

**PEMBUATAN ILUSTRASI BERJUDUL “AUROBOROS” HASIL
VISUALISASI PERTUNJUKAN SENI “RHYTHM 0” OLEH MARINA
ABRAMOVIC**

Thomas Hanandry Dewanto

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknik dan Desain,
Universitas Hayam Wuruk Perbanas
thomas.dewanto@perbanas.ac.id

Submitted: 12-15-2022; Revised: 09-20-2024; Accepted: 09-23-2024

<https://jurnal.ugm.ac.id/jks>

ISSN: 2356-296X E-ISSN : 2356-3001

ABSTRACT

Illustration is a language of communication that is manifested in the form of visuals, in this case images. Illustrations serve to present text, sentences, scenarios, or stories as ideas to be explained with the aim of making them easier to understand. The purpose of this study is to describe the process of analyzing the description of making an illustration entitled Auroboros which originates from an art performance performed by an artist from Serbia named Marina Abramovic in 1974 in the city of Naples, Italy, entitled Rhythm 0. This art performance seeks to show the side dark humans who want to have a sense of control over various things in this world, which always repeats itself from time to time. Based on the art performance, an illustration is made to visualize part of the overall narrative. To show this cycle that always repeats itself, the golden Auroboros symbol was created as a symbol of eternity using watercolors, ink and gold leaf. The method used in this study is a qualitative research method with a descriptive analysis approach. Data collection was carried out through literature review, collecting object documentation in the form of photos. The existing data were then analyzed using a narrative descriptive method by describing the visual elements descriptively based on the literature review used, namely the basic principles of art which include unity, harmony, emphasis, rhythm, gradation, comparability, composition, and balance. The results of this study are expected to be used as a reference by painting illustrators to compile illustrations to visually narrate an art performance.

Keywords: Gold, Auroboros, Rhythm 0, Illustration, Watercolor.

ABSTRAK

Ilustrasi berfungsi menyampaikan cerita dalam bentuk visual agar lebih mudah dipahami. Tujuan dari penelitian ini adalah menginterpretasikan narasi yang terbangun dari pertunjukan seni oleh seniman Serbia bernama Marina Abramovic, tahun 1974 di Italia, berjudul *Rhythm 0*, menjadi sebuah lukisan ilustrasi berjudul *Auroboros*. Berdasar pertunjukan seni tersebut, dibuatlah ilustrasi untuk mengakomodir cerita dalam pertunjukan seni tersebut. Simbol ular *Auroboros* dipakai untuk menunjukkan siklus

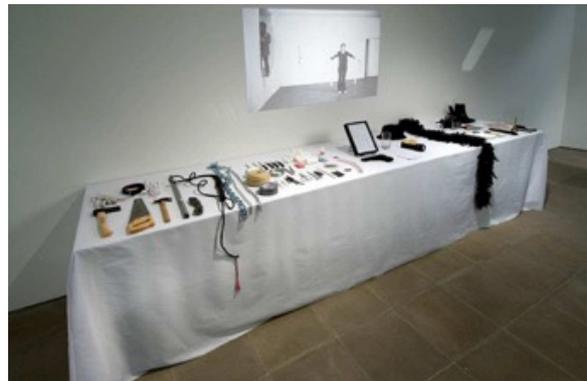
yang berulang dan abadi, melalui penggunaan media cat air, tinta, dan daun emas. Metode penelitian kualitatif dengan model deskriptif naratif adalah jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini. Pengumpulan data dilakukan melalui kajian pustaka, dokumentasi objek dalam bentuk foto, dan video. Kemudian data diolah dengan metode deskriptif naratif untuk memunculkan elemen-elemen visual. Elemen visual disusun berdasarkan prinsip-prinsip dasar seni yang meliputi kesatuan, irama, dominasi, keseimbangan, proporsi, dan kesederhanaan. Hasil dari penelitian dimaksudkan agar dapat dijadikan referensi oleh ilustrator untuk menyusun ilustrasi dengan menerapkan metode yang terstruktur melalui pengaplikasian prinsip2 seni rupa.

Kata kunci: Emas, *Auroboros*, *Rhythm 0*, Ilustrasi, Cat Air.

PENGANTAR

Pada tahun 1974, di kota Naples, di negara Italia, digelar seni pertunjukan berjudul *Rhythm 0* oleh seniman perempuan bernama Marina Abramovic. *Rhythm 0* adalah pertunjukan seni yang artistik dan bertujuan untuk menunjukkan sisi gelap manusia jika manusia tersebut diberikan kekuatan untuk melepaskannya. Pertunjukan seni ini digelar di sebuah studio bernama Mora, dengan inti pertunjukan ini berlangsung selama 6 jam (Irvin, 2022). Instruksi yang diberikan kepada penonton memungkinkan mereka membuat apa saja untuk Marina dengan 72 benda yang disediakan di atas meja seperti ditunjukkan pada gambar 1 dan 2. Barang-barang ini berkisar dari mawar, madu, roti, anggur, gunting, paku, pisau hingga senjata peluru. Marina menerima atas segala sesuatu yang dilakukan oleh penonton dan apapun yang akan terjadi selama 6 jam tersebut.

Selama pertunjukan *Rhythm 0*, sisi gelap manusia yang biasanya tersembunyi di balik sifat baiknya mulai terlihat jelas (Richards, 2018). Pemilik galeri menjelaskan bahwa pengumuman telah dibuat, menyatakan



Gambar 1. 72 benda yang disiapkan di atas meja
(sumber: www.thecollector.com, 2022)



Gambar 2. Instruksi Pertunjukan Rhythm 0
(sumber: www.thecollector.com, 2022)

bahwa Marina Abramovic tidak akan bergerak selama enam jam, sementara beberapa pengunjung menyebutkan bahwa instruksi hanya dituliskan dalam

beberapa baris teks di dinding. Pada awalnya, penonton melakukan tindakan yang tampak tidak berbahaya, seperti menyentuh tubuh Abramovic dengan lembut, memberinya makanan, bunga mawar, atau mengubah posisinya seperti tampak pada gambar 3. Beberapa bahkan menulis di kulitnya dan mencium pipinya. Namun, ketika penonton yakin bahwa Abramovic tidak akan bereaksi atau bergerak menghindar, tindakan yang lebih ekstrim mulai terjadi. Seseorang menggunakan gunting untuk memotong pakaiannya, dan ia mulai ditelanjangi. Ada yang mengiris lehernya dengan silet, bahkan Abramovic mengungkapkan bahwa seseorang meminum darahnya. Beberapa penonton bahkan menodongkan pistol ke tangannya dan mengarahkannya ke kepalanya sendiri. Meski beberapa pria menyentuh Abramovic dengan kasar, tidak ada yang mencoba memperkosanya, karena sebagian besar penonton hadir bersama pasangannya.



