



# **Communication Analysis in the Illustration of "Temptation and Test" Interpretation of Art Performance Rhythm by Marina Abramovic**

## **Analisis Komunikasi Dalam Ilustrasi "Temptation And Test" Interpretasi Art Performance Rhythm Karya Marina Abramovic**

*Thomas Hanandry Dewanto\**

*Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknik dan Desain Universitas Hayam Wuruk Perbanas  
Jl. Nginden Semolo No.34-36, Nginden Jangkungan, Kec. Sukolilo, Kota SBY, Jawa Timur, Indonesia*

### **Abstract**

Illustration is communication through pictures. The purpose of the illustration is for story images, as a visual identity. This is useful for representing text, sentences, story scripts, so that the audience can easily digest the text through visuals. Visual form illustration is usually an imagination captured by the artist. The purpose of this study is to find out how the effectiveness of illustration as a medium has an influence on communication. Understand the pattern of interpretation through illustrations of visual understanding. So that in its application it can provide an understanding of cultural values in performances. With illustrations, it is hoped that they will be able to map their functions and roles to provide in-depth knowledge as the use of patterns and characters as imagery. This research method discusses the illustrations that are produced and developed and integrated through the aesthetics of forms, symbols, meanings and functions of art. Using a qualitative approach is used to visualize and describe the reality contained in an image. The result of the research is finding the value of illustration depiction as a strong effort and effort in capturing and responding to illustration as a communication medium in providing views on human behavior adapted from the performances of Marina Abramovic and Ginko Leaves, through illustration images.

**Keywords:** *Illustration; Art Performance; Ginkgo Leaf; Gold Crown.*

### **Abstrak**

Ilustrasi adalah komunikasi melalui gambar. Tujuan ilustrasi adalah untuk gambar cerita, sebagai identitas visual. Ini berguna untuk merepresentasikan teks, kalimat, naskah cerita, sehingga penonton dapat dengan mudah mencerna teks melalui visual. Ilustrasi bentuk visual biasanya merupakan imajinasi yang ditangkap oleh seniman. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui bagaimana efektifitas tentang ilustrasi sebagai media yang memiliki pengaruh pada komunikasi. Memahami pola intepretasi melalui ilustrasi pemahaman terhadap visual. Sehingga pada penerapannya mampu memberikan pemahaman terkait nilai-nilai kebudayaan dalam pertunjukkan. Adanya ilustrasi, diharapkan mampu memetakan secara fungsi serta peranannya untuk memberikan pengetahuan secara mendalam sebagai pemanfaat-

### **OPEN ACCESS**

ISSN 2541-2841 (online)

ISSN 2302-6790 (print)

*Edited by:*

*Djarot Meidi Budi Utomo*

*\*Correspondence:*

*Thomas Hanandry*

*Dewanto*

[thomas.dewanto@perbanas.ac.id](mailto:thomas.dewanto@perbanas.ac.id)

[nasr.ac.id](http://nasr.ac.id)

*Citation:*

*Dewanto, T. H. (2023). Analisis*

*Komunikasi Dalam Ilustrasi*

*"Temptation And Test"*

*Interpretasi Art Performance*

*Rhythm Karya Marina Abramovic.*

*Kanal. 11(2)*

*Doi:10.21070/kanal.v11i2.1724*

tan pola dan karakter sebagai pencitraan. Metode penelitian ini membahas tentang ilustrasi yang dihasilkan dan dikembangkan serta dipadukan melalui estetika bentuk, simbol, makna dan fungsi seni. Penggunaan Pendekatan menggunakan kualitatif digunakan untuk memvisualisasikan dan menggambarkan realitas yang terkandung dalam sebuah gambar. Hasil penelitian adalah ditemukannya nilai dari penggambaran ilustrasi sebagai usaha yang kuat serta upaya dalam menangkap dan merespon ilustrasi sebagai media komunikasi dalam memberikan pandangan terhadap perilaku manusia yang diadaptasi dari pertunjukkan Marina Abramovic serta Daun Ginko, melalui gambar ilustrasi.

*Kata Kunci: Ilustrasi; Pertunjukan Seni; Daun Ginkgo; Mahkota Emas.*

## PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk yang bersifat sosial, maka dari itu, kebutuhan serta perlunya komunikasi merupakan hal yang fundamental. Terdapat berbagai macam cara serta media dalam berkomunikasi, diantaranya adalah merupakan komunikasi yang dilakukan secara visual. “Komunikasi menggunakan bahasa visual, dimana unsur bahasa visual yang menjadi kekuatan utama dalam penyampaian pesan adalah segala sesuatu yang dapat dilihat dan dipakai untuk penyampaian arti, makna, atau pesan (Kusrianto, 2007). Komunikasi berbentuk visual merupakan bentuk pertama ekspresi manusia akan kebutuhan akan interaksi dan komunikasi. Seorang pelopor seni. Ilustrasi adalah salah satu bidang yang sudah ada sejak lampau. Adanya perkembangan pada ilustrasi tidak terlepas dari adanya perkembangan sejarah dalam kehidupan umat manusia. Dunia sosial budaya, ilmu pengetahuan dan teknologi adalah sarang dari dunia ilustrasi. Item pengelupasan kehadiran ilustrasi yang mampu memberikan dan menggambarkan fungsi dan perannya menyampaikan pengetahuan yang lebih dalam.

