



UPH Universitas
Pelita
Harapan

de-lite

P-ISSN: 2798-3609

E-ISSN: 2798-3595

Vol. 5, No. 2, December 2025

de-lite

P-ISSN: 2798-3609

E-ISSN: 2798-3595

Vol. 5, No. 2, December 2025

Editor in Chief

Brian Alvin Hananto, S.Sn., M.Ds.

Universitas Pelita Harapan

Managing Editor

Kartika Magdalena Suwanto, S.Ds., M.Ds.

Universitas Pelita Harapan

Reviewer

Dr. Karna Mustaqim, S.Sn., M.A

Universitas Esa Unggul

Layout & Design

Brian Alvin Hananto, S.Sn., M.Ds.

Universitas Pelita Harapan

Office

Universitas Pelita Harapan

Jl. M. H. Thamrin Boulevard 1100
Lippo Village, Tangerang, Banten 15811
Telp: +62621 5460901

E-mail

de.lite.journal@uph.edu

Website



UPH Universitas
Pelita
Harapan



de-lite
ISSN 2828-4151
E-ISSN 2828-3953

de-lite

P-ISSN: 2798-3609

E-ISSN: 2798-3595

Preface

The December 2025 issue of de-lite (Volume 5, Number 2) presents a collection of scholarly contributions that reflect the breadth and depth of contemporary visual communication design studies. The articles in this issue demonstrate how design functions not merely as a visual practice, but as a critical field engaging narrative structures, cultural representation, semiotics, media analysis, and socio-economic reflection.

This Volume continues with **Reimagining the Way of the Cross: A Contemporary Multilayered Visualization Based on The Passion** by Brian Alvin Hananto, Sharon Hardjono, and Winoto Usman, which explores the revitalization of devotional visual culture through a multilayered contemporary approach. Drawing upon character-based narrative perspectives and visual layering, the study positions design as a medium of reflective spiritual engagement.

In **Magic Realism pada Karya Ilustrasi Berjudul “Perjalanan”**, Eston Kamelang Mauleti examines magical realism within illustration practice, demonstrating how visual representation mediates imagination, narrative symbolism, and interpretive depth. The article situates illustration within broader artistic and conceptual traditions.

The study **Repetisi Simbol Lingkaran pada Pembuka Ke-25 Anime One Piece** by Inko Sakti Dewanto provides a semiotic and narratological reading of circular symbolism in popular media. By analyzing the structural use of repetition and mythic elements, the article highlights how visual motifs contribute to temporal and narrative coherence.

A related engagement with archetypal narrative structures appears in **Analisis Desain Karakter dan Latar Tradisional Epic Hero Archetype dalam Film Modern “John Wick”** by Naldo Yanuar Heryanto and Asep Ramdhan, which examines character construction and visual environment through the lens of the epic hero archetype, bridging classical mythic structures with contemporary cinematic design.

The theme of character transformation continues in **Fenomena Perubahan Bentuk Karakter Desain Sri Asih Generasi I, II, dan III sebagai Representasi Superhero Wanita di Indonesia** by Shannon Glenda Tenardi, which investigates generational shifts in superhero representation and the evolving visual language of female heroism in Indonesian popular culture.

Expanding into film editing as narrative strategy, **Penyuntingan Paralel dalam Menyampaikan Parental Acceptance pada Film Pendek Manusia Bebas (2025)** by Nicholas Dustin and Siti Adlina Rahmiaty analyzes parallel editing techniques as a

means of constructing emotional resonance and relational meaning within short film structure.

Concluding the issue, **Gejala dan Implikasi dari Eskalasi Minat Masyarakat pada Jurusan DKV dalam Konstelasi Pemikiran Jevons** by Ferdinand Indrajaya and Phebe Valencia offers a philosophical and socio-economic reflection on the increasing public interest in visual communication design programs. By engaging utilitarian thought and economic perspectives, the article situates design education within broader ethical and structural debates.

Collectively, these contributions illustrate the multiplicity of design research—from devotional art and illustration to anime, film, superhero studies, and educational discourse. The issue reflects de-lite's continued commitment to methodological rigor, theoretical engagement, and critical reflection within visual communication design scholarship.

All manuscripts published in this volume have undergone a rigorous peer-review process to ensure academic integrity, originality, and scholarly relevance. The editorial team remains committed to strengthening the journal's contribution to both national and international research communities.

We extend our appreciation to the authors and reviewers whose dedication and intellectual rigor sustain the quality of this publication. It is our hope that this issue will foster further dialogue, analytical inquiry, and research development in the evolving field of visual communication design.

Brian Alvin Hananto, S.Sn., M.Ds.

de-lite Editor in Chief

Universitas Pelita Harapan

Table of Contents

117 – 128

Reimagining the Way of the Cross: A Contemporary Multilayered Visualization Based on The Passion

Brian Alvin Hananto

Universitas Pelita Harapan, Indonesia

Sharon Hardjono

Universitas Pelita Harapan, Indonesia

Winoto Usman

Universitas Pelita Harapan, Indonesia

129 – 138

Magic Realism pada Karya Ilustrasi Berjudul “Perjalanan”

Eston Kamelang Mauleti

Universitas Pelita Harapan, Indonesia

139 – 151

Repetisi Simbol Lingkaran pada Pembuka Ke 25 Anime One Piece

Inko Sakti Dewanto

Institu Teknologi Nasional Bandung, Indonesia

152 – 164

Analisis Desain Karakter dan Latar Tradisional Epic Hero Archetype dalam Film Modern “John Wick”

Naldo Yanuar Heryanto

Universitas Pelita Harapan, Indonesia

Asep Ramdhan

Institut Teknologi Bandung, Indonesia

165 – 176

Fenomena Perubahan Bentuk Karakter Desain Sri Asih Generasi I (2016), Generasi II (2018) dan Generasi III (2020) Sebagai Representasi Superhero Wanita di Indonesia

Shannon Glenda Tenardi

Univeritas Pelita Harapan, Indonesia

177 – 190

Penyuntingan Paralel dalam Menyampaikan Parental Acceptance pada Film Pendek Manusia Bebas (2025)

Nicholas Dustin

Univeritas Multimedia Nusantara, Indonesia

Siti Adlina Rahmiaty

Univeritas Multimedia Nusantara, Indonesia

191 – 211

Gejala dan Implikasi dari Eskalasi Minat Masyarakat pada Jurusan DKV dalam Konstelasi Pemikiran Jevons: Kelindan Utilitarisme dengan Ekonomi

Ferdinand Indrajaya

Universitas Pelita Harapan, Indonesia

Phebe Valencia

Universitas Pelita Harapan, Indonesia

Reimagining the Way of the Cross: A Contemporary Multilayered Visualization Based on The Passion

Brian Alvin Hananto

Visual Communication Design
Universitas Pelita Harapan
Indonesia
brian.hananto@uph.edu

Sharon Hardjono

Visual Communication Design
Universitas Pelita Harapan
Indonesia
sharonhardjono@gmail.com

Winoto Usman

Visual Communication Design
Universitas Pelita Harapan
Indonesia
winoto.usman@lecturer.uph.edu

Diterima: Juni, 2025 | Disetujui: Juli, 2025 | Dipublikasikan: Desember, 2025

ABSTRACT

The Way of the Cross is a central devotional practice in Catholicism, yet its traditional visual representations often fail to resonate with younger generations. This study explores how contemporary art, specifically a multilayered visual approach, can revitalize engagement with the Via Dolorosa. Based on a devotional book, "The Passion" by James Traynor, which presents each station from a character's perspective, this design project transforms textual testimonies into layered visual interpretations. The study applies Bandura's Social Cognitive Theory to analyze character motivations and structure visual storytelling. The design methodology follows an exploratory model consisting of pre-design research, conceptual development, and

final production. The design offers a new way to experience the Way of the Cross, encouraging personal reflection through layered visuals and character-based storytelling.

Keywords: The Passion Devotion to the Way of the Cross Book, Contemporary Art

INTRODUCTION

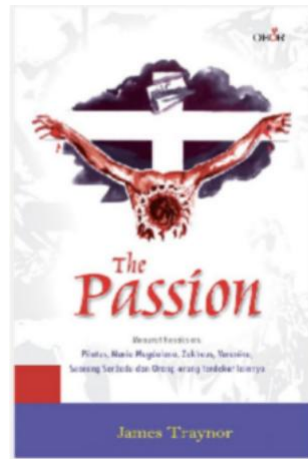
Devotion to the Way of the Cross, also known as Via Crucis, is a Catholic devotional that provides 14 to 15 stations (chapters) that representing significant event from Jesus Christ's last day on Earth (Beaumont & Thiele, 2021). The devotion always accompanied by the embodiment of art which is generally known as the term "tablo" and often found includes sculptures, paintings, and carvings (Mahendrapati, 2019).



Picture 1 Visualization of the Way of the Cross
Source: HIDUPtv.com, Altajatifurniture.com

This devotion is essential for Catholics to remember Jesus' great love for humanity (Niftrik & Boland, 2008). This prayer is not an obligation for Catholics but is recited according to personal encouragement and free will. While practicing this devotion, people are generally guided by a devotional book, overall it has the same pattern, which is chapter 1-the book told us about the situation, and then followed by a general prayer, it goes on until the 15th chapter.

In an effort to create a new visualization of this devotion, the author seeks to explore whether there are different potentials or books that could be highlighted as the essence of this artwork. And in fact, there is an innovative meditation book on the Way of the Cross is 'The Passion' by James Traynor (Picture 2), offering various perspectives and insights.



Picture 2 The Passion
Source: OBOR MEDIA

In response to the Church's concern about the younger generation's declining engagement with the Way of the Cross, this study proposes a new visual approach that draws from *The Passion*, a reflective devotional book offering multiple character perspectives. By combining narrative depth with contemporary visual techniques, this project explores how multilayered illustrations can communicate spiritual messages in a way that is both emotionally resonant and theologically meaningful. To guide the interpretation of character perspectives, Bandura's Social Cognitive Theory is used as a conceptual lens to better understand the psychological and narrative structures of each station. This approach aims to create a visual experience that invites deeper reflection and strengthens the relevance of this devotion in today's visual culture.

LITERATURE REVIEW

Devotion to the Way of the Cross

There are 15 stations, that represent significant events from Jesus' trial to his death: Jesus is Condemned to Death; Jesus Takes Up His Cross; Jesus Falls for the First Time; Jesus Meets His Mother; Simon of Cyrene Helps Jesus Carry the Cross; Veronica Wipes the Face of Jesus; Jesus Falls for the Second Time; Jesus comforts the Women of Jerusalem; Jesus Falls for the Third Time; Jesus is Stripped of His Garments; Jesus is Nailed to the Cross; Jesus Dies on the Cross; Jesus is Taken Down from the Cross; Jesus is Laid in the Tomb; The Resurrection of Jesus.

Multi Layering Medium

Multi layering is a media strategy used to present artistic effects such as sense of and complexity. In their study titled "Layering in Art and Aesthetic Experience," Gerald C. Cupchik and Allison experimented with how audiences perceive the effects of superimposed illustrations. This experimental data was collected during an emotional psychology research session. In this study, subjects were asked to choose one of three

stimulus groups of works presented, after which subjects were instructed to look at the strongest point of the image which helped the subject recognize the third painting. Subjects were then asked to choose the work that most interested them and write down their feelings when they saw the work (Cupchik & Gignac, 2007).



Picture 3 Comparison of Combined-Composite, Superimposed, and Graphic Images.
Source: Cupchik & Gignac (2007)

The results of the research show that the stimulus of superimposed/multilayer works is the work that provides the highest emotional effect. The use of multilayers succeeds in providing depth which helps the audience to deepen the meaning of the work presented. Layers of harmonization help present storytelling in an engaging way (Cupchik & Gignac, 2007).

Social Cognitive Theory

Social Cognitive Theory (SCT), as proposed by Albert Bandura, emphasizes the interaction between personal, behavioral, and environmental factors in understanding human behavior. Rather than viewing behavior as solely influenced by external stimuli or internal dispositions, Bandura introduces the concept of reciprocal determinism, which highlights the dynamic interplay between environmental influences, cognitive processes, and behavioral actions (Boiliu, 2022). Through this lens, individuals are seen as proactive agents who interpret their surroundings, form cognitive patterns, and generate consequences based on their interpretations (Bandura, 1977; Harinie et al., 2017). One of the core components of Social Cognitive Theory is the process of observational learning, which involves four key subprocesses.

1. **Attentional process**, which refers to the stage at which individuals selectively focus on particular aspects of their environment. In this phase, people observe and attend to individuals whose behavior they find salient or relevant. These models may serve as references for future behavior, and the observation typically involves noting the actions and movements performed by the model .
2. **Retention process**, which involves encoding and storing the observed behaviors into memory. This phase is crucial for ensuring that the information gathered through attention is preserved for later use. According to Bandura, retention occurs through two primary coding mechanisms: (a) imaginal coding,

where individuals form mental images of the observed behavior based on environmental stimuli, and (b) verbal coding, which involves using language or symbolic representation to retain the information. Verbal symbols are particularly important because they contain dense information that is easier to recall and reproduce .

3. **Motor production process**, which refers to the translation of mental representations into physical action. At this stage, individuals attempt to reproduce the behavior they have previously observed and encoded. This process is influenced by their existing cognitive and motor skills. The accuracy of imitation depends on how well the individual can integrate the modeled behavior with their own capabilities.
4. **Motivational process**, which determines whether or not an individual will enact the observed behavior. Even when a person pays attention, retains the behavior, and is capable of performing it, they may choose not to act unless there is sufficient motivation. Motivation in this context is shaped by anticipated outcomes, reinforcement, and self-efficacy beliefs. In essence, without interest or perceived value, individuals are unlikely to imitate the observed behavior, regardless of their cognitive or physical capacity.

In conclusion, Bandura's Social Cognitive Theory provides a comprehensive framework for understanding learning and behavior. Through the four subprocesses of attention, retention, motor reproduction, and motivation, individuals engage in a complex process of learning from their environment. These cognitive mechanisms operate within the broader system of reciprocal determinism, in which behavior, personal factors, and environmental influences continually interact to shape human action (Boiliu, 2022; Harinie et al., 2017).

METHODOLOGY

The design methodology in this study adopts an exploratory approach, structured into three main phases: pre-design, design, and post-design (Hananto et al., 2020). The pre-design phase focuses on data collection and in-depth analysis to establish a conceptual foundation for the visual interpretation of The Passion devotion. In this stage, the author conducts a visual analysis of Lurung Kamulyan, a performance artwork, as an initial study (Hardjono & Hananto, 2024). This analysis utilizes a form-content-context framework. Additionally, a literary analysis of The Passion book is carried out, covering both extrinsic and intrinsic elements. Qualitative data is further enriched through interviews with four Catholic priests from various theological institutions in Indonesia. A literature review is also conducted to deepen the author's understanding of the book's themes and enhance the contextual knowledge of the visual components to be developed.

In the design phase, insights from the pre-design stage are translated into the development of visual ideas. The process begins with the formulation of keywords that encapsulate the thematic and narrative focus of the project. These keywords serve as anchors for constructing a moodboard that consolidates visual references, including styles, colors, textures, and compositional approaches. This is followed by an exploration of various visual media appropriate to the subject of devotion. The design process is both experimental and reflective, integrating the relationship between form, spatial context, and medium. During this stage, the author develops a cohesive visual concept and also considers strategic choices in terms of materials and spatial installation relevant to the final presentation of the work.

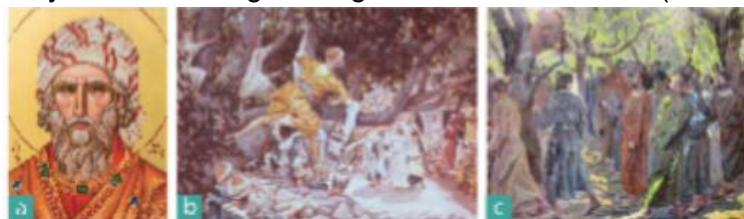
The post-design phase marks the final stage, which centers on the execution and realization of the visual work. In this phase, the author produces the final design based on the refined concepts and creative explorations from the previous stage. This includes the selection of media, technical production, and preparation of the artwork for public presentation or exhibition. Beyond technical completion, this phase also incorporates reflective evaluation, where the author assesses the effectiveness of the design in achieving its intended objectives, visual coherence, and narrative alignment. By following this three-stage process, the design methodology ensures a systematic, research-driven, and conceptually grounded approach to the creation of visual communication work.

RESULT & DISCUSSION

Due to the quantity of the work and discussion, this paper will focus on the Second Station, Jesus Takes Up His Cross, based on Zacchaeus' perspective.

Literature Review & Analysis

The story of Zacchaeus is referenced from the Bible Luke 19:1-10. Zacchaeus in Greek is "Ζακχαῖος", "Zacchaios"; Hebrew: זָכִי, zaki, meaning "the pure and pious" (Ade et al., 2023) [14]. Luke described Zacchaeus as a tax collector, a rich man and a short man who then often associated with fig trees. As he wanted to see Jesus, he then climbed the Sycamore tree. When Zacchaeus had to climb a sycamore tree to see Jesus, and Jesus already knew the figure of Zacchaeus even before Zacchaeus introduced himself. Jesus then asked to stay by Zacchaeus' house and be willing to hang out with sinners. This story shows Jesus get along even with the sinners (Ade et al., 2023).



Picture 4 Depiction of Zacchaeus

Source: (A) Demetra Sarras, 1867; (B) James Tissot, 1886- 1894; (C) Niels Larsen Stevns, 1913

After a literature review to study about the character, the next step is the character analysis. The character analysis will be examined through the lens of Bandura's Social Cognitive Theory, focusing on how observed actions, cognitive processing, and environmental interaction reflect internalized values and intentional behavior. The following table outlines the analysis for the second station.

Table 1 Character Analysis for The Second Station

Category	Description
Attentional Processes	Jesus' patience regarding to the people who hated him.
Retention Processes	Zacchaeus comparing Jesus' reaction to his reaction dealing with people who hated him, what he would taking revenge to everyone that hated him.
Motoric Processes	Zacchaeus felt hatred and annoyance towards his persecutors and planned revenge. However, he was amazed by Jesus' love for everyone, including sinners.
Motivational Processes	Getting to know Jesus more and how he interacted with those who hated him.

Source: Author's Documentation (2024)

Design Concept

'The Passion' not only tells people about the story of Via Dolorosa devotion, but it invites readers to actively imagine the story with clarity and in-depth detail, this book also offers a visual illumination experience that enriches spiritual understanding. Through the illuminative, rich, and imaginative descriptions of each witness, the reader is drawn into the depths of Jesus' journey, whose every step is illuminated with profound meaning and symbolism. For this reason, this visualization not only reaches the surface of the narrative, but also dives into the hidden layers of the event, revealing the depth of the spiritual message and its relevance in modern life. This book is an alternative to help audiences gain illumination through deep appreciation and understanding of truth values.

Visual style of this design prominently features sketch illustrations implemented in multilayer media. The sketching style in this design adds an impression of authenticity and a sense of ownership to each witness. The subtle strokes reflect the emotions and circumstances felt by the witness during the journey of the cross. The use of white ink, clear acrylic media, and lighting highlights the sense of illumination in the artwork. The project was designed using black and white to reduce the distraction of color (Gilchrist, 2007), reflecting the seriousness and depth of the themes in the book *The Passion*.

Illustration

The second station, 'Jesus Takes Up His Cross, based on Zacchaeus' perspective. This station depicts the contradiction between retention processes and attentional

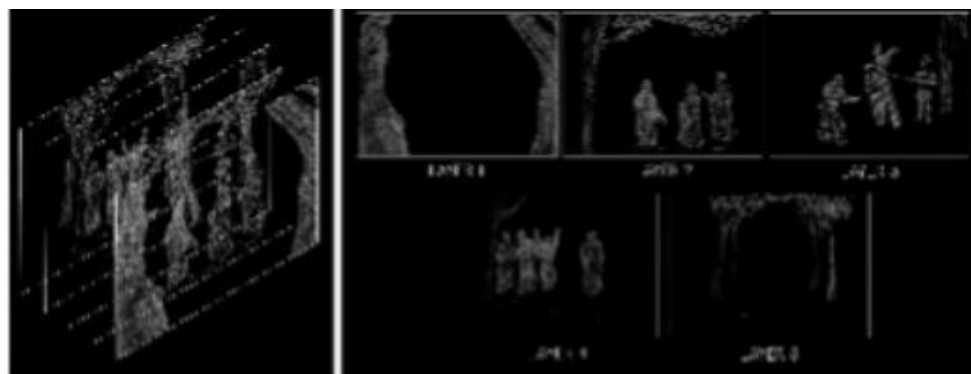
processes, highlighting the extreme change within the crowd that once admired Jesus but now demands his blood. Emotions within the artwork are strongly demonstrated by the facial expressions and body language. The gesture of a person shouting happily with their hands up, pointing a spear, reflects the spontaneous response of the crowd demanding the blood of Jesus.



Picture 5 Visualization of the Second Station
Source: Author's Documentation, 2024

The depth is enhanced by illustrating close-up details of the Sycamore trunks in the first layer, figures of people with their backs turned to Jesus in the second layer, illustration of Jesus carrying his cross placed right in the middle/the third layer. Fourth layer depicting the crowd's appearance from behind to illustrate Jesus' presence among them. The final layer is used to depict a tense atmosphere and the tree described by Zacchaeus.

The layer separation uses closure and proximity. The objects can be divided into different layers if the audience can perceive the right image. In this case, the trees and the leaves are drawn in separate layers to enhance the sense of depth. However, for living objects like humans, the illustration cannot be divided into different layers.

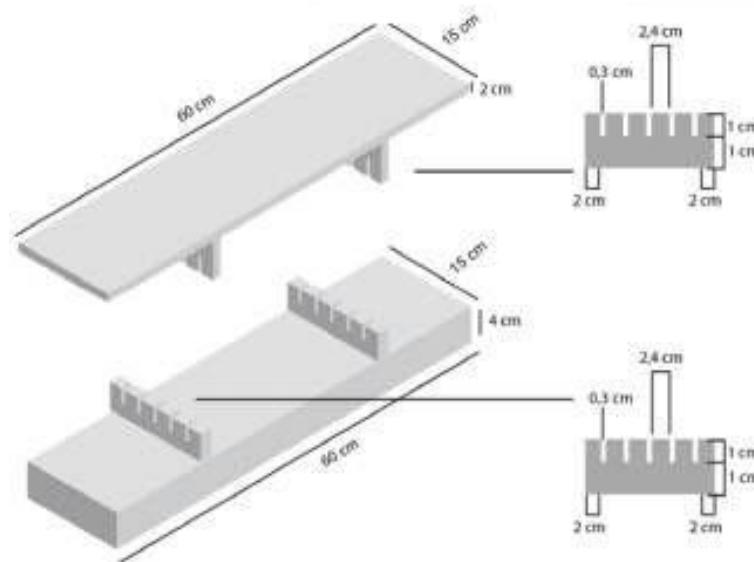


Picture 6 Second Station's Layer Breakdown
Source: Author's Documentation, 2024

Installation Concept

The size of the supporting base follows the dimensions of the main illustration area which is 42 cm x 59.4 cm. The acrylic used is 0.3 cm thick. Initially, the authors considered acrylic thicknesses of 0.2 cm, 0.3 cm, and 0.5 cm to maintain thin lines in the sketch's quality. At the end the 0.3 cm thickness is the best option because it has thin yet sturdy construction to support an A2-sized area. The artwork consists of 5 layers. We focused on using 3 to 4 layers for depth in the figures and 1 to 2 layers for the ground. We selected a total of 5 layers, emphasizing depth in the third layer, placed in the middle of the artwork.

To preserve the multilayer effect, a distance range was chosen that maintains overlapping effects. The author considered using multiples of 0.3 (the medium thickness of acrylic used) within the range of 0.6 to 3 cm. Distances of 0.6 to 1.5 cm were deemed too close, while 1.8 to 3 cm provided adequate spacing. Ultimately, the author selected 2.4 cm.



Picture 7 Base For The Illustrations
Source: Author's Documentation (2024)

Final Design

After a long process of designing, here is the final visualization of the Devotion to the Way of the Cross, inspired by The Passion devotional book. All four artworks were exhibited at Pelita Hall, Universitas Pelita Harapan (Picture 8 & 9).