Gambar 3. Perlakuan pengunjung terhadap Marina Abramovic
(sumber: www.thecollector.com, 2022)

Perlakuan kasar terhadap Marina mulai mereda ketika seorang penonton wanita memeluk tubuhnya. Aksi ini

diikuti oleh beberapa penonton lain yang awalnya ikut berbuat kasar, tetapi kemudian membantu merawat dan membersihkan lukanya. Pada titik ini, penonton terbagi—sebagian merawat Marina, sementara yang lain tetap pasif dan menikmati situasi. Marina tetap diam tanpa bergerak hingga 6 jam berlalu. Ketika waktu pertunjukan selesai dan Marina mulai bergerak, para penonton yang sebelumnya melakukan tindakan buruk segera menjauh, takut akan konsekuensi dari perlakuan mereka. Namun, seperti yang dijanjikan, Marina tidak menuntut atau membalas tindakan penonton tersebut, dan pertunjukan pun berakhir.

Pertunjukan yang dilakukan Marina Abramovic ini memunculkan interpretasi yang berbeda-beda dari setiap penerima pesan. Kritikus bernama Benjamin Murphy melihat pertunjukan ini sebagai bentuk eksperimen untuk menunjukkan kepatuhan yang dilanggar dan mengesampingkan hati nurani pengunjung (Murphy, 2019). Sedangkan pada jurnal *Substance* dituliskan bahwa pertunjukan seni ini adalah berkaitan tentang feminisme yang menunjukkan perlakuan laki-laki yang ada berusaha mengembalikan wanita dari kondisi subjek menjadi objek (Renzi, 2013). Mereka menunjukkan bagaimana sistem hukum, sosial dan linguistik membangun "subjek" ini sebagai laki-laki. Sebaliknya, istilah "objek" dalam kritik feminis sering mengacu pada individu yang agensi, partisipasi sosial dan hak-haknya, dan bahkan "kedirian" tidak dilisensikan atau dijamin; "Objek" yang diakui masyarakat

sebagai “feminin” ini juga tidak dilihat sebagai diri yang utuh dengan pikiran dan tubuh, tetapi sebagai sesuatu yang hanya dapat direduksi menjadi tubuh. Namun sesuai dengan kutipan dari Delphian Gallery (Murphy, 2019), bahwa inti dari pertunjukan *Rhythm 0* ini adalah menunjukkan sisi gelap ataupun fantasi gelap yang dimiliki oleh manusia. *Hematophagy* simbolis menunjukkan bahwa peserta mengambil alih kekuasaan atau kendali atas Abramovic, dan menegaskan dominasinya.

Banyaknya interpretasi ini memunculkan ide untuk untuk merespon narasi dari pertunjukan seni *Rhythm 0* ke dalam bentuk lukisan ilustrasi. Melalui pendekatan kualitatif, lukisan ilustrasi ini dapat digunakan untuk memvisualisasikan dan menggambarkan realitas yang terkandung dalam pertunjukan seni ini. Sehingga lukisan ilustrasi yang dibuat mampu menarasikan cerita melalui gambar untuk mewakili teks, kalimat dan naskah yang berguna untuk memudahkan penonton untuk mencerna pertunjukan seni tersebut.

Ilustrasi dianggap sebagai tanda visual yang mampu menyelesaikan masalah tanpa kata-kata (White, 1982) dan harus mampu mengungkapkan makna narasi asalnya. Dalam konteks penelitian ini, ilustrasi digunakan untuk menggambarkan pertunjukan seni *Rhythm 0* oleh Marina Abramovic di tahun 1974. Perubahan dari seni pertunjukan menjadi lukisan menggunakan ilustrasi, yang berfungsi sebagai hiasan, tafsir, atau penjelasan visual dari teks, konsep, dan proses (Shifman, 2013). Pendekatan

ini menyatakan bahwa ilustrasi adalah unit informasi abstrak yang tidak dapat dipisahkan dari manifestasinya di dunia nyata. Guna ilustrasi ini membantu mentransformasikan elemen-elemen abstrak dari pertunjukan menjadi narasi visual yang dapat ditangkap melalui media gambar. Secara umum, ilustrasi berfungsi memperjelas suatu kondisi melalui contoh, analogi, atau perbandingan (Baldinger, 1960), dan juga menyampaikan pesan sosial yang menggabungkan komunikasi massal dengan konsep estetika (Adisasmito, 2016).

Ilustrator dalam penelitian ini harus mampu mengungkapkan objek-objek di balik seni pertunjukan. Komunikasi visual sangat bergantung pada seni ilustrasi yang berfungsi sebagai visualisasi teks, membantu memperjelas narasi dan menggambarkan karakter atau isi cerita (Wang, 2022). Seiring dengan meningkatnya selera estetika masyarakat, ilustrasi figur digital menjadi semakin populer.

Kekuatan ilustrasi terletak pada penguasaan anatomi serta penggunaan elemen estetik dan teknis, seperti bayangan. Ilustrator perlu menguasai anatomi tubuh manusia, hewan, dan objek lainnya, serta memiliki gaya dan karakter unik yang menarik. Selain itu, ilustrasi harus memenuhi spesifikasi estetika, serta menghadapi keterbatasan teknis dalam menyempurnakan elemen visual seperti garis, cahaya, bayangan, warna, dan ruang, sehingga mampu menampung narasi seni pertunjukan yang dibahas dalam penelitian ini.