Peran ilustrasi sebagai narasi menawarkan jeda dan pemahaman baru tentang alur cerita, hal yang harus dilakukan catatan saat membuat ilustrasi dalam cerita teks dan gambar. Ilustrasi adalah seni gambar yang dipergunakan untuk memberikan penjelasan atau maksud tujuannya secara visual (Kusrianto, 2007). Ilustrasi berfungsi sebagai bentuk visualisasi untuk mendukung suatu gagasan, ide, cerita, benda, dan situasi. Ilustrasi juga dapat membantu menyampaikan pesan secara tepat, cepat, dan tegas serta merupakan terjemahan dari kata-kata, baik kalimat, naskah maupun judul (Pujiriyanto, 2005). Ilustrator harus dapat dengan jelas mengenali gambar yang dibuat lebih dari sebagian naskah terlihat membingungkan dan menciptakan sebuah cerita menarik, dialog antara teks dan gambar adalah kunci untuk menghasilkan atau menahan jeda dan aksi cerita.

Hal yang sangat berpengaruh besar adalah bagaimana pada proses pertunjukkan yang dilakukan oleh Marina Abramovic mendeskripsikan tentang pengaruh besar kekuasaan dan faktor yang melatarbelakangi hal tersebut, sehingga perlunya pemaknaan dalam bentuk yang lain yaitu melalui ilustrasi. Hal ini merupakan temuan baru karena, pertunjukkan tidak hanya mampu dilaksanakan dalam penyelenggaraan yang besar dalam formasi kelompok denga-

n para pemain-pemain yang berada di latar panggung, namun penyampaian sebuah pertunjukkan juga bisa dan mampu dihadirkan melalui gambar ilustrasi yang secara pemaknaan dan fungsi serta bentuknya dihasilkan melalui sebuah gambar.

Dari sinilah diharapkan pesan mampu disampaikan kepada penikmatnya. Sehingga peran ilustrasi yang ditunjukkan melalui ilustrasi mampu memberikan pemahaman baru tentang bagaimana ilustrasi mampu menjadi dasar dalam peningkatan komunikasi secara semiotika kepada para penikmatnya atau bahkan kepada para pengkajinya. Soedarso (1990) menyatakan bahwa ilustrasi adalah sebuah gambar yang melukiskan tujuan tertentu seperti contohnya pada cerpen. Menurut para ahli lainnya juga berpendapat bahwa ilustrasi adalah sebuah gambar yang berkaitan dengan seni rupa.

Representasi tentang figur Marina Abramovic dengan membawa seni pertunjukkan dalam bentuk perwujudan aktifitas pameran ini menandakan menariknya aktifitas pertunjukkan yang disampaikan dalam sejarah, dimana dalam penyajiannya membawa cerita tentang kekuasaan yang tinggi. Gambar gambaran pun didefinisikan sebagai penjelas teks atau goresan pena. tetapi di perkembangannya ilustrasi tidak lagi terbatas pada gambar yang mengiringi teks, melainkan sudah berkembang ke arah yg lebih luas, gambar tanpa teks pun dapat sebagai sebuah karya yg mengkategorikan sebagai gambaran Memaknai hal itu, gambaran lalu berada pada titik yg pula semakin krusial. Ilustrator bukan hanya bertugas memproduksi gambar yang mengiringi goresan pena, tetapi mampu jua memvisualisasikan opininya sendiri terhadap sesuatu hal pada bentuk gambar.

Sesuai penjabaran yang digambarkan oleh Marina Abramovic, terkait dengan metode adalah syarat untuk memahami seni immaterial yang berdurasi panjang. Tapi itu juga merupakan pengkondisian untuk setiap pekerjaan Anda. Semua orang menggunakannya untuk dirinya sendiri. Jadi saya menemukan metode bagaimana mendengarkan musik Bach, atau bagaimana melihat lukisan klasik. Tidak ada habisnya. Kita dapat menemukan kunci bagaimana kita dapat kembali ke kesederhanaan. Saat saya melakukan workshop dengan Lady Gaga, dia langsung memasukkan slow motion walk ke dalam penampilannya. Orang mengambil elemen dari

metode yang mereka butuhkan untuk profesi mereka sendiri. Entah itu petani atau politikus, mereka mungkin menyadari hal-hal yang tidak mereka sadari karena akhirnya mereka punya waktu sendiri. Anda tidak perlu terlalu tertarik pada seni untuk melakukan semua orang bisa melakukannya.

## METODE PENELITIAN

Kajian ini membahas tentang ilustrasi yang dikembangkan dalam konteks karya visual kemudian dipadukan melalui estetika bentuk, simbol, makna dan fungsi seni. Seni yang dimaksud terbatas pada seni lukis, yaitu desain sebagai jenis seni yang dipersepsikan melalui penglihatan atau ilustrasi yang merupakan bagian dari seni (Gie, 1976). Untuk mengkaji ini, penulis menggunakan metode analisis deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Dalam metode ini, data dikumpulkan dan diproses dalam bentuk kata-kata daripada angka dan disusun menjadi tiga bagian teks yang diperluas dan dianalisis.

Lini kegiatan yaitu reduksi data, penyajian data dan kesimpulan/validasi (Miles, 1992). Pendekatan kualitatif ini digunakan untuk memvisualisasikan dan menggambarkan realitas yang terkandung dalam sebuah gambar. Data kualitatif kemungkinan akan memberikan wawasan yang tidak terduga dari pola kerangka bentuk kerja secara asli. Analisis ilustrator berdasarkan pada cerita yang pertunjukkan oleh Marina Abramovic yang kemudian digunakan sebagai analisis dalam menciptakan karya ilustrasi.