Picture 8 Close up Look at Pelita Hall
Source: Author's Documentation (2024)



Picture 9 Close up Look at Pelita Hall
Source: Author's Documentation (2024)

CONCLUSION

This study reinterprets the Catholic devotion of the Way of the Cross through a contemporary visual design approach, using *The Passion* by James Traynor as a narrative foundation and Bandura's Social Cognitive Theory as an analytical framework. By translating character testimonies into multilayered visual compositions, the work demonstrates how attentional, retention, motoric, and motivational processes can inform symbolic representation in religious art. The project offers a novel model for engaging younger audiences with spiritual traditions, suggesting that visual

communication design can function not only as aesthetic expression but also as a meaningful pedagogical and theological tool. This approach contributes to broader discussions on how contemporary art can revitalize inherited rituals, bridge generational gaps in religious engagement, and expand the narrative possibilities within visual devotion.

ACKNOWLEDGEMENTS

The author would like to thank Pelita Harapan University, particularly to the Institute for Research & Community Service (LPPM), for funding this research and design project (No. P- 033-S-SoD/I/2024). The author also would like to thank Father Antonius Doso Susanto, Father Edi Prasetyo, Father Franz, Father Hadrianus Tedjoworo for their willingness to be interviewed for this final project.

REFERENCES

- Ade, A. N., Pramatha, I. N. B., & Yasa, I. N. K. (2023). Nilai-nilai Pendidikan Karakter pada Tradisi Logu Senhor di Desa Sikka, Kecamatan Lela, Kabupoaten Sikka. *Nirwasita: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sosial*, 4(2), 153–164. <https://doi.org/https://doi.org/10.59672/nirwasita.v4i2.3112>
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Prentice-Hall.
- Beaumont, S., & Thiele, M. E. (Eds.). (2021). *Transforming Christian Thought in the Visual Arts Theology, Aesthetics, and Practice*. Routledge.
- Boiliu, E. R. (2022). Aplikasi Teori Belajar Sosial Albert Bandura Terhadap PAK Masa Kini. *Jurnal Ilmu Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen*, 3(2), 133–143. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.25278/jitpk.v3i2.649>
- Cupchik, G. C., & Gignac, A. (2007). Layering in Art and in Aesthetic Experience. *Visual Arts Research*, 33(1), 56–71. <http://www.jstor.org/stable/20715434>
- Gilchrist, A. (2007). *Seeing black and white*. Oxford University Press. <https://doi.org/https://psycnet.apa.org/doi/10.1093/acprof:oso/9780195187168.001.0001>
- Hananto, B., Leoni, E., & Wong, T. (2020). PEDAGOGI METODOLOGI DESAIN SEBAGAI STRATEGI PENDIDIKAN DESAIN. *Jurnal Nawala Visual*, 2(2). <https://doi.org/10.35886/nawalavisual.v2i2.107>
- Hardjono, S., & Hananto, B. A. (2024). Analisis Devosi Jalan Salib dalam Pagelaran Wayang Beber “Lurung Kamulyan” Karya Herjaka. *De-Lite: Journal of Visual Communication Design Study & Practice*, 4(1), 44–53. <https://doi.org/https://doi.org/10.37312/de-lite.v4i1.8704>

Harinie, L. T., Sudiro, A., Rahayu, M., & Fatchan, A. (2017). Study of the Bandura's Social Cognitive Learning Theory for the Entrepreneurship Learning Process. *Social Sciences*, 6(1), 1–6. <https://doi.org/10.11648/j.ss.20170601.11>

Mahendrapati, A. N. (2019). Visualisasi Doa Jalan Salib Mengadopsi Gaya Wayang Beber dengan Teknik Seni Grafis Cukil Kayu. *Brikolase: Jurnal Kajian Teori, Praktik, Dan Wacana Seni Budaya Rupa*, 11(2), 154–166. <https://doi.org/https://doi.org/10.33153/brikolase.v11i2.2931>

Niftrik, G. C. van, & Boland, B. J. (2008). *Dogmatika Masa Kini*. Gunung Mulia.

Tarsa, A. (2016). Apresiasi Seni: Imajinasi dan Kontemplasi dalam Karya Seni. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 1(1), 50–56. <https://doi.org/https://doi.org/10.29210/0248jpgi0005>

***Magic Realism* pada Karya Ilustrasi Berjudul “Perjalanan”**

Eston Kamelang Mauleti

Desain Komunikasi Visual
Fakultas Desain
Universitas Pelita Harapan
Indonesia
eston.mauleti@uph.edu

Diterima: September, 2025 | Disetujui: Desember, 2025 | Dipublikasikan: Desember, 2025

ABSTRAK

Sebagai cabang seni, ilustrasi berfungsi menerangkan, teks disertai ilustrasi memungkinkan pemahaman makna secara menyeluruh. Dalam perkembangannya dua basis besar ilustrasi, *traditional illustration* dan *digital illustration* berjasa merepresentasikan teks, konsep ataupun ide. Pada bulan April-Mei 2024 International Illustration Network mengadakan Pameran Ilustrasi Internasional "*Everything for Children 2024*", di Illustration Gallery, Building B 301, Universitas Pelita Harapan, menampilkan 60 karya ilustrasi dari 23 negara. Penulis ikut berpartisipasi dalam pameran ini, karya ilustrasi yang diikutsertakan berjudul “Perjalanan”. Perjalanan adalah sebuah karya ilustrasi yang menggabungkan gaya realis dan *surreal* yang dikenal dengan istilah *Magic realism*. Istilah *Magic Realism* merupakan metode penciptaan karya ilustrasi yang pertama kali muncul awal pada 1925 di Jerman oleh Frans Roh fotografer, kritikus seni dan sejarawan asal Jerman, yaitu menggabungkan unsur realis dengan hal-hal yang fantastis, mengusik perasaan, mitologis, dan seperti mimpi. Dua tokoh ilustrasi yang menerapkan aliran ini dalam karya buku ilustrasi mereka adalah Shaun Tan (*The Lost Thing*, 2000) dan Chris Van Allsburg (*The Polar Express*, 1985) yang membangkitkan imajinasi dan kreatifitas anak melalui karya ilustrasi, hingga kini karya mereka masih relevan untuk dinikmati.

Keyword : Ilustrasi, *Magic realism*

PENDAHULUAN

Ilustrasi adalah komunikasi visual melalui media gambar. Secara etimologis, akar kata Latinnya, *lux*, berarti "menyinari cahaya"—memungkinkan pemahaman. Sebagai

karya seni, ilustrasi seringkali ekspresif, terinspirasi secara pribadi, dan dikemas dengan indah. Namun, tidak seperti seni demi seni itu sendiri, ilustrasi pada dasarnya melayani suatu ide dan berusaha mengomunikasikan sesuatu yang spesifik, biasanya kepada audiens tertentu (Doyle dkk, 2019). Definisi lain menurut Michael Fleisbman Ilustrasi adalah "seni atau proses pembuatan atau penyediaan gambar, foto, atau diagram yang menyertai dan melengkapi teks cetak, lisan, atau elektronik." "Ilustrasi" juga dapat mengklarifikasi atau menjelaskan: "Izinkan saya memberi Anda sebuah ilustrasi" (Fleisbman, 2004).

Era kontemporer memperkaya wawasan dan pengalaman masyarakat dalam memahami makna melalui ilustrasi. Ilustrasi dinikmati dalam berbagai ragam media, contohnya melalui surat kabar atau majalah dikenal sebagai editorial illustration, berhubungan dengan iklan, branding, kemasan disebut advertising/commercial illustration. Majalah Monocle yang berbasis di London, Tokyo, Hongkong, Zurich, Paris konsisten menggunakan ilustrasi untuk menjelaskan makna artikel dengan gaya flat design illustration, menggunakan bentuk sederhana, warna solid, tanpa efek kedalaman (gambar 1).



Gambar 1. Ilustrasi pada majalah Monocle edisi Agustus 2025

(Sumber: <https://monocle.com/the-weekend-opener/what-to-wear-to-quality-of-life-conference/>)

Dalam perkembangannya ilustrasi bukan saja mencerahkan namun menghasilkan variasi gaya ilustrasi yang menjadi mashab penikmat ilustrasi khususnya ilustrator itu sendiri. Dua basis besar dalam ilustrasi , *traditional illustration* dan *digital illustration* berjasa dalam merepresentasikan makna. Di China, ilustrasi tradisional pernah mencapai kejayaan dalam bentuk buku ilustrasi, komik strip, buku anak-anak (SendPoint, 2014). Di era kontemporer ilustrasi lebih memadukan berbagai genre dan teknik. Anna Forlati seorang ilustrator yang mencoba banyak gaya ilustrasi mampu menghadirkan rasa intim dan misterius seperti mimpi anak-anak pada karya ilustrasinya mengatakan "*I like to experiment with different techniques, work on*

different atmospheres and with variable colour associations, according to the book or the project. I think that every book has its own peculiar imaginary that needs to be researched. It's also my way of doing things and by now I have accepted it." (nowthenmagazine.com, 2025). Ketertarikannya akan dunia mimpi terinspirasi dari karya Henri Rousseau juga pemahaman definisi *magic realism* dari para penulis Amerika Selatan seperti Galeano, Cortázar, dan García Márquez (gambar 2).



Gambar 2. Karya ilustrasi Anna Forlati
(Sumber: <https://nowthenmagazine.com/articles/anna-forlati-magic-realism-in-illustration>)

Pada bulan April-Mei 2024 International Illustration Network mengadakan Pameran Ilustrasi Internasional "Everything for Children 2024", di Illustration Gallery, Building B 301, Universitas Pelita Harapan, menampilkan 60 karya ilustrasi dari 23 negara. Penulis berpartisipasi dalam pameran tersebut dengan menampilkan dua karya ilustrasi berjudul "Perjalanan" dan "Flying boat" (Gambar 3). Namun pada pembahasan selanjutnya, penulis hanya membahas karya ilustrasi dengan judul "Perjalanan" karena lebih relevan dengan tema penulisan, *magic realism*.



Gambar 3. Ilustrasi karya Eston Kamelang Mauleti
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

METODE MAGIC REALISM

Istilah Magic Realism, yang selanjutnya dalam pembahasan ini disebut sebagai realisme magis, pertama kali muncul pada tahun 1925 di Jerman melalui pemikiran Franz Roh, seorang fotografer, kritikus seni, dan sejarawan seni. Ia menulis buku *Nach-Expressionismus: Magischer Realismus* (Setelah Ekspresionisme: Realisme Magis) yang menjadi dasar konseptual istilah tersebut sebelum berkembang luas hingga Amerika Latin. Roh menggunakan istilah ini untuk menggambarkan kecenderungan seni yang menggabungkan representasi realitas secara presisi dengan atmosfer yang ganjil, misterius, dan seolah memiliki dimensi metafisik (thecollector.com, 2025). Gaya ini menghadirkan objek atau figur secara realistis, namun ditempatkan dalam konteks yang terasa “ajaib” atau tidak sepenuhnya rasional, berbeda dari pendekatan *Surrealism* yang berangkat dari eksplorasi alam bawah sadar.

Pendekatan ini berkembang bersamaan dengan gerakan *Neue Sachlichkeit* (Objektivitas Baru) di Jerman pasca-Perang Dunia I sebagai reaksi terhadap Ekspresionisme. Gerakan tersebut bersifat figuratif dan kerap menampilkan citra yang tajam, satir, dan reflektif terhadap perubahan sosial; salah satu tokohnya adalah Max Beckmann. Dari konteks inilah realisme magis berkembang dengan kecenderungan yang lebih kontemplatif dan tidak terlalu politis, menekankan kualitas keanehan yang telah melekat dalam realitas sehari-hari.

Secara esensial, realisme magis bertumpu pada representasi visual yang presisi serta pembangunan atmosfer yang ambigu dan misterius. Pemahaman ini diperkuat oleh kajian Soo Im Choi (2011) yang menjelaskan bahwa realisme magis menghadirkan peristiwa atau kualitas yang tidak lazim dalam kerangka realitas tanpa memberikan penjelasan rasional. Dengan demikian, unsur magis tidak berdiri sebagai fantasi terpisah, melainkan menyatu dalam struktur realitas yang ditampilkan.

Pendekatan realisme magis juga terlihat dalam ilustrasi kontemporer, salah satunya pada karya Shaun Tan. Lahir di Australia pada 1974, ia dikenal melalui buku bergambar yang mengangkat tema sosial dan sejarah dengan imajinasi visual menyerupai pengalaman mimpi. Ia menerima Academy Award untuk film animasi pendek *The Lost Thing* serta berbagai penghargaan internasional (u.osu.edu, 2025).

Karya-karyanya seperti *The Lost Thing* (2000), *The Red Tree* (2001), dan *The Arrival* (2006) merepresentasikan dunia yang tampak nyata namun sarat keajaiban emosional. *The Lost Thing* mengisahkan seorang anak laki-laki yang menemukan makhluk aneh di pantai dan berusaha mencari tempat yang sesuai baginya, sementara lingkungan sekitarnya bersikap acuh tak acuh (shauntan.net, 2025). Secara visual, karya ini menampilkan suasana distopia dengan latar kota industri berwarna redup serta karakter berbentuk bundar menyerupai mesin atau teapot dengan detail antropomorfis seperti mata, mulut, dan pintu. Relasi antar karakter

terasa surreal namun tetap berpijak pada dunia yang realistis, sehingga memperlihatkan karakteristik realisme magis dalam ilustrasi (lihat gambar 4).

Sebagai perbandingan konseptual, dalam ranah sastra istilah yang lebih umum digunakan adalah *Magical Realism*, yang berkembang di Amerika Latin melalui penulis seperti Gabriel García Márquez dan Alejo Carpentier. Dalam pendekatan ini, peristiwa magis hadir sebagai bagian normal dari dunia realistis dan tidak dipertanyakan oleh tokoh-tokohnya (Britannica, 2023; Bowers, 2004).

Dalam konteks Indonesia, kecenderungan realisme magis juga berkembang dalam dunia sastra maupun seni visual. Salah satu tokoh penting adalah Danarto, yang dikenal sebagai sastrawan sekaligus perupa. Melalui kumpulan cerpennya seperti *Godlob* dan *Adam Ma'rifat*, ia memadukan realitas keseharian dengan pengalaman spiritual dan simbolik, sehingga unsur supranatural hadir sebagai bagian alami dari realitas batin dan religius. Pendekatan serupa tampak dalam karya Kuntowijoyo, Ayu Utami melalui novel *Saman*, serta Eka Kurniawan dalam *Cantik Itu Luka* yang memadukan sejarah, mitos, dan peristiwa supranatural dalam latar realistis.

Dalam penelitian ini, realisme magis digunakan sebagai kerangka analisis visual untuk membaca bagaimana realitas direpresentasikan secara presisi sekaligus membangun atmosfer ambigu dan simbolik. Pendekatan ini memungkinkan identifikasi relasi ruang, karakter, dan konstruksi naratif visual yang menghadirkan dimensi keajaiban sebagai bagian inheren dari realitas, bukan sebagai fantasi yang terpisah.



Gambar 4. *The Lost Thing*, karya ilustrasi Shaun Tan
(Sumber: <https://www.shauntan.net/about>)

Selain Shaun Tan, pendekatan visual yang mengaburkan batas antara realitas dan fantasi juga tampak dalam karya ilustrator Amerika Chris Van Allsburg. Chris Van Allsburg lahir pada 18 Juni 1949, di Grand Rapids, Michigan, AS adalah seorang penulis dan ilustrator Amerika yang telah menciptakan beberapa buku anak-anak. Allsburg berhasil memadukan narasi dan citraan untuk mengaburkan batas antara fantasi dan kenyataan secara meyakinkan. Ia memenangkan Medali Caldecott dua kali, untuk buku-bukunya *Jumanji* (1981) dan *The Polar Express* (1985). *The Polar*

Express adalah kisah perjalanan kereta ajaib seorang anak laki-laki ke Kutub Utara pada Malam Natal, realitas bagai mimpi dalam nuansa biru dan ungu (britannica.com/biography/Chris-Van-Allsburg, 2025). Karya ilustrasi Allsburg, *The polar Express* tampak realis namun menciptakan sensasi mimpi (gambar 5)



Gambar 5. *The Polar Express*, karya ilustrasi Chris Van Allsburg
(Sumber: <https://www.raileventsinc.com/polar-express-train-ride/>)

Shaun Tan dan Allsburg adalah 2 tokoh ilustrasi buku anak yang sama-sama menghadirkan suasana magis dalam realitas. Berawal dari buku ilustrasi, *The Lorax* dan *The Polar Express* ditransformasikan menjadi film animasi yang mampu mengajak penonton merasakan suasana realistis namun terkesan magis.

PEMBAHASAN

Seperti disebutkan di atas, karya ilustrasi penulis berjudul “Perjalanan” (gambar 3) berpartisipasi pada Pameran Ilustrasi Internasional “*Everything for Children 2024*”, tema “*Everything for Children*” bertujuan mendedikasikan kreatifitas, imajinasi ilustrator tentang dunia realitas dalam sentuhan *surreal* kepada anak-anak. Karya ilustrasi “Perjalanan” memperlihatkan 2 orang dewasa dan 1 orang anak berjalan melewati badan serigala yang sedang berbaring dengan ekspresi bersahabat menatap mereka di hutan pepohonan besar. Karakter serigala berukuran lebih besar jika dibandingkan dengan ke 3 orang tersebut, namun serigala menunjukkan sifat permisif membiarkan mereka berjalan tanpa rasa takut atau terancam. Karakter yang diilustrasikan, manusia, serigala serta lokasi bergaya realis. Letak *surreal* adalah pada ukuran serigala lebih besar dari manusia serta ekspresi bersahabat memberikan kesan ajaib, magis dan mimpi jauh dari kesan buas, liar layaknya serigala. Unsur warna juga memperkuat kesan magis melalui penggabungan temperatur warna panas dan dingin. Teknik pembuatan ilustrasi “Perjalanan” adalah menggabungkan teknik tradisional dan digital bertujuan menghasilkan efek khusus pada tekstur secara keseluruhan.

PROSES KREATIF

Ide awal adalah memahami tema, bagaimana merancang ilustrasi untuk anak-anak? ilustrasi utamanya mengandung unsur kekanakan mempertimbangkan imajinasi, mimpi seorang anak. Penggabungan unsur realis dan *surreal* merupakan pilihan tepat untuk mengembangkan rancangan ilustrasi. Merujuk pada penggabungan imajinasi, kreatifitas, teknik dari karya Shaun Tan dan Allsburg. Berikut perbandingan karya keduanya :

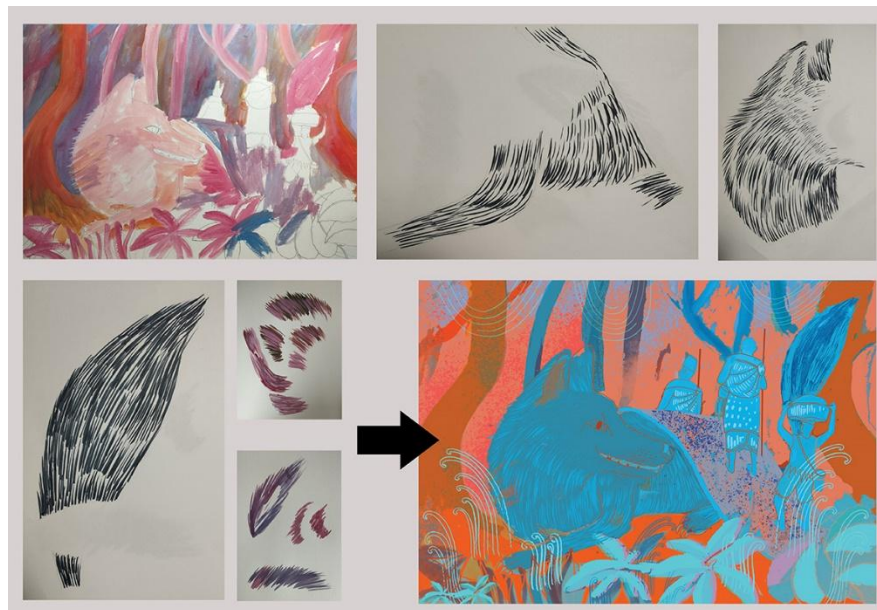
Tabel 1 Perbandingan karya ilustrasi Shaun Tan dan Chris Van Allsburg

Shaun Tan	Chris Van Allsburg
Aliran <i>magic realism</i>	Aliran <i>magic realism</i>
Karya Ilustrasi: <i>The Lost Thing</i>	Karya Ilustrasi: <i>The Polar Express</i>
Konsep ilustrasi: Dunia yang terasa nyata tapi penuh keajaiban lembut dan emosional	Konsep ilustrasi: Tampak realis namun menciptakan sensasi mimpi
Teknik: <i>Mix media (pensil, cat akrilik, cat minyak, kolase di atas kertas, proses digital Photoshop)</i>	Teknik: <i>Pensil, conte crayon, pastel di atas kertas</i>

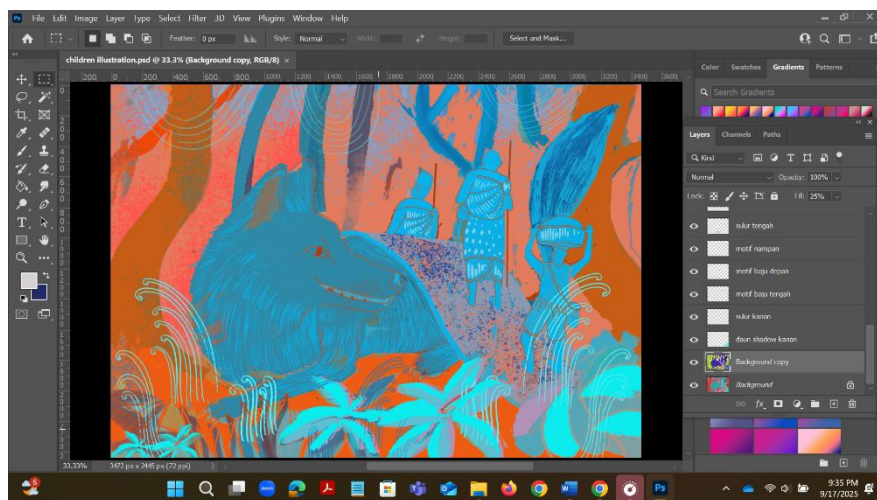
(Sumber: <https://www.scribd.com/doc/255633769/art-case-study>, 2025)

Everyone is blessed with the ability to fantasise-to re-imagine the world on our own terms and conditions, fulfilling our inner most passions and desires. Most people realise their fantasies are often in stark contrast to the real world in which they live (Wells, 2006).

Berikut proses karya ilustrasi penulis dari teknik tradisional dan proses digital *photoshop*, tahap awal penggambaran menggunakan pensil yaitu *outline* objek selanjutnya proses pewarnaan dasar menggunakan cat *gouache* melalui sapuan ekspresif kasar kuas *v-tech* berukuran 22 di atas kertas *Leyton* 450gr berukuran A2, arah sapuan kuas mengikuti volume objek, dominasi warna merah, ungu, sedikit coklat (gambar 6). Hasil proses pewarnaan kemudian difoto dan ditransfer secara digital selain itu ada beberapa bagian detail seperti bulu serigala, rumput mengambang pada kiri dan kanan karya ilustrasi melalui proses *scanning*. Detail bulu serigala menggunakan tinta hitam, tekstur lain seperti variasi *dot* didapatkan dari proses digital *photoshop*, memanfaatkan fitur *brush*. Hasil awal dan akhir terlihat perbedaan warna didapat dari proses digital kombinasi pada *channel mixer*. Proses digital *photoshop* terdiri dari 22 *layer* yang menyimpan bagian detail dan efek karya ilustrasi. Warna biru kehijauan pada karakter serigala, manusia dan daun pada latar depan di *final artwork* ilustrasi dihasilkan melalui penumpukan layer dari *color mixer* yang berbeda dan pemilihan warna melalui tool *color picker (foreground color)*. Garis tubuh karakter serigala dan manusia dihasilkan dengan tool brush berukuran 6px (gambar 7).



