

ANALISIS SEMIOTIKA STRUKTURALIS DAN POST-STRUKTURALIS PADA DESAIN ILUSTRASI HANOMAN KARYA WAYAN BAYU

A. A. Gede Dani Artha

Penciptaan Seni
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta
e-mail : gunk.dani@gmail.com

ABSTRAK

Bentuk penilaian suatu karya sangat dibutuhkan, untuk menakar seberapa besar pengaruh karya tersebut hadir dalam masyarakat. Atau sebaliknya seberapa besar pengaruh masyarakat terhadap seorang seniman dalam berkarya. Senada dengan bentuk penilaian seni rupa, karya desain juga demikian. Apakah ada pengaruh terhadap karya yang dirancang seorang desainer terhadap masyarakat atau sebaliknya. Hal inilah yang akan dibahas pada penelitian terkait analisis karya desain ilustrasi dari Wayan Bayu. Adapun pendekatan metode yang digunakan untuk membedah analisis tersebut yaitu menggunakan semiotika dari Charles Sanders Peirce, yang terdiri dari *icon*, *index*, *symbol*, serta dipadukan dengan teori Dekonstruksi Jaques Derrida. Diharapkan dengan adanya analisis ini dapat dikembangkan menjadi khasanah pengetahuan baru terkait penerapan bentuk karya postmodernisme pada bidang desain komunikasi visual khususnya ilustrasi.

Kata kunci: hanoman, post-strukturalis, semiotika, strukturalis, wayan bayu

ABSTRACT

The form of assessment of a work is needed, to measure how much influence the work is present in the community. Or vice versa how much influence society has on an artist in the work. In line with the form of fine art assessment, design works are also so. Is there an influence on a designer's designed work on society or vice versa. This will be discussed in research related to the analysis of illustration design work from Wayan Bayu. The approach used to dissect the analysis is to use semiotics from Charles Sanders Peirce, which consists of icons, indexes, symbols, and combined with the theory of Deconstruction from Jaques Derrida. It is expected that with this analysis can be developed into a new knowledge related to the application of forms of postmodernism work in the field of visual communication design, especially illustration.

Keyword: hanoman, post-structuralist, semiotics, structuralist, wayan bayu

PENDAHULUAN

Bentuk penilaian suatu karya desain sebenarnya hampir serupa dengan menilai karya seni murni. Penilaian tersebut sifatnya subyektif, karena masing-masing kurator memiliki sudut pandang serta pengalaman seni yang berbeda-beda sehingga menghasilkan *output* yang berbeda pula. Hanya saja ketika melakukan penilaian karya, pastinya seorang kurator mempertimbangkan aspek-aspek literatur keilmuan terkait bidang karya yang akan dinilai. Yang intinya digunakan sebagai sarana penguatan argumentasi dalam hal melakukan penilaian tersebut. Bentuk penilaian suatu karya sangat dibutuhkan, untuk mengevaluasi seberapa besar pengaruh karya tersebut di masyarakat. Atau malah sebaliknya seberapa besar lingkungan masyarakat berpengaruh terhadap

penciptaan karya seorang seniman. Esensi penilaian suatu karya tidak akan terlepas dari yang namanya kritik. Seperti yang di sampaikan Marianto (2009: 184-185) kritik seni bukanlah bertujuan melakukan justifikasi tentang kekurangan suatu karya, namun hal tersebut merupakan bentuk kepedulian kritikus untuk menggali lebih dalam. Seperti apa potensi yang dimiliki suatu karya. Hingga penulis sampai meluangkan waktu lebih untuk melakukan kritik tersebut. Begitu juga dengan analisis suatu karya. Istilah analisis tersebut merupakan serangkaian proses yang dilalui ketika akan melakukan kritik. Perbedaannya dalam analisis, subjektifitas penulis terhadap penilaian karya lebih sedikit digunakan, serta penulis hanya melakukan pembedahan karya dan menguraikan lewat pisau bedah yang dibutuhkan. Sedangkan dalam kritik unsur subjektifitas lebih kentara di dalamnya.