Sebagai gambaran penggunaan teknik berbentuk arsiran, teknik arsiran menggunakan dominan warna dengan pola hitam dan putih, pola hitam dan abu serta putih, dengan menggunakan pensil ataupun pulpen sebagai medianya. Analisis metode penggambaran pada sudut pola pandang dalam membuat sudut pola pandang terkesan lebih terlihat menarik. Pengumpulan yang dilakukan untuk menghasilkan data dilakukan dengan observasi serta studi melalui kepustakaan, bila perlu melalui wawancara yang dilakukan dengan ahli yang memiliki kompetensi di bidang tersebut.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Performaning arts merupakan istilah bentuk seni kekinian (seni non tradisi) yang disajikan secara langsung (live) dan melibatkan publik/penonton untuk ikut berpartisipasi didalamnya. Artinya publik sebagai penonton, tidak hanya datang menonton atau menyaksikan saja, tetapi audience ikut berperan aktif untuk berinteraksi didalamnya. Performaning arts hadir dalam bentuk tindakan (action), berbeda dengan seni pertunjukan lainnya yang terdahulu yang menggunakan peran (acting) dalam penampilannya (Rubidge, 2009). Performance art muncul ketika media-media seni konvensional seperti lukis, seni patung, teater, musik, maupun tari sudah tidak bisa lagi menampung ide-ide para seniman. Performance art mulai diterima sebagai media seni pada tahun 1970. Pada waktu itu, seni konseptual, yang terdiri dari ide seni atas produk dan seni yang tidak bisa dibeli

atau dijual, performance seringkali digunakan sebagai alat demonstrasi atau pelaksanaan dari ide tersebut.

Pada tahun 1974, seorang art performer melakukan performing yang fenomenal yang diberi judul: "Rhythm 0", di mana selama 6 jam audience disuguhkan oleh 72 alat yang dapat digunakan oleh siapapun terhadap tubuh performer, Marina Abramovic. Ini menguji seberapa rentan dan agresifnya subjek manusia ketika tindakan tidak memiliki konsekuensi sosial. Ilustrasi "Temptation and Test", memiliki keunikan serta mampu memberikan imajinasi pembaca. Ilustrasinya sangat kental dengan nuansa semiotika, karena ilustrasi ini dalam pembuatannya membutuhkan naskah untuk cerita yang sangat kuat. Meski ilustrasinya terpisah dari konteks teks yang dituturkannya, ilustrasi tetap bisa menjelaskan secara utuh suasana dan gambaran cerita secara visual. Karena ceritanya dikembangkan dari performing arts, ciri-ciri bentuk ilustrasi umumnya mempengaruhi ciri-ciri benda-benda di daerah tersebut.

Pertunjukan terkenal Marina Abramović berjudul: "Rhythm 0", menarik perhatian karena interaksinya yang keras dan bahkan mengancam nyawa antara penonton dan artis yang bertahan secara pasif. Sementara pertunjukan dimulai dengan relatif tidak berbahaya, karya itu segera berubah menjadi sesuatu yang lebih menyeramkan. Karya terkenal itu adalah bagian dari seri Rhythm Abramović, yang terdiri dari sekelompok pertunjukan yang dilakukan artis tersebut selama tahun 1970-an. Abramović mengambil risiko yang cukup besar selama serial tersebut dan sering merugikan dirinya sendiri untuk mengeksplorasi tema-tema seperti kendali, kehilangannya, dan batasan tubuh manusia. Rhythm 0 adalah karya terakhir dari seri ini dan bisa dibilang yang paling berbahaya.

Daftar ekstensif ini menunjukkan bahwa penonton memiliki kesempatan untuk menggunakan banyak barang dengan cara yang netral, menyenangkan, atau setidaknya tidak berbahaya bagi artis. Dengan meminta penonton untuk terlibat aktif dalam karya, karya pertunjukan mempertanyakan tanggung jawab penonton. Kisah tentang apa yang sebenarnya terjadi selama pertunjukan, misalnya bagaimana karya itu dimulai dan diakhiri, berbeda-beda. Sementara beberapa mengatakan bahwa direktur galeri mengumumkan bahwa artis akan tetap pasif selama enam jam ke depan, yang lain melaporkan bahwa instruksi hanya diberikan dalam bentuk teks di dinding. Juga tidak jelas apakah pertunjukan berakhir karena enam jam yang telah ditentukan telah berakhir atau karena sebagian penonton menghentikannya.

Salah satu deskripsi paling rinci tentang jalannya peristiwa diberikan oleh kritikus seni Thomas Mc Evilly. Dia hadir selama pertunjukan dan menulis bahwa pertunjukan "dimulai dengan tenang. Seseorang membalikkan tubuhnya. Orang lain mendorong lengannya ke udara. Orang lain menyentuhnya dengan agak intim." Meskipun masih bisa diperdebatkan jika menyentuh artis secara intim masih bisa dianggap jinak, peristiwa malam itu dengan cepat berubah menjadi lebih buruk. Mc Evilly menulis bahwa semua pakaian Abramović

dipotong setelah tiga jam. Seseorang menggunakan pisau untuk memotong lehernya dan meminum darahnya. Abramović dilecehkan secara seksual selama pertunjukan, digendong setengah telanjang, dan diletakkan di atas meja.