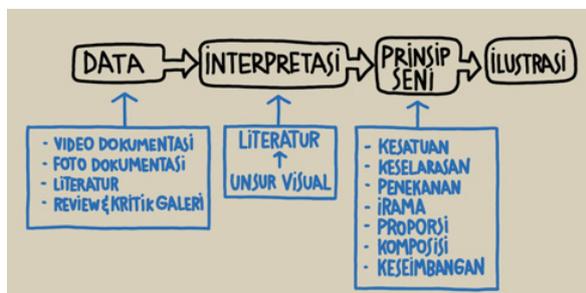
Sepakat dengan pendapat Benjamin Murphy yang menuliskan bahwa pertunjukan seni ini seperti ingin menunjukkan sisi gelap manusia, dalam penelitian ini peneliti juga memahami hal yang sama. Selain sisi yang dilihat oleh peneliti adalah bahwa melalui pertunjukan seni ini nampak sikap dan sifat destruktif dari manusia setelah mampu mendominasi suatu subjek dan kondisi. Dimulai dari awal perlakuan yang hanya menyentuh, menyuapi kue, hingga memindahkan posisi badan Marina, menjadi perlakuan yang lebih keras, hingga lebih brutal. Hal ini menunjukkan bahwa secara alami manusia ingin mendapatkan pencapaian yang lebih tinggi dari pencapaian yang ada sebelumnya. Dari satu orang yang berani menyentuh, menyebabkan orang lain berlaku lebih dari orang sebelumnya dengan cara memberikan makanan, kemudian orang lain akan terpicu untuk lebih lagi dengan memindahkan badannya, hingga melukai kulit Marina dengan silet. Hal ini menunjukkan ambisi manusia yang ingin mendapatkan pencapaian lebih dari pendahulu-pendahulunya, dan hal ini telah berlangsung dari awal manusia hingga saat ini dan tidak akan berakhir hingga manusia punah.

Berbagai hal di atas menjadi pondasi untuk penciptaan lukisan karya seni ilustrasi yang diberi judul *Auroboros*. Dan untuk memperkuat karya lukisan ilustrasi ini, maka digunakan metode penelitian kualitatif, yaitu dengan mengumpulkan data-data berupa text, dokumen, gambar dan foto, atau objek

lain yang ditemukan melalui literatur dan kajian pustaka selama penelitian ini dilakukan. Analisis data menggunakan pendekatan deskriptif naratif, yaitu mendeskripsikan unsur-unsur visual secara deskriptif berdasarkan tinjauan literatur yang digunakan. Prinsip-prinsip seni rupa yang digunakan meliputi kesatuan, keselarasan, penekanan, irama, proporsi, komposisi dan keseimbangan untuk menganalisis unsur-unsur visual lukisan berjudul "*Auroboros*" untuk dapat memahami unsur-unsur yang membentuk cerita visual. Melalui landasan ini, maka dapat dimunculkan bahwa urgensi dari penelitian ini adalah untuk memberikan sudut pandang peneliti yang dijabarkan oleh proses analisa deskripsi dan menambahkan preferensi lain untuk menyimpulkan makna tentang sisi gelap manusia yang ditunjukkan melalui seni pertunjukan *Rhythm 0*, melalui lukisan ilustrasi berjudul *Auroboros*.

Dalam pembuatan lukisan ilustrasi ini ditempuh melalui beberapa tahapan proses kreatif, terdiri dari pengumpulan data secara kualitatif melalui video dan foto dokumentasi, literatur, kritik seni oleh galeri-galeri. Setelah data terkumpul selanjutnya dimunculkan interpretasi yang diterima oleh peneliti, kemudian dicari landasan-landasan literatur untuk memperkuat dasar penggunaan unsur-unsur visual yang digunakan dalam lukisan ini. Selanjutnya dibuatlah lukisan berdasarkan interpretasi yang dipahami oleh peneliti, yang masing-masing unsur visualnya mempertimbangkan prinsip-prinsip seni rupa, antara lain kesatuan,

keselarasan, penekanan, irama, proporsi, komposisi dan keseimbangan. Metode dalam penelitian ini teruraikan sesuai dengan gambar 4.



Gambar 4. Bagan metode penelitian (Sumber: Thomas Hanandry Dewanto, 2022)

Pada metode ini yang pertama kali dilakukan adalah pengumpulan data kualitatif. Data-data ini didapatkan dari video dokumentasi, foto dokumentasi, literatur, review dan kritik dari galeri. Dari data-data ini didapatkan bahwa inti dari pertunjukan seni *Rhythm 0* adalah menunjukkan sisi gelap yang ada dalam diri manusia yang selama ini ditutupi oleh aturan dan norma-norma yang ada di masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dan Interpretasi

Manusia secara dasar membawa sifat gelap yang terbagi menjadi tiga dan dikenal sebagai *dark triad* atau *dark personalities* (Mathieu, 2021). *Narcissism*, *Machiavellianism*, dan *psychopathy* ini dibawa manusia semenjak lahir, di mana sejak lahir dan kecil manusia diberikan sifat untuk ingin diperhatikan dan mendominasi dengan cara manipulatif dengan mengesampingkan atau bahkan menghilangkan emosi, hati nurani dan

perasaan. Sifat gelap ini berangsur-angsur mulai ditutupi oleh norma dan aturan yang diajarkan oleh orang tua, namun sifat ini masih tertinggal dan tidak pernah hilang hingga manusia beranjak dewasa. Bila kondisi dan keadaan memungkinkan untuk dilakukan, maka sifat gelap ini akan muncul dalam wujud tindakan. Semakin dewasa, maka manusia juga semakin pandai untuk menyalurkan *dark triad* ini dalam wujud yang tersamarkan.

Dalam pertunjukan *Rhythm 0*, pengunjung masih belum melakukan apapun hingga salah seorang pengunjung melakukan sesuatu kepada Marina Abramovic dengan salah satu benda yang disediakan di meja. Setelah satu orang melakukan aksi, pengunjung yang lain pun ikut untuk melakukan sesuatu dengan benda yang belum digunakan sebelumnya dan mendapatkan perhatian dari pengunjung lain. Aksi ini meningkat sampai perlakuan brutal hingga pertunjukan seni tersebut berakhir.