Dengan perkembangan teknologi serta media pada masa kini yang makin pesat dan merambah hingga ke ranah digital. Masyarakat disuguhkan oleh segala macam bentuk kemudahan hidup dengan hanya menggenggam gawai pintar. Seakan media memiliki peranan serta pengaruh yang sangat besar di lingkungan masyarakat sosial akhir-akhir ini. Seperti yang dikatakan oleh Goran Hedebro dalam (Ibrahim, 2011: 86), "media adalah pembentuk kesadaran sosial yang pada akhirnya menentukan persepsi orang terhadap dunia dan masyarakat tempat mereka hidup." Tidak hanya pengaruh media serta kecepatan informasi yang didapatkan pada masa kini. Namun, hal-hal yang dahulu dirasa mustahil, saat ini seakan-akan menjadi hal yang lumrah serta biasa saja. Seperti, kemudahan dalam mengakses sarana transportasi, kemudahan dalam memesan makanan, demikian pula dengan kemudahan dalam mengakses sarana hiburan.

Sarana hiburan yang dimaksudkan, tidak hanya berupa hiburan auditorial baik musik maupun pertunjukan seperti *performance art* saja. Namun, bentuk hiburan visual seperti halnya berkunjung ke *gallery* karya seni yang saat ini, ikut bertransformasi ke ranah dunia digital lewat keberadaan sosial media. Menurut Arman, dilansir tirto.id (2017) bahwa fenomena ini terjadi pada *gallery* sosial media khususnya Instagram yang fungsinya tidak hanya sebagai sarana pajang karya, namun berfungsi pula dalam skema penjualan karya seni. Ada beberapa keuntungan yang dimiliki dari perkembangan tersebut. Pertama, audience yang digapai, segmentasinya akan lebih luas. Seperti menurut Bangsa (2018: 437) melalui media *e-magazine* sebagai media pajang karya, penyebarluasannya akan mampu menembus batas geografis. Kedua, dengan menggunakan *platform* media sosial akan mengurangi *budget* dari si seniman untuk memamerkan karyanya sehingga mengurangi *cost* untuk melakukan pameran secara fisik. Kekurangannya tentu saja hilangnya sentuhan magis dari karya karena, tidak menghadirkan karya langsung secara fisik dengan penikmatnya. Kedua, sangat rentan sekali terhadap pembajakan terhadap karya, karena ketika karya tersebut di *publish* ke ranah digital karya tersebut akan mudah diakses publik.

Pada pembahasan penelitian kali ini terkait analisis terhadap desain ilustrasi karya Wayan Bayu yang menampilkan wujud karya desainnya yang terpajang di *gallery* sosial media Instagramnya. Dengan menghadirkan bentuk-bentuk ilustrasi pewayangan Bali yang menjadi ciri khas dalam desain yang dirancang oleh Wayan Bayu. Terkait seni lukis wayang Bali sendiri utamanya seni lukis style Pita Maha menurut Kartika (2012: 42) merupakan bentuk perpaduan antara estetika tradisional Bali dengan estetika

modern dari Bonnet, yang menitik beratkan pada estetika realisme fisik. Dengan pengungkapan visual keseharian masyarakat Bali pada masa tersebut, yaitu sekitar 1930-an sampai 1970-an. Namun, pada desain yang akan dianalisis kali ini. Wayan Bayu seperti berusaha membangkitkan kembali kejayaan dari seni ilustrasi wayang Bali. Dengan menggunakan pendekatan objek masa kini, seperti halnya yang dilakukan oleh Bonnet pada masa sebelumnya.

Dalam wawancara yang dilaksanakan pada 7 September 2020, sekilas tentang Wayan Bayu yang merupakan salah seorang ilustrator asal Kerobokan, Badung - Bali yang memiliki style ilustrasi khas yang mengangkat tema-tema *kebalian* dengan unsur visual tokoh - tokoh pewayangan yang dikolaborasikan dengan unsur kekinian sehingga memunculkan bentuk kebaruan secara visual. Wayan Bayu mengaku tidak memiliki *basic* desain maupun seni rupa secara akademis. Namun, sudah memiliki ketertarikan dengan dunia ilustrasi sejak kecil lewat meniru komik serta *anime* Dragonball karya Akira Toriyama. Beliau merupakan lulusan Informatika yang kebetulan terjun di dunia desain, diawali dengan bekerja di penyablonan baju, dan saat ini Wayan Bayu merupakan salah satu ilustrator / desainer dari Volcom Bali.