Menurut Mc Evilly, "ketika pistol yang dimuat ditusukkan ke kepala Marina dan jarinya sendiri digerakkan di sekitar pelatuknya, perkelahian terjadi di antara faksi-faksi penonton." Menurut Marina Abramović, penonton meninggalkan tempat kejadian setelah pertunjukan selesai. Orang-orang rupanya takut untuk menghadapinya dan segera meninggalkan ruang pameran ketika Abramović mengakhiri keadaan pasifnya dan berjalan menuju publik setelah enam jam berlalu. Sementara Abramović diam-diam menahan aksi penonton selama *Rhythm 0*, dia berbicara banyak tentang pengalamannya setelah pertunjukan. Abramović berkata: "Pengalaman yang saya dapatkan dari karya ini adalah bahwa dalam penampilan Anda sendiri, Anda bisa melangkah sangat jauh, tetapi jika Anda menyerahkan keputusan kepada publik, Anda bisa terbunuh."

Karya tersebut telah meninggalkan jejaknya pada senimannya. Ketika Abramović pergi ke kamar hotelnya setelah pertunjukan, dia melihat ke cermin dan melihat sebagian rambutnya telah memutih seluruhnya. Abramović mengatakan bahwa dia masih memiliki bekas luka dari *Rhythm 0* dan sulit untuk menghilangkan rasa takut untuk waktu yang lama. Artis itu juga mengatakan bahwa karena pertunjukan ini dia belajar di mana menarik garis dan tidak mempertaruhkan kesehatan dan nyawanya lagi seperti yang dia lakukan selama *Rhythm 0*. Pada masa *Rhythm 0*, performance art sudah menjadi bentuk seni yang dikenal. Meski diterima sampai batas tertentu, seniman pertunjukan masih dicap sebagai pencari perhatian, sensasional, masokis, dan eksibisionistik.

Karya Abramović adalah tanggapan atas kritik ini. Dengan menyerahkan hasil pertunjukan sepenuhnya kepada penonton, Abramović membuat penonton bertanggung jawab atas karya tersebut dan bukan artisnya. Dia ingin melihat seberapa jauh publik akan pergi tanpa artis melakukan apapun. Pertanyaannya tetap mengapa penonton melakukan hal-hal yang mungkin tidak akan mereka lakukan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Abramović memberikan izin kepada hadirin untuk melakukan apa pun yang mereka inginkan tanpa konsekuensi apa pun melalui instruksinya yang berbunyi: "Ada 72 objek di atas meja yang dapat digunakan oleh saya sesuai keinginan dan selama periode ini saya bertanggung jawab penuh." Namun, ini tidak berarti bahwa tindakan anggota audiens mengikuti standar pribadi mereka sendiri. Sebagian besar penonton mungkin menganggap tindakan mereka salah secara moral karena mereka semua melarikan diri dari tempat kejadian begitu Abramović mendapatkan kembali perannya sebagai agen aktif setelah pertunjukan.

Penonton yang melukai Abramović selama pertunjukan mungkin merasa dibenarkan dalam tindakan mereka karena instruksi eksplisit artis yang mengatakan bahwa dia

bertanggung jawab penuh atas tindakan dan keinginan penonton, yang tidak mengesampingkan keinginan sadis. Aspek lain yang bisa mendorong perilaku penonton adalah banyak dari 72 objek yang menyarankan kekerasan seperti pistol, silet, dan palu. Hasilnya masih menakutkan mengingat Abramović tampak sangat tertekan selama pertunjukan dan dia juga memberi penonton benda-benda yang dapat digunakan untuk menimbulkan kesenangan. Entah seorang penonton menyakiti Abramović atau hanya berdiam diri dan tidak melakukan apa-apa, mereka tetap harus menghadapi implikasi moral dari perilaku mereka.

Dalam buku *No Innocent Bystanders: Performance Art and Audience*, Frazer Ward membahas hubungan kompleks antara pertunjukan, artis, dan penonton. Menurut Ward, kepasifan dan penolakan Abramović untuk mengambil identitas selama pertunjukan memposisikannya sebagai Yang Lain dan dalam beberapa hal berada di luar grup. Dia membandingkan statusnya dengan homo sacer Giorgio Agamben yang menggambarkan kehidupan telanjang yang dapat dimasukkan atau dikeluarkan dari tatanan sosial-politik. Bagi Ward, *Rhythm 0* menempatkan pemirsa pada posisi yang sangat tidak nyaman sebagai penguasa yang dapat memutuskan apakah seseorang hidup atau mati dan yang dapat menegaskan atau menolak nilai keberadaan Abramović. Meski tidak semua penonton berpartisipasi dalam aksi kekerasan tersebut, seseorang menghapus air matanya dan beberapa orang bahkan mencoba untuk campur tangan, *Rhythm 0* masih menjadi contoh pertunjukan yang meningkat dengan kekerasan karena partisipasi penonton.

Dalam instruksinya, Abramović dengan jelas menyatakan: Saya adalah objeknya. Statusnya sebagai objek daripada manusia ditegaskan oleh perilaku pasif Abramović dan penonton yang memerankan keinginan mereka padanya. Seniman itu sendiri berkata bahwa dia ada di sana seperti boneka. Objektifikasi tubuh Abramović, citra perempuan yang mengalami kekerasan, dan kekerasan seksual tampaknya membahas masalah feminis. Namun, Marina Abramović tidak serta merta setuju dengan interpretasi ini. Dia berkata bahwa dia tidak pernah mengira bahwa energi wanita yang mendorong karya tersebut dan bahwa keberanian untuk melakukan karya ini tampak lebih laki-laki dari sudut pandangnya.