**Gambar 6. Perjalanan, karya ilustrasi Eston Kamelang Mauleti
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)**



**Gambar 7. Proses digital photoshop
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)**

KESIMPULAN

Setiap orang memiliki kemampuan berimajinasi tentang dunia nyata maupun dunia fantasi. Hingga seorang anak mencapai usia 10 tahun mereka mengalami gelombang transformasi terus menerus, merupakan usia keemasan melalui proses belajar, penemuan bahkan kegagalan (Daarvak Verlag, 2024). Belajar dari 2 tokoh ilustrasi anak-anak Shaun Tan dan Allsburg dengan imajinasi dan kreatifitas tinggi menciptakan karya fenomenal, bukti dari pencapaian mereka adalah transformasi karya ilustrasi *The Lost Thing* dan *The Polar Express* ke dalam film animasi. Sebagai pengajar di bidang ilustrasi penulis mencoba bereksperimen melalui konsep dan teknik dari ke 2 tokoh ini untuk menghasilkan karya ilustrasi berjudul “perjalanan”. Aliran

magic realism memungkinkan ilustrator menghasilkan karya ilustrasi yang menggabungkan realita, imajinasi atau mimpi. Karya penulis “Perjalanan” lebih merujuk ke konsep ilustrasi Allsburg yaitu segalanya tampak nyata namun tampak sensasi mimpi namun untuk aspek teknis merujuk pada karya Shaun Tan. Penulis juga menemukan solusi teknis ketika proses transformasi teknik tradisional ke proses digital *photoshop* untuk mencapai hasil akhir khususnya perubahan warna yang drastis. Dalam memahami tema hingga proses akhir penulis juga melalui fase imajinasi berdasarkan pengalaman, juga berusaha memahami dunia anak yang penuh imajinasi. Ilustrasi anak umumnya menonjolkan unsur persahabatan manusia dengan binatang, manusia dengan manusia atau karakter imajinatif lainnya. Walaupun istilah aliran *Magic realism* sudah ada sejak tahun 1925 namun hingga kini masih relevan sebagai konsep atau metode para ilustrator untuk menciptakan karya ilustrasi khususnya ilustrasi untuk buku anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Choi, S. I. (2011). *Magischer Realismus in zeitgenössischen Romanen und Filmen* (Doctoral dissertation, Universität Wien).
- Daarvak Verlag. (2024). *Children create change*. Daarvak Publishing House.
- Doyle, S., Grove, J., & Sherman, W. (2019). *History of illustration*. Fairchild Books, Bloomsbury Publishing Inc.
- Encyclopaedia Britannica. (2023). *Magic realism*.
<https://www.britannica.com/art/magic-realism>
- Encyclopaedia Britannica. (2025, September 17). *Chris Van Allsburg*.
<https://www.britannica.com/biography/Chris-Van-Allsburg>
- Faris, W. B. (2004). *Ordinary enchantments: Magical realism and the remystification of narrative*. Vanderbilt University Press.
- Fleishman, M. (2004). *Exploring illustration*. Thomson Delmar Learning.
- Now Then Magazine. (2025, September 17). *Anna Forlati: Magic realism in illustration*.
<https://nowthenmagazine.com/articles/anna-forlati-magic-realism-in-illustration>
- Ohio State University. (2025, September 17). *Our essay: The lost thing*.
<https://u.osu.edu/ouressaythelostthing/>
- Roh, F. (1925). *Nach-Expressionismus: Magischer Realismus*. Klinkhardt & Biermann.
- SendPoint. (2014). *Beyond illustration: Design & application*. Send Point Publishing Co., Ltd.

Tan, S. (2025, September 17). The lost thing (Book). <https://www.shauntan.net/the-lost-thing-book>

The Collector. (2025, September 17). What is magical realism in art? <https://www.thecollector.com/what-is-magical-realism-in-art/>

Wells, P. (2006). The fundamentals of animation. AVA Publishing.

Repetisi Simbol Lingkaran pada Pembuka Ke 25 Anime One Piece

Inko Sakti Dewanto

Desain Komunikasi Visual
Fakultas Arsitektur dan Desain
Institut Teknologi Nasional Bandung
Indonesia
inkosakti@itenas.ac.id

Diterima: Oktober, 2025 | Disetujui: Desember, 2025 | Dipublikasikan: Desember, 2025

ABSTRAK

One Piece merupakan mahakarya komikus Jepang, Eiichiro Oda, yang telah meraih kesuksesan global sejak awal perilisannya pada tahun 1997. Kejeniusan Oda dalam meramu jalan cerita merupakan kunci sukses dari serial One Piece sehingga masih berlangsung hingga kini. Serial anime One Piece telah bekerjasama dengan banyak musisi yang menyumbangkan lagu untuk pembukaan dan penutupnya. Pada episode 1074, pembuka anime One Piece menggunakan lagu "Saiko Totatsuten" (yang berarti "Titik Tertinggi") karya band Jepang "Sekai No Owari". Pembuka ke-25 ini terasa spesial karena menjadi pengantar menuju akhir petualangan kru bajak laut Topi Jerami di Negeri Wano (negeri para samurai). Peneliti mengangkat topik ini karena dalam pembuka anime tersebut menyisipkan banyak simbol lingkaran yang muncul dari awal hingga akhir. Lingkaran atau dalam budaya Jepang disebut "Enso", dijelaskan sebagai simbol integritas, ketidakterbatasan, dan keabadian yang merepresentasikan dewa matahari. Visualisasi simbol lingkaran dalam video ini merefleksikan konsep Image of Time dari Henri Bergson, yang mencerminkan perjalanan waktu dan peristiwa kronologis. Namun, secara struktural, repetisi visual ini lebih mendekati konsep Naratologi Klasik Tzvetan Todorov, yang membagi alur menjadi gangguan (disruption), upaya perbaikan, hingga keseimbangan baru (new equilibrium). Landasan teori inilah yang membagi pembahasan artikel ini ke dalam tiga bagian utama yaitu sejarah dan penjajahan negeri Wano (sebagai disruption), perjuangan pembebasan negeri Wano (sebagai attempt to repair), hingga perayaan kemenangan perjuangan di negeri Wano (sebagai new equilibrium). Hasil kajian menunjukkan bahwa pembuka ke-25 anime One Piece secara efektif menggunakan simbol lingkaran untuk menarasikan siklus konflik hingga kedamaian dalam struktur cerita yang utuh, sekaligus memuat nilai mitos primitif seputar hidup-mati dan kepahlawanan.

Kata Kunci: Anime One Piece, Simbol Lingkaran, Image of Time

PENDAHULUAN

One Piece adalah serial manga karya Eiichiro Oda yang dirilis sejak tahun 1997, dan hingga kini telah menuai banyak kesuksesan serta banyak penggemar di seluruh penjuru dunia. Dunia One Piece yang diciptakan oleh Eiichiro Oda, mampu meraih kesuksesan luar biasa karena telah laris terjual lebih dari 490 juta kopi secara global (Dubourg et al., 2025). Dua tahun berselang pada tahun 1999, Toei Animation memproduksi serial anime dengan judul yang sama, disiarkan oleh stasiun televisi Fuji di Jepang. Hingga saat ini, anime One Piece telah ditayangkan sebanyak 1000 lebih episode. Selain anime, One Piece juga telah merilis sebanyak 15 judul film layar lebar, serta yang paling baru yaitu kesuksesan global melalui serial adaptasi dari manga (live action) yang diproduksi oleh Netflix. Anime One Piece telah menjadi serial paling populer di dunia, dan bisa dinikmati oleh para “nakama” (sebutan untuk fans One Piece) melalui berbagai situs streaming (Netflix, Crunchyroll, Prime Video, Hulu, Vudu, Pluto, Apple TV, dan lain-lain).

Secara garis besar, ceritanya berpusat pada petualangan protagonis utama, Monkey D. Luffy dan para kru nya, Bajak Laut “Topi Jerami”, untuk mewujudkan cita-citanya menjadi raja bajak laut dan meraih harta karun legendaris yang disebut “One Piece” (Nesha, 2007). Sang kreator, Eiichiro Oda, dikenal sebagai seseorang yang cerdas dalam membangun alur cerita, penokohan, karakter, hingga segala macam detil yang ada pada One Piece. Eiichiro Oda disebut sebagai visual storyteller yang jenius, karena referensi-referensinya terinspirasi dari sejarah dan perkembangan dunia serta tokoh-tokoh berpengaruhnya. Bahkan tak jarang juga, Oda menyelipkan simbol-simbol baik eksplisit maupun implisit dalam karya-karyanya



**Gambar 1 Monkey D. Luffy (tengah berbaju merah) dan para anggota kru bajak laut Topi Jerami yang menjadi karakter sentral dalam serial One Piece
(Sumber: Google Images, 2023)**

Dalam perjalanannya, serial anime One Piece telah banyak berkolaborasi dengan artis atau musisi yang mengisi soundtrack untuk pembuka dan penutupnya. Semua pembuka dan penutup pada tiap episode terdiri dari 1 lagu dengan visual berupa cuplikan adegan pada animenya. Lagu berjudul “Saiko Totatsuten” (yang berarti “Titik Tertinggi”), karya band Jepang “Sekai No Owari”, menjadi latar musik pada pembuka anime ke 25 (dirilis pada episode 1074, 3 September 2023). Pembuka ini menuai banyak reaksi positif dan terasa sangat spesial dari para penggemar di seluruh karena menjadi pengantar menuju akhir yang indah bagi petualangan Luffy dan kru nya di Negeri Wano. Kisah di Negeri Wano dalam animenya sudah berlangsung selama 4 tahun. Perjuangan jatuh bangun Luffy dan kru nya membebaskan negeri Wano (negeri para samurai) hingga meraih kemenangan dalam melawan penindasan Kaido (tokoh antagonis utama), semuanya tervisualkan secara apik dalam pembuka anime ini (Nesha, 2023).



Gambar 2 Salah satu cuplikan dalam pembuka anime ke 25 dari serial One Piece, yang menutup petualangan Luffy dan kru bajak laut Topi Jerami di Negeri Wano (Sumber: Google Images, 2023)

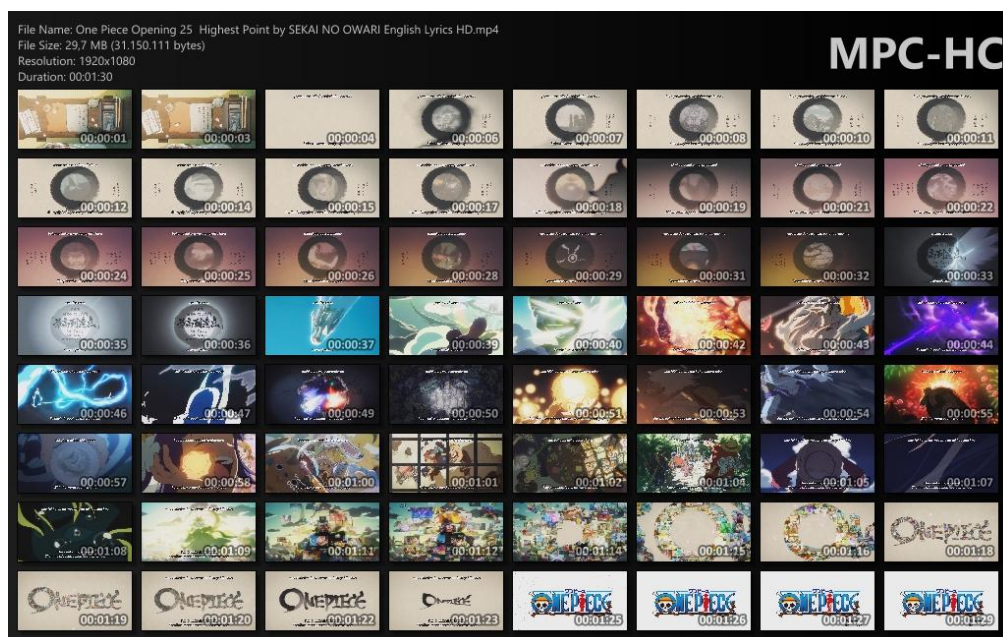
Sebagian besar fans One Piece, menangkap perasaan serta kesan yang sama yaitu sukacita serta keharuan, karena sajian animasi pada pembuka ini begitu memukau dan didukung oleh lagu yang mampu mewakili kisah tersebut. Menariknya, Eiichiro Oda dan timnya menyisipkan banyak simbol lingkaran yang langsung mencuri perhatian. Sejak pertama melihat pembuka anime ke 25 ini, peneliti langsung menangkap keberadaan simbol-simbol lingkaran yang terus dimunculkan baik secara eksplisit maupun implisit sepanjang video pembuka. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap makna-makna simbolik yang terkandung dalam studi kasus yang diambil, serta memberikan wawasan kepada masyarakat luas khususnya penggemar manga-anime, bahwa artefak budaya populer tidak sebatas hiburan semata, melainkan medium yang berperan sebagai pemicu supaya kita lebih berpikir kritis dalam menangkap korelasinya dengan kehidupan di dunia nyata. Berangkat dari fenomena tersebut, maka objek pembuka ke 25 anime One Piece ini menjadi menarik untuk dikaji mendalam melalui perspektif budaya visual yang relevan.

METODOLOGI

Berikut ini adalah uraian mengenai tahapan dan prosedur penelitian yang diterapkan:

Metode Pengumpulan Data

Penelitian menerapkan metode kualitatif didefinisikan sebagai metode yang bersifat deskriptif dengan menganalisis objek atau subjek secara mendalam, baik berupa karya seni, desain, dan perilaku kelompok masyarakat tertentu (Creswell, 2017). Berdasarkan karakteristik tersebut, para peneliti secara proaktif melakukan analisis mendalam terhadap unsur-unsur teks dalam konteks aslinya melalui pendekatan kualitatif ini, dengan mengutamakan pemahaman kontekstual secara menyeluruh dibandingkan analisis kuantitatif semata (Sambeka & Ali, 2024). Objek penelitian pembuka ke-25 anime One Piece, dipilih berdasarkan metode purposive sampling. Tinjauan peneliti yaitu berdasarkan respons dan apresiasi positif para fans global One Piece terhadap video pembuka tersebut di kanal-kanal Youtube. Seluruh data penelitian yang digunakan termasuk ke dalam kategori data sekunder, baik berupa cuplikan video, literatur pustaka (buku dan jurnal), serta beberapa artikel internet terkait.



Gambar 3 Objek kajian penelitian berupa cuplikan thumbnails Pembuka ke 25 Anime One Piece yang memuat banyak simbol lingkaran
(Sumber: Youtube, 2023)

Metode Analisis

Penelitian ini menggunakan beberapa teori terkait dalam membedah objek kajiannya, yaitu sebagai berikut:

1. Simbol Lingkaran Dalam Budaya Jepang (“Enso”)

Simbol lingkaran, atau bisa disebut sebagai sirkularitas, sejatinya merupakan siklus yang merepresentasikan perjalanan waktu. Dalam ajaran agama Buddha yang dianut masyarakat Jepang, lingkaran Zen menyimbolkan kekosongan dan juga alam semesta. Sedangkan pada perspektif kepercayaan dan kebudayaan lainnya, lingkaran merupakan representasi dari sesembahan utama, dewa Matahari, yang memiliki banyak nama, wujud, dan visualisasi yang berbeda-beda.



Gambar 3 Berbagai wujud lingkaran “Enso” dalam artefak budaya Jepang.
(Sumber: Sumber: Google Images, 2023)

Simbol lingkaran Zen yang disebut sebagai “Enso” menjadi awalan dan akhiran yang muncul pada pembuka One Piece ke 25, yang menjadi objek visual kajian kali ini. Lingkaran Zen, Ensō, adalah simbol pengajaran, realitas, pencerahan, dan banyak hal lain yang sejenis. Bentuk lingkaran sempurna dalam kontinuitas, keseimbangan, dan kelengkapan, namun dalam pelaksanaannya seringkali tidak teratur (Yoshiko Seo, 2007). Ensō adalah bentuk yang paling sederhana, tapi di lain sisi secara mendasar juga paling kompleks. Ensō, lebih jauh lagi, merepresentasikan kebangkitan kekuatan, dinamisme, pesona, humor, drama, dan ketenangan (hening). Beberapa seniman melukiskan Ensō dengan bukaan di dalam lingkaran, tetapi ada pula seniman lain yang melengkapi lingkarannya. Adapun yang pertama, bagi beberapa seniman tersebut, keterbukaan dapat mengungkapkan berbagai gagasan, seperti bahwa Ensō tidak terpisah, melainkan bagian dari sesuatu yang lebih besar (Lisina, 2020).

2. Image Of Time

Konsep "Image of Time" yang merujuk pada gagasan bahwa waktu bukanlah serangkaian momen-momen yang berbeda, melainkan aliran atau durasi yang kontinu. Menurut Bergson, persepsi kita tentang waktu bersifat subjektif, fluid, dan tidak dapat sepenuhnya ditangkap oleh kemajuan linier jam atau kalender (Bergson, 2007). Sebaliknya, (masih menurut Bergson) bahwa waktu seharusnya dipahami sebagai pengalaman kualitatif, di mana masa lalu, sekarang, dan masa depan selalu saling berdampingan dan bersatu. Konsep ini menentang pemahaman konvensional tentang waktu sebagai serangkaian peristiwa diskrit, dan lebih condong tentang pendekatan yang holistik dan intuitif terhadap pengalaman temporal. Gagasan tersebut sejalan dengan konsep lain dari Ronald Bogue dalam buku "Deleuze on Cinema", yang menganalisis secara mendalam pemikiran filsuf Prancis, Gilles Deleuze, dalam konteks sinema sebagai medium yang menggambarkan realitas unik dan menawarkan pemahaman baru tentang alam semesta. Beberapa konsep lain seperti "waktu-ruang sinematik" dan "gambar-gambar bergerak" sangat menjelaskan cara sinema mampu menciptakan pengalaman estetis yang melekat bagi penontonnya (Bogue, 2003). Konsep tadi tentunya relevan dengan studi kasus pembuka anime One Piece yang diangkat pada artikel kali ini.

3. Naratologi Klasik (Struktur Cerita)

Mengingat visualisasi dalam video pembuka ini bersifat kronologis yang menceritakan urutan peristiwa, analisis ini juga menggunakan pendekatan naratologi klasik sebagai fondasi utama bedah struktur cerita (Todorov, 1969). Tzvetan Todorov, seorang teoretikus sastra, memformulasikan struktur narasi yang dikenal sebagai Narrative Equilibrium (Selden et al., 2017). Menurut Todorov narasi klasik bergerak melalui pola/alur siklus berikut:

- a. Equilibrium (Keseimbangan Awal): Situasi damai dan stabil.
- b. Disruption (Gangguan): Terjadinya peristiwa yang merusak kestabilan tersebut.
- c. Recognition (Pengakuan): Penyadaran akan adanya gangguan.
- d. Attempt to Repair (Upaya Perbaikan): Usaha tokoh untuk menyelesaikan masalah.
- e. New Equilibrium (Keseimbangan Baru): Situasi kembali damai dengan kondisi baru. Teori ini sangat relevan untuk membedah struktur visual pembuka anime ke-25 ini sebagai kerangka struktural formal.

4. Mitos

Secara epistemologi, mitos adalah cerita-cerita tradisional yang menggambarkan berbagai aspek kehidupan manusia dan alam semesta. Mitos sering mengandung unsur supernatural atau gaib, dan berfungsi untuk

menjelaskan asal-usul dunia, serta fenomena alam semesta. Mitos juga erat kaitannya dengan nilai-nilai budaya, moralitas, dan keyakinan yang dianut oleh suatu masyarakat. Mitos dianggap sebagai cerminan kebutuhan manusia untuk memberikan makna pada kehidupan mereka (Philip, 2004). Keanekaragaman mitos di seluruh dunia menjadi penting untuk memahami konteks budayanya. Lebih jauh lagi, mitos adalah bentuk representasi atau penyajian tertentu yang digunakan oleh masyarakat untuk mengkomunikasikan ideologi, nilai-nilai, atau pandangan dunia tertentu (Barthes, 1977). Mitos bukan sekadar cerita-cerita kuno atau legenda, tetapi sesuatu yang lebih abstrak dan terselubung dalam bentuk-bentuk seperti iklan, media massa, atau bahkan simbol-simbol sehari-hari. Bagi Roland Barthes, mitos dianggap sebagai cara untuk mengesahkan struktur kekuasaan dan norma sosial yang ada dalam masyarakat, bagaimana simbol tertentu digunakan untuk menyampaikan pesan tertentu, dan bagaimana pesan itu diterima sebagai kebenaran yang tak terbantahkan oleh masyarakat (Preston & Carrie J, 2011).

HASIL & PEMBAHASAN

Analisis kali ini terbagi menjadi tiga sub bab pembahasan yang disesuaikan dengan struktur Narrative Equilibrium dari Tzvetan Todorov, yaitu: (1) sejarah dan penjajahan negeri Wano sebagai representasi Disruption; (2) perjuangan pembebasan negeri Wano sebagai Attempt to Repair; serta (3) perayaan kemenangan di negeri Wano sebagai New Equilibrium. Tiap sub bab tersebut masing-masing akan dikaji secara deskriptif dan kronologis.

Sejarah dan Penjajahan Negeri Wano (Disruption)

Sekilas tentang Wano, yang merupakan negara di Dunia Baru yang tidak berafiliasi dengan Pemerintah Dunia dan dikenal sebagai negeri asal dari para pendekar pedang hebat (samurai) dalam serial One Piece. Dikisahkan bahwa dulunya Wano adalah negara yang sangat indah, makmur, dan memiliki sumber daya alam yang melimpah (Equilibrium awal). Hal inilah yang membuat banyak bajak laut tergoda untuk menguasainya, hingga akhirnya, Kaido dan para kru bajak laut “Beast” yang mampu menduduki Wano. Kaido sendiri merupakan 1 dari 4 “kaisar bajak laut” (atau disebut “Yonko”) yang ditakuti lawan-lawannya, bahkan oleh pemerintah dunia sendiri. Dalam perspektif Todorov, kedatangan Kaido dan eksekusi Kozuki Oden merupakan tahap Disruption (Gangguan) yang merusak tatanan sosial dan alam negeri Wano.



Gambar 4 Cuplikan adegan yang menunjukkan perjalanan peristiwa di masa lalu negeri Wano yang dibingkai dalam lingkaran Enso
(Sumber: Youtube, 2023)

Pada adegan pembuka anime ini, lingkaran Enso muncul di awal dengan membentuk “frame”, yang berisi transisi gambaran masa lalu di Wano, namun dengan tingkat saturasi yang sedikit dikaburkan. Bisa dilihat dengan jelas bahwa di sini, Eiichiro Oda ingin menunjukkan perjalanan waktu, berupa aliran atau sebuah lintasan yang menunjukkan peristiwa-peristiwa secara kronologis di Wano. Hal ini sejalan dengan teori Image of Time yang dikemukakan oleh Henry Bergson (2007), yaitu segala sesuatu terus bergerak tanpa henti, seperti waktu. Kita tidak bisa mengulangi waktu, kecuali dengan mengulangi representasinya, yang dalam pembuka anime One Piece ini diwakilkan oleh tokoh-tokoh berpengaruh pada masa lalu negeri Wano yang muncul di dalam bingkai lingkaran Enso. Konsepsi waktu inilah yang menjadi prinsip dalam setiap narasi film atau karya audio visual (termasuk animasi/anime). Pada pembuka anime ini, kita melihat “kristal” dengan aspek-aspek yang saling mencerminkan gambar virtual/aktual dan durasi virtual/aktual yang tidak dapat ditetapkan. Di setiap kristal (lingkaran enso) tersebut, kita melihat adanya gambaran waktu serta peristiwa di Wano saat masih menjadi negeri yang makmur pada masa lalu.

Bila dilihat pada Gambar 4 baris kedua, terlihat masa kegelapan yang mulai menyelimuti Wano, yaitu kedatangan Kaido dan kru bajak laut Beast, diangkatnya shogun (pemimpin negeri) yang baru dan zalim, sumber air menjadi kotor, bencana kekeringan akibat pabrik tambang, hingga dieksekusinya Kozuki Oden, shogun Wano yang sebelumnya memimpin dan dicintai oleh rakyatnya. Dalam bingkai tersebut jelas tergambar “realitas-realitas” yang menjadi ciri khas lingkaran Enso dan rangkaian realitas tersebut terjadi melalui perjalanan waktu yang divisualkan dalam pembuka anime ini. Simbol lingkaran (tidak hanya Enso) juga merupakan simbol universal dari “waktu”, contohnya perputaran arah jarum jam. Lingkaran Enso di sini berfungsi sebagai bingkai waktu yang merekam fase “gangguan” tersebut, mempertegas bahwa kestabilan negeri tersebut telah terenggut dan sedang berada dalam fase ketidakseimbangan. Segala macam peristiwa dari era ke era, periode ke periode, akan terekam dalam sebuah bingkai yang kita kenal sebagai waktu, dalam bentuk visual

berupa lingkaran. Sebuah bentuk geometris yang sederhana, sekaligus dengan muatan kompleksitasnya tersendiri.

