

NARASI VISUAL DISKURSUS TUBUH PADA KARYA DIGITAL *PAINTING* DALAM TINJAUAN BUDAYA (STUDI KASUS KARYA MASSIVE WAR – AGAINST SAD RIPU)

I Made Marthana Yusa

Desain Grafis Multimedia

STMIK STIKOM INDONESIA

Jalan Tukad Pakerisan no.97 Panjer, Denpasar –BALI 80225

made.marthana@gmail.com

Agus Triyadi

Desain Komunikasi Visual

Universitas BSI

Jalan Sekolah Internasional no 1-6 Bandung

Atriyadi2001@gmail.com²

***Abstract** - Body discourse often implemented and visualized into art and design artform. This article reveals designing process with digital painting tehniqe which narrate body discourse in term of cultural observation. The artwork object entitled : Massive War – Against Sad Ripu. Methodology started with methodological phases to reveal the visual narration and conceptual meaning consisted. The next phase is to reveal the concept art connected with body discourse and phenomena about the ways human respond its issue visualized into artwork in cultural point of view. The cultural observation measured up to Eastern socio culture (Buddhisme-Hinduisme). The output of the observation reveals spesific values that narrates in visual way related to body discourse in scope of cultural observation.*

***Keywords** : Visual Narration, Body Discourse, Multiculturalism, Massive, War, Sad Ripu, Hinduisme, Buddhisme*

Abstrak - Diskursus terhadap tubuh seringkali divisualisasikan dalam wujud karya seni rupa dan desain. Pada artikel ilmiah ini diungkap proses penciptaan karya dengan teknik digital painting. Karya tersebut berjudul Massive War-Against Sad Ripu oleh I Made Marthana Yusa. Metodologi diawali dengan langkah-langkah metodologis mengungkap pesan dan narasi visual yang terkandung pada ilustrasi. Langkah selanjutnya mengungkap konsep karya yang berhubungan dengan diskursus tubuh dan bagaimana manusia merespon diskursus tubuh dalam visualisasinya pada karya dari sudut pandang budaya. Tinjauan budaya dibatasi pada socio-culture Timur (Buddhisme-Hinduisme). Hasil kajian mengungkap nilai-nilai khusus yang dinarasikan secara visual berdasar atas diskursus tubuh dalam batasan tinjauan budaya.

Kata Kunci : Narasi Visual, Diskursus Tubuh, Multikulturalisme, Sad Ripu, Hinduisme, Buddhisme

PENDAHULUAN

Ciri-ciri struktur karya naratif bisa diidentifikasi melalui hadirnya unsur-unsur peristiwa, tokoh dan penokohan, alur, ruang (*setting*), sudut pandang (*point of view*) dan vokalisasi yang saling berelasi sehingga terbentuk sebuah kesatuan narasi. Sebuah Narasi yang bersifat simbolik terdiri dari unsur-unsur simbolik yang hadir baik secara *in praesentia* (eksplisit) atau *in absentia* (implisit) (Culler dalam Gennette, 1995:25). Secara ekstrinsik, cerita terbangun atas aspek tematik yang terkandung pesan, amanat, kritik dan nilai-nilai yang disampaikan pengarang.

Marjorie Boulton menyebut segi intrinsik sebagai *physical form*, sedangkan aspek tematik sebagai *mental form*. Komunikasi Rupa adalah sarana dalam penyampaian narasi untuk mengejawantahkan pesan dari pencipta karya ke pengamat. John W. Fiske (2004) berpendapat bahwa alih informasi terdiri dari dua jenis, yaitu komunikasi alih-pesan (proses pengalihan pesan) dan komunikasi tukar-makna (pembangkitan makna). Primadi T. (1991) menegaskan bahwa ciri-ciri perupa artefak komunikasi sangat terkait dengan konteks budaya (Pindi, 2009). Dalam artikel ilmiah ini Penulis mencoba menyampaikan pandangannya sebagai respon atas diskursus tubuh dan hubungannya dengan pikiran dan jiwa dalam konteks budaya. Pandangan tersebut dinarasikan secara visual dalam sebuah karya dengan teknik *digital painting* berjudul *Massive War – Against Sad Ripu*. Dalam karya tersebut terkandung tradisi pemikiran filsafat Buddhisme dan Hinduisme sebagai bagian dari budaya berpikir orang Timur sebagai respon bagaimana Hinduisme dan Buddhisme melihat manusia, khususnya tubuh.

METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi diawali dengan langkah-langkah metodologis mengungkap pesan dan narasi visual yang terkandung pada ilustrasi. Langkah

selanjutnya mengungkap konsep karya yang berhubungan dengan diskursus tubuh dan bagaimana manusia merespon diskursus tubuh dalam visualisasinya pada karya dari sudut pandang budaya. Tinjauan budaya dibatasi pada socio-culture Timur (Buddhisme-Hinduisme). Hasil kajian mengungkap nilai-nilai khusus yang dinarasikan secara visual berdasar atas diskursus tubuh dalam batasan tinjauan budaya.



Gambar 1.
Ilustrasi Digital Painting Final

Judul : *Massive War – Against Sad Ripu*
Tehnik : *Digital Painting*
Software : Adobe Photoshop CS3, RGB
Desember 2009, Gambar bisa ditemukan
di galeri:
www.angelmarthy.deviantart.com

PEMBAHASAN

Deskripsi Karya

Ide awal yang menjadi *grand narrative* dalam gambar adalah mengenai perang yang masif, sangat merusak dan menelan banyak korban. Namun sesungguhnya, perang terbesar dan tersulit adalah perang di dalam batin / kesadaran (*conscience*) manusia itu sendiri, perang yang berlangsung setiap saat untuk melawan enam potensi sifat negatif yang selalu berusaha untuk menguasai pikiran & tindakan yang mengganggu perjalanan spiritual manusia menuju pencerahan. Enam potensi sifat negatif itu dalam filsafat Hinduisme dikenal dengan nama *Sad Ripu* (Gambar 2).



Gambar 2.
Visualisasi Sad Ripu

Sad berarti Enam, dan Ripu berarti potensi sifat negatif yang harus ditundukkan. Enam potensi sifat negatif itu adalah : *Krodha* yang berarti angkara murka (*anger, uncontrolled emotion*), *Kama* yang berhubungan dengan segala hasrat atau nafsu (*lust, desire*), khususnya yang berhubungan dengan pemenuhan keinginan inderawi dan dorongan biologis. Selanjutnya, *Mada* yaitu kemabukan (*drunkenness*) yang bisa membuat ketagihan atau kecanduan dan malas, *Matsarya* yaitu iri hati yang destruktif, ingin menjatuhkan (*covetous, grudge, jealousy*), *Lobha* yaitu ketamakan, keserakahan (*avarice, rapacious, acquisitive*), dan *Moha* yaitu kebingungan atau kepanikan yang menyebabkan kehilangan akal/arah pemikiran (*bewilderment, confusion, embarrassment, anxiety, paranoid*)

Ada dua tokoh utama dalam cerita, yaitu Amrtha dan Awidya. Inspirasi penamaan Amrtha berasal dari arti kata *amrtha* itu sendiri yang merupakan nama tirtha atau air suci yang merupakan berkah dengan mukjizat pemurnian atau pembersihan jasmani dan rohani. Amrtha telah berhasil menundukkan Sad Ripu-nya hingga dipersonifikasikan menjadi enam sosok keemasan mirip visualisasi Buddha. Nama Awidya berasal dari kata 'a' yang berarti tidak, tanpa, atau bukan, dan 'widya' yang artinya ilmu pengetahuan. Awidya bermakna sebuah keadaan tanpa ilmu pengetahuan, atau tersesat. Awidya dalam penamaan karakter dimaksudkan untuk mewakili keadaan karakter yang berada dalam kegelapan tanpa ilmu pengetahuan. Karena itu, dia begitu mudah dipengaruhi oleh Sad Ripu-nya

sendiri. Karakter Amrtha dengan enam sosok Sad Ripu yang tercerahkan hendak membantu Awidya melawan Sad Ripu-nya (Gambar 3).