*Rhythm 0* tetap menunjukkan tubuh perempuan yang diobyektifikasi dan dikomodifikasi sebagai sebuah karya seni. Itu ada untuk audiens mengambil, mengubah, dan menggunakan sesuai keinginan mereka. Dengan mengeksploitasi dan memutuskan tubuhnya, pertunjukan tersebut melibatkan pertanyaan-pertanyaan feminis. Interpretasi feminis terhadap *Rhythm 0* tampaknya lebih tepat ketika seseorang melihat penerimaan kritis terhadap pertunjukan tersebut pada saat itu. Sebagai seniman wanita, karya Abramović sangat rentan terhadap penyensoran. Abramović tidak hanya dianggap serius seperti rekan prianya di dunia seni, dia juga diejek oleh media. Publikasi Serbia Jež menulis bahwa Marina Abramović tidak terlalu buruk untuk dilihat dan seseorang mungkin dapat 'memanfaatkannya'.

Penonton yang benar-benar menggunakan dan mengobjektifkan tubuh Abramović mencontohkan konotasi feminis dari pertunjukan tersebut. Saat melihat karya pertunjukan terkenal ini, kita dapat belajar tentang pentingnya karya feminis, kemungkinan bahaya dari dinamika kelompok yang berbahaya, dan tanggung jawab etis kompleks yang kita miliki untuk orang lain di sekitar kita. Ruang seni berfokus pada performing arts mulai bermunculan dipusat-pusat seni internasional, pada festival di museum, di Universitas dengan disiplin ilmu seni dan desain yang mengajarkan performing arts dan di majalah-majalah seni (Goldberg, 2014; Pristiati, 2018). Performing arts didefinisikan sebagai praktik seni berupa suatu aksi yang dikonsepsikan oleh seniman/performer, dimana kehadiran tubuh dalam ruang dan waktu tertentu menjadi medium utama dalam mengekspresikan suatu peristiwa.

Figure. 1 Sketsa Awal



Sumber: Data Olahan Penulis

Berdasarkan pada deskripsi karya ilustrasi diatas, digunakan subject matter berwujud wanita yang tanpa menggunakan pakaian sebagai wujud dari penggambaran aktifitas dalam bentuk seni pertunjukkan yang di bawakan atau di pentaskan oleh Marina Abramovic sebagai bentuk gerakan yang memberikan perwakilan dari bentuk objektifikasi tubuh wanita.

Figure 2. Sketsa Digital



Sumber: Data Olahan Penulis

Pada bagian detail seperti wajah, tangan dan kaki, digunakan cat air agar dapat menggambarkan bagian tersebut secara detail. Proses penciptaan lukisan ilustrasi ini menggunakan mix media yang merupakan perpaduan dari cat air, tinta dan daun emas. Proses dilakukan dengan membuat

sketsa digital, yang kemudian diterapkan pada media kertas. Dimulai dengan membuat pose wanita yang berusaha untuk menggapai sebuah dan ginkgo yang kosong, namun dari kekosongan itu berkilau emas. Daun ginkgo dalam mitos Jepang merupakan perlambangan dari ketahanan dan keabadian. Mahkota raja diposisikan diatas kepala wanita, yang merupakan ilustrasi dari kemuliaan yang tidak akan pernah tercapai. dan dapat disajikan mulai dari goresan atau titik sederhana sampai dengan yang kompleks, ilustrasi merupakan subjek tersendiri yang memiliki alur sejarah serta perkembangan yang spesifik atas jenis kegiatan seni.

Dengan membuat pose wanita yang berusaha untuk menggapai sebuah dan ginkgo yang kosong, namun dari kekosongan itu berkilau emas. Daun ginkgo dalam mitos Jepang merupakan perlambangan dari ketahanan dan keabadian. Mahkota raja diposisikan diatas kepala wanita, yang merupakan ilustrasi dari kemuliaan yang tidak akan pernah tercapai.

Figure 3. Pewarnaan Area Kepala



Sumber: Data Olahan Penulis

Pada gambar sketsa digital digambarkan dengan ingin menunjukkan proses pembuatan awal. Sketsanya lebih detail terdiri digital, hal ini dilakukan untuk mengetahui proporsinya supaya ketika ditempatkan pada objek-objek lain komposisinya ditempatkan pada media digital sehingga ketika mampu diselesaikan sesuai dengan penempatan pada media dan kemudian dipindahkan ke kertas.

Figure 4. Pewarnaan Tangan



Sumber: Data Olahan Penulis

Warna yang abstrak ditempatkan pada tubuh tanpa pakaian untuk menggambarkan betapa abstraknya bentuk keinginan manusia. Warna abstrak ini menggunakan eksperimen dari tinta parker yang memiliki keunikan akan me-

ngeluarkan warna kuning keemasan bila diperlakukan dengan benar. Bagian abstrak ini diaplikasikan dengan cara membasahi bagian yang akan diberi tinta. Setelah bagian yang dibasahi mulai menyerap air, kemudian tinta di kuaskan diatasnya hingga menyerap dan sisa tinta yang bercampur dengan air akan mengeluarkan warna keemasan. Untuk memisahkan warna emas ini dengan warna biru tinta, kertas dimiringkan kearah yang diinginkan. (Secara keseluruhan bentuk tubuh yang tercipta adalah pose untuk menangkap sesuatu, karena di ilustrasi ini, subject matternya mencoba meraih kemuliaan yang fana.