Perjuangan Pembebasan Negeri Wano (Attempt to Repair)

Dua puluh tahun berselang setelah disruption terjadi, narasi bergerak ke tahap Attempt to Repair (Upaya Perbaikan). Luffy dan krunya berhasil tiba di Wano, dengan bantuan beberapa bawahan Kozuki Oden (shogun Wano sebelumnya yang dieksekusi), yang datang kepadanya untuk meminta bantuan menggulingkan rezim Kaido yang zalim. Masih dalam konsepsi waktu (bingkai lingkaran Enso), seperti yang nampak pada Gambar 5 berikut ini, terlihat secara kronologis bagaimana perjuangan dan kegigihan Luffy dan krunya, dibantu dengan para samurai serta aliansi bajak laut yang bersekutu dengannya (representasi visual dari upaya memulihkan keseimbangan). Hingga mendekati puncak pertarungan mereka, simbol lingkaran Enso nampak mulai berpendar dan bercahaya. Inilah yang menjadi awal titik “pembebasan” atau liberation dari negeri Wano. Dari sini, pembahasan analisis sudah masuk ke dalam ranah mitos-mitos yang masih tervisualisasikan melalui bentuk lingkaran.



Gambar 5 Cuplikan adegan pemberontakan di Wano, hingga kebangkitan kekuatan puncak Luffy yang disebut “Gear 5th”
(Sumber: Youtube, 2023)

Selanjutnya beralih pada gambar 5 baris kedua di atas, di mana lingkaran Enso sudah tidak lagi membingkai adegan-adegan. Nampak di situ, Luffy, dengan wujud puncak dari kekuatan “karet” miliknya, yang disebut sebagai “Gear 5th “. Kekuatan karet Luffy ini berasal dari “buah iblis” yang dimakannya saat masih kecil, hingga memberikan kekuatan dan elastisitas seperti material karet. Seiring perjalanannya, level kekuatannya terus berkembang (mulai Gear 1st hingga Gear 4th), dan kini mencapai puncaknya saat pertempuran sengit dengan Kaido di Wano. Visualisasi Gear 5th sendiri nampak bercahaya, perawakan Luffy menjadi serba putih (rambut dan pakaiannya), dengan ekspresi-ekspresi wajah yang penuh kesenangan (joy) dan tawa riang. Dalam ceritanya, Gear 5th ini disebut sebagai kekuatan reinkarnasi dewa

matahari yang bersemayam dalam sosok pahlawan legendaris “Joyboy”. Wujud tersebut menyimbolkan pembebasan dan kemerdekaan, serta mampu menularkan kebahagiaan dari tawanya kepada seluruh orang yang melihatnya. Sedangkan dalam konteks naratologi, kejadian ini adalah klimaks dari usaha perbaikan.

Dikisahkan bahwa rakyat Wano selama dua puluh tahun tersebut mempercayai bahwa kelak negerinya akan kembali damai, merdeka, dan bebas dari penindasan. Mereka meyakini bahwa kelak akan datang, sang kesatria pembebas, yang kini telah muncul dalam diri seorang Monkey D. Luffy melalui kekuatan puncaknya Gear 5th yang berwujud seperti dewa matahari (disebut “Nika” dalam serial One Piece). Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan Philip (2004), bahwa mitos terkadang digunakan untuk mengartikan keyakinan yang belum tentu benar oleh orang atau kelompok masyarakat. Namun, mitologi bukanlah kumpulan kebohongan, melainkan kumpulan kebenaran. Pada setiap kebudayaan, manusia membuat kisah tentang penciptaan dunia, asal usul umat manusia, kisah dewa-dewi, bahkan perihal makna kehidupan itu sendiri. Pun demikian seperti yang dipercayai oleh rakyat Wano dalam serial One Piece, selama dua puluh tahun itu mereka sadar bahwa sang kesatria pembebas itu belum tentu ada (eksis), namun mereka tidak berhenti mempercayainya.

Perayaan Kemenangan di Negeri Wano (New Equilibrium)

Setelah melalui perjuangan dan pertarungan sengit, akhirnya negeri Wano pun dinyatakan merdeka setelah Kaido beserta bajak laut Beast dikalahkan oleh aliansi bajak laut dan samurai. Babak ini merupakan penanda narasi telah mencapai akhir yaitu tahap New Equilibrium (Keseimbangan Baru). Bagian ini merupakan konklusi analisis, di mana simbol-simbol lingkaran dimunculkan secara implisit dalam wujud objek benda, seperti yang nampak pada cuplikan adegan di Gambar 6 berikut. Pada tahapan ini simbol-simbol lingkaran tersebut juga tetap direlasikan dengan teori terkait mitos.



Gambar 6 Cuplikan perayaan kemenangan di negeri Wano, beserta simbol-simbol lingkaran yang divisualisasikan berbeda-beda dalam tiap adegannya
(Sumber: Youtube, 2023)

Menurut Barthes (1977), bahwa mitos adalah sebuah bentuk sistem komunikasi, dengan kata lain, sebuah pesan. Hal ini memungkinkan seseorang untuk melihat hingga menginterpretasi, bahwa mitos tidak mungkin menjadi suatu obyek, konsep, atau ide; mitos adalah suatu bentuk yang bermakna. Dari sini, peneliti mencoba merelasikannya, yaitu dengan bentuk lingkaran yang memuat makna-makna dalam rangka selebrasi kemenangan dan kemerdekaan rakyat Wano dalam serial One Piece ini.

Pada gambar 6 di atas, nampak banyak objek benda berbentuk lingkaran, antara lain lampion (perayaan adat dan tradisi), sinar kembang api (puncak selebrasi), gelas berisi sake (merayakan peristiwa penting), mangkok berisi makanan (bentuk syukur dan kemakmuran, karena sebelumnya rakyat Wano hidup dalam penderitaan), hingga gerbang yang terrefleksikan pada sungai yang jernih (kehidupan baru yang lebih baik, karena sebelumnya rakyat Wano hidup dalam kekeringan). Simbol-simbol lingkaran tadi divisualkan sedemikian rupa untuk menunjukkan bahwa kisah negeri Wano dalam serial One Piece ini sudah mendekati babak akhir. Rona penuh kebahagiaan, perayaan kemenangan mutlak dan absolut, serta harapan akan kehidupan baru yang damai dan makmur, semuanya terwakilkan secara visual dalam simbol lingkaran yang repetitif. Ini menandakan kembalinya kemakmuran, kedamaian, dan keseimbangan "baru", karena Wano bukan kembali ke masa lalu, tetapi melangkah menuju era baru yang lebih cerah.



Gambar 7 Cuplikan adegan penutup yang menunjukkan pernyataan kemerdekaan dan kebebasan negeri Wano
(Sumber: Youtube, 2023)

Menuju bagian akhir video pembuka (Gambar 7), penonton disuguhi visual berupa Luffy yang sedang mengibarkan bendera simbol bajak laut Topi Jerami dan krunya sedang berdiri menghadap laut. Adegan ini menyiratkan tentang misi mereka yang berhasil dan sudah sampai di penghujung, waktunya untuk berpisah dan melanjutkan ke petualangan selanjutnya. Di penutup video, simbol lingkaran sekali lagi muncul, dengan kumpulan thumbnails kecil adegan-adegan yang terjadi di Wano selama 4 tahun penayangan anime, hingga akhirnya membentuk tulisan One Piece dalam goresan kuas (huruf O membentuk lingkaran Enso). Dari sini bisa diinterpretasikan bahwa dari simbol lingkaran yang nampaknya sederhana, ternyata mengandung banyak nilai-nilai mitos di dalamnya, yang terangkum dalam sebuah siklus abadi (ketakterbatasan) yang berjalan dalam lintasan waktu (image of time) serta struktur narasi yang kokoh (naratologi klasik).

KESIMPULAN & REKOMENDASI

Bagi peneliti, serial One Piece merupakan sebuah mahakarya (masterpiece) yang tidak hanya menarik untuk ditonton dan diikuti, tetapi juga untuk dipelajari dan diungkap makna-makna simbolik pada unsur-unsur visual yang seringkali muncul. Apresiasi setinggi-tingginya untuk Eiichiro Oda sebagai kreator, karena mampu secara konsisten menghasilkan narasi kompleks yang membuat semua fansnya penasaran dan setia mengikuti. Dalam ranah budaya visual, serial One Piece bisa dipastikan memiliki banyak relasi teori-teori budaya visual terkait. Contohnya pada repetisi bentuk lingkaran pada video pembuka ke 25 kali ini yang tidak hanya sebagai estetika, tetapi sebagai penanda struktur cerita. Kesimpulannya bahwa video ini menerapkan struktur naratologi klasik (Equilibrium - Disruption - New Equilibrium); memuat nilai-nilai mitos (primitive myths) yaitu seputar hidup-mati (life-death), manusia-dewa/dewi (men-gods), baik-buruk (good-evil); yang keseluruhannya dibingkai dalam konsep filosofis Image of Time.

Rekomendasi dari penelitian ini ialah mendorong para pemerhati budaya visual secara umum dan penggemar One Piece secara khusus, untuk secara proaktif mengamati visualisasi simbolik serupa pada episode lainnya, sehingga memperkaya pemahaman tentang narasi visual dan mitologis dalam karya Eiichiro Oda. Selain itu, kajian semacam ini dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum pendidikan seni rupa dan multimedia untuk membangun kesadaran kritis terhadap artefak budaya populer sebagai cerminan realitas sosial dan budaya. Akhirnya, melalui pengungkapan makna simbol-simbol lingkaran pada pembuka ke-25, artikel ini diharapkan dapat memicu gelombang apresiasi yang lebih mendalam, sehingga membuktikan bahwa One Piece bukan sekadar hiburan, melainkan warisan budaya populer yang abadi bagi generasi mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Barthes, R. (1977). *Mythologies*. Paladin Books.
- Bergson, H. (2007). *Creative Evolution* (K. Ansell-Pearson, M. Kolkman, & M. Vaughan (eds.)). PALGRAVE MACMILLAN.
- Bogue, R. (2003). *Deleuze on Cinema*. Routledge.
- Creswell, J. W. (2017). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage Publications Ltd.
- Dubourg, E., Safa, R., Thouzeau, V., & Baumard, N. (2025). Charting the rise of imaginary worlds in history. *Humanities and Social Sciences Communications*, 12(1), 580. <https://doi.org/10.1057/s41599-025-04877-x>
- Lisina, E. (2020). Maru: a Circle. <https://en.japantravel.com/blog/maru-a-circle/61367>

- Nesha, D. (2007). One Piece (Anime).
[https://onepiece.fandom.com/wiki/One_Piece_\(Anime\)](https://onepiece.fandom.com/wiki/One_Piece_(Anime))
- Nesha, D. (2023). Saiko Totatsuten.
https://onepiece.fandom.com/wiki/Saiko_Totatsuten
- Philip, N. (2004). *Mythology of the World*. Kingfisher.
- Preston, & Carrie J. (2011). *Modernism's mythic pose: gender, genre, solo performance*. Oxford University Press.
- Sambeka, F. L., & Ali, M. I. (2024). Evolution of Abstracting Metaphors in Modern Japanese J-pop Lyrics: Analysis of Linguistic Devices. *Acta Linguistica Lithuanica*, 91, 310–328. <https://doi.org/10.35321/all91-13>
- Selden, R., Widdowson, P., & Brooker, P. (2017). *A Reader's Guide to Contemporary Literary Theory*. Routledge.
- Todorov, T. (1969). *Grammaire du Décaméron*. Mouton.
- Yoshiko Seo, A. (2007). *Ensō: Zen Circles of Enlightenment*. Shambhala Publications.

BIODATA PENULIS

Inko Sakti Dewanto merupakan dosen prodi Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi Nasional (Itenas) Bandung, yang memiliki kepakaran di bidang Desain Grafis dan Audio Visual, serta aktif mengkaji topik terkait Budaya Visual, Budaya Populer, dan Musik. Latar belakang pendidikannya yang kokoh dimulai dari gelar Sarjana (S1) di prodi Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya, dilanjutkan dengan gelar Magister (S2) dari prodi Magister Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) Institut Teknologi Bandung (ITB), hingga saat ini sedang menempuh program Doktor (S3) di prodi Ilmu Seni Rupa dan Desain, FSRD ITB, sehingga menegaskan komitmennya dalam memperkaya wacana akademik desain dan praktik budaya visual di Indonesia.

Analisis Desain Karakter dan Latar Tradisional Epic Hero Archetype dalam Film Modern “John Wick”

Naldo Yanuar Heryanto

Desain Komunikasi Visual
Fakultas Desain
Universitas Pelita Harapan
Indonesia
naldo.heryanto@uph.edu

Asep Ramdhan

Desain Komunikasi Visual
Fakultas Arsitektur dan Desain
Institut Teknologi Nasional Bandung
Indonesia
asep.ramdhan@itenas.ac.id

Diterima: Oktober, 2025 | Disetujui: Desember, 2025 | Dipublikasikan: Desember, 2025

ABSTRAK

Arketip Epic Hero muncul dalam salah satu literatur yang diperkenalkan oleh Dean Miller, yaitu pengembangan dari desain arketip dalam cerita fiksi yang diawali oleh Joseph Campbell dan Carl Gustav Jung. Arketip ini memiliki ciri khas yang menjadikan desain karakternya memiliki kategori khusus tidak sama dengan visualisasi arketip hero lainnya karena sudah menjadi acuan dalam cerita untuk media hiburan terutama yang ada dalam film aksi modern. Desain Epic Hero yang tadinya dirancang untuk kisah-kisah tradisional kini dapat diterapkan dalam kisah modern yang mengikuti jaman kekinian, salah satunya adalah waralaba film aksi John Wick yang sudah mencapai seri ke-empat film layar lebarnya. Dalam studi kasus ini, Desain karakter arketip ini akan diteliti dengan analisis terapannya tidak hanya pada rancangan karakternya tetapi juga desain latar yang menjadikan dunianya sejalan dengan konsep arketip epic hero tradisional, termasuk juga sejalan dengan rancangan alur sebagai pembuktiannya bagaimana kedalaman sebuah desain dapat dilakukan dengan bermakna secara konseptual tidak hanya mengandalkan gimik atau tayangan laga dan

aksi saja, sehingga akhirnya penelitian ini dapat menjadi sebuah inspirasi kreatifitas dan memiliki keilmuan yang erat relasinya antara seni tradisional dan modern.

Kata Kunci: Epic Hero, Dean Miller, Hero Archetype, Character and Environment Design, John Wick

PENDAHULUAN

Dari berbagai macam golongan arketip yang ada, Epic Hero memiliki makna sendiri dalam kategori rancangan desain arketip dari karakter dalam penceritaan yang berkaitan kuat dari kebudayaan menurut historiografinya (Feeney, 2021). Arketip sendiri telah dipopulerkan Carl Jung dan Joseph Campbell melalui *The Hero's Journey* (Pearson, 2015). Pola *Hero's Journey* bersifat lintas budaya dan terus berevolusi, sehingga struktur arketip seperti Epic Hero dapat diterapkan tidak hanya pada mitologi Barat, tetapi juga pada narasi kontemporer dunia modern (Shahid, 2021). Kata "Epic" mengandung etimologi kata sifat epos menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yang berarti penting, abadi, historikal, dan kompleks. Epikos sendiri berasal dari bahasa Yunani. Arketip ini awalnya direpresentasikan dalam kisah-kisah mitologi dan cerita rakyat legendaris karakter dewa dewi di Yunani (Ray, 2015), seperti contohnya kisah Hercules, Beowulf, Dante's *Inferno* dan Perseus yang memiliki alur cerita dia adalah karakter yang dibangun dari kondisi paling bawahnya sebagai manusia biasa bertalenta yang tidak diketahui oleh dunia dan sekelilingnya ia ditempatkan. Karakter seperti ini tidak mengalami eksposisi penceritaan bahwa ia akan mendapatkan sebuah kekuatan baru untuk menjadi tokoh utama penentu yang penting dalam cerita tersebut, Jadi karakter ini memang sudah memiliki kekuatan luar biasa (Brown, 2021) dan kemampuan khusus yang menjadikannya berbeda yang lebih hebat daripada seluruh karakter yang ada di dalam cerita, namun ia memilih atau diposisikan untuk tidak menjadi menonjol di dalam latar dunianya, sampai suatu waktu konflik itu datang dan memaksanya untuk mengambil peran penting mengubah cerita hingga puncaknya ia berhasil mengalahkan musuh-musuhnya dan sukses melewati berbagai macam rintangan seorang diri.

Yang membedakan Epic Hero dari arketip hero lainnya adalah di dalam busur alur karakternya (*Character's Arc*), karakter ini tidak mengalami jatuh bangun (gagal dan bangkit) untuk membangun naik turunnya emosi dan ketegangan dalam cerita bagi penikmatnya, karena Epic Hero digambarkan sebagai sosok yang sempurna yang tidak terkalahkan dan dengan terlihat mudah' sanggup menghadapi beban rintangan yang berlipat-lipat kali lebih besar dari dirinya sendiri. Seperti Hercules sebagai salah satu embodimen kesempurnaan dari Epic Hero (Shashidhar, 2023) seorang manusia setengah dewa yang berhasil mengalahkan 12 rintangan yang tidak masuk akal bagi manusia atau dewa biasa dimana dalam ceritanya ia seorang diri harus membunuh banyak makhluk mitos yang menjadi beban tugasnya menghadapi dendam Hera. Dante yang turun ke lapisan neraka paling bawah dan mengalahkan banyak iblis penjaga per lapisan hingga menghadapi sang iblis kematian sendiri untuk

menyelamatkan jiwa istrinya yang hilang, atau Beowulf yang memimpin pelayaran dan membunuh monster laut serta naga dengan tangan kosongnya sendiri. konsep kepahlawanan epik dalam epos klasik seperti tokoh-tokoh ini tetap relevan di abad ke-21 karena menunjukkan nilai-nilai keteguhan moral dan tanggung jawab sosial yang menjadi fondasi identitas manusia modern (Needham, 2018).

Dean Miller menjelaskan bahwa Epic Hero memiliki atribut anti tragic hero atau berlawanan dengan karakterisasi yang dimiliki tragic hero. Karakter Epic Hero sudah dibekali dengan progres moral yang kuat sehingga karakter ini tidak akan memiliki keinginan yang mengandung unsur pesimistik, karakter tersebut dinyatakan layak sebagai Epic Hero karena ia sanggup mempertahankan kepercayaan dirinya walau didera dengan rintangan yang setidaknya masuk akal mungkin dalam jalur ceritanya (Miller, 2003). Figur Epic Hero selalu menjadi pusat naratif dari epos karena ia mewujudkan moral imagination dan ideal kolektif zamannya (Welch, 2024). Epic Hero dikategorikan sebagai veteran yang sudah sangat dewasa mentalnya karena latar belakangnya yang membuat ia menjadi seperti adanya dan siap untuk menyelesaikan sebuah konflik besar di dalam sebuah cerita.

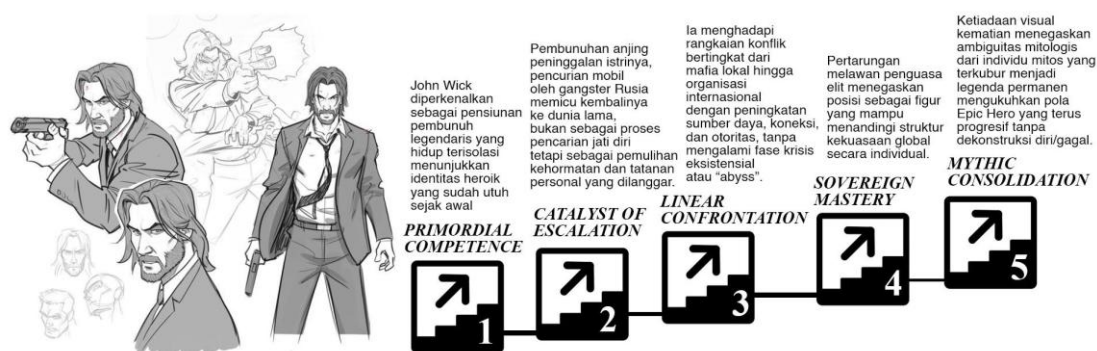
Arketip kepahlawanan sangat berhubungan juga dengan psikologi konsumen modern yang menyatakan bahwa figur hero, termasuk tipe Epic Hero, memicu persepsi kepercayaan dan kekuatan karena asosiasi simboliknya terhadap keberhasilan dan keunggulan moral (Laksmidewi, 2017). Dean juga menulis konteks Heroisme epik selalu menempatkan individual yang asing di dalam dunia yang jauh dan berbeda dari representasi dirinya sehingga dapat terlihat kontradiksi yang jelas antara dia dan lawan sekelilingnya. Fungsi dan tujuan dari kisah dengan arketip Epic Hero secara sederhana adalah untuk menunjukkan kesempurnaan yang memuaskan bagi audiensnya secara ekstrim bahwa sesuatu yang mustahil dapat dilampaui oleh satu orang manusia tanpa mengalami kegagalan, tentunya yang menjadi kekurangan dari arketip ini adalah kurang realistis berbeda dengan arketip hero lainnya, sehingga memiliki niche pasarnya tersendiri. Visualisasi Tokoh dari arketip ini selalu digambarkan dengan karakter yang berkarisma tinggi, bahkan ketika masih dalam kondisi eksposisi awalnya. Latar dimana ia berada, selalu digambarkan dengan kondisi yang berlawanan karena memang Epic Hero diposisikan agar terlihat menonjol dan kontradiksi dengan sekelilingnya.

Dalam media hiburan modern hari ini seperti permainan video game dan film, arketip Epic Hero sering digunakan terutama untuk mengusung genre dan sub-genre yang erat relasinya dengan dominasi aksi-nya seperti God of War, Max Payne, The Equalizer, dan beragam film laga yang dibintangi oleh Liam Neeson seperti Taken dan Cold Pursuit dimana ia seorang diri berhasil mengatasi berbagai macam rintangan hingga menyelesaikan sebuah permasalahan utama dalam ceritanya. Dari berbagai macam temuan tersebut, arketip desain Epic Hero tidak semata-mata harus mengacu kepada referensi mitologi Yunani atau cerita rakyat tradisional lagi (Wilson, 2021), karena evolusi adaptasi media kian terus berkembang sehingga dapat diterapkan secara natural dan menyatu dengan dunia yang menggunakan rancangan latar era yang lain.

Dalam penelitian ini, studi kasus difokuskan pada waralaba film John Wick, yang secara konsisten menampilkan representasi Epic Hero melalui metafora dan simbolisasi visual dalam empat film: John Wick: Chapter 2, John Wick: Chapter 3 – Parabellum, dan John Wick: Chapter 4. Waralaba neo-noir action-thriller ini berpusat pada karakter ciptaan Derek Kolstad, disutradarai oleh Chad Stahelski, serta diproduksi dan didistribusikan oleh Lionsgate Films dan Summit Entertainment. Tokoh John Wick diperankan Keanu Reeves bersama aktor lain seperti Halle Berry, Laurence Fishburne, Bill Skarsgård, Mark Dacascos, Lance Reddick, Scott Adkins, Donnie Yen, Ruby Rose, serta aktor Indonesia Yayan Ruhian dan Cecep Arif Rahman. Setiap film diproduksi dengan anggaran sekitar USD 40–100 juta, memperoleh rating IMDb 7,4–7,8 dan Rotten Tomatoes 89–90%, serta tersedia di platform streaming seperti Vidio, Genflix, dan Amazon Prime Video. Ekspansi waralaba mencakup komik oleh Dynamite Entertainment (sejak 2017) serta spin-off seri *The Continental: From the World of John Wick* dan film *Ballerina* (2024–2025).

Kisah John Wick berpusat pada mantan pembunuh bayaran yang kembali beraksi setelah gangster Rusia mencuri mobilnya dan membunuh anjing peninggalan mendiang istrinya, Helen. Aksi balasan ini membuatnya terekspos kembali dan dipaksa menerima misi pembunuhan yang ternyata merupakan jebakan sponsornya. Setelah berhasil menumpas pihak penjebak, ia justru menjadi buruan organisasi internasional dengan hadiah tinggi. Sepanjang seri, John secara progresif mengalahkan para pemburu dari level rendah hingga elit, meningkat dari perlengkapan seadanya di rumahnya menuju pemanfaatan koneksi, karisma, dan hak istimewa dalam jaringan bawah tanah global. Meskipun pada film terakhir ia dinyatakan meninggal, ambiguitas dipertahankan karena kematiannya tidak diperlihatkan. Latar belakangnya sebagai yatim piatu yang dibesarkan sindikat Ruska Roma di Belarus dan dilatih menjadi pembunuh legendaris berjudul “Baba Yaga” yang menegaskan fondasi heroik sejak awal yaitu sosok berkemampuan “setengah dewa” yang hidup terisolasi sebelum konflik dimulai, lima tahun setelah pensiun usai menyelesaikan tugas tersulit bagi Tarasov. Struktur ini memperlihatkan paralel kuat dengan arketip Epic Hero Yunani yaitu figur yang telah mapan sejak awal dan terus menegaskan superioritasnya melalui eskalasi ujian, sekaligus menunjukkan bagaimana desain Epic Hero mampu melampaui batas anakronistik antara tradisi klasik dan adaptasi modern.