Dari kejadian ini memunculkan gambaran seperti yang telah dilakukan pada penelitian sebelumnya (Dewanto, 2024) bahwa manusia ingin selalu mendapatkan pencapaian yang mengalahkan manusia lain dan pendahulunya, walaupun dilakukan dengan melanggar norma dan aturan yang ada. Dan keinginan manusia untuk mendapatkan pencapaian yang lebih tinggi ini dimiliki manusia dari semenjak manusia pertama kali ada di dunia ini hingga saat ini dalam bentuk siklus yang berulang.

Siklus pencapaian manusia yang tidak akan berakhir dan terus berulang ini

disimbolkan sebagai sebuah keabadian. Yunani kuno menggambarkan simbol keabadian ini dalam bentuk *Auroboros* berbentuk ular yang memakan ekornya sendiri (Wilson, 2022). Digambarkan juga sebagai simbol pengharapan, bahwa waktu yang dimiliki manusia adalah waktu yang tidak terhingga. Semua yang ada di alam semesta ini secara otomatis selalu memperbarui keadaannya dan kematian bukanlah bagian akhir. Simbol ini banyak dipakai di perhiasan, medali, batu nisan, hingga tato sebagai simbol keabadian. Sifat manusia yang selalu ingin mengungguli manusia yang lain ini juga akan berlangsung hingga kapanpun, dan hal ini digambarkan oleh peneliti dengan simbol ular *Auroboros*.

Lingkaran memiliki banyak arti. Dalam ilmu alkimia merupakan lambang untuk emas, dan dalam dunia astronomi matahari juga dilambangkan dalam bentuk lingkaran (Tresidder, 2011). Lingkaran juga menunjukkan sesuatu yang utuh dan menyimbolkan keabadian dalam waktu yang tidak terbatas. Dalam karya ilustrasi ini lingkaran dijadikan unsur visual yang cukup dominan untuk memunculkan banyak arti.

Pencapaian manusia yang ingin mengungguli manusia lain dan pendahulunya ini diinterpretasikan adalah untuk mendapatkan pengakuan. Pengakuan dari manusia lain lebih berharga dari perhiasan paling mahal di dunia sekalipun. Pengakuan ini juga berfungsi sebagai wujud eksistensi diri yang merupakan kebutuhan, bahkan ada area di dalam otak yang mengurus tentang hal ini (Widiastuti, 2016).

Pencapaian ini disimbolkan dalam bentuk emas, sebagai salah satu logam mulia. Perwujudan emas digunakan sebagai unsur dekorasi visual pada karya ilustrasi ini.

Sketsa Ilustrasi

Dari interpretasi yang dilakukan oleh peneliti, sketsa awal kemudian dibuat dengan menggabungkan *subject matter* berupa perempuan dengan unsur visual ular *Auroboros* yang berbentuk lingkaran dan terbuat dari emas. Penggabungan ini dilakukan untuk menciptakan visual yang merepresentasikan siklus kehidupan dan keabadian yang diwakili oleh simbol *Auroboros* hingga menjadi visual seperti pada gambar 5.



Gambar 5. Sketsa awal penggabungan *subject matter* dengan unsur visual (Sumber: Thomas Hanandry Dewanto, 2022)

Wujud perempuan dalam ilustrasi ini dipilih untuk mendekati presisi pada pertunjukan seni *Rhythm 0* yang dilakukan oleh Marina Abramovic. Pose

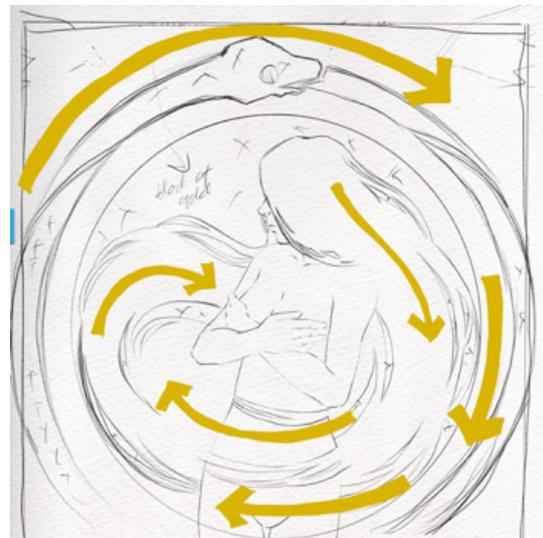
subjek perempuan digambarkan tanpa busana untuk menekankan sifat gelap manusia yang merupakan bagian alami dari eksistensi manusia sejak lahir. Posisi tangan yang berusaha menutupi tubuh menunjukkan bahwa sifat gelap tersebut selalu ditutupi oleh norma dan aturan yang diajarkan sejak kecil. Posisi tubuh dan kepala yang berputar ke belakang menggambarkan bahwa manusia akan mengesampingkan norma dan aturan demi mencapai tujuan dan pencapaian yang diinginkan. Posisi tangan yang bersilangan di dada subjek perempuan menjadi titik tengah komposisi, yang berfungsi menciptakan keseimbangan dan simetri dalam keseluruhan ilustrasi.

Sketsa tersebut menggabungkan subjek perempuan dengan unsur visual ular *Auroboros* yang melingkar, menggambarkan siklus yang tak berujung. Rambut subjek digambarkan berputar tanpa akhir, memberikan kesan bahwa siklus ini memiliki titik awal dan berulang tanpa henti. Alur rambut ini melingkar, berkoordinasi dengan bentuk ular *Auroboros*, di mana kepala ular diletakkan di atas kepala subjek perempuan, dengan posisi mata ular berada di garis tengah, memperkuat simbolisme keabadian dan siklus kehidupan yang tidak pernah berhenti.

Prinsip Fundamental Seni

Proses selanjutnya adalah pengaplikasian prinsip dasar seni. Secara garis besar, prinsip dasar seni terbagi atas kesatuan, irama, dominasi, keseimbangan, proporsi, dan kesederhanaan (Irawan & Tamara, 2013).