Pose tangan yang tercipta adalah turunan dari bentuk tubuh secara keseluruhan, yaitu mencoba merain sesuatu. Jari-jari yang terhimpit di tengah, antara jari manis dan jari tengah adalah gesture jari untuk mendapatkan materi dan tidak ingin dilepaskan. Tetapi karena jari yang rapat, maka materia yang dipatan tidak bisa banyak. Sedangkan ibu jari, jari telunjuk dan kelingking yang merenggang menggambarkan kebalikan dari jari manis dan jari tengah, ingin mendapatkan materi lebih banyak, tetapi kebanyakan akan hilang dari sela sela jari yang renggang). Kepala dengan mata yang fokus menatap kedepan, mengartikan bahwa kebanyakan manusia untuk mencapai kemuliaan yang fana seringkali mengabaikan hal lain yang lebih nyata dan berguna hingga akhirnya menghilang.

Figure 5. Pewarnaan Kaki



Sumber: Data Olahan Penulis

Pose pada kaki adalah cerminan untuk membantu tangan menangkap materi dunia, tetapi manusia tidak dapat menggunakan kedua kakinya. Menggambarkan usaha manusia amakn selalu mencapai titik maksimal, tetapi hasilnya tidak akan sempurna. Akan butuh bantuan orang-orang lain untuk mencapai sesuatu secara maksimal. Tetapi keserakahan manusia hanya menginginkan kemuliaan untuk dirinya sendiri, dan tidak akan pernah mau dibagikan ke orang lain. Penempatan pengaplikasian di area kepala, tangan dan kaki adalah ilustrasi dalam bentuk penggambaran secara abstrak yang dihasilkan dari eksperimen menggunakan tinta parker. Dari tinta parker dalam penggunaannya hanya digunakan sebagai tanda tangan hanya mampu menghasilkan satu warna primer yaitu warna biru, namun ternyata apabila pada tinta parker juga mampu memberikan pewarnaan lainnya salah satunya adalah warna emas.

Warna emas dihasilkan dari kemampuan dan kebenaran pada penempatan dan penggunaan serta dalam pengolahannya maka akan dihasilkan pewarnaan khusus yaitu emas, melalui bentuk dan penempatan pewarnaam melalui sebuah eksperimen. Bentuk ekseprimen pewarnaan dihasilkan melaluo kertas yang basahi kemudian dikuaskan tinta parker tadi, setelah sedikit agak kering yang airnya masih ada itu dimiringkan itu dia keluar-keluar warna emas yang terpisah dari warna birunya.

Figure 6. Pengaplikasian Lem



Sumber: Data Olahan Penulis

Gambar dengan pola daun emas, dikembangkan menggunakan cara menempelkan menggunakan lem adhesive, pada proses ini lem ditempatkan pada area yang diinginkan agar lebih terlihat di gambar. Dari gambar ini pada proses pembuatannya ada yang di lem dan ada juga yang tidak menggunakan lem, setelah selesai diaplikasikan kemudian digambar pengaplikasian dengan cara ditempelkan nanti motif komposisi pada gambar ilustrasi aktif, setelah itu dikuaskan, kemudian negatifnya dulu begitu ditempelkan baru positifnya kelihatan proses menempelkannya itu di pengaplikasian.

Figure 7. Pengaplikasian Daun Eman



Sumber: Data Olahan Penulis

Ginkgo biloba, atau pohon maidenhair, adalah merupakan salah satu tumbuhan yang diyakini sebagai salah tumbuhan tertua dan masih bertahan hingga kini. Menurut Missouri Botanical Garden, pohon ini merupakan salah satu kelompok dari tumbuhan purba yang dipercaya telah ada 150 juta tahun silam. Tanaman ini diyakini berasal dari China yang direkomendasikan untuk mengatasi berbagai penyakit sejak 5000 tahun silam. Ginkgo adalah ejaan bahasa Jepang dari ginkyo atau yin kuo, yang artinya aprikot perak. Meskipun biloba berasal dari bahasa latin, bi artinya dua dan loba artinya lobus. Tanaman ini disebut silver apricot karena buah dari tanaman ini bersinar seperti bentuk perak, mirip dengan aprikot bentuk kecil ketika sudah matang. Meskipun biloba mengacu pada bentuk daun serta tanaman ini yang berbentuk seperti kipas dan memiliki lekukan pada bagian tengahnya, si-

si lainnya pada daun ini menyerupai bagian dari lobus.

Ginkgo biloba muncul pertama kali dan diperkenalkan tahun 1712 oleh ahli botani Jerman Engelbert Kaempfer. Beliau menemukan salah satu tanaman ini pada saat bekerja sebagai dokter di Jepang pada tahun 1690. Pada tahun 1727 beliau membawa tanaman ini ke bagian negara eropa lainnua yaitu negara Belanda kemudian menanamnya di Kebun Raya Utrecht. Di Cina, ginkgo lebih dikenal sebagai salah satu tanaman suci. Tanaman ini termasuk di masukkan kedalam buku pengobatan alternatif atau tradisional China Tsao Ching, yang ditulis pada tahun 2800 SM. Sudah ditulis Dan konon Konfusius ingin beraktifitas di bawah pohon ini. Selain itu, pohon ini juga bisa memiliki umur yang sangat panjang. Pohon tertua ditemukan di Cina dan berumur 3500 tahun.