Cara bercerita seperti ini—sebuah cara penyampaian pesan sangat lazim diterapkan pada zaman Veda, bahkan hingga saat ini. Personifikasi dan metafora selalu ada, selain untuk memudahkan proses imajinasi, pesan dapat tersampaikan lebih baik dengan kemasan yang menarik.



Gambar 3.
Amrtha (kiri) dan Awidya (kanan)

KONSEP DESAIN

Pada pembahasan konsep desain akan dipaparkan konsep warna, konsep bentuk, dan konsep proporsi-komposisi. Konsep bentuk akan memaparkan diskursus tubuh secara khusus.

1. Konsep Warna

Warna yang dipakai terinspirasi oleh kombinasi dan komposisi berbagai warna cerah pada budaya India. Seperti yang terlihat pada gambar Krishna pada gambar referensi sebelah kiri yang menampilkan berbagai komposisi warna cerah dengan spektrum warna luas dari gradasi warna merah-jingga-kuning-hijau-biru-ungu yang menggambarkan sifat transendental dan keceriaan Krishna pada usia remaja-nya. Gambar 'Fight For Color' (Gambar 5) memperlihatkan sebuah perayaan tradisi dalam upacara seperti *Lathmar Holi* yang menempatkan makna warna sebagai bagian utama dalam upacara. Nampak adanya warna vibrant dan kontras yang merupakan

bagian dari tradisi penggunaan warna pada budaya India seperti yang terlihat pada Gambar 4.



Gambar 4.

Krishna © Archan Nair
<http://www.archann.net>



Gambar 5.

Fight For Color © Himanshu Khagta
<http://blog.khagta.com/>

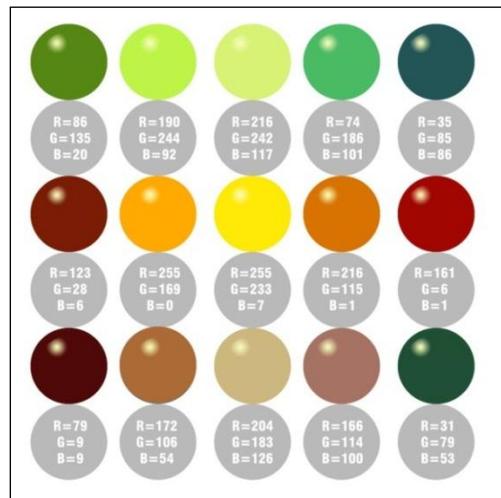
Konsep penggunaan warna kontras dan vibrant pada karya juga terkait dengan konsep tema “*massive*” yang diasosiasikan dengan padat, banyak, dahsyat dan kata “*war*” atau perang. Komposisi warna juga membentuk ruang pada gambar (*zoning*) dimana dapat dilihat pada Gambar 4 dan 5. Warna-warna terang seperti gradasi kuning-oranye diposisikan pada bagian tengah gambar. Sedangkan warna-warna gelap berada di sekitarnya. Dengan penerapan warna seperti itu, dapat mengarahkan pengamat langsung menuju pada pusat ‘aksi’ pada warna-warna terang.



Gambar 6.

Komposisi Warna Terang-Gelap

Konsep penggunaan warna kontras dan vibrant pada karya juga terkait dengan konsep tema “*massive*” yang diasosiasikan dengan padat, banyak, dahsyat dan kata “*war*” atau perang. Komposisi warna juga membentuk ruang pada gambar (*zoning*) dimana dapat dilihat pada gambar di atas, warna-warna terang seperti gradasi kuning-oranye diposisikan pada bagian tengah gambar sedangkan warna-warna gelap berada di sekitarnya. Dengan penerapan warna seperti itu, dapat mengarahkan pengamat langsung menuju pada pusat ‘aksi’ pada warna-warna terang.