Berikut pemetaan Progressive Epic Hero’s Journey (gambar 1) tanpa fase “abyss/fall” beserta rujukan teoretis yang dapat dipertanggungjawabkan secara akademik dan relevan dengan studi arketipe, epik, dan struktur naratif heroik epik. Menurut Miller, pahlawan epik tidak memerlukan tahap abyss karena identitas heroiknya telah mapan secara ontologis sejak awal narasi, alur epik berfungsi sebagai rangkaian ujian eskalatif yang menegaskan otoritas dan fungsi kosmis sang pahlawan, bukan sebagai proses krisis psikologis atau dekonstruksi diri seperti dalam model monomit modern. Tokoh seperti Beowulf, Hercules, Dante, dan figur kontemporer seperti John Wick menunjukkan pola heroik progresif, tidak mengalami kehancuran ontologis, melainkan eskalasi ujian yang semakin menegaskan otoritas mereka.

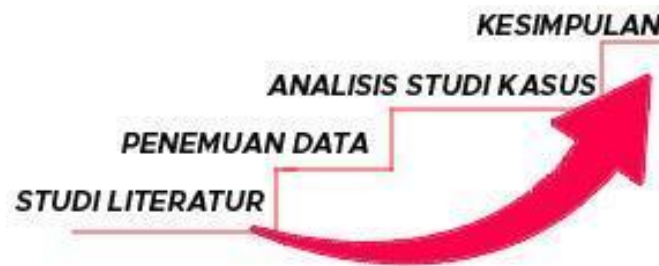


Gambar 1 John Wick & Diagram Progres.
(Sumber: Patrick Brown, 2025; Dokumentasi Pribadi, 2026)

Tahap pertama, yaitu Kompetensi Asal (Primordial Competence) Hero epik klasik sering kali hadir sebagai figur yang telah mapan secara moral dan fisik. Dalam kajian epik Anglo-Saxon, hero seperti Beowulf tidak mengalami “formative failure”; ia sudah terlegitimasi sejak awal sebagai ideal warrior (Chance, 1986). Konsep ini sejalan dengan pembacaan struktural epik oleh Mikhail Bakhtin yang melihat epik sebagai genre yang menampilkan “absolute past” dan figur heroik yang stabil secara ontologis (Bakhtin, 1981). Tahap kedua, Pemicu eskalasi (Catalyst of Escalation) tidak mengubah identitas hero, melainkan mengaktifkan kembali fungsi heroik. Dalam tradisi mitologi Yunani, tugas-tugas Hercules bukan perjalanan pencarian jati diri, tetapi serangkaian labours yang mengafirmasi kekuatan yang sudah ada (Nagy, 1990). Ini jelas berbeda dengan model Campbell (Hero’s Journey) yang memerlukan disorientasi identitas sebelum transformasi. Tahap ketiga, Konfrontasi Linear (Linear Confrontation), adalah serangkaian tantangan meningkat secara linear tanpa kegagalan. Northrop Frye menempatkan pahlawan epik dalam mode “mythic-high mimetic”, di mana hero memiliki kapasitas superior yang relatif konstan (Frye, 1957), Maka konflik berfungsi sebagai eskalasi skala, bukan krisis eksistensial. Tahap keempat, penguasaan berdaulat (Sovereign Mastery) Hero mencapai dominasi simbolik terhadap tatanan konflik dimana pahlawan epik tidak selalu mengalami transformasi psikologis, tetapi menunjukkan continuity of heroic identity yang diperkuat melalui ujian. Di sinilah model “progressive mastery” berakar dari kemenangan berulang yang menghasilkan otoritas mitis. Tahap kelima adalah konsolidasi mitis (Mythic Consolidation) yang menjadi Tahap akhir bukan tentang transformasi karakter, melainkan konsolidasi figur hero sebagai mitos hidup. Dalam pembacaan epik Dante, perjalanan bukan tentang kehancuran diri, tetapi peneguhan visi kosmik yang telah diyakini sejak awal (Auerbach, 1961) dimana hero tidak berubah secara esensial, tetapi dunia yang dikonfigurasi ulang oleh keberadaan hero.

METODOLOGI

Metode (Gambar 2) yang digunakan dalam melakukan analisis adalah melalui studi pustaka karakterisasi Dean Miller yang mengadaptasi terminologi pahlawan Yunani tradisional dan juga contoh studi kasus lainnya dari adaptasi modern.



Gambar 2 Tahapan Metode Analisis. (2025)

Analisis semiologi terhadap visual dan representasi penanda menggunakan semiotika Peirce (Liszka, 1996). Proses penelitian diawali dengan studi literatur yang merupakan langkah awal dalam tahapan penelitian ini, studi literatur disini adalah pustaka karakterisasi baik secara literatur dan rancangan desain dari arketip Epic Hero tersebut, tahap kedua adalah penemuan data yang mencakup dari sumber pustaka dan tulisan dari pengembangan yang telah dilakukan selama ini oleh penulis dan peneliti yang mencatat informasi terkait hingga permasalahan utama adanya adaptasi yang dilakukan dari metode tradisional ke modern, kemudian tahapan dilanjutkan dengan analisis studi kasus yang sudah melibatkan dari alat bedah analisis seperti semiotika penanda dan karakterisasi Epic Hero serta subyek itu sendiri dalam kasus ini adalah karakter dan latar film John Wick, tahap ini lalu diakhir dengan kesimpulan yaitu hasil dari pembuktian analisis yang telah dikumpulkan dan dilakukan agar dapat memberikan sebuah konklusi akhir.

HASIL & PEMBAHASAN

Desain Latar film-film John Wick selalu dilatari dengan karya seni bersejarah baik itu lukisan, seni patung, atau properti dekorasi lainnya. Representasi melalui desain, baik karakter maupun latar pahlawan epik di layar bukan hanya menekankan kekuatan fisik atau kehebatan aksi, tetapi juga membangun dimensi mitologis dan moral yang merefleksikan nilai-nilai kepahlawanan klasik dalam konteks budaya kontemporer (Augoustakis, 2019). Tentunya hal ini bukanlah suatu kebetulan, karena desain latar ini memiliki makna simbolik yang me-metafora-kan Epic Hero. Berikut (tabel 1) adalah pemetaan beberapa analisis semiotika terhadap representasi Epic Hero pada Desain Visual John Wick :

Tabel 1 Tabel analisis. (2025)

Objek/Elemen Visual	Metode Semiotika	Penanda	Petanda	Makna Simbolik
Patung Hercules dikeroyok Pantheon (Roma)	Ikon & Alegori	Figur Mitologi Yunani dalam posisi diserang	Ujian heroik melawan kekuatan besar	Metafora John yang diuji para "dewa" (otoritas dunia kriminal)
Patung Dewa Kali	Simbol kultural	Dewa kematian dan pengampun nyawa	Otoritas hidup-mati	Legitimasi mitologis takdir dan

Analisis Desain Karakter dan Latar Tradisional Epic Hero Archetype dalam Film Modern “John Wick”

de-lite

Vol. 5, No. 2

				kelangsungan hidup John
Patung Garuda di ruang netral	Simbol ideologis	Garuda menghadap John	Potensi, kekuasaan, legitimasi moral	Zona sakral yang menjamin keselamatan sementara John
Patung Malaikat Bethesda di Central Park	Simbol religius	Malaikat memandang ke bawah	Dalam pengawasan ilahi	Langit turut menyaksikan perjalanan hero
Lukisan The Battle of Custoza (1880)	Alegori Historis	Pertempuran dengan kemenangan pihak kecil	David vs Goliath	Ramalan visual, individu kecil menjatuhkan organisasi raksasa
Lukisan The Raft of the Medusa (1819)	Alegori naratif	Rakit korban kapal karam saling berebut selamat	Kekacauan, egoisme, inkompetensi elit	Sindikrit kriminal sebagai sistem rapuh yang runtuh oleh satu orang hero
Desain hotel Continental (Olimpus)	Mitos & Intertekstualitas	Winston (Zeus), Bowey King (Apollo), Charon	Struktur dunia dewa dan dunia bawah	John menembus lapisan dunia seperti Dante
Koin emas Continental	Simbol sistemik	Mata uang khusus dunia bawah	Akses menuju level bahaya lebih dalam	Ritual perjalanan hero dalam ujian epik
Skema warna emas	Simbol warna	Latar emas	Harapan dan kedamaian sementara	Zona aman bagi hero epik
Skema warna biru-hijau	Simbol warna psikologis	Latar dingin stabil	Ketenangan dan kesiapan menghadapi rintangan	Mentalitas stoik hero epik
Skema warna merah	Simbol bahaya	Dominasi merah latar dan karakter	Ancaman, jebakan, eskalasi konflik	Puncak ketegangan ujian hero
Tangga Sacre-Coeur Paris	Metafora ruang	Ratusan anak tangga	Rintangan berlapis panjang	Perjalanan heroik bertahap menuju puncak
Adegan lalu lintas melingkar	Metafora labirin	Jalan berputas penuh kendaraan	Dunia kacau yang harus ditembus	Hero menavigasi kekacauan
Shot top-view satu kali	Metafora kosmik	Kamera adalah mata langit	Observasi ilahi terhadap hero	Legitimasi mitologis kepahlawanan John
Kostum hitam formal kevlar	Simbol karakter	Jas hitam elit protektif	Profesionalisme, kematian, stoisisme	Representasi Baba Yaga sebagai agen kematian
Tato Fortis Fortuna Adjuvat	Simbol verbal	Moto latin punggung	Keberuntungan bagi pemberani	Takdir melawan dunia sendirian
Adaptivitas senjata (pensil dan pisau)	Indeks kemampuan	Pemanfaatan objek sekitar	Fleksibilitas dan kecerdasan tempur	Hero unggul melalui mastery dan kalkulasi
Tatapan kosong minim emosi	Kode karakterisasi	Ekspresi dingin dan terisolasi	Stoisisme dan kesendirian	Epik hero selalu berjuang sendirian

Kehilangan istri, anjing dan mobil	Simbol motivasi	Objek afeksi personal yang direnggut	Panggilan balas dendam	Fondasi empatik mengaktifkan perjalanan hero
Tampilan veteran Keanu Reeves	Simbol persona	Jenggot, rambut memutih	Senioritas, reputasi, legendaris	Figur mitologis modern setara Hercules dan Perseus

Sebagian besar adegan yang menunjukkan John dalam kondisi tidak bertarung seperti sedang berjalan dan berkomunikasi dengan karakter lainnya, ia selalu membelakangi patung-patung kepercayaan dan dewa dewi mitologi yang melambangkan bahwa langit sedang menyaksikan dan menguji John melalui sepak terjang-nya. Misalnya Patung Hercules yang sedang dikeroyok oleh seluruh Pantheon di museum Galeria Nazionale Arte Moderna di Roma, Itali dimana John sendiri akan melakukan adegan melawan pengeroyokan musuhnya di latar tersebut. Patung Hindu, Dewa Kali di latar ketika John dibebaskan dari mandat kematian, karena Dewa Kali adalah Dewa kematian yang memiliki otoritas untuk mengambil atau mengampuni nyawa manusia. Patung Garuda yang menghadap John di meja kecil belakang kursi tempat duduk John ketika sedang berada dalam area tunggu ruang netral dimana nyawa nya aman jauh dari ancaman sementara di chapter 2. Patung raksasa Malaikat Teras Bethesda di Central Park New York yang menghadap ke bawah tepat John sedang berjalan. Lukisan tahun 1880 “The Battle of Custoza” melambangkan ramalan ke depan mengenai orang yang kecil seperti David akan datang mengalahkan organisasi raksasa seperti Goliath, sama seperti kisah di lukisan tersebut dimana perang Austria dimenangkan oleh bantuan kecil dari Venesia atau John yang seorang diri akan menjatuhkan seluruh sindikat yang memburunya.

Sutradara Chad Stahelski menjelaskan 15 lukisan lainnya di latar film seperti di film ke-4 juga memiliki makna simbolik yang fokus kepada kisah dan karakterisasi John Wick. Seperti misalnya lukisan cat minyak “The Raft of the Medusa” oleh Theodore Gericault tahun 1819, lukisan ini bertema dan berceritakan mengenai kejadian kapal karam yang menjadi ikon dari romantisisme Perancis. Di dalam lukisan ini terdapat gambar rakit yang dibangun dengan kayu bekas dan terhanyutkan di tengah ombak laut. Rakit itu dikendarai oleh banyak sosok yang mewakili sebuah intertekstualitas, misalnya sosok berkulit hitam di bagian atas pada lukisan melambaikan kain merah dan putih menandakan jauhnya kapal penolong. Di bawahnya terdapat orang-orang yang masih hidup yang meneriakan dan memohon pertolongan dari kematian dan penderitaan. Pada bagian bawah kiri gambar terdapat orang-orang yang sudah mati. Lukisan ini dibuat berdasarkan kejadian nyata inkompetensi seorang kapten Hugues Duroy de Chaumareys yang salah ditunjuk oleh patron kerajaan untuk mengemban tugas mustahil tanpa memeriksa kemampuan dan pengalaman kapten yang tidak ada demi mengantarkan kapal naval Perancis Medusa dengan tujuan Senegal. Pada akhirnya kapal ini menabrak barisan pasir laut dan terlambat untuk diperbaiki sehingga awak kapal tingkat elit memutuskan untuk melarikan diri dengan sekoci yang terbatas, meninggalkan 150 orang dalam sisa rakit yang masih mengambang. Hanya 15 orang yang digambarkan pada lukisan yang kemudian diselamatkan oleh kapal Argus di

kemudian waktu. Pada akhirnya hanya 10 orang yang selamat dengan ditemukannya bukti-bukti terjadi kanibalisme, pembunuhan dan penenggelaman serta perkelahian untuk bertahan hidup diantara mereka. Insiden ini telah menjadi skandal politik internasional pada era tersebut.

Dalam latar film John Wick, lukisan ini menjadi alegori bagi sindikat kejahatan dimana semua orang egois saling menyelamatkan dirinya sendiri, hal ini disimbolisasikan oleh adegan Winston yang memperingatkan Marquis agar tidak gegabah tetap memegang aturan dan tidak menjadi liar seperti binatang, namun karena John Wick sudah bertekad memburu dan menghabisi Marquis, maka aturan ini dilanggar oleh Marquis untuk menyelamatkan dirinya dan memasang perintah pemburuan untuk menggagalkan John. Lukisan ini juga melambangkan analogi Marquis sebagai kapten kapal yang ditunjuk oleh sindikat namun tidak memiliki pengalaman yang cukup sehingga kesombongan dan inkompetensinya akhirnya meruntuhkan sindikat dan dikorbankan untuk bertabrakan dengan kedatangan John Wick. Kesimpulannya lukisan ini menggambarkan kejam dan ganasnya dunia di tempat John berada dan dianggap sebanding atau seimbang dengan karakter John sebagai seorang diri, seorang Epic Hero. Desain latar the Continental, yang menjadi hotel tempat John bekerja sendiri terinspirasi dari Desain Olympus dimana karakter Winston mewakili Dewa Zeus dan Bowery King sebagai Apollo. Karakter Charon atau penjaga kapal kecil di dunia bawah (neraka) juga mewakili dari mitologi Yunani yang ada sebagai malaikat pengantar menuju dunia orang mati. Hal ini juga melambangkan bahwa John akan melewati seluruh rintangan seperti Dante yang akan turun ke lapisan neraka terdalam seorang diri untuk mencapai tujuannya. Charon sendiri yang diperankan oleh Lance Reddick menerima koin pembayaran untuk mengantarkan John ke tempat selanjutnya sama seperti dalam mitologi tersebut, properti koin emas dalam latar Continental memiliki fungsi yang sama untuk mengantarkan John menuju pintu akses sindikat organisasi yang lebih dalam dan berbahaya.

Seringkali pewarnaan dalam latar John Wick seperti pada seri prekuennya menggunakan latar-latar berwarna emas untuk menunjukan lokasi aman bagi John karena emas ini dimetaforakan sebagai adanya harapan bagi John untuk sudah sampai pada tahap kedamaiannya. Sedangkan warna siaga bagi John adalah latar-latar yang lebih banyak menggunakan warna hijau dan biru, karena karakterisasi Epic Hero yang tenang dan sanggup menghadapi rintangan apapun. Kemudian patung-patung atau latar yang berwarna merah yang terkadang juga diletakan pada warna baju karakter lain yang berinteraksi dengan John melambangkan tingkat bahaya yang lebih tinggi, seperti datangnya sebuah jebakan, munculnya musuh-musuh John tidak lama lagi, atau ketika laga itu terjadi dan ketegangan memuncak, maka pemakaian warna merah pada latar akan semakin banyak. Selain itu, Pengambilan latar seperti ratusan anak tangga Sacre-Coeur di Paris digunakan sebagai rintangan yang berlapis dan panjang bagi John, sama seperti rotasi jalan besar untuk adegan John berlaga diantara hiruk pikuknya kendaraan lalu lintas melawan musuh-musuhnya.

Latar tampak atas yang diambil dengan teknik satu kali pengambilan kamera pada John Wick Chapter 4 adalah dikondisikan sebagai mata penonton sebagai langit yang

turut menyaksikan kepiawaian John sebagai Epic Hero. Dalam adegan ini, latar per kamar diatur sedemikian rupa berbentuk kotak per kotak untuk bergilirnya hujan rintangan musuh demi musuh. Dalam desain karakter John Wick sendiri dirancang dengan kemeja hitam dan jas elitis yang menunjukkan gaya-nya sebagai orang yang memiliki profesionalitas dan kesigapan sebagai orang yang awas dengan sekelilingnya, warna hitam sendiri mewakili dari Baba Yaga, yaitu dirinya sendiri yang ditakuti dan dihormati oleh banyak orang sebagai pengantar kematian juga. Ia tidak bergaya kasual karena lapisan-lapisan rapat itu diperlukan dimana kemeja tersebut juga berfungsi sebagai alat pelindung berbahan kevlar, keseriusan, kerapihan busana dan komitmen di bidang profesinya yang dikenal sebagai orang yang tidak memiliki emosi, tidak banyak berbicara, tatapan mata yang kosong, terisolasi seperti karakterisasi Epic Hero yang harus berjuang sendiri. John memiliki tato di punggungnya yang bertuliskan “Fortis Fortuna Adjuvat”, pepatah latin yang ditulis oleh seorang penulis Romawi, Terence yang artinya “Keberuntungan menyertai orang yang Pemberani” melambangkan dirinya yang seorang diri akan menjadi musuh dari seluruh dunia yang akan dijalani-nya. Berikut (gambar 3) sebagai kompilasi properti dan gambaran visual yang tampil dalam film.



The Raft of the Medusa (1819)



The Battle of Custoza (1880)



Statue of Kali on Background



Angel of Bethesda on Background



Hercules & Olympus on Background

Gambar 3 Kompilasi properti latar film John Wick. (Dokumentasi Pribadi, 2025)

Selain itu ia juga dirancang memiliki kemampuan adaptif yang fleksibel terutama dalam menggunakan obyek sebagai senjata seperti pensil, kapak, pisau, dan berbagai variasi senjata api. Bahkan ia menghitung jumlah peluru yang ditembakkan secara kalkulatif terhadap musuh-musuhnya dalam sebuah aksi agar memiliki waktu dan kesempatan yang tepat untuk melakukan isi ulang terhadap jenis senjata satu tangan maupun jenis yang berat, John digambarkan sebagai seseorang yang memiliki banyak pengetahuan dengan senjata api yang banyak diperlihatkan pada seri ketiga film ini, dimana ia memasang sendiri kerangka pistol yang akan dipersiapkannya sebelum berangkat. Selain itu ia juga mampu membela diri dalam jarak dekat dengan kemampuan seni bela dirinya. Pose yang digunakan dalam beraksi tetap konsisten

seperti menodongkan pistol dengan kondisi miring sebagai lambang pemberontakan dari aturan dunia. John memiliki keterikatan yang kuat terhadap yang ia miliki satu-satunya seperti istrinya sendiri, anjing peliharaan, dan mobil pribadinya yang harus hilang dari tangannya agar membangun empati bagi penonton dan motivasi panggilannya menjadi Epic Hero. Senioritas juga dimunculkan dari pemilihan aktor Keanu Reeves sebagai representasi John Wick yang kuat menggunakan jenggot dan sedikit rambut putih pada tampilannya. Agar tetap seimbang dengan kerapiahannya, desain rambut John tidak dibuat terlalu panjang namun tetap dapat mewakili senioritas dan karisma tingkat veteran yang terlihat darinya. Seseorang yang memiliki reputasi yang ditakuti oleh dunia seperti Hercules atau Perseus sebagai anak titisan dewa Zeus yang suatu hari akan menggebrak dunia.

KESIMPULAN & REKOMENDASI

Analisis dalam penelitian membuktikan adanya temuan bedah elemen seni yang banyak terdapat pada karakter John Wick beserta latar dunia dalam keempat film layar lebarnya, dimana temuan ini adalah sebuah representasi yang mengandung simbolisasi makna kisah dan rancangan arketip Epic Hero yang diperkenalkan oleh Dean Miller. Melalui analisis semiologi desain karakter dan latar John Wick ini menjadi jembatan informasi adanya adaptasi yang dapat dirancang dari adanya kisah tradisional yang diangkat dan ditransformasikan ke dalam film modern.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Pelita Harapan (UPH) dan Institut Teknologi Nasional (Itenas) atas dukungan serta kolaborasi yang terjalin dalam kegiatan penelitian dan pengembangan artikel penelitian ini. Terima kasih juga disampaikan kepada pihak laboratorium dan fasilitas penelitian yang telah menyediakan sarana dan lingkungan kerja yang mendukung, sehingga proses eksplorasi dan penciptaan dapat berlangsung dengan optimal. Sinergi antar institusi ini menjadi wujud nyata dari semangat kolaboratif dalam memperkuat riset dan inovasi di bidang desain dan teknologi kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Auerbach, E. (1961). *Dante: Poet of the secular world*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Augoustakis, A., Raucci, S. (2019). *Epic Heroes on Screen*. United Kingdom: Edinburgh University Press.

- Bakhtin, M. M. (1981). *The dialogic imagination: Four essays* (M. Holquist, Ed.; C. Emerson & M. Holquist, Trans.). Austin, TX: University of Texas Press.
- Brown, D. (August 2021). 6 Common Hero Archetypes in Literature. Retrieved from <https://masterclass.com/articles/common-hero-archetypes-in-literature>
- Campbell, J. (2004). *The hero with a thousand faces* (3rd ed.). Princeton, NJ: Princeton University Press. (Original work published 1949)
- Chance, J. (1986). *The lord of the rings: The mythology of power*. Lexington, KY: University Press of Kentucky.
- Feeney, D., Hinds, S. (2021). *Explorations in Latin Literature: Volume 1, Epic, Historiography, Religion*. England: Cambridge University Press.
- Frye, N. (1957). *Anatomy of criticism: Four essays*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Laksmidewi, D., Susianto, H., & Afiff, A. Z. (2017). "The Effect of Hero Archetype in Advertising on Perceived Product Efficacy." *Indian Journal of Marketing*, 47(5), 21-36.
- Liszka, J. J. (1996). *A General Introduction to The Semiotic of Charles Sanders Peirce*. Indianapolis: Indiana University Press.
- Miller, D. A. (2003). *The Epic Hero*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Nagy, G. (1990). *Greek mythology and poetics*. Ithaca, NY: Cornell University Press.
- Needham, J. (2018). "And a hero will save us: What do heroes from ancient and medieval epics teach us in the 21st century?" *Athens Journal of Humanities & Arts*, 5(2), 207-224.
- Photographs, P. (21 August 2023). *The Paintings in John Wick Chapter 4*. Retrieved from <https://paintphotographs.com/article/the-paintings-in-john-wick-chapter-4#:~:text=Meaning%20of%20the%20painting%20The,the%20Marquis%20to%20a%20duel>.
- Pauzan, A. A. (2018). *A Semiotic Analysis of the John Wick 1 Film Using Charles Sanders Peirce's Semiotic Theory* (Bachelor Thesis). Retrieved from Alauddin State Islamic University of Makassar. (40300113086)
- Pearson, C. S. (2015). *The Hero Within: Six Archetypes We Live By*. San Francisco: HarperOne.