Adapun pendekatan metode yang digunakan menganalisis desain tersebut, yaitu menggunakan semiotika dari Charles Sanders Pierce, yang terdiri dari *icon*, *index*, *symbol*. Pemilihan metode ini terkait bentuk ilustrasi itu sendiri. Ketika, ia mencoba berdiri sendiri tanpa adanya keberadaan *copywriting*, maka dapat dikatakan ia akan bertransformasi menjadi sebuah tanda sehingga, metode yang tepat diterapkan untuk membedah keberadaan ilustrasi tersebut yaitu menggunakan metode Semiotika. Selain itu penggunaan teori dekonstruksi disebutkan sebagai penguat terhadap pengungkapan makna-makna baru yang dihadirkan dari karya desain tersebut.

METODE PENELITIAN

Pada metode yang digunakan dalam menganalisis desain ilustrasi Hanoman dari Wayan Bayu, yaitu menggunakan 2 analisis semiotika. Yaitu, semiotika strukturalis dari Charles Sanders Pierce yang terdiri dari *icon*, *index*, dan *symbol*. Serta semiotika post-strukturalis teori dekonstruksi dari Jaques Derrida.

Semiotika Charles Sanders Pierce

Analisis strukturalis karya yang diaplikasikan pada penelitian kali ini yaitu menerapkan analisis semiotik, menurut Charles Sanders Pierce yang terdiri dari *icon*, *symbol*, dan *index*. Pertama terkait *icon* yang secara visual

merupakan bentuk tanda yang menyerupai wujud dari sumber acuan aslinya (Danesi, 2010: 39). Lain halnya dengan *index*, menurut Danesi (2010: 43) merupakan bentuk tanda yang dihasilkan berdasarkan hubungan sebab-akibat, baik dari segi waktu maupun ruang. Sedangkan *symbol* adalah bentuk tanda yang mendapatkan kesepakatan secara sosial sebagai bentuk tanda yang memiliki makna (Danesi, 2010: 44). Peneliti menggunakan tiga tanda tersebut untuk membedah secara visual makna tanda yang terdapat pada desain ilustrasi Wayang Hanoman yang dirancang oleh desainer Wayan Bayu.

Dekonstruksi Jaques Derrida

Teori dekonstruksi Jaques Derrida sempat disinggung (Hoed, 2011: 120), bahwa sebenarnya teori dekonstruksi Derrida merupakan wujud kritik terhadap teori Ferdinand De Saussure tentang tanda. Derrida menjelaskan bahwa terkait hubungan antara penanda dan petanda yang diyakini Ferdinand De Saussure sebagai bentuk hal yang statis, namun coba di patahkan oleh Derrida. Bentuk kritik strukturalis disebut sebagai post-strukturalis. Dimana proses pemaknaan tanda dengan membongkar dan menganalisis secara kritis (Rusmana, 2014: 263). Menurut Rusmana (2014: 267) konsep *differance* pada teori dekonstruksi Derrida merupakan bentuk pengembangan dari *difference* (perubahan) Saussure terkait pemaknaan tanda yang harus dipahami memiliki makna tertentu di situasi dan waktu tertentu. Sehingga pemaknaan terhadap tanda tersebut akan berubah seiring waktu. Dapat dipahami bahwa dekonstruksi sendiri adalah usaha untuk membongkar suatu tanda dengan tidak mengaitkan antara penanda dan petanda sehingga ditemukan makna baru dari tanda tersebut. Penelitian ini berupaya mengungkap makna yang terdapat dalam ilustrasi Wayang Hanoman yang dirancang oleh desainer Wayan Bayu.

Visual Wayang Bali

Menurut Berata (2011: 3-7) karakter wayang Kamasan Bali dapat dibedakan secara visual, dari ciri bentuk mata, alis, hidung, kumis serta bentuk perawakannya yang ramping dan gemuk. Selain itu untuk membedakan karakter tersebut dapat melalui pengamatan aksesoris yang dikenakan oleh seperti dari *gelung* dll. Secara umum karakter tersebut dibagi menjadi 10 yaitu terdiri dari, wayang manis, wayang galak manis, wayang galak, wayang *pala waga*, wayang ratu, wayang condong, wayang naga, wayang garuda, wayang punakawan, serta wayang binatang.