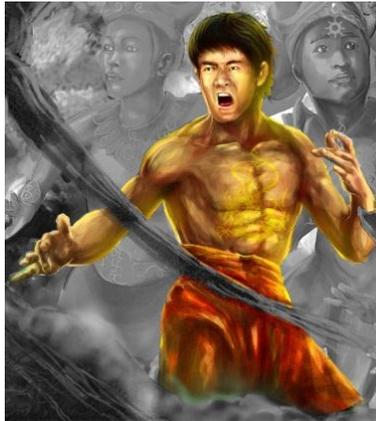


Gambar 7.
Skema Warna

2. Skema Warna

Menurut Naomi Kuno pada bukunya *Tasteful Color Combination*, komposisi warna pada skema warna gambar memiliki makna : **Active & Energetic** (hal.20-27) dan **Traditional &**

Stable (hal.129-135) dengan sifat-sifat : *Energetic* dan *Dramatic* (hal.22-23), *pulsation* dan *Speed* (Hal.24-25), dan *Rising* dan *insistence* (Hal.26-27) Hal itu berkaitan dengan konsep atau tema *Massive War* (perang dahsyat) yang memperhatikan tema tradisional dengan penyampaian pesan filosofis.



Gambar 8.
Warna kulit pada karakter

Warna kulit yang terlihat pada karakter terkait dengan wacana Orientalisme. Karakter Amrtha dan Awidya adalah karakter ras Asia. Hal tersebut ditunjukkan pada warna kulit karakter Amrtha yang berwarna coklat sawo matang dan warna kulit karakter Awidya yang berwarna kuning langsung. Ada hubungan antara ras karakter dengan konsep Orientalisme pada gambar.



Gambar 9.
Resolved Sad Ripu

Warna ke-emas-an pada karakter Sad Ripu dari Amrtha yang tercerahkan (*resolved Sad Ripu*) menandakan makna “transendental dan agung”. Penerapan warna yang terkait dengan tanda sifat sudah menjadi tradisi pada budaya Timur. Penerapan itu terlihat pada hubungan warna dan sifat warna pada visualisasi Sad Ripu. Misal: warna merah pada **Krodha** (angkara murka) terkait dengan sifat : marah, panas, agresif, atau aktif.

3. Konsep Bentuk

Tubuh kita dengan bagian-bagiannya dimuati oleh simbolisme kultural, publik dan privat, positif dan negatif, politik dan ekonomi, seksual, moral dan seringkali, kontroversial; begitu pula dengan segenap atribut, fungsi tubuh, kondisi dan indera-inderanya. Ide tentang apa tubuh sesungguhnya, apa makna yang ditunjukkannya, apa nilai moral dan nilai dari bagian-bagiannya, apa batasan tubuh, apa manfaat sosial, serta apa nilai simboliknya dan bagaimana tubuh didefinisikan secara fisik maupun sosial, sangat berbeda dari orang ke orang serta berubah secara dramatis dari waktu ke waktu. Tubuh dapat menandai realitas yang sangat berbeda persepsinya mengenai realitas yang ada (Anthony Synnott; Tubuh Sosial, 1993).

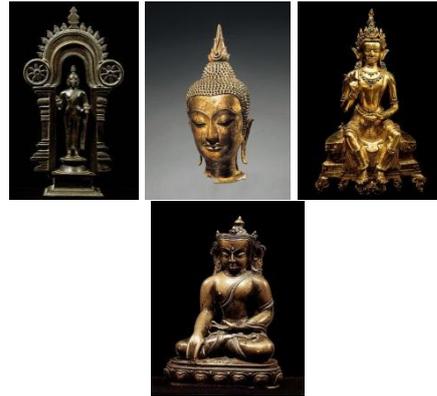
Sartre menolak jika tubuh hanya didefinisikan sebagai “kerangka atau struktur” dari “manusia” atau binatang; baginya tubuh adalah “diri” (*self*). Descartes mengidentifikasi tubuh sebagai sebuah realitas fisik. Ia menganalogikannya sebagai sebuah mesin; tapi tidak bagi Santo Paulus yang mengatakan tubuh juga terdiri dan utamanya atas hal spiritual. Serupa