Masing-masing prinsip ini diterapkan dalam satu bingkai ilustrasi, untuk membantu dalam pembuatan karya ilustrasi yang menarik.



Gambar 6. Penerapan prinsip kesatuan pada sketsa ilustrasi (Sumber: Thomas Hanandry Dewanto, 2022)

Pada pembuatan ilustrasi ini yang pertama dilakukan adalah menerapkan kesatuan. Hal-hal yang dilakukan untuk mencapai kesatuan atau *unity* ini adalah dengan memberikan unsur-unsur antara kesamaan, kemiripan, keselarasan, keterikatan, keterkaitan, dan kerapatan. Pada ilustrasi yang dibuat pada gambar 6 kesamaan, kemiripan, dan keselarasan dilakukan dengan memberikan bentuk lingkaran yang berulang pada bentuk rambut, lingkaran di belakang subjek perempuan, dan bentuk ular *auroboros* yang menyerupai lingkaran. Keterikatan dan keterkaitan dipenuhi dengan memberikan rambut yang saling tumpang tindih dengan subjek perempuan, dan patahan yang agak melingkar pada tubuh ular di

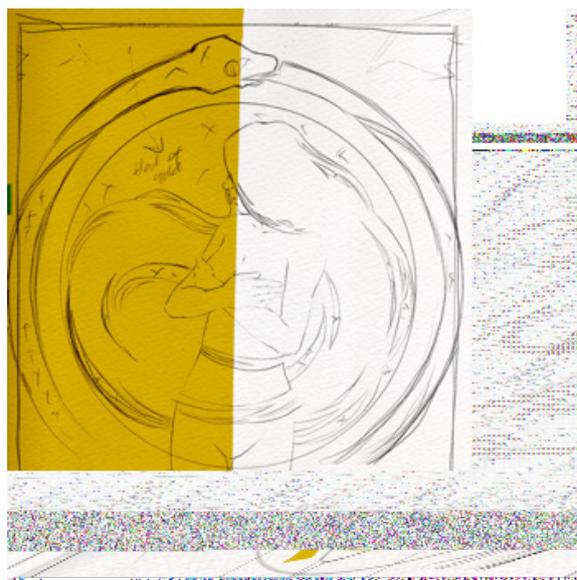
sisi kiri dan kanan gambar. Kerapatan gambar dipenuhi dengan mengumpulkan ketiga subjek gambar pada bagian tengah, yang seluruh objek terkunci oleh lilitan ular yang membentuk lingkaran.



Gambar 7, Penerapan prinsip irama pada sketsa ilustrasi (Sumber: Thomas Hanandry Dewanto, 2022)

Selanjutnya dilakukan pengaplikasian prinsip irama seperti pada gambar 7. Pada prinsip irama, unsur yang dipenuhi dalam ilustrasi ini adalah repetisi, transisi, dan oposisi. Hal ini digunakan dalam ilustrasi untuk mencapai kesan keteraturan dan kerapian. Repetisi dan transisi dilakukan dengan pengulangan bentuk melingkar yang dinamis dengan memberikan arah putaran searah dengan jarum jam. Pengulangan ini dilakukan pada objek rambut, lingkaran, dan bentuk tubuh ular. Pemberian kesan arah searah dengan jarumnya dilakukan dengan menempatkan kepala ular menghadap ke kanan ilustrasi, dan diperkuat dengan

rambut yang alirannya dimulai dari kepala. Unsur oposisi diaplikasikan dengan memberikan kontras warna yang kuat pada ilustrasi. Untuk latar belakang ilustrasi, warna yang digunakan adalah hitam, sedang di atas warna hitam akan diperkuat dengan warna emas.



Gambar 8. Penerapan prinsip dominasi pada sketsa ilustrasi (Sumber: Thomas Hanandry Dewanto, 2022)

Prinsip dominasi pada dasarnya dapat diperoleh dengan 4 cara, yaitu kontras berselisih, kontras ekstrim, kelainan atau keunikan, dan keistimewaan atau kekuatan. Tujuan dari dominasi ini antara lain adalah untuk menarik perhatian, menghilangkan kebosanan, dan memecah keberaturan atau rutinitas (Sanyoto, 2005). Pada ilustrasi ini yang digunakan adalah kontras ekstrim, yaitu terletak pada bagian tangan subjek perempuan yang ditempatkan di dada dengan membentuk persilangan (gambar 8). Selanjutnya dominasi juga diperoleh dari penggunaan warna emas yang

berkilau. Dari dua subjek yang yang diberikan prinsip dominasi ini, maka diharapkan hirarkinya pandangan mata yang terjadi adalah pada subjek perempuan secara keseluruhan yang berikutnya akan mengarah pada tangan yang bersilangan pada tubuhnya, kemudian mengarah pada kepala ular dan bentukan tubuhnya.



Gambar 9. Penerapan prinsip keseimbangan pada sketsa ilustrasi (Sumber: Thomas Hanandry Dewanto, 2022)

Prinsip keseimbangan diaplikasikan pada karya ilustrasi ini dengan tujuan agar lebih enak untuk dilihat, dan tidak menggelisahkan. Dari 4 jenis keseimbangan (simetri, memancar, sederajat, tersembunyi), yang diterapkan dalam ilustrasi ini secara dominan adalah keseimbangan memancar, atau yang biasa dikenal dengan keseimbangan *radial* dengan memberikan unsur simetri. Hal ini dilakukan dengan memberikan ruang yang seimbang di bagian kanan, kiri, bawah dan atas. Sedangkan

unsur simetris diaplikasikan dengan memberikan berat yang seimbang antara kanan dan kiri yang ditarik garis tengah dengan persilangan yang dan mata ular sebagai batasan garis tengah seperti digambarkan pada gambar 9.



Gambar 10. Penerapan prinsip Proporsi pada sketsa ilustrasi (Sumber: Thomas Hanandry Dewanto, 2022)

Proporsi atau dikenal dengan perbandingan digunakan dalam ilustrasi ini untuk memperoleh keserasian. Dalam ilustrasi ini, proporsi tidak menjadi hal sebuah keharusan hingga membentuk aturan untuk menghindari terbelenggunya kreativitas dalam proses penciptaannya. Proporsi yang diaplikasikan adalah proporsi pada bagian badan perempuan untuk disesuaikan dengan perbandingan realis manusia yang menghasilkan visual seperti pada gambar 10. Sedangkan untuk proporsi warna menjadi hal yang dipertimbangkan dalam pembuatan ilustrasi ini untuk dihubungkan dengan prinsip keseimbangan.