Di Jepang, Ginkgo biloba memiliki arti yang sangat penting dalam budaya Jepang. Sejak pada zaman berdirinya Kerajaan Edo, tanaman ini telah menjadi inspirasi surai pria Jepang yang melambangkan status sosial dalam masyarakat. Misalnya, samurai dan juga sumo memakai jenis ginkgo yang besar, juga dikenal sebagai o-icho. Pedagang menggunakan sikat ginkgo model kecil, namun selain itu tanaman ini juga digunakan sebagai bentuk simbol dalam konsep metropolitan di Kota Tokyo. Ini dimulai dengan kebakaran besar yang pernah terjadi di wilayah Jepang yang membunuh banyak tanaman yang berada di sekitar daerah tersebut kecuali tanaman tersebut. Ketahanan api tanaman ini bahkan mampu menyelamatkan sebuah kuil yang ada di Jepang. Nantinya, tanaman ini akan banyak ditanam di kota Tokyo.

Ilustrasi tampak fasih mengekspresikan bentuk objek dengan latar belakang berdasarkan pada performing arts. Pada dasarnya, seorang ilustrator dapat menjelaskan segala sesuatu yang terkandung dalam sebuah cerita, seperti cerita dari luar negeri, dan karakter juga dijelaskan persis seperti yang tertulis dalam sejarah. Secara visual, kekuatan ilustrasi ini terletak pada penguasaan anatomi dan penanganan elemen estetika dan teknis, terutama kekuatan bayangan. Ilustrasi adalah bentuk visual dari teks atau frase. Ilustrasi dapat memperjelas teks dan kalimat, terutama bagi pemirsa yang belum menganalisisnya. Dengan menggambarkan adegan-adegan dalam cerita, gambar seringkali dapat menggambarkan keseluruhan karakter atau isi cerita. Selain itu, ilustrasi membantu menarik pembaca membaca cerita. Ilustrasi yang diterbitkan di majalah berfungsi sebagai dukungan estetika untuk iklan cerita.

Dengan ciri-ciri tersebut, ilustrasi juga harus mampu merepresentasikan ciri-ciri melalui penunjukkan pada sebuah cerita, hal pendukung lainnya adalah adanya hubungan antara gambar dan pementasan cerita. [Baldinger \(1986\)](#) ilustrasi adalah teknik untuk membuat gambar yang membantu memperjelas dan menjelaskan teks. Sedangkan menurut [White \(1982\)](#) ilustrasi adalah tanda-tanda yang muncul di atas kertas dan dapat menyampaikan masalah tanpa kata-kata. Itu dapat mewakili atmosfer, orang, atau bahkan objek

tertentu. Kejelian ilustrator diperlukan untuk menggambarkan suasana yang dapat membawa pembaca ke ranah sejarah. Disisi lain, ilustrator mampu secara spesifik dalam menguasai anatomi pada bagian tubuh manusia, hewan, serta obyek-obyek lainnya dengan baik dan benar sesuai anatomi yang di ilustrasikan, mempunyai gaya, model, bentuk dan karakter unik untuk membuat ilustrasi tampak menarik serta keterampilan mampu menghasilkan gambar yang disesuaikan.

Oleh sebab itu, ilustrator haruslah mempunyai kemampuan yang baik khususnya menggambar, mampu menggunakan objek dalam berbagai stuktur pola dan bentuk, struktur anatomi pada manusia serta hewan, mampu memakai alat yang digunakan untuk menggambar, tetapi juga untuk berbagai jenis menggambar. Untuk mempertahankan individualitas, diperlukan gaya yang unik untuk ilustrator. Ilustrasi ini memenuhi kualitas teknis dan estetika di atas. Secara teknis, karyanya dihadapkan pada masalah teknis seperti kemampuan menyempurnakan elemen-elemen utama dalam media visual yang dicontohkan seperti pola bentuk garis, pola bentuk bidang, pewarnaan yang terang dan pewarnaan yang gelap, diperkuat dengan analisis warna dan pola ruang. Secara teknis, ilustrasi ini berada dalam kekuatan garis. Selain itu, ilustrasi ini memiliki kekuatan untuk menempatkan elemen visual dalam komposisi yang sangat baik dan menarik. Teknik menggambar seperti menggambar orang dan memperoleh sudut pandang sangat dikuasai dengan baik.

Hasil dari performance ini, memunculkan gagasan bahwa manusia sangat memiliki ambisi yang besar dan benar benar rapuh. Setiap orang perlahan mulai melakukan hal yang melebihi dari pelaku sebelumnya. Hal ini menggambarkan secara natural, manusia ingin memiliki pencapaian yang lebih dari orang-orang pendahulunya. Semua usaha dan pencapaian itu hancur dan masing-masing audience bergerak menjauh dari Marina untuk menghindari adanaya permintaan yang berkaitan dengan pertanggungjawaban ataupun balasan, ketika perform berakhir dan Marina berdiri dan berjalan megahampiri audience.

Dari perform ini muncul gambaran bahwa ambisi manusia ini mempunyai potensi besar untuk merusak dan menghancurkan manusia lain berlangsung sejak lama. Semua berusaha untuk menggapai pencapaian yang lebih tinggi dari pendahulunya bahkan dengan menjadikan orang lain sebagai batu pijakan dan batu loncatan. Tanpa tahu bahwa pencapaian yang didapatkan sekarang tidak bersifat abadi, akan ada orang lain yang mendapatkan pencapaian lebih tinggi, bahkan dengan menjadikan pencapai sebelumnya sebagai batu injakan. Begitu rapuhnya segala hal yang dilakukan manusia, yang mengharapkan keabadian dari sebuah pencapaian tinggi. Dari gambaran ini muncul ide untuk membuat sebuah ilustrasi yang dapat memvisualkan melalui ilustrasi. Seperti diketahui bahwa ilustrasi merupakan bagian dari seni lukis yang merupakan intepretasi penjelasan visual dari sebuah konsep pemikiran.