dengan apa yang dikatakan Satguru Maharaj Charan Singh dan spiritualis-spiritualis bertradisi pikir Vedhanta yang menjelaskan bahwa tubuh terkait dengan pikiran dan jiwa. Tubuh bersifat sementara (*temporary*). *Karma* makhluk yang membentuk wujud tubuh ketika lahir (*inkarnasi*) ke dunia. Hal tersebut terkait konsep hukum *karma-phala* (sebab akibat) dan *samsara-punarbhawa* (konsep terciptanya penderitaan dan siklus perjalanan jiwa : lahir-hidup-mati-lahir kembali atau (jika berjalan dengan baik dan benar) *moksa*). Ada banyak hal menarik dalam bagaimana tradisi Barat (Eropa) dan tradisi Timur (Orientalisme) menempatkan makna tubuh dalam budaya berpikirnya.



Gambar 10.
Tubuh Transenden

Gambar 10 memvisualisasikan sifat Tuhan yaitu *ardhanareshvari* yang berarti tidak bersifat maskulin atau feminim secara utuh. *Rerajahan* atau pola gambar (*tattoo*) pada tubuh menandakan sifat ke-Tuhan-an. Ada unsur-unsur kebaikan dengan visualisasi yang mengikuti syarat-syarat keindahan. Referensi gambar dan atribut didapatkan pada Gambar 11.



Gambar 11.
Kiri ke Kanan (atas) : Buddha Sakyamuni, Head of Buddha Sakyamuni, Buddha

Maitreya dan gambar pojok kiri bawah adalah Buddha Aksobhya sebagai referensi visualisasi tubuh dan jiwa yang tercerahkan.



Gambar 12.
Tubuh Ideal

Konsep tubuh ideal tentang maskulinitas dapat dilihat pada Gambar 12. Visualisasi bentuk tubuh *Resolved Sad Ripu* (di sebelah kiri) dan Amrtha yang mirip dengan Bruce Lee (di sebelah kanan) merepresentasikan maskulinitas. Visualisasi bentuk tubuh kekar, penuh dengan otot dengan gaya pengkarakteran tokoh protagonis tipikal superhero Amerika mewakili tradisi pengkarakteran tokoh Barat, dan gaya berpakaian Jagoan KungFu bertelanjang dada yang memperagakan jurus-nya dan memiliki ciri-ciri orang Asia (kulit coklat sawo matang, rambut hitam lurus, mata agak sipit, hidung tidak mancung) mewakili pengkarakteran tokoh Timur.

4. Konsep Proporsi-Komposisi



Gambar 13.

Konsep Proporsi-Komposisi(1)

Komposisi yang terlihat pada ilustrasi terbagi menjadi dua bagian. Komposisi ini dapat dilihat pada gambar 13. Bagian pertama, yang dilingkari dengan lingkaran penuh berwarna emas adalah ruang aksi untuk Amrtha. Bagian kedua di sebelah kanan adalah ruang narasi untuk Awidya. Komposisi yang terlihat adalah : porsi perhatian yang lebih besar tertuju pada karakter Amrtha.

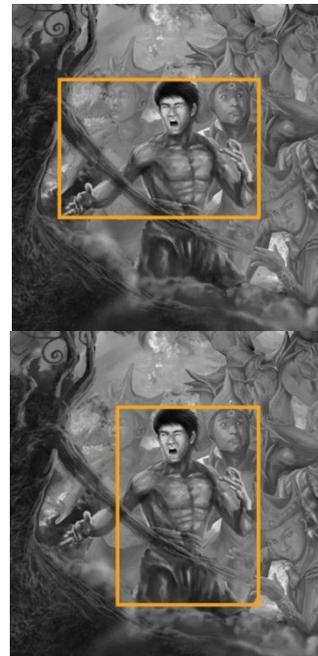
Awidya, sang wanita mendapat porsi perhatian yang lebih sedikit. Hal tersebut menunjukkan karakter pria (Amrtha) adalah tokoh utama dalam cerita yang di-narasikan pada gambar. Ada penyampaian isu budaya patriarki dan isu gender pada gambar dimana Awidya, karakter wanita diposisikan sebagai “pesakitan”, kaum lemah yang mudah terpengaruh oleh sifat-sifat negatif yang tervisualisasi oleh karakter-karakter Sad Ripu. Amrtha, sang pria digambarkan sebagai sosok manusia yang “tercerahkan” karena berhasil mengendalikan dirinya sendiri dari Sad Ripu bahkan “men-transformasi-kannya” menjadi kekuatan yang kemudian menetralkan Sad Ripu si wanita. Sosok pria diunggulkan, dan menolong wanita walaupun si wanita diposisikan lebih tinggi di pojok kanan atas gambar, namun keberadaannya “disembunyikan”.