Pinterest. (n.d.). John Wick Tutorial by Patrick Brown on DeviantArt [Pinterest pin]. Retrieved October 26, 2025, from <https://www.pinterest.com/pin/185843922112326485/>

Ray, R. (4 June 2015). Types of Heroesin Literature. Retrieved from <https://storyboardthat.com/articles/e/types-of-heroes>

Rotten Tomatoes. (2023). John Wick [Film series page]. Fandango Media. Retrieved October 26, 2025, from https://www.rottentomatoes.com/franchise/john_wick

Shahid, M. S., Ur Rehman, T., & Mukhtar, R. (2021). “Investigate How the Archetypal Hero’s Journey is Represented in Literature Across Different Cultures and Genres.” *Bulletin of Business and Economics*, Online.

Shashidhar, A. M. (13 January 2023). Character Creation Types of Heroes: Crafting your Characters. Retrieved from <https://jerichowriters.com/types-of-heroes>

Welch, A. (2024). *The Epic: A Very Short Introduction* (Chapter 3: “The Epic Hero”). Oxford University Press.

Wilson, R. (2 December 2021). What is an Epic Hero. Epic Hero Definition. Retrieved from <https://study.com/academy/lesson/epic-hero-definition-characteristics-examples.html>

BIODATA PENULIS

Naldo Yanuar Heryanto adalah dosen dan peneliti di bidang Desain Komunikasi Visual yang berfokus pada kajian budaya visual, arketipe, dan narasi visual kontemporer. Ia aktif mengembangkan riset yang menggabungkan perspektif Cultural Studies dengan praktik desain, terutama dalam konteks identitas dan representasi visual di media modern. Selain mengajar, ia juga terlibat dalam berbagai proyek kreatif dan publikasi akademik yang menjembatani dunia pendidikan, riset, dan industri kreatif.

Asep Ramdhan adalah dosen dan peneliti di Institut Teknologi Nasional (Itenas), Bandung, yang berfokus pada bidang desain, media, dan komunikasi visual. Ia aktif dalam pengembangan riset dan pendidikan desain yang berorientasi pada inovasi, budaya, serta teknologi kreatif. Melalui karya dan aktivitas akademiknya, Asep Ramdhan berupaya menjembatani teori dan praktik desain dalam menjawab tantangan komunikasi visual di era digital dan masyarakat kreatif.

Fenomena Perubahan Bentuk Karakter Desain Dewi Sri Asih Generasi I (2016), Generasi II (2018) dan Generasi III (2020) sebagai representasi superhero wanita di Indonesia

Shannon Glenda Tenardi

Desain Komunikasi Visual
Fakultas Desain
Universitas Pelita Harapan
Indonesia
shannon.tenardi@uph.edu

Diterima: Oktober, 2025 | Disetujui: Desember, 2025 | Dipublikasikan: Desember, 2025

ABSTRAK

Penelitian ini membahas fenomena perubahan desain karakter Sri Asih, superhero wanita pertama di Indonesia, yang telah mengalami tiga generasi representasi: Nani Wijaya (2016), Rengganis (2018), dan Alana (2020). Perubahan desain ini dianalisis menggunakan prinsip totalitas dan waktu yang dikembangkan oleh Ahadiat Joedawinata, mencakup tiga aspek utama, yaitu fungsi, estetika, dan nilai simbolik. Metodologi yang digunakan melibatkan studi literatur, wawancara dengan kreator, serta analisis visual dengan indikator perubahan berupa apa yang tetap, apa yang hilang, apa yang berubah, dan apa yang baru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun ketiga generasi Sri Asih sama-sama merepresentasikan sosok pahlawan perempuan, gaya visual dan elemen desainnya terus beradaptasi mengikuti kebutuhan audiens, tren estetika, serta konteks budaya pada masanya. Generasi pertama menekankan gaya realis ala komik Amerika, generasi kedua menampilkan pendekatan amerimanga yang sporty, sementara generasi ketiga mengadopsi gaya semi-realis manga Jepang dengan muatan mistis. Kesimpulan dari studi ini menunjukkan bahwa desain karakter Sri Asih merupakan refleksi dari dinamika kebutuhan, simbol budaya, dan tren estetika lintas generasi, sekaligus membuka peluang diskusi tentang representasi perempuan dalam industri kreatif Indonesia.

Kata Kunci: Desain Karakter, Sri Asih, Transformasi Visual.

PENDAHULUAN

Sri Asih merupakan tokoh superhero wanita pertama di Indonesia yang lahir dari karya R.A. Kosasih dan kemudian dikembangkan kembali oleh Bumilangit Studios ke dalam berbagai medium, termasuk komik cetak, komik digital, hingga film. Sejak kemunculannya, karakter ini tidak hanya menghadirkan hiburan, tetapi juga menjadi representasi simbolik perempuan Indonesia dalam ranah budaya populer. Transformasi visual dan naratif Sri Asih dapat dilihat dari tiga generasi utama: Nani Wijaya (2016), Rengganis (2018), dan Alana (2020), yang masing-masing menggambarkan interpretasi berbeda terhadap figur superhero perempuan (Kemenparekraf, 2023; Setiawan, 2020).

Dalam perkembangan desain karakter, perubahan bentuk, gaya, dan simbol bukanlah hal yang statis, melainkan senantiasa mengikuti dinamika kebutuhan masyarakat serta tren visual pada masanya. Generasi Nani Wijaya menampilkan gaya realis ala komik Amerika yang mengadopsi pengaruh DC Comics, sementara generasi Rengganis membawa nuansa amerimanga dengan proporsi tubuh yang lebih ekspresif dan sporty. Generasi Alana kemudian hadir dengan gaya semi-realis manga Jepang yang lebih sederhana, emosional, dan dekat dengan selera pembaca muda digital melalui platform Webtoon (Noer, 2020; LINE Webtoon, 2022). Pergeseran estetika ini sekaligus menegaskan bahwa desain karakter adalah medium komunikasi visual yang sangat responsif terhadap audiens, pasar, dan konteks budaya.

Analisis terhadap transformasi Sri Asih juga diperkuat dengan wawancara bersama salah satu kreator yang terlibat dalam pengembangan karakter. Wawancara ini memberikan pandangan langsung tentang bagaimana keputusan desain diambil berdasarkan ekspektasi audiens, nilai budaya, dan strategi visual.

Secara konseptual, penelitian ini mengacu pada kerangka teori Principle in Design (Mayall, 1979) yang dikembangkan lebih lanjut oleh Ahadiat Joedawinata menjadi prinsip totalitas dan waktu. Prinsip totalitas menekankan tiga aspek utama dalam desain, yakni fungsi (performance), estetika (form), dan nilai simbolik (value), sedangkan prinsip waktu menekankan dimensi perubahan yang dapat ditinjau melalui indikator apa yang tetap, apa yang berubah, apa yang hilang, dan apa yang baru (Fauzi, 2019; Widyastuti & Judianto, 2020). Kerangka ini relevan untuk memahami transformasi visual Sri Asih, karena karakter ini tidak hanya hadir sebagai representasi estetis, tetapi juga sebagai artefak budaya yang memuat ideologi gender, simbol sosial, dan tren industri kreatif.

Urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya membaca ulang desain karakter lokal sebagai representasi identitas budaya Indonesia di tengah arus globalisasi media populer. Dalam industri kreatif, representasi tokoh perempuan sering kali berhadapan dengan stereotip dan bias gender, sehingga analisis terhadap Sri Asih membuka ruang diskusi baru tentang bagaimana perempuan Indonesia direpresentasikan secara visual dalam medium komik dan animasi (Meypinta, 2021; Sayekti, 2023). Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada pengembangan teori

desain komunikasi visual, tetapi juga memperluas pemahaman mengenai relasi antara budaya, gender, dan pasar dalam pembentukan identitas visual karakter.

STUDI PUSTAKA

Kajian mengenai perubahan desain dalam konteks komunikasi visual dapat dipahami melalui kerangka teori Principle in Design yang dikemukakan oleh Mayall (1979) dan kemudian dikembangkan lebih lanjut oleh Ahadiat Joedawinata menjadi prinsip totalitas dan prinsip waktu. Prinsip totalitas menekankan tiga aspek utama (Joedawinata, 2005):

1. Fungsi (performance), yaitu kegunaan, kenyamanan, dan efektivitas desain dalam memenuhi kebutuhan pengguna.
2. Estetika (form), yang mencakup gaya, proporsi, bentuk visual, serta pengalaman sensoris yang ditimbulkan oleh objek desain.
3. Nilai simbolik (value), yang berhubungan dengan makna kultural, ideologis, dan identitas yang dilekatkan pada objek desain.

Dalam penelitian ini, estetika tidak dipahami semata-mata sebagai gaya visual atau bentuk artistik karakter, melainkan sebagai kualitas pengalaman inderawi (sensoria) yang dihasilkan oleh desain karakter ketika diterima oleh audiens. Estetika mencakup kesan visual, emosional, dan perseptual yang muncul dari interaksi antara audiens dengan karakter sebagai objek desain (Dewey, 1934; Mayall, 1979).

Sementara itu, perubahan secara artistika merujuk pada pengolahan bentuk visual (visual form), seperti gaya gambar, proporsi tubuh, detail kostum, warna, serta teknik visualisasi yang digunakan dalam perancangan karakter. Unsur-unsur artistika tersebut berfungsi sebagai sarana pembentuk pengalaman estetis, namun tidak identik dengan estetika itu sendiri, karena estetika lebih berkaitan dengan pengalaman yang dihasilkan daripada bentuk visual semata (Joedawinata, 2005; Widyastuti & Judianto, 2020).

Dengan pembedaan ini, analisis estetika dalam penelitian difokuskan pada dampak pengalaman visual yang dihasilkan oleh desain karakter, sedangkan analisis artistika digunakan untuk membaca perubahan bentuk visual secara konkret pada tiap generasi desain karakter Sri Asih. Sementara itu, prinsip waktu digunakan untuk menelusuri dinamika perubahan desain lintas generasi. Prinsip ini menekankan empat indikator penting (Widyastuti & Judianto, 2020):

1. Apa yang tetap, yakni elemen desain yang konsisten dipertahankan dari masa ke masa dan membangun identitas karakter.

2. Apa yang berubah, yaitu elemen yang dimodifikasi agar relevan dengan konteks baru.
3. Apa yang hilang, yakni elemen yang ditinggalkan karena dianggap tidak lagi sesuai dengan kebutuhan atau selera zamannya.
4. Apa yang baru, yaitu elemen inovatif yang ditambahkan untuk memperkaya identitas serta menyesuaikan diri dengan tren dan harapan audiens.

Dalam kajian desain karakter, gaya visual komik tidak dapat dilepaskan dari latar historis dan budaya tempat gaya tersebut berkembang. Gaya realis komik Amerika, khususnya dalam tradisi superhero arus utama seperti DC Comics, umumnya ditandai dengan pendekatan semi-realis hingga realis, penekanan pada anatomi tubuh yang proporsional, detail otot, serta pencahayaan dramatis untuk menegaskan kekuatan, heroisme, dan kewibawaan tokoh (McCloud, 1993; Ndalianis, 2009).

Istilah *amerimanga* merujuk pada gaya visual hibrida yang menggabungkan struktur naratif dan pendekatan realisme komik Amerika dengan pengaruh manga Jepang, seperti penyederhanaan bentuk, ekspresi karakter yang lebih emosional, serta ritme panel yang lebih dinamis. Gaya ini berkembang sebagai respons terhadap globalisasi budaya visual dan pertukaran estetika lintas industri komik Amerika dan Jepang (McCloud, 2006; Gravett, 2013).

Sementara itu, manga Jepang memiliki latar historis dan tradisi visual yang berbeda, dengan karakteristik berupa stilisasi anatomi, ekspresi emosi yang kuat, serta pendekatan naratif yang lebih personal dan intim. Manga tidak hanya berfungsi sebagai hiburan visual, tetapi juga sebagai medium ekspresi budaya yang merefleksikan nilai sosial dan psikologis masyarakat Jepang (Schodt, 1983; Gravett, 2013). Perbedaan latar historis dan karakter visual dari ketiga gaya tersebut menjadi landasan penting dalam membaca transformasi gaya desain karakter Sri Asih lintas generasi.

Sejumlah penelitian terdahulu mendukung relevansi kerangka ini dalam kajian karakter superhero Indonesia. Meypinta (2021) menunjukkan bahwa representasi tokoh seperti Gundala, Sri Asih, dan Mandala selalu berada dalam tarik-menarik antara nilai tradisional dan modern. Penelitian Sayekti (2023) menambahkan bahwa elemen visual seperti selendang Sri Asih tidak sekadar atribut kostum, tetapi juga simbol kekuatan dan identitas perempuan. Dengan demikian, desain karakter bukan hanya dapat dilihat sebagai medium visual, melainkan juga sebagai sarana naratif yang mengandung makna simbolik dan ideologi.

Dalam konteks industri kreatif, Kemenparekraf (2023) menegaskan pentingnya keberlanjutan karakter superhero lokal sebagai strategi menghadapi tantangan globalisasi. Transformasi visual Sri Asih dari generasi Nani Wijaya hingga Alana menunjukkan kemampuan desain karakter untuk beradaptasi dengan tren estetika global mulai dari gaya realis komik Amerika, *amerimanga*, hingga manga Jepang

tanpa sepenuhnya meninggalkan identitas lokal. Setiawan (2020) menegaskan bahwa evolusi karakter Sri Asih juga mencerminkan strategi Bumilangit Studios dalam memperluas universe serta menjangkau audiens lintas generasi.

Dengan merujuk pada kajian-kajian tersebut, penelitian ini memosisikan Sri Asih sebagai studi kasus penting dalam desain komunikasi visual. Karakter ini memperlihatkan bagaimana aspek fungsi, estetika, dan nilai simbolik bertransformasi dalam lintasan waktu yang panjang, sekaligus merefleksikan dinamika industri kreatif Indonesia yang berusaha menjaga kontinuitas budaya di tengah arus global.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus, dengan fokus pada analisis perubahan desain karakter Sri Asih lintas generasi. Data diperoleh melalui tiga teknik utama:

1. Studi literatur

Studi literatur dilakukan untuk menelaah teori desain dan kajian terdahulu mengenai perubahan bentuk dan identitas visual. Referensi utama mengacu pada *Principle in Design* yang dikemukakan oleh Mayall (1979), yang menekankan keterkaitan antara fungsi, bentuk, dan makna dalam objek desain. Kerangka tersebut kemudian dikembangkan oleh Ahadiat Joedawinata ke dalam prinsip totalitas dan prinsip waktu, yang secara lebih spesifik digunakan untuk membaca perubahan desain dalam konteks budaya dan lintasan waktu. Penelitian ini juga merujuk pada kajian terkait fenomena perubahan desain dalam konteks budaya (Fauzi, 2019; Widyastuti & Judianto, 2020). Literatur populer mengenai sejarah dan perkembangan karakter Sri Asih digunakan sebagai dasar analisis kontekstual (Kemenparekraf, 2023; Setiawan, 2020).

2. Wawancara dengan Praktis

Wawancara dilakukan dengan Alfi Zachkyelle pada tahun 2023, seorang kreator yang terlibat dalam pengembangan karakter Sri Asih generasi II (Rengganis). Wawancara ini bertujuan untuk menggali pemahaman mengenai sejarah pengembangan karakter, perbedaan konseptual antar generasi, serta respon audiens terhadap visualisasi Sri Asih. Data hasil wawancara digunakan sebagai pijakan awal untuk memahami arah desain dan interpretasi kreator terhadap perubahan karakter (Zachkyelle, wawancara pribadi, 2023).

3. Analisis visual komparatif

Analisis dilakukan terhadap desain karakter Sri Asih pada tiga generasi utama: Nani Wijaya (2016), Rengganis (2018), dan Alana (2020). Perbandingan difokuskan pada tiga aspek prinsip totalitas, yaitu fungsi (performance), estetika (form), dan nilai simbolik (value). Prinsip totalitas membantu analisis karakteristik visual tiap generasi, sedangkan prinsip waktu membedah transformasi berdasarkan empat indikator: apa yang tetap, apa yang berubah, apa yang hilang, dan apa yang baru. Dengan menggabungkan kedua prinsip ini, penelitian dapat menelusuri secara komprehensif kesinambungan dan perbedaan desain karakter Sri Asih lintas generasi.

Kerangka analisis didasarkan pada prinsip totalitas (fungsi, estetika, simbolik) serta prinsip waktu (Mayall, 1979; Joedawinata dalam Widyastuti & Judianto, 2020).

HASIL & PEMBAHASAN



Gambar 1 Nani Wijaya (BL Pusaka), Rengganis (BL Revolusi), dan Alana.
(Sumber: Astuti, 2022)

Analisis perubahan desain karakter Sri Asih dilakukan dengan memadukan prinsip totalitas (fungsi, estetika, nilai simbolik) dan prinsip waktu (apa yang tetap, apa yang berubah, apa yang hilang, apa yang baru). Pendekatan ini memberikan gambaran komprehensif mengenai kesinambungan dan perbedaan visual antar generasi, sekaligus hubungannya dengan kebutuhan audiens dan konteks budaya.

Kejelasan dan objektivitas analisis dalam penelitian ini dijaga melalui pembatasan pembahasan ke dalam tiga fokus kajian utama. Pertama, kajian evolusi visual desain kostum Sri Asih lintas generasi, yang menyoroti perubahan bentuk, siluet, dan elemen visual utama. Kedua, kajian perbandingan budaya visual yang digunakan untuk

membaca pengaruh gaya komik Amerika, amerimanga, dan manga Jepang terhadap pendekatan artistika desain karakter. Ketiga, kajian simbolisasi atribut kostum, yang menelaah makna kultural dan ideologis dari elemen visual seperti selendang, aksesoris, dan detail kostum dalam membangun identitas karakter. Pembagian ini dilakukan agar setiap aspek kajian dapat dianalisis secara terfokus dan tidak saling tumpang tindih.

1. Aspek Fungsi (Performance)

Tabel 1. Analisis Fungsi (Performance)

Komponen	Nani Wijaya (2016)	Rengganis (2018)	Alana (2020)
Kostum utama	Memberikan identitas superhero, dengan nuansa tradisional	Mendukung mobilitas, <i>sporty</i> , mendekatkan dengan remaja	Melindungi tubuh, menguatkan sisi mistis & modern
Selendang	Berfungsi sebagai senjata & simbol kekuatan utama	Lebih sebagai aksesoris gerak, fungsi sekunder	Senjata utama sekaligus elemen visual dominan
Rambut & aksesoris	Menunjukkan kewibawaan dan keanggunan	Menunjukkan kesan aktif, sederhana, remaja	Menegaskan identitas mistis & femininitas
Gaya visual	Menekankan kekuatan & kewibawaan	Membuat karakter lebih dekat & energik	Menampilkan sisi emosional, magis, dan dramatis

(Sumber: Tenardi, 2025)

Secara fungsi, ketiga generasi Sri Asih sama-sama berperan sebagai superhero wanita Indonesia. Namun, terdapat perbedaan orientasi. Generasi Nani Wijaya (2016) menekankan fungsi identitas dan kewibawaan, dengan kostum tradisional dan selendang sebagai senjata utama. Rengganis (2018) lebih menekankan fungsi mobilitas dengan kostum *sporty*, selendang yang lebih sederhana, dan rambut dikuncir agar lebih praktis bagi remaja aktivis. Alana (2020) berfungsi menegaskan aspek mistis dengan selendang besar sebagai senjata sekaligus elemen visual dominan

Menurut Alfi Zachkyelle, "Rengganis dibuat sangat modern, namun banyak yang merespon negatif karena desain tersebut dinilai tidak sepenuhnya selaras dengan citra Sri Asih pada generasi sebelumnya". Istilah "terlalu modern" dalam konteks ini merujuk pada pendekatan visual dan artistik yang cenderung menekankan kesan *sporty* dan kontemporer, sehingga mengurangi keterbacaan simbol-simbol tradisional yang sebelumnya melekat kuat pada identitas Sri Asih. Menurut Alfi Zachkyelle, "Rengganis dibuat sangat modern, maka dibuatlah Alana sebagai jawaban, dengan desain kostum yang memodernisasi tradisi Jawa" (Zachkyelle, wawancara pribadi, 2023). Kutipan ini

menunjukkan bahwa fungsi visual karakter tidak hanya menyesuaikan narasi, tetapi juga menanggapi ekspektasi audiens.

2. Aspek Estetika (Form)

Tabel 2. Analisis Estetika (Form)

Komponen	Nani Wijaya (2016)	Rengganis (2018)	Alana (2020)
Kostum utama	Kemben & kain tradisional.	Kostum <i>sporty</i> (celana & atasan ketat), gaya <i>amerimanga</i>	Bodysuit semi-realis dengan aksen tradisional, lebih modern
Selendang	Panjang, ornamental, kain merah dengan lipatan tradisional	Sederhana, polos, tipis, lebih ke aksen gerak	Besar, dinamis, melayang dramatis sebagai visual focal point
Rambut & aksesoris	Rambut panjang terurai, mahkota tradisional	Rambut dikuncir/dikepang, tanpa mahkota	Rambut panjang dengan bindi & earcuff, gaya modern-mistis
Gaya visual	Semi-realis komik Amerika, shading halus, banyak detail	<i>Semi-stylized/webtoon-like</i> , sederhana, flat, cerah	Anime/webtoon modern, kontras tinggi, dinamis & ekspresif

(Sumber: Tenardi, 2025)

Estetika visual Sri Asih mengalami transformasi signifikan. Generasi Nani Wijaya menggunakan gaya semi-realis ala komik Amerika dengan detail ornamen emas, siluet stabil, dan palet gelap-emas yang menegaskan otoritas. Rengganis beralih ke gaya semi-stylized ala *amerimanga*, dengan kostum sederhana, warna cerah, dan selendang tipis yang lebih fungsional, menekankan kedekatan dengan audiens muda. Alana mengadopsi gaya anime/webtoon Jepang modern yang ekspresif, dengan kontras warna hitam-merah-emas, selendang besar yang melayang dinamis, serta pose dramatis

Dalam wawancara, Zachkyelle menjelaskan bahwa perbedaan gaya visual dimaksudkan untuk menyesuaikan segmen audiens: “Ganis untuk pra-remaja merepresentasikan remaja pemberontak. Begitu pula dengan versi lainnya, Sri Asih mengalami perubahan seperti Alana. Alana merepresentasikan remaja yang fragile” (Zachkyelle, wawancara pribadi, 2023). Hal ini mempertegas bahwa estetika visual Sri Asih terus bertransformasi agar relevan dengan audiens lintas generasi.

3. Aspek Nilai Simbolik (Value)

Tabel 3. Analisis Nilai Simbolik (Value)

Komponen	Nani Wijaya (2016)	Rengganis (2018)	Alana (2020)
Kostum utama	Identitas budaya Jawa, perempuan bangsawan	Simbol remaja modern yang aktif & mandiri	Perpaduan modern-tradisional, remaja <i>fragile</i> dengan kekuatan spiritual
Selendang	Simbol kekuatan spiritual & identitas Sri Asih	Simbol keberlanjutan tradisi	Identitas lintas generasi & focal point mistis
Rambut & aksesoris	Simbol status bangsawan & kewibawaan	Representasi kebebasan remaja modern	Simbol spiritual & femininitas kontemporer (bindi, earcuff)
Gaya visual	Superhero klasik dengan nuansa tradisi	Perempuan muda, dinamis, <i>sporty</i> , modern	Identitas remaja mistis, relevan dengan tren anime global

(Sumber: Tenardi, 2025)

Nilai simbolik tiap generasi juga berbeda. Pada Nani, simbol budaya Jawa hadir kuat melalui kemben, mahkota, dan selendang ornamental yang merepresentasikan status bangsawan sekaligus ksatria perempuan (Sayekti, 2023). Rengganis menampilkan simbol modernitas dan aktivisme, dengan kostum sporty yang mencerminkan kemandirian dan kebebasan remaja. Alana menggabungkan modernitas dengan simbol mistis: bindi, earcuff, dan selendang besar menjadi simbol spiritual sekaligus identitas lintas generasi.

Respon audiens juga memainkan peran penting dalam penentuan nilai simbolik. Zachkyelle menegaskan bahwa perubahan ke Alana dilakukan untuk mengembalikan citra Sri Asih yang lebih dekat dengan akar tradisi, setelah banyak kritik terhadap desain Rengganis yang dinilai terlalu modern (Zachkyelle, wawancara pribadi, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa simbol dalam desain karakter tidak hanya bersumber dari tradisi, tetapi juga dinegosiasikan dengan persepsi audiens kontemporer.