Secara atribut, ada salah satu hal yang sangat mencolok serta mempengaruhi perbedaan masing-masing tokoh pada wayang kamasan Bali yaitu, *gelung*. *Gelung* sendiri berarti mahkota yang

merupakan bagian dari ikon representasi tokoh karakter dalam pewayangan. Hal tersebut sudah diatur dalam pakem pewayangan yang sudah ada. Jenis-jenisnya terdiri dari *gelung supit urang*, *gelung candi kusuma*, *gelung ketu*, *gelung kekendon*, *gelung udengan*, *gelung bok gambah*, serta *gelung kekendon udengan* (Berata, 2011: 11-13). Selain itu, menurut Rupawan (2008: 87-89) secara visual bentuk penggunaan *saput poleng* (kain penutup *kamen* Bali berwarna hitam putih) pada wayang Bali digambarkan pada 4 tokoh itihasa pewayangan Bali. Diantaranya, Hanoman, Bima, serta 2 tokoh punakawan pewayangan Bali Merdah dan Tualen. Dari penjabaran singkat terkait data visual dari beberapa unsur yang ada pada wayang Kamasan Bali tersebut.

Menurut Kartika (2012: 42) seputar tahun 1930-1970-an terjadinya perkembangan terkait seni lukis wayang di Bali. Dimana gestur visual yang ditampilkan pada karakter wayang mengalami perkembangan menjadi lebih dinamis, anatomis, memperhatikan perspektif, dengan komposisi yang tidak terlalu padat, serta dengan pewarnaan yang bervariasi. Tema yang diangkat pun, mengangkat tentang kegiatan keseharian masyarakat Bali. Tokoh yang berpengaruh didalamnya diantaranya Rudolf Bonnet, Walter Spies, dan Cokorde Agung Sukawati yang membentuk suatu badan Pita Maha. Dari data tersebut akan menjadi acuan dalam analisis kali ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karya desain ilustrasi yang akan dianalisis merupakan karya desain yang di pajang secara digital di media Instagram oleh ilustrator Wayan Bayu. Desain tersebut terdiri dari 3 seri desain ilustrasi Hanoman. Analisis 3 karya tersebut didasari lewat kesamaan pemilihan tokoh yang ditonjolkan oleh Wayan Bayu yaitu tokoh Hanoman itu sendiri. Kedua, kesamaan style framing desain yang digunakan sehingga dapat disimpulkan bahwa 3 desain tersebut merupakan desain berseri yang dirancang dan terpajang di akun instagram Wayan Bayu.



Gambar 1. Hanoman Nungghah Montor

Sumber :

<https://www.instagram.com/p/BrUAerAkXC/>

Desain Pertama yaitu, desain Hanoman *Nunggha Montor* atau Hanoman yang mengendarai sepeda motor jenis *café racer*. Secara pemaknaan strukturalis, unsur visual *icon* pada desain tersebut ditandai dengan 2 hal. Pertama, terkait *icon* Hanoman sendiri yang dicirikan dari perawakan wayang yang berciri wayang *pala waga* serta warna putih yang mencolok pada tubuhnya. Selain itu, atribut yang digunakan dari pemilihan *gelung supit urang*, serta *saput poleng* yang dikenakan. Hanoman sendiri merupakan bagian dari tokoh cerita masa lampau pewayangan Ramayana. Kedua, yaitu *icon* sepeda motor jenis *café racer* yang merepresentasikan masa kini. *Index* yang muncul pada desain ini yaitu tanda yang ditinggalkan oleh desainer Wayan Bayu, tepatnya di bagian kanan bawah. Terdapat 2 tanda berupa inisial “wb” serta aksara Bali yang bertuliskan *cynāyu*. yang berarti Wayan Bayu. Menurut penulis bertujuan sebagai penanda karya milik Wayan Bayu. Sedangkan secara tanda *symbol*, perwujudan visual yang disoroti adalah visual sepatu yang dikenakan Hanoman merupakan ciri visual dari merk sepatu *vans* yang hanya *rekated* dengan anak muda. Dengan demikian target pasar dari desain ini menasar pada kalangan anak muda dengan kultur kekinian yang ingin dikenalkan bentuk dari *style* wayang Kamasan dalam “kemasan” yang berbeda.