Gambar 14.
Proporsi Emas

Penerapan komposisi pada gambar menggunakan acuan bidang segiempat emas (*Golden Rectangle*) yang perbandingan (*ratio*) kedua sisi-nya menghasilkan bilangan *Golden Ratio* 1,618.. yang berasal dari dua bilangan yang bersebelahan dalam deret Fibonacci (0,1,1,2,3,5,8,13,..dst).

Pelukis menggunakan bidang segiempat emas tersebut sebagai bidang vertikal-horisontal gestur karakter Amrtha dan Awidya (Gambar 14 dan Gambar 15).

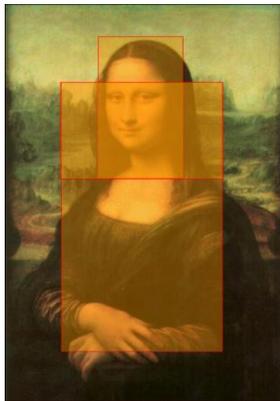


Gambar 15.
Konsep Proporsi-Komposisi(2)



Gambar 16.
Tomb of Giuliano de Medici
Karya : Michelangelo Buonarroti

Pengkomposisi-an bidang gambar dan gestur figur karakter seperti ini sangat lazim ditemukan pada karya-karya seniman Renaissance seperti pada *Tomb of Giuliano Medici* karya Michelangelo Buonarroti (Gambar 16), dan mahakarya *Monalisa* oleh Leonardo da Vinci (Gambar 17).



Gambar 17.
Monalisa
Karya : Leonardo da Vinci

Terdapat komposisi berbentuk Yin-Yang juga sebagai simbol keseimbangan dalam tradisi Zen – Buddhisme sebagai filosofi Estetika Timur. Tradisi estetika dengan proporsi dan komposisi sebagai tubuh utama pembentuk keindahan (*kalos-kagathos*) Yunani (Barat) berpadu dalam paduan yang hybrid dengan komposisi Yin-Yang (Timur). Perpaduan dua konsep komposisi-proporsi Barat-Timur merupakan respon pencipta karya atas

tema Multikulturalisme dalam sebuah karya.



Gambar 18.
Proporsi Yin-Yang

PROSES Pengerjaan Karya

Tahap awal pengerjaan karya dimulai seperti biasa dengan sketsa sebagai visualisasi ide dasar, pengkomposisian karakter dan pembentukan suasana awal. Setelah didapat gambaran awalnya, sketsa diwarnai secara sederhana untuk mendapatkan skema warna sederhana (Gambar 19).

Setelah gambaran awal didapatkan melalui sketsa dan skema warna dasar, maka dimulai tahapan memberi bentuk dan warna dasar datar hitam-putih (*flat black and white*) (*grayscale*) (*colour*) pada karakter. Setelah itu, warna dasar hitam-putih mulai mendapat sentuhan tekstur dan bayangan yang memberi tanda arah cahaya (*shading and lighting*) (Gambar 20).



Gambar 19.
Sketsa dan skema warna



Gambar 21.
Proses pewarnaan karakter Awidya

Gambar 21 mengungkap tahapan-tahapan proses kerja karya pewarnaan karakter Awidya dari sketsa ke skema warna awal lalu ke warna dasar datar (*flat colour*) lalu ke pewarnaan dengan memperhatikan bayangan dan arah cahaya (*shading-lighting*).



Gambar 20.
Komposisi gelap-terang



Gambar 22.
Pengaturan value

Sentuhan *shading and lighting* diaplikasikan ke seluruh komposisi gambar sehingga menghasilkan sebuah komposisi gambar hitam-putih (*grayscale*). Komposisi gambar hitam-

putih itu kemudian diwarnai (Gambar 22).