Kesederhanaan menjadi hal yang ditakar dengan baik agar ilustrasi yang disajikan menjadi cukup, tidak kurang dan tidak lebih. Prinsip kesederhanaan juga dimaksudkan agar ilustrasi ini menjadi mudah dipahami dan dimengerti. Pesan sederhana yang diinginkan agar penonton mudah memahaminya adalah sosok perempuan yang dilingkari dengan ular yang memakan ekornya sendiri.

Pengerjaan Ilustrasi

Pada proses pengerjaan ilustrasi, dari sketsa yang telah dibuat selanjutnya digunakan media-media cat air, tinta, quink, dan daun emas. Setelah sketsa selesai, selanjutnya diproyeksikan ke kertas cat air. Kertas cat air yang digunakan adalah jenis *coldpress* berukuran 38x38cm dengan gramasi 300gsm. Jenis kertas *coldpress* ini dipilih sebab kertas jenis ini memiliki tekstur permukaan yang kasar, sehingga ketika daun emas menempel di permukaannya,, cahaya yang dipantulkan dapat menyebar dan memberikan kesan berkilau lebih kuat.

Disesuaikan dengan kemampuan ilustrator dan jenis kertas, maka media yang diaplikasikan adalah cat air. Media cat air ini dipergunakan untuk melukiskan area wajah, bahu, dan keseluruhan bagian tangan pada subjek perempuan. Adapun warna yang dipergunakan sesuai dengan yang ditunjukkan pada gambar 11. Warna dasar kulit diaplikasikan untuk menjadi lapis pertama pada subjek perempuan. Selanjutnya warna kulit netral diaplikasikan untuk memberikan bayangan yang masih terang, sedangkan untuk bayangan yang lebih gelap digunakan warna kulit gelap. Warna semu merah masih tetap diaplikasikan ke bagian kulit subjek perempuan, dan warna area bayangan diaplikasikan pada bagian yang terkena bayangan lebih gelap. Warna merah digoreskan pada bagian bibir, dan garis-garis wajah, yang berikutnya diperkuat dengan warna hitam untuk area gelap. Warna hitam pekat diaplikasikan pada bagian rambut subjek perempuan dan latar belakang gambar.



Gambar 11. Penggunaan warna pada sketsa ilustrasi (Sumber: Thomas Hanandry Dewanto, 2022)

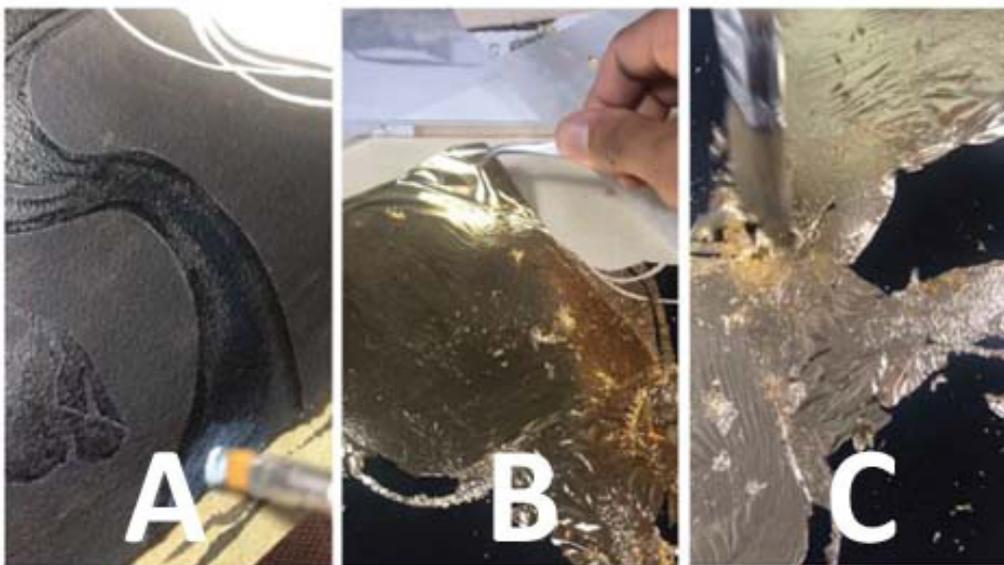


Gambar 12. Contoh pengaplikasian tinta *quink*
(Sumber: Thomas Hanandry Dewanto, 2022)

Setelah subjek perempuan selesai, proses berikutnya adalah memberikan semburan warna hitam kebiruan ke arah kuning. Proses ini menggunakan tinta jenis *quink* yang biasa dipakai untuk tinta *ballpoint*. Tinta jenis *quink* ini memiliki keunikan bisa mengeluarkan warna kuning karat setelah warna hitam kebiruan berhenti merambat. *Quink* diaplikasikan pada bagian tubuh subjek perempuan untuk memberikan kesan

terbakar seperti pada gambar 12. Proses pengaplikasian tinta jenis *quink* ini dilakukan dengan cara membatasi area tepi gambar dengan *masking tape* atau *masking fluid*. Cara ini digunakan untuk menghindari tinta ataupun air yang melebar keluar area, atau rambatan air ke area yang tidak diinginkan. Langkah berikutnya yang dilakukan adalah dengan membasahi area yang akan digunakan dengan air hingga kertas basah, berikutnya kuas dicelupkan ke *quink* lalu digoreskan pada bagian tepi area terlebih dahulu. Setelah beberapa saat, tinta akan meresap pada kertas. Ketika mulai meresap, maka lukisan akan dimiringkan untuk mengalirkan tinta dan air ke arah yang dimiringkan. Sisa dari tinta yang meresap tadi akan menyisakan warna biru kemudian kuning.

