahwa pada usia ini mereka mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi identitas mereka dalam menentukan masa depan karir maupun keluarga, hal tersebut dapat dibuktikan dengan ketidakstabilan mereka menjalani keseharian diantaranya pada kasus romantika yang dialami oleh seusianya. Hal-hal seperti itu yang kemudian menjadi ide bagi penulis untuk mengangkatnya menjadi sebuah wacana karya seni.

Proses Visualisasi

Dalam proses berkarya, terdapat beberapa tahapan yang harus dilalui diantaranya :

1. Pemilihan Gambar

Dalam tahap ini penulis memilih gambar dari beberapa majalah bekas yang mewakili makna-makna tertentu yang penulis ingin tuangkan dalam ilustrasi untuk novel grafis ini. Gambar-gambar tersebut juga akan merepresentasikan imajinasi penulis tentang keadaan perkembangan sosio emosional pada masa dewasa awal.

2. Pemotongan Gambar

Setelah pemilihan gambar telah dirasa cukup, maka proses selanjutnya adalah pemotongan gambar. Tahap pemotongan gambar merupakan tahap yang menurut penulis paling penting.

Proses memotong gambar ini penulis bagi menjadi dua yaitu teknik memotong kasar dan detail. Dalam memotong kasar penulis akan memotong gambar dari majalah secara kasar dan tidak rapi, asalkan gambar tersebut telah terlepas dari majalah. Karena bila mengejar guntingan yang

detail dan rapi ketika gambar masih tertempel pada majalah, hal tersebut akan sulit dan cenderung membuang waktu.

Menggunting secara detail adalah proses kelanjutan dari hasil potongan kasar, pada tahap ini gambar yang sebelumnya telah dipotong secara kasar akan dirapikan dengan menggunakan *cutter pen* di atas *cuttingmatt* sehingga akurasi potongan akan lebih baik.

3. Penyusunan Gambar

Tahap selanjutnya yaitu penyusunan gambar. Pada tahap ini penulis menyusun ulang gambar-gambar yang sebelumnya telah dipotong. Objek yang telah dipotong tadi disusun sesuai dengan narasi yang diinterpretasikan penulis dan kemudian direpresentasikan dalam bentuk kolase ilustratif.

Sebelum melakukan perekatan gambar pada bidang datar atau kertas, penulis menyusun terlebih dahulu objek-objek tersebut menjadi satu kesatuan ilustrasi, untuk mencapai ilustrasi yang diinginkan dan meminimalisir kesalahan tata letak dalam proses perekatan nantinya.

4. Proses *Scanning*

Proses *scanning* merupakan proses memindah hasil kerja manual yang kemudian dimasukkan ke dalam proses digitalisasi. Penulis menggunakan *portable scanner* seperti yang telah dijelaskan di atas guna memudahkan fleksibilitas penulis dalam melakukan proses *scanning* hasil kerja dimana saja dan kapan saja.

5. Proses *Editing*

Penulis menggunakan *software* yang bernama *Adobe Photoshop* dalam melakukan proses *editing*. Dalam *software* tersebut penulis melakukan proses pengolahan objek, termasuk proses *cropping* ulang, pengaturan warna, penempatan komposisi dan

proporsi untuk narasi dan objek, hingga desain tata letak.

6. Penyusunan Halaman

Proses selanjutnya yaitu penyusunan halaman novel. Dalam hal ini, penulis kembali menggunakan *software* yang bernama *Adobe InDesign*. Penggunaan *software* ini dilakukan guna memudahkan penulis untuk mencapai susunan halaman yang diinginkan dan dapat meminimalisir terjadinya halaman yang terbolak balik.

Sinopsis Cerita

UN-RE-QUIT-ED

/,ənrə'kwɪdɪd/

Adjective : *unrequited* (of a feeling, especially love) not returned or rewarded.

Unrequited adalah novel bergenre fiksi yang berisi sebuah curahan hati dan perasaan dari Adelya Dihadjo sebagai penulis, yang diilustrasikan oleh Iwe Ramadhan. Menceritakan perasaan-perasaan yang tak terbalas yang sempat atau mungkin sedang dialami oleh para remaja yang menginjak usia dewasa awal. Dimana mereka bertarung dengan pendidikan, pekerjaan, hingga percintaannya demi masa depan, keluarga, maupun orang-orang terdekatnya. Namun apa yang terjadi apabila semua yang diusahakan ternyata sia-sia?

Novel ini mengajak para pembaca untuk mengarang *alter ego* dari hubungan percintaan mereka. Pembaca juga disajikan dengan ilustrasi yang cenderung naif dan misterius, semakin menghadirkan sebuah nuansa ketidakberpihakan dan ketidakadilan cinta kepada mereka. Atau mungkin selama ini, ketika pembaca kerap melakukan tindakan yang suportif satu sama lain,

novel ini seolah memutar balikkan kenyataan kenyataan tersebut. Pembaca belum diajak untuk menemukan tindakan yang solutif untuk mengakhirinya, namun seolah diajak mengungkap tentang ketidakberpihakan cinta tersebut.

KESIMPULAN

Dari pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Konsep penciptaan gambar ilustrasi novel grafis dalam Tugas Akhir Karya Seni ini yaitu untuk merepresentasikan keadaan perkembangan sosio emosional pada masa dewasa awal. Dimana seperti kita tahu, masa dewasa awal adalah masa untuk bekerja dan bercinta, terkadang menyisakan sedikit waktu untuk hal lainnya. Tidak terlepas dari itu, penggunaan metode dan teknik kolase menjadi materi eksekusi utama dalam Tugas Akhir Karya Seni ini. Bagi penulis, kolase dapat menjadi representasi utama dalam hal penggunaannya sebagai materi eksekusi karya. Dikarenakan penggunaan objek-objek yang relevan dengan kebutuhan, dan cenderung mendekati untuk bahan interpretasi, selain itu memang kolase dihasilkan dari objek objek *vintage* yang semakin memunculkan nuansa dari keseluruhan ide, tema, dan konsep dari novel grafis ini. Hal hal tersebut yang akhirnya

divisualisasikan ke dalam karya karya ilustrasi yang disusun ke dalam novel grafis yang berkolaborasi dengan Adelya Dihadjo sebagai penulis.

2. Pada proses visualisasi, penulis berusaha merangkum dan menginterpretasi apa yang Adelya tulis dalam narasinya. Pada akhirnya, eksekusi karya dilakukan dengan teknik kolase yang selanjutnya melalui proses desain dan tata letak untuk mencapai format buku yang diinginkan.
3. Bentuk novel grafis ini memuat sebanyak 102 narasi yang dikombinasikan dengan 90 ilustrasi yang merepresentasikan hampir keseluruhan narasinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Susanto, Mikke. 2011. *Diksirupa: Kumpulan istilah dan gerakan senirupa* (Edisi revisi). Yogyakarta: Dicti Art Lab & Djagad Art House.
- Dharsono S, K. 2004. *Senirupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Krohn, Silke. 2013. *The Age of Collage: Contemporary Collage Art in Modern Art*. Berlin: Gestalten.
- Posman, S. and Reverseau, A. and Ayers, D. and Bru, S. and Hjartarson, B. 2013. *The Aesthetics of Matter Modernism*. Germany: De Gruyter.
- Open Walls. 2016. Traditions of Collage Art · From Villegle to Madame Moustache. <https://openwallsgallery.com/collage-art/>. Diunduh pada tanggal 13 Juli 2017.