4. Analisis Berdasarkan Prinsip Waktu

Tabel 4. Analisis Desain Karakter Sri Asih Berdasarkan Prinsip Waktu

Indikator	Nani Wijaya (2016)	Rengganis (2018)	Alana (2020)
Apa yang tetap	Selendang ornamental, atribut tradisional	Selendang tetap hadir meski lebih sederhana	Selendang besar & dominan
Apa yang berubah	Gaya semi-realis, kostum tradisional, mahkota	Gaya <i>amerimanga</i> , kostum <i>sporty</i>	Gaya anime Jepang, <i>bodysuit</i> semi-realis
Apa yang hilang	Mahkota, arm shield, ornamen detail	Tidak menggunakan mahkota, minim ornamen	Tidak ada elemen tradisional berat
Apa yang baru	Modernisasi kostum tradisi	Kostum <i>sporty</i> , rambut dikepang	Bindi, <i>earcuff</i> , selendang besar dramatis

(Sumber: Tenardi, 2025)

Dari tabel tersebut terlihat bahwa selendang menjadi elemen yang konsisten di ketiga generasi, sehingga dapat dikategorikan sebagai apa yang tetap. Namun, gaya visual, proporsi tubuh, serta bentuk kostum mengalami perubahan signifikan mengikuti tren global, menjadikannya bagian dari apa yang berubah. Sementara itu, atribut tradisional seperti mahkota, arm shield, dan ornamen detail menghilang seiring pergeseran estetika modern, sehingga digolongkan ke dalam apa yang hilang. Sebagai gantinya, muncul elemen baru seperti kostum sporty pada Rengganis dan bindi, ear cuff, serta selendang dramatis pada Alana, yang menunjukkan apa yang baru. Dengan demikian, transformasi visual Sri Asih dapat dipahami sebagai dialektika antara kontinuitas tradisi dan adaptasi modern dalam industri kreatif Indonesia.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Studi ini memperlihatkan bahwa desain karakter Sri Asih tidak pernah statis, melainkan terus bertransformasi mengikuti konteks budaya, tren visual global, serta respon audiens. Prinsip totalitas membantu memperjelas perbedaan orientasi antar generasi: Nani Wijaya menonjolkan kewibawaan dan kedewasaan, Rengganis mengedepankan mobilitas sporty khas remaja, sementara Alana menampilkan perpaduan sisi mistis dengan identitas remaja modern. Dari aspek estetika, pergeseran terlihat jelas dari semi-realisme komik Amerika, ke gaya amerimanga yang lebih sederhana, hingga visual anime/webtoon modern yang lebih emosional dan dramatis. Nilai simbolik pun turut berubah: dari penekanan pada simbol budaya Jawa,

kemudian menuju representasi modernitas remaja, hingga lahirnya hibriditas modern-tradisional dalam sosok Alana.

Jika ditinjau melalui prinsip waktu, kontinuitas terlihat pada selendang yang tetap menjadi identitas Sri Asih, sementara perubahan meliputi gaya visual, proporsi tubuh, dan kostum. Beberapa elemen tradisional menghilang, seperti mahkota dan arm shield, sementara elemen baru muncul, misalnya bindi, earcuff, dan selendang dramatis. Hal ini menegaskan bahwa transformasi Sri Asih adalah hasil negosiasi antara tradisi dan modernitas, serta memperlihatkan bagaimana budaya populer Indonesia merespon dinamika zaman.

Berdasarkan temuan ini, penelitian lanjutan disarankan untuk menyoroti lebih jauh bagaimana audiens memaknai setiap generasi Sri Asih, terutama terkait representasi gender dan identitas budaya. Kajian serupa juga dapat diterapkan pada karakter-karakter lain di Jagat Bumilangit untuk melihat pola yang lebih luas. Selain itu, keterlibatan praktisi industri dan akademisi dalam diskusi mengenai desain karakter lokal sangat penting agar transformasi visual tidak sekadar mengikuti tren global, tetapi juga menjaga kesinambungan dengan akar budaya Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Bumilangit Wiki. (2017). Sri Asih: Sang Dewi Keadilan. Bumilangit
- Dewey, J. (1934). *Art as Experience*. New York: Perigee Books.
- Fauzi, A. N. (2019). Fenomena Perubahan Bentuk Mobil Toyota Kijang Generasi I (1977), Generasi II (1981) Dan Generasi III (1986) Sebagai Representasi Dari Keinginan, Kebutuhan, Dan Daya Beli Masyarakat Penggunanya Di Indonesia. *Artic*, 2(1), 113-120.
- Henry, H. (2022, November 21). Mengenal Nani Wijaya, Karakter di film Sri Asih Yang Ternyata Diperankan Najwa Shihab. *liputan6.com*. <https://www.liputan6.com/lifestyle/read/5130914/mengenal-nani-wijaya-karakter-di-film-sri-asih-yang-ternyata-diperankan-najwa-shihab>
- Jagoan Kancil. (2022). Titisan pertama Sri Asih, dan misteri dewi-dewi purba di Jagat Bumilangit. YouTube. Retrieved October 23, 2023, from https://www.youtube.com/watch?v=WK8Fro_o1cA.
- Joedawinata, A. (2005). *Desain: Prinsip dan Permasalahan*. Jakarta.
- Kemenparekraf. (2023, May 11). Jayanya superhero lokal Indonesia, Dari Komik Ke Film.

LINE Webtoon. (2022). Sri Asih. [www.webtoons.com.
https://www.webtoons.com/id/fantasy/sri-asih/list?title_no=1975](https://www.webtoons.com/id/fantasy/sri-asih/list?title_no=1975)

Mayall, W. (1979). Principle in Design. London: Design Council.

Meypinta, P. H. (2021). Perancangan Informasi Tokoh Gundala, Sri Asih, Si Buta Dari Gua Hantu, Dan Mandala Melalui Media Buku Ilustrasi (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).

Noer, N. (2020, April 4). Komik Sri Asih Tayang di line webtoon, Dalam Rangka Merayakan Kosasih Day 2020. Bumilangit.

Sayekti, D. N. M. (2023). KONSTRUKSI MAKNA SELENDANG SEBAGAI SENJATA DALAM FILM PAHLAWAN SUPER WANITA 'SRI ASIH'(2022). Canthing, 9(1).

Setiawan, T. S. (2020, April 5). Hari Lahir Ra Kosasih, Bumilangit Hadirkan komik sri asih di line webtoon. KOMPAS.com.
<https://www.kompas.com/hype/read/2020/04/05/114355166/hari-lahir-ra-kosasih-bumilangit-hadirkan-komik-sri-asih-di-line-webtoon>

Widyastuti, P. A., & Judianto, O. (2020, March). Pengembangan Ergonomi Bentuk Desain Seterika. In Senada (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi) (Vol. 3, pp. 492-498).

BIODATA PENULIS

1. Nama lengkap: Shannon Glenda Tenardi
2. Jenis kelamin: Wanita
3. Kewarganegaraan: Indonesia
4. Tempat dan tanggal lahir: Jakarta, 14 Juli 2000
5. Nomor Kontak: 085890567835
6. Pendidikan terakhir: Magister: Universitas Trisakti
7. Universitas: Sarjana: Universitas Pelita Harapan, Magister: Universitas Trisakti
8. Fokus area: Karakter Desain, Ilustrasi dan Animasi.

Penyuntingan Paralel dalam Menyampaikan Parental Acceptance pada Film Pendek Manusia Bebas (2025)

Nicholas Dustin

Program Studi Film
Fakultas Seni dan Desain
Universitas Multimedia Nusantara
Indonesia
nicholas.dustin@student.umn.ac.id

Siti Adlina Rahmiaty

Program Studi Film
Fakultas Seni dan Desain
Universitas Multimedia Nusantara
Indonesia
siti.rahmiaty@umn.ac.id

Diterima: Juni, 2025 | Disetujui: Desember, 2025 | Dipublikasikan: Desember, 2025

ABSTRAK

Dalam dunia sinema modern, penyuntingan tetap memegang peran penting untuk mendukung struktur naratif dan menguatkan emosi yang dirasakan oleh penonton. Salah satu cara yang efektif untuk menyampaikan dua kejadian atau lebih yang saling berhubungan ialah parallel editing atau penyuntingan paralel. Strategi penyuntingan ini memungkinkan penyajian dua peristiwa yang berlangsung di tempat berbeda secara bersamaan, sehingga menciptakan kesinambungan emosional dan tematik yang kuat. Manusia bebas adalah film pendek yang mengisahkan tentang konflik keluarga antara anak yang mencintai musik dan ayah yang tidak mendukung pilihannya. Fokus penelitian ini terletak pada klimaks yang menggambarkan adegan penerimaan orang tua (parental acceptance) terhadap keputusan anaknya tetap berkarir di dunia musik. Penyuntingan paralel dimanfaatkan untuk membangun koneksi emosional antara ayah dan anak meski tidak berada dalam ruang yang sama. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus film pendek Manusia Bebas. Prosesnya dimulai dari studi literatur, menyortir footage-footage film dan serangkaian percobaan penyuntingan paralel pada footage

tersebut sehingga diperoleh susunan penyuntingan yang memenuhi tujuan penelitian. Data dikumpulkan melalui kumpulan footage dari hasil produksi film. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penyuntingan paralel yang dikombinasikan dengan transisi visual mampu membangun hubungan emosional antara dua karakter dari ruang yang berbeda, tanpa harus menggunakan dialog verbal. Temuan ini membuktikan bahwa penyuntingan paralel dapat berfungsi sebagai perangkat naratif, khususnya hubungan keluarga dalam sinema. Proses penyuntingan tidak hanya menghasilkan koneksi visual tetapi memberikan pengalaman emosional yang kompleks pada penonton. Dengan membandingkan film-film dengan penyuntingan paralel, penelitian ini juga mengevaluasi efektivitas visual dalam membangun makna dan ketegangan emosi secara bertahap.

Kata Kunci: Film Pendek, Penyuntingan paralel, Parental Acceptance

PENDAHULUAN

Penyuntingan paralel atau crosscutting merupakan salah satu teknik yang menyajikan adegan dari dua atau lebih peristiwa yang berlangsung secara bergantian di lokasi yang berbeda. Teknik ini dikembangkan pertama kali oleh D.W. Griffith melalui adegan penyelamatan di detik-detik terakhir, seperti yang terlihat dalam film *The Battle at Elderbush Gulch*. Griffith secara efektif mengatur alur gambar antara pemukim terjebak, suku Indian yang semakin mendekat, dan pasukan kavaleri yang berusaha tiba tepat waktu untuk menyelamatkan mereka. Pola penyuntingan yang bergantian ini menimbulkan ketegangan dramatis.

Penyuntingan ini juga biasanya menunjukkan aksi-aksi yang berbeda sedang terjadi secara bersamaan, meskipun terpisah secara ruang. Meskipun teknik ini mengenalkan kesinambungan spasial dengan memindahkan perhatian penonton dari satu tempat ke tempat lain. Teknik ini memperluas pemahaman penonton terhadap situasi yang kompleks. Dengan memberikan informasi yang lebih luas dan tidak terbatas sehingga memperjelas konflik dan ketegangan yang tidak dapat dicapai jika hanya disajikan dari satu sudut pandang saja (Bordwell et al., 2024).

Beberapa penelitian sebelumnya mendukung efektivitas teknik ini. Utami (2020) menjelaskan penyuntingan paralel menunjukkan gabungan konflik pribadi yang berbeda menjadi satu alur cerita yang utuh, meskipun tidak selalu terjadi dalam ruang dan waktu yang sama dalam film *Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini*. Santoso dan Hidayat (2021) menjelaskan bahwa konflik keluarga dalam film pendek dapat dikomunikasikan secara efektif melalui bahasa visual dan teknik penyuntingan, termasuk penggunaan crosscutting untuk menunjukkan jarak dan keterhubungan emosional antar karakter (hlm. 40-51).

Dalam konteks psikologis, Dalam konteks psikologis, Handayani dan Syahrani (2022, hlm. 13–24) menegaskan bahwa tingkat penerimaan orang tua sangat berpengaruh

pada kestabilan emosional remaja dan kemampuan mereka mengekspresikan diri secara positif. Dalam dinamika hubungan ayah dan anak, khususnya dalam representasi film, parental acceptance sering kali ditampilkan melalui konflik yang terjadi akibat perbedaan nilai, ekspektasi, dan cara pandang antar generasi. Konflik ini dapat menciptakan ketegangan emosional yang mendalam dan membutuhkan ekspresi sinematik yang kuat agar pesan yang terkandung dapat tersampaikan dengan jelas. Film sebagai medium visual memiliki kemampuan untuk mengeksplorasi aspek-aspek emosional tersebut melalui teknik penyuntingan, akting, serta penggunaan simbol visual dan musikal.

Pada film pendek *Manusia Bebas*, penyuntingan paralel diterapkan untuk menggambarkan hubungan emosional antara ayah yang tidak mendukung pilihan Gilang, anaknya yang mencintai musik. Penyuntingan ini menampilkan batin keduanya secara bersamaan, didukung oleh transisi visual seperti overlay dan superimpose untuk memperkuat koneksi emosional, meskipun mereka berada di tempat yang berbeda. Selain melalui pemotongan silang antar adegan, penyuntingan paralel dapat dicapai dengan teknik penyatuan visual seperti overlay atau superimpose, dengan menampilkan dua gambar atau lebih secara bersamaan dalam satu frame. Teknik ini mendukung kesan bahwa dua peristiwa hadir secara paralel, baik dalam waktu maupun ruang.

Menurut Bordwell et al. (2024), prinsip utama penyuntingan paralel adalah kemampuannya menyampaikan simultanitas, hubungan tematik, dan kedalaman emosional atas dua peristiwa yang berbeda. *Manusia Bebas*, kegunaan transisi superimpose sebagai bagian kecil dari strategi utamanya yaitu penyuntingan paralel untuk memperkuat kedekatan emosional antara ayah dan anak meskipun tidak berada dalam satu ruang nyata, tetap terhubung melalui pengalaman batin masing-masing.

Dalam kisah keluarga, teman parental acceptance atau penerimaan orang tua sering menjadi bagian penting dalam genre sinema. Aditama dan Wicaksono (2021) menyatakan bahwa parental acceptance adalah dukungan emosional orang tua terhadap anak, termasuk penerimaan terhadap keunikan dan pilihan hidup anak. Dukungan ini berdampak besar pada perkembangan emosi dan rasa percaya diri anak dalam berinteraksi sosial. Dalam film, konflik parental acceptance seringkali divisualisasikan melalui perbedaan antara orang tua dan anak yang menimbulkan ketegangan emosional. Salsabila, Baharuddin, dan Dadan (2023) dalam penelitiannya terhadap film *My First client*.

Film tersebut menunjukkan hubungan orang tua dan anak dapat disampaikan secara kuat melalui elemen visual dan audio yang menggambarkan penerimaan maupun penolakan. Bahasa tubuh, koneksi emosional tanpa dialog, serta momen reflektif yang dibangun dalam proses penyuntingan menjadi elemen penting dalam menggambarkan parental acceptance secara sinematik. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan menemukan cara bagaimana penyuntingan paralel digunakan untuk menyampaikan tema parental acceptance di adegan 22 pada film pendek *Manusia Bebas*.

KAJIAN TEORI

Penulis menggunakan buku, jurnal, artikel, dan contoh film yang disebutkan sebagai landasan teori dalam penelitian serta perancangan yang dilakukan. Kajian ini meliputi konteks pascaproduksi sebagai tahapan dalam proses produksi film, serta dua landasan konsep utama yaitu penyuntingan paralel dan parental acceptance. Dalam penelitian penciptaan, tiga tahapan produksi yaitu praproduksi, produksi, dan pasca produksi sebagai kerangka kerja metode kreatif dalam metodologi desain film.

Penyuntingan paralel

Dancyger (2019) menyebutkan nama lain dari penyuntingan paralel yaitu crosscutting, sebagai salah satu teknik penyuntingan yang berfungsi untuk menyisipkan atau mencampurkan potongan gambar bergerak dari dua atau lebih adegan. Penggunaan adegan yang diselingi secara bergantian ini terkadang memberikan kesan keterkaitan atau simultanitas antar peristiwa.

Parental Acceptance

Aditama dan Wicaksono (2021) menjelaskan bahwa parental acceptance adalah bentuk penerimaan orang tua yang diwujudkan melalui perhatian emosional, penghargaan terhadap keunikan anak dan ketersediaan untuk memahami kebutuhan psikologis anak.

METODOLOGI

Metodologi yang digunakan peneliti adalah pendekatan kualitatif, jenis penelitian yang dilakukan ialah analisis deskriptif. Creswell (2023), menjabarkan dalam penelitian kualitatif, pendekatan analisis adalah pendekatan di mana peneliti tetap berfokus pada data, menggunakan kerangka dan interpretasi yang terbatas untuk menjelaskan data dengan mengelompokkannya sesuai dalam tema-tema. Penelitian ini bersifat mendeskripsikan rumusan masalah dari film pendek Manusia Bebas dan pengumpulan data melewati tiga tahap.

Pertama, literature review penyuntingan paralel dan parental acceptance. Kedua, observasi film-film yang menggunakan penyuntingan paralel sebagai bahan perbandingan dan referensi penerapan konsep yang mendukung parental acceptance dalam film Manusia Bebas. Ketiga, practice as research, di mana peneliti secara langsung mengeksplorasi dan mengolah footage-footage melalui serangkaian percobaan penyuntingan paralel pada adegan yang memvisualisasikan penerimaan ayah pada pilihan anaknya. Uji coba penyuntingan paralel dilakukan evaluasi dan seleksi untuk menentukan hasil akhir yang paling memenuhi tujuan teoretis, yakni penguatan relasi ayah dan anak melalui adegan yang terpisah ruang dan waktu.

Literature review

Langkah-langkah yang harus dicapai untuk meninjau literatur secara sistematis dalam konteks penelitian ilmiah ialah pencarian, evaluasi, dan gambaran umum berbagai referensi yang berkaitan dengan topik penelitian. Tujuannya adalah untuk memahami perkembangan teori sebagai upaya untuk memperkuat penelitian yang sedang dilaksanakan (Mulyadi et al., 2025).

Observasi

Menurut Sugihartini & Agustini (2018), observasi merupakan langkah untuk mengamati dan mencatat berbagai fenomena, baik dalam situasi nyata maupun situasi yang dirancang untuk mencapai tujuan tertentu secara terstruktur, jelas, objektif, dan valid.

Practice as research

Penelitian sepenuhnya terdiri dari praktik kreatif itu sendiri tanpa perlu adanya kritis secara eksplisit. Pendekatan ini di mana penekanan utamanya terletak pada eksplorasi dan inovasi kreatif dalam praktik seni yang dilakukan (Skains, 2018).

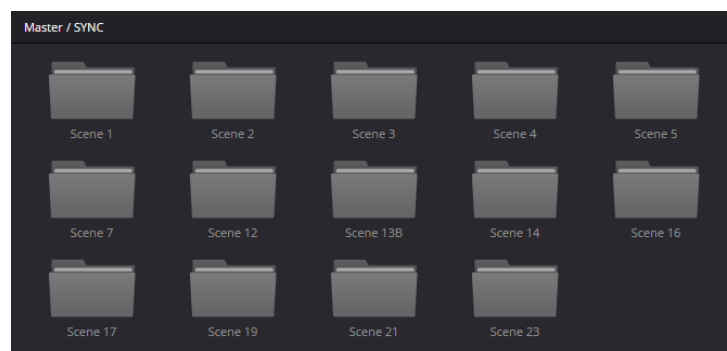
HASIL & PEMBAHASAN

Tahap penyuntingan

Di tahap Pascaproduksi di film pendek ini, penulis sebagai editor melakukan proses offline editing yang dimulai dari tahap manajemen file, menyortir footage, rough cut, fine cut dan picture lock.

1. Mengorganisir file

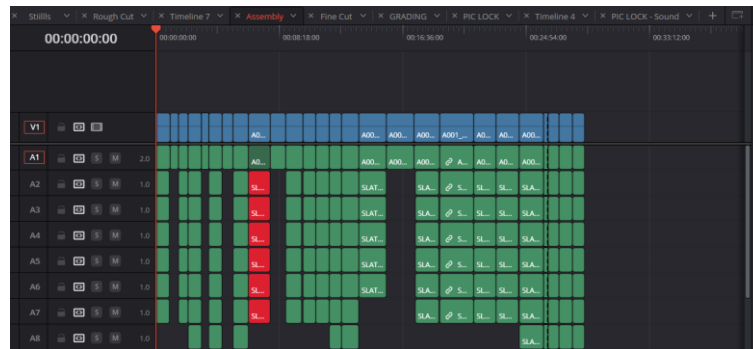
File yang telah diambil di pindahkan ke folder dan di sortir sesuai cam report. Cam report adalah catatan hasil dari nama file yang telah terekam mencakupi, Slate, scene, shot.



Gambar 1 Manajemen File.
(Sumber: Dustin dan Rahmiaty, 2025)

2 Assembly

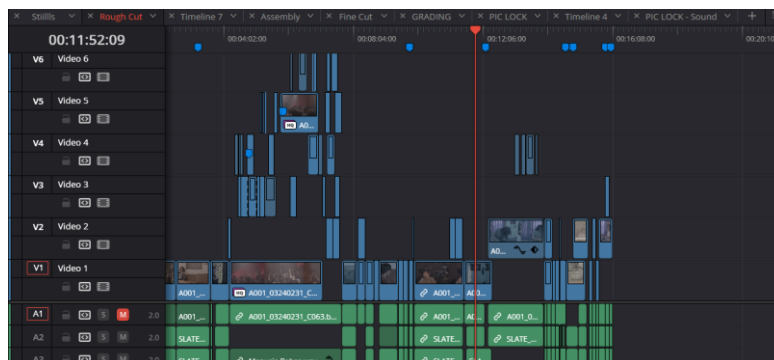
Pada tahap ini, penulis mengalami tantangan dalam menyesuaikan footage dengan durasi musik yang digunakan dalam film. Penulis melakukan beberapa eksperimen tempo penyuntingan untuk mendapatkan ritme visual yang harmonis dengan irama musik yang telah disiapkan. Penulis harus melakukan sync yaitu sinkronisasi visual dengan suara yang direkam oleh sound recordist.



Gambar 2. Assembly. Manajemen File.
(Sumber: Dustin dan Rahmiaty, 2025)

3. Rough cut

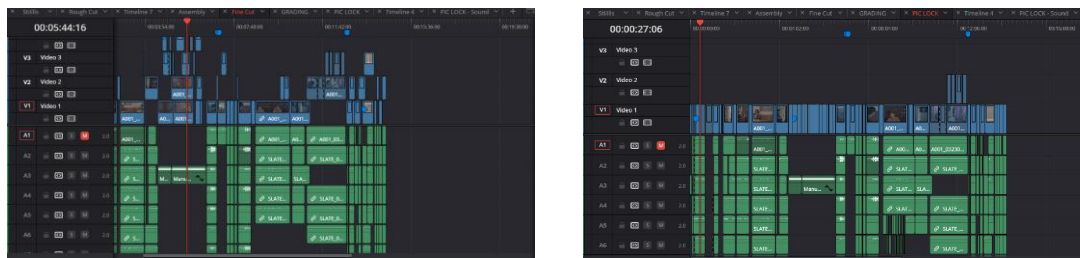
Tahap ini penulis memilih footage menyusunnya berdasarkan alur cerita secara kasar agar bisa di evaluasi dahulu oleh sutradara. Masih banyak potongan footage yang belum halus tapi sudah dapat menggambarkan durasi, ritme, dan dinamika cerita film.



Gambar 3. Rough Cut.
(Sumber: Dustin dan Rahmiaty, 2025)

4. Fine cut dan picture lock

Tahap ini penulis merapikan editing dari segi teknis seperti ritme, continuity editing, transisi antar adegan. Penulis mengerjakan ini dengan mengikuti masukan dari sutradara untuk menyesuaikan dengan visinya. Penulis juga membuat picture lock merupakan tahap finishing sebelum di lempar ke editor sound dan colorist.