Gambar 23.
Penyeimbangan Warna

Komposisi gambar kemudian diberi sentuhan lebih detail. Tahapan terakhir adalah penyeimbangan warna, dan segala hal tentang finalisasi karya (*colour balancing, colour grading dan touch up*) (Gambar 23). Seluruh tahapan *digital painting* dikerjakan dengan alat Graphic Tablet Wacom Graphire 4 dengan aplikasi software Adobe Photoshop CS3

PENUTUP

Digital painting karya I Made Marthana Yusa berjudul *Massive War-Against Sad Ripu* mencoba mentransmisikan konstruksi makna yang berlatar budaya dengan berbagai pesan mengenai filosofi perang, diskursus tubuh, hingga wacana multikulturalisme dalam berbagai tanda yang penuh dengan metafora. Gambar yang bercerita dikemas dan ditambahkan dengan kode-kode dan syarat estetika seperti

penerapan warna, penyusunan proporsi dan komposisi yang harus menyesuaikan maksud dari pesan yang ingin disampaikan (alih-informasi). Keilmuan tanda-tanda khas gambar bertujuan mencoba mengerti pesan dan makna dari suatu model komunikasi-rupa, dalam hal ini narasi yang disampaikan oleh gambar.

REFERENSI

1. Coughlan, Robert. 1975. *The World of Michelangelo 1475-1564*. USA : Time Life Books Inc.
2. Doczi, Györgi. 1981. *The Power of Limits—proportional Harmonies in Nature, Art and Architecture*. Shambala Boston & London.
3. Kuno, Naomi. 2004. *Tasteful Color Combination*. © Naomi Kuno and FORMS Inc. / Color Intelligence Institute ; © Graphic-sha Publishing Co., Ltd. Singapore : Pageone
4. Lovejoy, Margot. 2004. *Digital Currents: Art in the Electronic Age*. Routledge
5. Mahbubani, Kishore. 2005. *Bisakah Orang Asia Berpikir?*. Jakarta : Penerbit Teraju-Mizan.
6. Piliang, Yasraf A. 2009. *Materi Perkuliahan Desain dan Kebudayaan II*. Bandung
7. Richard, A. 2003. *The Golden Ratio and Fibonacci Numbers*. World Scientific Publishing Co.Pte.Ltd.
8. Saidi, Acep Iwan. 2008. *Narasi Simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia*. Yogya : ISACBOOK.
9. Setiawan, Pindi. 2009. *The Signification of Nyeni : Tanda-Gambar Dalam Komunikasi-Rupa*. Wimba, Jurnal Komunikasi Visual. Vol 1.No.2 hal 1-14.
10. Synnott, Anthony. 2007. *Tubuh Sosial : Symbolisme, Diri dan Masyarakat*. Bandung : Jalasutra

Biodata Penulis

I Made Marthana Yusa, S.Ds, M.Ds saat ini mengajar sebagai dosen Desain Grafis dan Multimedia di STMIK STIKOM

INDONESIA (STIKI) yang beralamat di Jalan Tukad Pakerisan no.97, Denpasar, Bali. Menyelesaikan Strata Satu Desain dan Magister Desain di FSRD-ITB. Selain mengajar, Marthana juga aktif berkarya *digital painting*, ngomik dan berperan sebagai game artist online di Mobile X Labs, USA.

Agus Triyadi, S.Sn., M.M saat ini mengajar sebagai dosen di Desain Komunikasi Visual Universitas Bina Sarana Informatika Jalan Sekolah internasional no 1-6 Bandung, Jawa Barat. Menyelesaikan Strata Satu Seni Rupa di FSRD-ITB dan Magister Manajemen di Universitas BSI. Selain mengajar, Agus juga aktif berkarya rupa, mendirikan usaha seni desain dengan bendera CV. Muralindo artestik dan lembaga pendidikan Sanggar Gambar Leo dan turut mengelola beberapa komunitas marginal.