Sedangkan secara pemaknaan post-strukturalis desain tersebut menurut teori dekonstruksi. Ada beberapa hal yang ditabrak oleh desainer Wayan Bayu terkait *pakem* gerak yang biasanya dimiliki oleh Hanoman pada wayang Kamasan Bali yang gaya geraknya terbatas. Dimana pada desain ini tokoh Hanoman lebih luwes, dan lepas dari *pakem* yang ada sehingga *style* desain wayang tersebut lebih mengarah kepada *style* wayang Pita Maha milik Ubud dengan perpaduan pakem pewarnaan wayang Kamasan sehingga menghasilkan suatu bentuk kebaruan. Bentuk tanda lain yang muncul, sebenarnya tidak tersirat pada desain. Namun, dapat di analisis melalui tanggal postingan desain ini yang tertanggal 13 Desember 2018. Seperti diketahui tahun 2018 merupakan fenomena kebangkitan dari *custom kulture* yang tumbuh di Indonesia maupun Bali pada khususnya. Diawali dengan Presiden Joko Widodo yang membeli motor jenis *chopper* berwarna emas pada 19 Januari 2018 racikan *Elders Garage* (tempo.co), yang memicu munculnya bengkel-bengkel motor *custom* di Indonesia. Fenomena inilah yang sepertinya ingin ditanggapi oleh Wayan Bayu kedalam karya desain dengan memunculkan *icon* sepeda motor *custom café racer* dan memadukan unsur *style* wayang kamasan khas dari desain-desainnya ke dalam desain Hanoman *Nunggha Montor* ini.



Gambar 2. Hanoman *Rock n Roll*

Sumber :

<https://www.instagram.com/p/Br80X0AB623/>

Pada desain kedua yaitu, desain Hanoman *Rock n Roll*. Terkait pemaknaan strukturalis, secara visual hal yang sangat jelas terlihat pada 2 *icon* desain tersebut. Pertama, yaitu *icon* Hanoman yang dicirikan dari perawakan wayang yang berciri wayang *pala waga* serta warna putih yang mencolok pada warna putih pada tubuhnya. Serta, atribut yang digunakan dari pemakaian *gelung supit urang*, serta *saput poleng* yang dikenakan. Seperti yang dijelaskan sebelumnya Hanoman merupakan bagian dari tokoh cerita masa lampau pewayangan Ramayana. Kedua, yaitu *icon* gitar elektrik yang merupakan bagian dari unsur masa kini. Sama seperti pada desain sebelumnya *index* yang muncul pada desain ini yaitu tanda yang ditinggalkan oleh desainer Wayan Bayu, tepatnya di bagian kanan bawah. Terdapat 2 tanda berupa inisial “wb” serta aksara Bali yang bertuliskan *cynāyu*. yang berarti Wayan Bayu, digunakan sebagai penanda karya dari Wayan Bayu. Sedangkan secara tanda *symbol*, selain dari wujud ciri visual dari merk sepatu *vans* yang hanya *rekated* dengan anak muda. Yang mana menasar ke target audiens kalangan anak muda dengan kultur kekinian. Selain itu *symbol* lain muncul juga dari wujud visual gestur tangan wayang yang memperlihatkan simbol *metal* yang berafiliasi pada skena musik keras/ metal yang didominasi kalangan anak muda. Sehingga, memperkuat *positioning* desain itu sendiri.