Liquid watercolor digunakan untuk warna pada bagian rambut dan latar



Gambar 13. a. Proses pemberian adhesive glue pada ilustrasi b. Proses pengaplikasian daun emas pada sebagian ilustrasi. c. Proses penyapuan daun emas yang tidak menempel
(Sumber: Thomas Hanandry Dewanto, 2022)

belakang, sebab jenis cat air ini memiliki warna hitam yang sangat pekat. Liquid watercolor ini merupakan cat air yang sudah dicampurkan dengan air sehingga encer namun memiliki kepekatan warna (*opaque*) yang tinggi. Kepekatan cat air ini mempercepat proses pengerjaan, sebab pengaplikasian hanya cukup sekali saja. Warna hitam ini dipalikasikan tipis ke bagian yang akan dilapis dengan daun emas, untuk meminimalisir munculnya warna adanya bagian yang tidak tertutup.

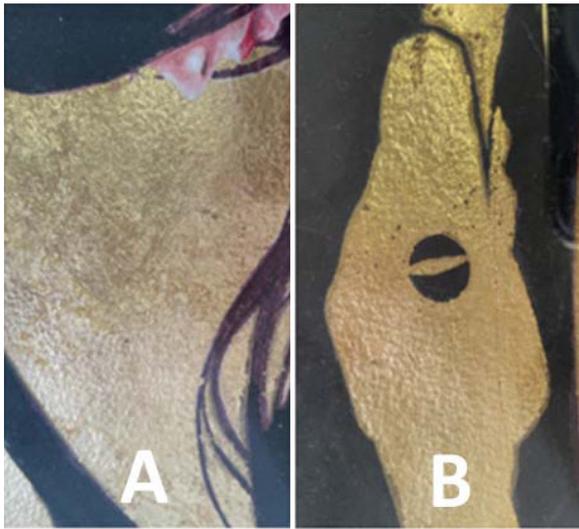


Gambar 14. Hasil pengaplikasian daun emas pada beberapa area lukisan ilustrasi (Sumber: Thomas Hanandry Dewanto, 2022)

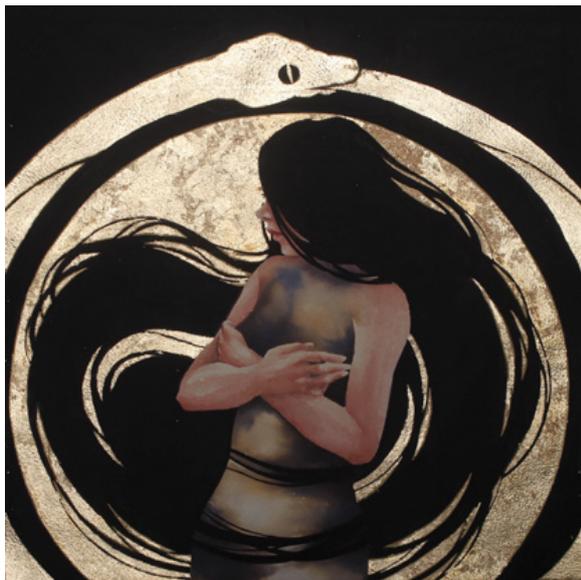
Berikutnya proses dilanjutkan dengan pengaplikasian daun emas pada ilustrasi. Yang pertama kali dilakukan adalah mengaplikasikan lem dengan jenis *adhesive glue*, lem jenis ini tidak akan berhenti melekat hingga ada objek yang menutupi permukaannya seperti pada gambar 13a. Lem jenis ini diaplikasikan dengan menggunakan

pisau palet untuk mendapatkan garis yang tajam pada bagian tepinya, dan kuas dihunakan untuk membubuhi lem pada bagian yang luas dan dirasa bisa dijangkau oleh kuas. Kuas yang telah dipakai untuk selanjutnya tidak akan bisa dipergunakan lagi sebagai kuas karena telah rekat oleh lem. Setelah selesai melapisi lem pada area ular dan lingkaran, berikutnya daun emas di ditempelkan di atasnya seperti pada gambar 13b. Pengaplikasian daun emas pada lukisan ilustrasi ini terbagi menjadi dua buah cara. Cara pertama dilakukan dengan membiarkan lembaran daun emas secara utuh kemudian ditempelkan di bagian badan ular. Cara ini digunakan untuk memberikan kesan pantulan yang lebih rata ketika daun emas memantulkan cahaya seperti pada gambar 15a. Selanjutnya cara kedua diaplikasikan dengan cara menghancurkan dahulu daun emas menjadi serpihan-serpihan yang lebih kecil, kemudian dibubuhkan di atas objek lingkaran. Serpihan kecil ini digunakan untuk memberikan kesan kilauan yang lebih acak pada objek lingkaran seperti pada gambar 15b.

Setelah daun emas menempel, lalu area lukisan disapu dengan kuas untuk melepaskannya dari area-area yang tidak terkena lem seperti gambar 13c. Hal ini dilakukan hingga daun emas yang tersisa adalah yang menempel pada area yang terkena lem seperti pada gambar 14. Cara-cara ini akan diulang bila ada daun emas yang tidak menempel dengan baik pada ilustrasi, atau bila ada bagian yang luput pada saat pengaplikasian *adhesive glue* pada ilustrasi.



Gambar 15. a. Penggunaan daun emas secara utuh b. Penggunaan daun emas secara serpihan
(Sumber: Thomas Hanandry Dewanto, 2022)



Gambar 16. Gambar final lukisan ilustrasi berjudul Auroboros
(Sumber: Thomas Hanandry Dewanto, 2022)

Setelah lukisan pengaplikasian cat air, *quink*, tinta, dan daun emas selesai, maka proses pembuatan lukisan ilustrasi berjudul *Auroboros* ini dikatakan telah selesai. Hasil akhir dari lukisan ilustrasi ini ditunjukkan seperti pada gambar

16. Pada karya yang dihasilkan ini, penggunaan tinta *quink* menyatu dengan teknik cat air, *liquid watercolor*, dan tinta hitam. Tinta *quink* yang dipakai ini juga mampu berfungsi sebagai pemberi batas tepian gambar. Selanjutnya pada bagian daun emas, nampak dua buah perbedaan kilauan. Pada bagian ular *Auroboros* pantulannya tampak lebih rata, sedangkan pada area lingkaran yang ada di belakang subjek perempuan pantulan cahayanya terlihat lebih acak. Selanjutnya karya lukisan ilustrasi berjudul *Auroboros* ini siap untuk dibingkai untuk membuat presentasi dari karya ini menjadi lebih bagus.