Deskripsi dan nilai utama dari penggambaran ilustrasi ini

adalah sebuah usaha kuat yang ingin dilakukan sebagai upaya dalam menangkap dan merespon secara ilustratif diwujudkan menggunakan gambar ilustrasi daun ginkgo. Daun ginkgo sendiri memiliki filosofi yang cukup tinggi, daun ginkgo diasumsikan sebagai salah satu pencapaian cita-cita atau sesuatu yang agung, namun pada bentuk gambar ilustrasi ini bentuk penggambarannya diambil pada sisi negatifnya. Dimana obyek yang digambarkan ditambahkan unsur warna hitam dan berbau sama warna hitam di bagian pinggir-pinggirnya, namun unsur kemilau emas.

Simbol pewaranaan diatas merupakan simbol bentuk ketertarikan terhadap duniawi, kemudian ditambahkan bentuk mahkota raja yang memiliki sebuah arti bahwa orang ingin menguasai segala sesuatu menjadi raja, namun tidak akan pernah bisa menempelkan atau menempatkan mahkota kepala, karena semuanya itu adalah sebuah istilah beberapa daun-daun yang terlepas ini ini menggambarkan sebetulnya sebuah hal yang selalu diberikan tidak akan terlihat sehingga, dalam kehidupannya tidak akan pernah tercukupi. Dan juga juga dalam pandangannya akan selalu melihat sesuatu capaian yang besar.

Figure 8. Hasil Akhir



Sumber: Data Olahan Penulis

Dari proses yang dilakukan, maka terciptalah karya ilustrasi seperti di atas. Dari visual yang tercipta muncul visual berupa wanita yang berpose ingin menangkap sebuah daun ginkgo yang sebenarnya tidak ada. Daun ginkgo mengeluarkan kilauan emas yang membuat *subject matter* terkecok oleh sebuah ketiadaan, yang mengharapkan sebuah kemuliaan abadi yang digambarkan oleh mahkota raja yang berada di atas kepalanya. Dari visual yang tercipta diharapkan karya yang dibuat dapat merepresentasikan ide awal yang muncul dari art performance milik Marina Abramovic.

## KESIMPULAN

Dalam memberikan pemahaman secara utuh ilustrasi dihadirkan sebagai salah satu media yang divisualkan sebagai teks dan naskah yang ditampilkan secara utuh yang

memiliki keindahan. Ilustrator haruslah mampu memberikan penggambaran secara utuh dalam menterjemahkan bahasa visual pada isi cerita yang dihadirkan. Kemampuan menarasikan dan mentranslasiakan tekstual kemudian digubah dalam bentuk visual. Dari pembahasan di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa disiplin ilustrasi berkembang seiring dengan perkembangan dunia. Sebagai sarana komunikasi, ilustrasi memiliki karakter yang harus dipahami agar penggunaannya memiliki efek yang diinginkan. Pengetahuan, kreativitas dan penguasaan teknis menjadi dasar untuk menciptakan karya ilustratif. Sekarang Anda dapat melihat aplikasi ilustrasi di mana-mana. Ilustrasi digunakan dalam berbagai alat komunikasi visual.

Era digital membawa kemudahan dalam membuat ilustrasi teknis, dunia Internet menawarkan kesempatan untuk membuat ilustrasi dapat diakses oleh khalayak luas, dan ilustrator memiliki peluang besar untuk dikenal luas. Oleh karena itu, penting untuk memahami sifat dan peran ilustrasi. Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada pengelola jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana, yang telah menerima dan memberikan masukan sebagai upaya pengembangan jurnal ini, sehingga kedepan akan lebih mampu meningkatkan kualitas tulisan.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada seluruh Civitas di Universitas Hayam Wuruk Perbanas yang memberikan dukungan dalam penyelesaian artikel ini, dan tidak lupa ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak pengelola Jurnal Kanal yang mengijinkan artikel ini dimuat pada terbitan jurnal tersebut.

## REFERENSI

- Baldinger, W. (1986). *The Visual of Art*. London : The Library Association.
- Gie, T. L. (1976). *Garis Besar Estetik (Filasafat Keindahan)*. Yogyakarta: Super Sukses.
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.
- Miles, B. M. (1992). *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru*. Jakarta: UIP.
- Pristiati, Tutut. (2018). *Kajian Karya Performance Art Fenny Rochbein*. Thesis. Semarang: Unnes.
- Pujiriyanto. (2005). *Desain Grafis Komputer*. Yogyakarta: Andi.
- Rubidge. (2009). *Performing Installation: Towards an Understanding of Choreography and Performativity in Interactive Installation*. In J.Butterworth, and L.Wildschut, *Contemporary Choreography* (362-378). New York: Routledge.
- Soedarsono. (1990). *Tinjauan Seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sarana.
- White, J. V. (1982). *Editing by Design*. New York: R.R. Bowker.

**Conflict of Interest Statement:** The authors declare that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright ©2023. Thomas Hanandry Dewanto. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.