Terkait pemaknaan post-strukturalis pada desain ini hanya mampu diapresiasi di masa kini. Seperti yang disebutkan pada *differance* dalam teori dekonstruksi, bahwa pemaknaan tanda tersebut akan disesuaikan dengan waktu dan tempat. Karena, jika desain ini diaplikasikan melalui *pakem-pakem* pada wayang kamasan, banyak tanda yang tidak akan berelasi dengan masa tersebut, seperti pada *icon* gitar elektrik dan sepatu *vans*. Dengan

demikian, ide yang ditampilkan dalam desain ini coba untuk dibawa keluar dari *pakem* pewayangan yang sudah ada namun *style* yang dihadirkan dari segi pewarnaan maupun pemilihan garis serta kontur masih pada *pakem* pewayangan Bali tepatnya wayang Kamasan. Adapun makna tersirat yang muncul pada desain ini yaitu menyinggung terkait skena musik rock yang keberadaannya selalu memiliki audiens tersendiri pada masing-masing jamannya. Ditunjukkan dari *style* berpakaian yang digunakan oleh Hanoman pada desain ini. Dengan sepatu *vans* serta gitar listrik type stratorcaster dari *fender* yang biasa digunakan musisi rock, reggae, jazz, soul, blues, punk, hingga heavy metal. Selain itu gestur tangan *metal* yang disimbolkan karakter Hanoman, memperkuat analisis terkait skena musik rock yang ingin dihadirkan dalam desain kali ini.



Gambar 3. Hanoman *Surfing*
Sumber :

<https://www.instagram.com/p/Brjff9ShWaz/>

Desain ketiga yaitu, desain Hanoman *Surfing*. Secara visual sama seperti dua desain sebelumnya unsur *icon* pada desain tersebut terbagi menjadi 2. Unsur pertama, yaitu *icon* Hanoman yang dicirikan dari perawakan wayang yang berciri wayang *pala waga* serta warna putih yang mencolok pada warna putih pada tubuhnya. Serta, atribut yang digunakan dari pemakaian *gelung supit urang*, serta *saput poleng* yang dikenakan. Hanoman merupakan bagian dari tokoh cerita masa lampau pewayangan Ramayana. Kedua, yaitu *icon* papan selancar serta bentuk *mimesis* objek ombak di belakangnya yang merupakan bagian dari olah raga masa kini yang dimainkan anak muda. *Index* pada desain ini masih sama, yaitu tanda yang disematkan oleh desainer Wayan Bayu, tepatnya di bagian kanan bawah. Terdapat 2 tanda berupa inisial “wb” serta aksara

Bali yang bertuliskan *cynāyu*. yang berarti Wayan Bayu. Penyematan tanda tersebut menurut penulis bertujuan sebagai penanda karya milik Wayan Bayu. Sedangkan secara tanda *symbol*, kultur kekinian yang disimbolkan dan merepresentasikan audiens anak muda, tidak lain merupakan papan selancar yang merupakan salah satu simbol olah raga ekstrem yang biasa dilakukan oleh anak muda. Selain itu *symbol* lainnya yaitu objek ombak yang terlihat di bagian background desain. Dimana pada 2 desain sebelumnya yang diyakini penulis dimunculkan oleh desainer Wayan Bayu untuk mempertegas bentuk kegiatan *surfing* yang ditampilkan pada subjek desain Hanoman.



Gambar 4. Kesamaan Ombak
Sumber :

<https://artsandculture.google.com/asset/the-great-wave-off-the-coast-of-kanagawa/fAFp7yddSAtcTQ?hl=en>

Terkait makna tanda post-strukturalis terutama bentuk dekonstruksi yang muncul pada desain Hanoman *Surfing* ini jika ditelaah dari latar belakang desainer Wayan Bayu yang berasal dari Bali, tepatnya Kerobokan-Badung. Yang dikenal lewat pantainya sebagai tujuan destinasi wisatawan lokal maupun mancanegara. Sehingga, dapat diyakini bahwa munculnya wujud desain Hanoman *Surfing* ini merupakan hasil observasi yang dilakukan oleh desainer dalam kesehariannya serta upaya memadukannya kedalam *style* wayang kamasan. Selain itu, ada hal yang berbeda dari karya ini sendiri, yang tidak ada pada dua desain sebelumnya. Yaitu, bentuk visual dari ombak pada *background* yang muncul di desain ini. Mengingat pada salah satu karya *ukiyo-e* pada seni cukil Jepang yang berjudul *The Great Wave Off the Coast of Kanagawa*. Menurut asumsi penulis, hal tersebut merupakan upaya yang dilakukan seniman untuk mereplikasi dengan *style* yang berbeda dari karya yang familiar. Karena, audiens yang akan melihat karya tersebut, merupakan audiens dengan cakupan yang lintas negara. Selain itu, penambahan ombak yang muncul juga termasuk hal yang logis jika dihubungkan dengan karakter Hanoman yang sedang ber-*surfing* ria.