KESIMPULAN

Ilustrasi memiliki potensi yang kuat untuk menyampaikan pesan pada sebuah pertunjukan seni. Pertunjukan seni yang sebagian besar memiliki kesan abstrak, dapat dengan mudah digambarkan melalui ilustrasi sesuai dengan pesan narasi yang diterima oleh ilustrator. Pemberian daun emas pada ilustrasi ini juga memberikan tantangan tersendiri sebab daun emas ini arah pantulan cahayanya tidak bisa dikontrol oleh ilustrator. Selain itu warna yang diberikan daun emas bersifat statis sehingga ilustrator tidak dapat memberikan gradasi warna ataupun kepekatannya.

Dalam proses penciptaan karya ini, prinsip-prinsip kesatuan, irama, dominasi, keseimbangan, proporsi, dan kesederhanaan telah diterapkan untuk mempermudah penggabungan elemen visual sehingga pesan lebih mudah

disampaikan. Media diaplikasikan secara berurutan, dimulai dengan cat air, diikuti oleh penggunaan tinta quink pada subjek utama, tinta cat air hitam, dan diakhiri dengan pengaplikasian daun emas. Ketika karya ini dipresentasikan dalam pameran, ilustrasi akan dipajang bersama karya naratif lainnya yang terinspirasi dari *Rhythm 0*, dengan tujuan agar penonton dapat memahami *Auroboros* sebagai bagian dari narasi keseluruhan.

Manfaat yang bisa didapat dari penelitian ini adalah sebagai referensi bagi ilustrator untuk membuat karya ilustrasi yang berdasar atas pertunjukan seni yang ada. Selain itu agar ilustrasi yang dibuat juga memiliki *hdciaush* melalui penerapan metode-metode yang terstruktur dengan menerapkan prinsip-prinsip seni rupa, yaitu kesatuan, irama, dominasi, keseimbangan, proporsi, dan kesederhanaan.

Seperti halnya penelitian lain, penelitian ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan terletak pada penggunaan tinta quink dan daun emas, yang jarang digunakan dalam eksplorasi seni. Tinta quink unik karena dapat menghasilkan berbagai warna dalam satu jenis tinta melalui perlakuan tertentu, sedangkan daun emas memberikan kilauan yang lebih nyata dibandingkan cat emas, sehingga meningkatkan nilai visual karya. Namun, tantangan teknis dihadapi dalam penggunaan kedua media tersebut. Tinta quink sulit dikendalikan, terutama dalam memprediksi munculnya warna kuning setelah warna hitam dan biru tua meresap, yang membuat hasil akhir

sulit dipastikan. Selain itu, daun emas membutuhkan lem khusus (*adhesive glue*) yang sulit ditemukan di pasaran.

Tantangan-tantangan ini, meskipun menyulitkan, membuka peluang eksplorasi lebih lanjut untuk meningkatkan hasil karya. Sebagai saran untuk penelitian selanjutnya, potensi seni visual dalam menangkap esensi seni pertunjukan dapat diperluas dengan menambahkan elemen audial. Penambahan suara pada animasi tidak hanya memperkaya pengalaman visual, tetapi juga audial, sehingga menciptakan pengalaman yang lebih mendalam dan komprehensif bagi audiens dalam menikmati karya seni.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisasmito, N. Y. D. (2016). Komunikasi Visual Gambar Ilustrasi Tradisi Pada Naskah Tua Jawa Masa Kolonialisme. *Jurnal Kajian Seni*, 2, 95–96.
- Baldinger, W. S. (1960). *The Visual Arts* (1st ed.). Holt, Rinehart and Winston.
- Dewanto, T. H. (2024). Pembuatan Ilustrasi Berjudul “Auroboros” Hasil Visualisasi Pertunjukan seni “Rhythm 0” oleh Marina Abramovic. *Jurnal Kajian Seni*, 11(1).
- Irawan, B., & Tamara, P. (2013). *Dasar-Dasar Desain* (1st ed.). Griya Kreasi.
- Irvin, S. (2022). *Immaterial* (1st ed.). Oxford University Press.
- Mathieu, C. (2021). *Dark Personalities in the Workplace*. Elsevier Science.
- Murphy, B. (2019, January 3). *Marina Abramovic’s Rhythm 0*. Delphian

- Gallery. <https://delphiangallery.com/marina-abramovic-rhythm-0/>
- Renzi, K. (2013). Safety in Objects: Discourses of Violence and Value—The “Rokeby Venus” and “Rhythm O.” *SubStance*, 42(130), 120–145. <https://www.jstor.org/stable/41818957>
- Richards, M. (2018). *Marina Abramović* (2nd ed.). Taylor & Francis.
- Sanyoto, S. E. (2005). *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain (Nirmana)* (1st ed.). Arti Bumi Intaran.
- Shifman, L. (2013). Memes in a Digital World: Reconciling with a Conceptual Troublemaker. *J. Comput. Mediat. Commun.*, 18, 362–377. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:28196215>
- Tresidder, J. (2011). *The Watkins Dictionary of Symbols*. Watkins Media.
- Wang, Y. (2022). Illustration Art Based on Visual Communication in Digital Context. *Mobile Information Systems*, 2022. <https://doi.org/10.1155/2022/7364003>
- White, J. V. (1982). *Editing by Design A Guide to Effective Word-and-picture Communication for Editors and Designers*. R.R. Bowker.
- Widiastuti, T. (2016). Rekayasa Gambar Diri Remaja dalam Mencapai Pengakuan Sosial di Instagram. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 14, 215–4. <https://doi.org/https://doi.org/10.31315/jik.v14i3.2134>
- Wilson, M. (2022). *The Hidden Language of Symbols*. Thames and Hudson Limited.