Terakhir, yaitu terkait interpretasi penulis, pada makna tanda yang muncul dalam ketiga desain

tersebut. Secara garis besar, ketiga karya desain ilustrasi Wayan Bayu tersebut secara pemaknaan tanda strukturalis terbagi menjadi 2 yaitu tanda visual serta tanda verbal.



Gambar 5. Framing Ornamen Bali

Sumber :

<https://www.instagram.com/wayanbayu/>

Tanda Visual

Secara global, tanda visual yang muncul pada ketiga desain ini yaitu bentuk framing melingkar yang terdiri dari perpaduan antara ornamen *karang tapel* serta *kakul-kakulan* Bali. Makna tanda yang ditangkap pada framing desain tersebut yaitu, ingin menunjukkan eksistensi desain ornamen Bali serta menegaskan identitas ilustrasi ini yang merupakan ilustrasi Bali. Kedua, memperlihatkan hal yang lebih estetik, secara komposisi yang menunjukkan penempatan desain yang seimbang.



Gambar 6. Identitas Tanda Verbal

Sumber :

<https://www.instagram.com/wayanbayu/>

Tanda Verbal

Tanda verbal yang terlihat pada ketiga desain ini yaitu berwujud aksara Bali yang bertuliskan *cynāyu*, yang berarti Wayan Bayu. Yang merupakan identitas dari ilustrator. Selain itu, terdapat pula inisial *wb* yang terletak diatas aksara Bali. Menurut asumsi penulis inisial tersebut merupakan inisial nama ilustrator Wayan Bayu yang digunakan sebagai *trademark*/ merk dagang yang digunakan dari seniman.



Gambar 7. Arah Hanoman

Sumber :

<https://www.instagram.com/wayanbayu/>

Makna Tanda Post-Strukturalis

Selain itu, pada pemaknaan post-strukturalis pada masing-masing desain yang dirancang, walaupun dengan gestur yang berbeda-beda terdapat makna dekonstruksi yang tersirat pada ketiga desain ini. Hanoman pada seluruh desain digambarkan untuk mencoba keluar dari framing ornamen Bali yang diyakini penulis sebagai representasi dari *pakem-pakem* pewayangan yang mengikat kreatifitas seorang seniman dalam mengembangkan, serta menambahkan unsur kekinian dikaryanya. Seakan-akan sebagai kritikan untuk menyentil seniman-seniman maupun desainer Bali. Bahwa, sesungguhnya karya seni/desain wayang di Bali masih banyak yang bisa di eksplor dan dikembangkan. Sehingga, mengapa tidak mengembangkan kekayaan *local wisdom* yang kita miliki, dengan mengaitkan fenomena sosial yang memang relevan dan dekat dengan keseharian masyarakat Bali saat ini ke dalamnya. Pesan inilah yang coba diselipkan oleh Wayan Bayu selaku seniman sekaligus ilustrator menurut interpretasi penulis.

PENUTUP

Secara garis besar, ketiga karya desain ilustrasi Wayan Bayu tersebut secara pemaknaan tanda strukturalis, berakar pada hasil observasi terkait fenomena sekitar yang dekat dengan seniman. Hal tersebut coba diaplikasikan ke dalam karya dengan style lukisan wayang Kamasan dengan gestur desain yang lebih luwes seperti halnya style lukisan Pita Maha Ubud, serta dikolaborasikan dengan kultur kekinian. Desain yang dirancang Wayan Bayu mengingatkan pada lukisan maestro pewayangan Bali I Gusti Nyoman Lempad dengan style wayang Pita Maha Ubudnya. Dimana karya beliau banyak berbicara terkait fenomena sosial yang terjadi di masyarakat Bali pada masanya. Dalam hal gestur, *style* wayang Pita Maha Ubud sangat kental dalam desain Wayan Bayu. Namun, berbeda dengan maestro I Gusti Nyoman Lempad. Dari segi pewarnaan Wayan Bayu menerapkan style pewarnaan wayang Kamasan. Penerapan unsur kekinian pada ilustrasi wayang merupakan hal yang coba direkonstruksi oleh

Wayan Bayu dan pernah dilakukan oleh Rudolf Bonnet dkk dengan mengangkat tema-tema keseharian di Ubud pada masa 1930-1970an sebagai rujukan karya seni lukisnya.

Secara pemaknaan tanda terkait analisis post-strukturalis. Makna yang ingin diselipkan ke dalam desain tersebut seperti pada framing desain. Dalam keseluruhan desain yang dirancang oleh Wayan Bayu pada analisis kali ini. Audiens yang disasar oleh Wayan Bayu merupakan anak muda. Terlihat dari bagaimana ia mengemas desain dengan mengkombinasikan antara unsur kekinian diantaranya motor, gitar, serta papan selancar yang berafiliasi dengan anak muda ke dalam wayang yang notabene dianggap sebagai sesuatu yang kuno. Selain itu, Wayan Bayu seperti ingin memberikan pesan tersirat, serta sedikit sindiran bahwa ketika berupaya untuk mengembangkan kekayaan visual yang dimiliki lokal/ *local wisdom*. Kadang harus sedikit melewati *pakem-pakem* yang ada. Sejalan dengan moto *rebel* yang biasanya dimiliki oleh anak muda.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa, Ida Sang Hyang Widhi Wasa. Karena, berkat karunia dan rahmat beliau artikel ini dapat terselesaikan dengan baik. Terima kasih juga kepada keluarga yang sudah mensupport baik secara moral maupun materil. Terima kasih kepada ilustrator sekaligus seniman I Wayan Bayu atas kesediaannya untuk diwawancara terkait artikel analisis yang penulis teliti. Serta, kepada Bapak Prof. M, Dwi Marianto sudah bersedia memberikan masukan dan saran pada penulisan artikel ilmiah ini.

DAFTAR PUSTAKA

Danesi, Marcel. (2010). *Message, Signs, and Meanings: A Basic Textbook in Semiotics and Communication Theory (Third Edition) atau Pesan, Tanda, dan Makna: Buku Teks Dasar*

Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi, terjemahan Evi Setyarini dan Lusi Lian Piantari. Yogyakarta: Jalasutra

Hoed, Benny H. (2011). *Semiotik & Dinamika Sosial Budaya Edisi Kedua*. Depok: Komunitas Bambu.

Ibrahim, Idi Subandy. (2011). *Kritik Budaya Komunikasi: Budaya, Media, dan Gaya Hidup dalam Proses Demokratisasi Indonesia*. Yogyakarta: Jalasutra.

Kartika, Dharsono Sony. (2012). *Seni Lukis Wayang*. Surakarta: ISI Press

Marianto, M. Dwi. (2019). *Seni & Daya Hidup dalam Perspektif Quantum*. Yogyakarta: Scritto Books dan BP ISI Yogyakarta.

Rupawan, I Ketut. (2008). *Saput Poleng dalam Kehidupan Beragama Hindu di Bali*. Denpasar: Pustaka Bali Post.

Rusmana, Dadan. (2014). *Filsafat Semiotika: Paradigma, Teori, dan Metode Interpretasi Tanda dari Semiotika Struktural hingga Dekonstruksi Praktis*. Bandung: CV Pustaka Setia

Bangsa, P. Gogor (2018). "Pengaruh dan Peran Media Sosial sebagai Media Pajang Karya Desain Komunikasi Visual (Studi Kasus pada Mahasiswa Desain Komunikasi Visual Institut Seni)." *Centive*. 11 (Agustus 2018): 433-438.

Berata, I Made (2011). "Menggambar Wayang Tradisional Gaya Kamasan." *Wayang* Vol. 10 No. 1 (September 2011): 88-104.

Andebar, Wisnu dan Eko Ari Wibowo."Kaleidoskop 2018: 8 Modifikasi Motor yang Jadi Perhatian Publik." *Tempo.co*. 28 Desember 2018.

<<https://otomotif.tempo.co/read/1159673/kaleidoskop-2018-8-modifikasi-motor-yang-jadi-perhatian-publik>>

Sources

Bayu, I Wayan, Illustrator, wawancara tanggal 07 September 2020 di Starbucks Caffe, Kuta, Badung, Bali.