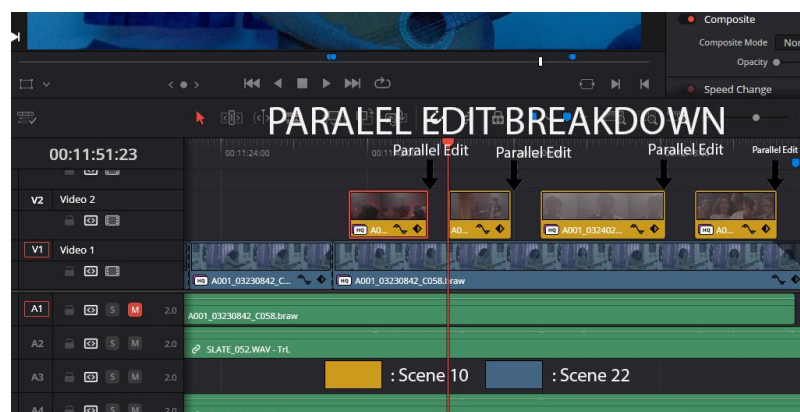


Gambar 4. Fine Cut dan Picture Lock.
(Sumber: Dustin dan Rahmiaty, 2025)

Hasil karya

Karya yang dihasilkan berupa film pendek musik berjudul Manusia Bebas dengan durasi 14 menit. Dalam penciptaan ini, penulis berperan sebagai editor yang bertanggung jawab terhadap proses penyuntingan dari tahap assembly hingga picture lock. Fokus penelitian diarahkan pada adegan 22 yang disisipkan adegan 10, karena merupakan klimaks emosional dalam struktur naratif film. Adegan ini menampilkan dua ruang dan kondisi emosional secara paralel yakni Gilang yang sedang tampil di atas panggung, dan ayahnya yang berada di rumah, memetik gitar peninggalan Kakek. Melalui penyuntingan paralel, termasuk penggunaan teknik transisi visual seperti overlay dan superimpose. Adegan ini membangun hubungan emosional antara keduanya tanpa perlu interaksi verbal.

Proses pemilihan adegan yang tepat memerlukan berbagai trial and error, di mana penulis menyesuaikan dinamika emosional antara close-up shot ayah dan wide shot Gilang di atas panggung. Transisi adegan ini juga dipengaruhi oleh beat music agar koneksi emosional tetap selaras dengan irama film. Oleh karena itu, adegan ini dipilih sebagai batasan masalah karena menjadi momen paling representatif dalam menampilkan perubahan sikap ayah terhadap anaknya yang merepresentasikan konsep parental acceptance secara sinematik.



Gambar 5. Parallel Edit Breakdown (Sumber: Dustin & Rahmiaty, 2025)

Proses Eksperimen

Dalam proses penyuntingan adegan klimaks film pendek Manusia Bebas, penulis melakukan beberapa percobaan penyusunan gambar sebelum menemukan bentuk penyuntingan paralel yang paling efektif. Eksperimen ini dilakukan sejak tahap assembly hingga fine cut untuk menemukan bentuk parallel editing yang mampu menjaga energi musik sekaligus membangun hubungan emosional antara ayah dan anak.

Eksperimen Awal: Penyusunan Linear

Pada tahap awal, adegan konser dan adegan ayah disusun secara linear mengikuti urutan cerita. Namun, hasilnya membuat hubungan emosional kedua karakter terasa terpisah sehingga perubahan sikap ayah muncul secara tiba-tiba tanpa keterhubungan visual dengan adegan konser.

Eksperimen Kedua: Parallel Editing Tempo Cepat

Pada tahap rough cut, penulis mulai menerapkan penyuntingan paralel dengan perpindahan shot yang cepat mengikuti energi musik konser. Pendekatan ini membuat adegan terasa lebih dinamis, tetapi ekspresi emosional ayah sulit terbaca karena potongan gambar terlalu cepat, ditambah keterbatasan variasi footage pada adegan ayah.

Eksperimen Final: Penyempurnaan Parallel Editing

Pada tahap fine cut, penulis menyesuaikan durasi shot agar adegan konser tetap dinamis mengikuti musik, sementara adegan ayah diberi ruang lebih untuk menampilkan perubahan ekspresi secara jelas. Transisi overlay dan superimpose digunakan untuk memperhalus perpindahan ruang sekaligus memperkuat keterhubungan kedua karakter.

Pemilihan versi final dilakukan melalui seleksi hasil percobaan dengan mempertimbangkan emosi ayah, kontinuitas ritme musical dan hubungan antara dua ruang berbeda. Dengan demikian, versi yang dipertahankan hingga tahap picture lock karena memiliki keselarasan dengan tujuan penelitian untuk menunjukkan relasi ayah dan anak terkait penerimaan ayah pada pilihan anaknya dari dua adegan yang terpisah ruang dan waktu.

Analisis karya

Dalam penelitian ini, peneliti terlibat langsung sebagai penyunting editor film pendek Manusia Bebas dan menerapkan konsep penyuntingan paralel untuk membangun hubungan emosional ayah dan anak. Proses practice as research yang dilakukan tidak hanya berfokus pada hasil film, tetapi pengalaman proses editing itu sendiri. Selama

menyunting, berbagai tantangan dalam memilih footage yang efektif untuk membangun dinamika hubungan ayah dan anak tanpa dialog. Peneliti harus memahami ekspresi visual dari kedua karakter serta detail melalui Bahasa tubuh dan tempo gerakan kamera.

Bahkan penentuan transisi visual diletakkan dengan tepat antara adegan konser dan adegan di rumah ayah. Keputusan mengenai kapan adegan harus berpindah mengikuti ritme emosional yang dibangun dalam film bergantung pada kecepatan dan keselarasan transisi seperti overlay. Proses ini menjadi sarana peneliti mengembangkan estetika dan keterampilan teknis secara bersamaan. Peneliti mengeksplor keputusan penyuntingan dapat berpengaruh dan bagaimana dapat diterima oleh penonton. Oleh karena itu, berikut adalah penjabaran dari hasil eksplorasi peneliti untuk menerapkan penyuntingan paralel yang menunjukkan parental acceptance pada adegan 22 yang diselipkan adegan 10.

Tabel 1 Detail Penyuntingan Paralel.

Footage	Adegan	Deskripsi
	22	Ayah Gilang memainkan gitar
	Adegan 22 disisipkan adegan 10	Ayah Gilang teringat saat dia menonton anaknya konser.
	Adegan 22 disisipkan adegan 10	Ayah Gilang makin teringat saat ia berdiri dekat anaknya saat menonton konser
	Adegan 22 disisipkan adegan 10	Ayah Gilang melihat bahwa anaknya terlihat Bahagia saat bermain musik di konser

	Adegan 22 disisipkan adegan 10	Ayah Gilang teringat dimana dia datang ke konser anaknya dan mencoba untuk datang ke depan untuk melihat anaknya konser
	Adegan 22	Ayah Gilang berhenti bermain gitar dan mulai menerima anaknya kalau anaknya suka dengan musik

(Sumber: Dustin dan Rahmiaty, 2025)

Dalam konteks film pendek Manusia Bebas, penyuntingan paralel digunakan secara strategis untuk menyampaikan dinamika hubungan antara karakter utama dan ayahnya. Pada adegan kedua puluh dua, terjadi peralihan cepat antara performa musikal sang anak dan ekspresi emosional sang ayah di tempat berbeda. Penyuntingan seperti ini tidak hanya menampilkan dua peristiwa yang terjadi secara paralel, tetapi juga menanamkan kesan bahwa keduanya terhubung secara emosional bahkan jika tidak terjadi interaksi langsung.

Secara estetika, penyuntingan ini memungkinkan penciptaan ritme emosional yang kuat. Dalam film musik, irama visual sering kali selaras dengan irama musik yang terdengar. Dengan menyisipkan adegan paralel yang mendalam secara emosional ke dalam ritme musikal, penonton tidak hanya menikmati performa musik secara visual, tetapi juga merasakan keterikatan emosional antara dua karakter yang terlibat. Dengan kata lain, teknik ini mampu menyampaikan konflik, harapan, dan penerimaan melalui montase gambar yang ritmis dan bermakna.

Teknik ini juga relevan dalam konteks studi sinematik yang lebih luas, karena memperlihatkan bagaimana penyuntingan dapat digunakan untuk menciptakan makna di luar struktur dialog atau narasi verbal. Dalam pendekatan Bordwell yang formalistik, penyuntingan dianggap sebagai perangkat estetika yang mampu menghasilkan hubungan naratif dan psikologis yang tidak eksplisit. Melalui penyuntingan paralel, relasi antartokoh, terutama dalam konflik keluarga, bisa ditransformasikan menjadi pengalaman visual yang kompleks dan menggugah.

Santoso dan Hidayat (2021) menjelaskan bahwa konflik keluarga dalam film pendek dapat dikomunikasikan secara efektif melalui bahasa visual dan teknik penyuntingan, termasuk penggunaan crosscutting untuk menunjukkan jarak dan keterhubungan emosional antar karakter (hlm.40-51). Sebagai perangkat penciptaan, penyuntingan paralel tidak hanya memiliki fungsi teknis, tetapi juga konseptual. Dalam proyek penciptaan film Manusia Bebas, teknik ini dipilih karena kemampuannya untuk

menyampaikan kedalaman konflik batin dan proses penerimaan parental acceptance secara tidak langsung.

Hal ini menunjukkan bahwa teori Bordwell tentang hubungan naratif dan psikologis yang dibangun melalui penyuntingan visual terbukti relevan dalam konteks film pendek. Penyusunan adegan dengan ritme visual yang tepat menjadi salah satu kunci dalam membentuk pengalaman sinematik yang kohesif.

Dengan menampilkan dua dunia karakter dunia anak dan dunia ayah secara bersamaan, penonton diajak untuk melihat titik temu emosional yang pada akhirnya membentuk pengalaman dramatik yang kuat. Teknik ini juga memberikan ruang bagi penonton untuk melakukan refleksi emosional terhadap relasi antar karakter, karena narasi tidak dipaksakan melalui dialog, tetapi dibangun secara subtil melalui pilihan gambar, ritme, dan transisi.

Selain itu, penyuntingan paralel memungkinkan pembangunan suspense emosional yang efektif, di mana penonton secara intuitif menantikan momen konvergensi antara dua narasi yang berjalan sejajar. Hal ini memperkuat dampak akhir dari momen penerimaan orang tua yang ditampilkan, karena telah dibentuk secara perlahan dan emosional melalui rangkaian penyuntingan visual yang saling menjalin.

KESIMPULAN & REKOMENDASI

Penelitian ini menunjukkan bahwa teknik penyuntingan paralel mampu memperkuat konflik sekaligus menyampaikan tema parental acceptance dalam film pendek Manusia Bebas. Melalui penyandingan visual antara adegan ayah memainkan gitar dan disisipkan penampilan Gilang di konser, tercipta alur emosional yang mengilustrasikan proses penerimaan secara bertahap terhadap pilihan hidup sang anak. Teknik ini berhasil membangun koneksi emosional yang mendalam antara dua karakter yang berada di ruang berbeda, sejalan dengan teori Bordwell yang menekankan bahwa penyuntingan paralel tidak hanya kesinambungan visual, tetapi menciptakan hubungan naratif dan psikologis yang kuat.

Selain itu, memperkuat penyampaian nilai-nilai emosional seperti kasih sayang dan penerimaan orang tua, sebagaimana dipaparkan oleh Aditama dan Wicaksono. Melalui strategi visual yang terstruktur dan ritme penyuntingan yang harmonis, film ini tidak hanya menyampaikan alur cerita secara utuh tetapi juga mampu memantik emosi penonton secara sinematik yang mendalam. Temuan ini menegaskan bahwa penyuntingan paralel bisa berfungsi sebagai perangkat naratif yang signifikan dalam membangun relasi keluarga melalui kekuatan bahasa visual.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu kontribusi untuk mengembangkan teknik editing dalam film pendek, khususnya genre drama keluarga. Bagi penyunting film selanjutnya, penelitian ini bisa dijadikan sebagai referensi praktis dalam penerapan penyuntingan paralel yang efektif untuk membangun dinamika relasi

emosional antar karakter. Selain itu, penelitian ini membuka peluang untuk eksplorasi lebih lanjut penggunaan penyuntingan paralel dalam genre film yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, J. D., & Wicaksono, A. (2021). Representasi parental acceptance dalam film pendek animasi Float. *Jurnal Ilmiah Komunikasi Universitas Negeri Surabaya*, 9(1), 44–53. <https://ejournal.unesa.ac.id>
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2024). *Film art: An introduction* (13th ed.). McGraw-Hill.
- Bowen, C. (2023). *Grammar of the edit*. Routledge.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (6th ed.). SAGE Publications.
- Dancyger, K. (2019). *The technique of film and video editing: History, theory, and practice* (6th ed.). Routledge.
- Mulyadi, M., Muttaqin, Z., Sormin, M. A., Ribut, R., & Atok, A. (2025). Pendekatan kualitatif, kuantitatif dan mixed methods: Menyusun metodologi penelitian yang komprehensif. PT. Adab Indonesia.
- Salsabila, N. R., Baharuddin, M. R., & Dadan, D. (2023). Representasi hubungan orang tua dan anak dalam film *My First Client*. *Jurnal Ilmu Komunikasi Visual*, 11(1), 22–33. <https://jurnal.isbi.ac.id>
- Santoso, B., & Hidayat, R. (2021). Representasi konflik keluarga melalui bahasa visual dalam film pendek Indonesia. *Jurnal Kajian Film*, 8(1), 40–51. <https://jurnal.minartis.com/index.php/jkomdis/article/view/2252>
- Skains, R. L. (2018). Creative practice as research: Discourse on methodology. *Media Practice and Education*, 19(1), 82–97.
- Sugihartini, N., & Agustini, K. (2018). Cara cepat mengembangkan instrumen dan teknik analisisnya. PT. Rajagrafindo Persada
- Utami, R. (2020). Penggunaan teknik editing dalam film *Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini* untuk membangun dinamika emosional. *Jurnal Media & Estetika*, 5(1), 45–54.

BIODATA PENULIS

Nicholas Dustin

Mahasiswa Program Studi Film, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara, angkatan 2021. Selama masa studi, penulis memiliki ketertarikan khusus pada bidang penyuntingan film (editing), sinematografi, dan produksi siaran (broadcast). Penulis juga aktif terlibat dalam beberapa produksi film pendek sebagai editor maupun asisten kamera. Karya tugas akhirnya berfokus pada eksplorasi teknik parallel editing sebagai sarana visualisasi konflik emosional dalam relasi keluarga. Saat ini, penulis sedang mengembangkan portofolio sebagai editor film dengan pendekatan naratif yang kuat berbasis visual.

Siti Adlina Rahmiaty

Penulis kedua merupakan pengajar pada Program Studi Film di Universitas Multimedia Nusantara. Fokus penelitian Siti Adlina meliputi virtual reality, dunia imersif, serta pascaproduksi dalam konteks sinema dan media visual.

Gejala dan Implikasi dari Eskalasi Minat Masyarakat pada Jurusan DKV dalam Konstelasi Pemikiran Jevons: Kelindan Utilitarisme dengan Ekonomi

Ferdinand Indrajaya

Desain Komunikasi Visual
Fakultas Desain
Universitas Pelita Harapan
Indonesia
ferdinand.indrajaya@uph.edu

Phebe Valencia

Desain Interior
Fakultas Desain
Universitas Pelita Harapan
Indonesia
phebe.valencia@uph.edu

Diterima: Juni, 2025 | Disetujui: November, 2025 | Dipublikasikan: Desember, 2025

ABSTRAK

Isi tulisan dalam artikel ini merupakan sebuah bentuk upaya untuk menelisik gejala dari beberapa tahun terakhir mengenai eskalasi minat masyarakat terhadap jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV). Gejala ini akan ditelisik melalui lensa teoritis filsafat utilitarian yang berkelindan dengan teori ekonomi. Lensa teoritis yang dimaksudkan tersebut menunjuk ke pemikiran utilitarian ekonomi dari William Stanley Jevons. Pemikirannya yang mencakup persoalan tentang kebahagiaan, ekonomi, dan juga pendidikan akan dipaparkan untuk menunjukkan keterkaitannya dengan gejala terkait beserta implikasinya. Implikasi yang dimaksudkan menunjuk ke permasalahan etis, antropologis, dan juga politis. Secara metodologis, artikel ini ditulis dengan menggunakan metode studi pustaka. Metode ini dipilih untuk mengkaji secara analitis-kritis dan membangun sintesa dari sumber-sumber pustaka yang dipilih. Sumber pustaka yang dipilih adalah sumber pustaka yang memuat, pertama, pemikiran utilitarian Jevons tentang kesepadanan hubungan antara kebahagiaan dengan

kesejahteraan ekonomi serta peran pendidikan di dalamnya. Kedua, sumber pustaka yang berkenaan dengan pemahaman masyarakat pada umumnya tentang jurusan DKV dan pendidikan tinggi. Dalam sitematikanya, tulisan dalam artikel akan diawali dengan pemaparan tentang gejala eskalasi minat masyarakat terhadap jurusan DKV beserta dengan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Selanjutnya, pemikiran utilitarian ekonomi dari Jevons, relasinya dengan pendidikan, dan implikasi dari penerapannya, akan disampaikan.

Kata Kunci: Utilitarisme, Ekonomi, Kebahagiaan, Pendidikan, DKV

PENDAHULUAN

Peningkatan minat masyarakat untuk menggeluti dunia Desain Komunikasi Visual (DKV) di Indonesia mendapatkan signifikansinya semenjak tahun 1980-an dan terus bergerak secara dinamis hingga masa kini (Ritonga et al, 2003, p. 3). Hal ini dapat ditunjukkan dengan menjamurnya jurusan DKV di banyak universitas. Sampai pada tahun 2007, pertumbuhan jurusan DKV dalam 13 tahun keberadaannya telah mencapai angka 300 persen (Adityawan, 2007). Adityawan (2007) juga turut menunjukkan bahwa dalam rentang waktu tahun 2006-2007, ada sekurang-kurangnya tujuh puluh jurusan DKV Strata 1 telah berdiri di Indonesia dengan empat belas diantaranya berlokasi di Jakarta (Adityawan, 2007).

Tidak dapat dipungkiri bahwa pertumbuhan jumlah lembaga pendidikan tinggi DKV tersebut paralel dengan tingginya minat anggota masyarakat untuk menggelutinya. Dalam hal ini, logika sederhana dalam ekonomi pasar tentang relasi antara pasokan (supply) dan permintaan (demand) berlaku: jumlah jurusan DKV yang didirikan merupakan pasokan terhadap banyaknya peminat yang hendak mempelajarinya. Pertanyaan lanjut yang dapat diajukan adalah faktor apa yang menumbuhkan minat banyak anggota masyarakat untuk memilih jurusan DKV? Jawaban yang paling populer diberikan (selain sebagai kanal bagi kreativitas dan mampu menghindari Matematika) erat terkait dengan pertimbangan ekonomi, yakni kemudahan mendapatkan pekerjaan serta fleksibilitas dalam menjalankannya (Prastiwi & Ihsan, 2023).

Peluang mendapatkan pekerjaan yang bersentuhan dengan jurusan DKV sesungguhnya semakin meningkat pada masa kini didukung oleh teknologi internet yang telah lumrah dicandra dalam kehidupan sehari-hari. Seorang sarjana DKV tidak hanya dapat bekerja sebagai Desainer Grafis semata, yang kebanyakan luarannya terwujud dalam bentuk media cetak, akan tetapi juga sebagai Desainer Situs Daring (Website Designer), Videografer, Animator, dan Desainer Aplikasi (Adit, 2023). Banyaknya perusahaan bisnis dan industri yang menempatkan media sosial daring sebagai sarana promosi, juga turut membuka peluang bagi para lulusan DKV untuk berkontribusi sebagai Ilustrator ataupun Fotografer.

Fleksibilitas, di sisi lain, menunjuk ke kelenturan status seseorang dalam mengerjakan proyek-proyek DKV. Sebagai contohnya, seorang mahasiswa/i umumnya sudah dapat bekerja sebagai desainer lepas untuk mengerjakan proyek DKV tertentu tanpa harus meninggalkan statusnya sebagai peserta didik. Fleksibilitas dalam bekerja dan mendapatkan upah sebelum lulus sebagai sarjana, tentunya menjadi magnet tersendiri. Kendati tetap memiliki tantangannya (misalnya, potensi over supply dari lulusannya), jurusan DKV masih dilirik sebagai sarana investasi masa depan yang menjanjikan. Masa depan yang menjanjikan umumnya dipahami dalam arti memberi kepastian mekanistik bagi keamanan ekonomis. Sampai pada titik ini, dapat dikatakan bahwa ekonomi hadir sebagai katalisator primer yang mendorong seseorang untuk memilih jurusan DKV.

Keyakinan tentang ekonomi sebagai katalisator tersebut semakin diperkokoh secara regulatif-institusional oleh kebijakan-kebijakan dari pemerintah. Pada tanggal 20 Januari 2015, pemerintah membentuk BEKRAF atau Badan Ekonomi Kreatif yang bertugas untuk merumuskan, menetapkan, sinkronisasi, dan mengkoordinasikan berbagai kebijakan di bidang ekonomi kreatif (Kumparan, 2024). DKV, dalam lingkup BEKRAF, diklasifikasikan sebagai salah satu subsektor kreatif (selain kuliner, mode atau fashion, kriya, arsitektur, musik, desain produk) yang menjanjikan pertumbuhan ekonomi (Kemenparekraf, 2021). Kemenparekraf (2021) mencatat bahwa sampai pada tahun 2016, DKV sendiri telah menyumbang PDB (Produk Domestik Bruto) nasional sebesar 579,3 miliar rupiah. Pencapaian tersebut jelas berkontribusi dalam menanamkan pandangan tentang pentingnya peran DKV bagi pertumbuhan ekonomi.

Dalam cakupan yang lebih luas, pandangan populer tersebut tidak hanya berlaku bagi DKV semata. Pelaziman pemahaman tentang kebernilaian pendidikan tinggi tidak terlepas dari manfaat ekonomisnya, juga turut berlaku bagi disiplin atau cabang ilmu lainnya. Terlebih lagi, tidak hanya dilazimkan, akan tetapi secara normatif direkomendasikan. Secara historis, rekomendasi normatif tersebut dilegitimasi secara regulatif oleh salah satu kebijakan yang disusun pemerintah bagi pendidikan tinggi. Salah satu kebijakan yang dimaksudkan tersebut adalah link and match (bertautan dan cocok). Kebijakan ini disusun dan mulai diterapkan pada tahun 1989 untuk membangun relasi langsung antara kompetensi para sarjana lulusan pendidikan tinggi sebagai tenaga kerja (bukan sebagai cendekiawan ataupun sebagai warga negara) dengan kebutuhan pasar yang diwakili oleh perusahaan bisnis serta industri (Precalya, 2022, p. 6581). Sasaran dari kebijakan ini sesungguhnya tidak hanya diperuntukan bagi tingkat pendidikan tinggi, namun juga turut mencakup tingkat sekolah menengah atas khususnya sekolah menengah kejuruan (Disas, 2018, p. 233).

Secara sosiologis, kebijakan link and match dilahirkan untuk mengatasi tingginya tingkat pengangguran para sarjana lulusan dari pendidikan tinggi (Disas, 2018, p. 232-233). Kebijakan ini turut menyiratkan pemahaman bahwa pengangguran, yang merupakan permasalahan sosial, adalah tanggung jawab pendidikan tinggi. Jalan yang ditempuh untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggeser paradigma (atau model yang dianut) pendidikan tinggi dari supply minded menuju ke market demand minded. Pada intinya, kebijakan link and match disusun oleh

pemerintah untuk menekan tingkat pengangguran para sarjana dengan mempertautkan kurikulum pendidikan tinggi dengan kepentingan perusahaan bisnis atau industri; untuk mengakomodasi kepentingan pasar. Kebijakan ini, pada gilirannya, mendapatkan pemuktahirannya melalui kebijakan MBKM (Merdeka Belajar-Kampus Merdeka). Kebijakan ini disusun pada tahun 2020 (dituangkan dalam Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020) untuk memperkokoh jembatan antara dunia pendidikan dengan dunia kerja dalam lingkup perusahaan bisnis dan industri (Kemendikbud, n.d.). Para mahasiswa/i peserta program ini dibebaskan untuk mengikuti perkuliahan dari program studi yang berbeda di kampus lain. Harapan dari program ini adalah peningkatan kompetensi dari para pesertanya. Peningkatan kompetensi yang dicapai melalui cara tersebut, pada gilirannya, akan membuka peluang lebih luas bagi para lulusan untuk mendapatkan pekerjaan di perusahaan-perusahaan bisnis dan industri; demikian harapannya.

Relasi antara pendidikan tinggi dan industri tersebut kemudian dideklarasikan oleh pernyataan Presiden Joko Widodo pada tahun 2021. Beliau merekomendasikan agar universitas turut melibatkan pihak industri dalam mendidik para mahasiswa/i (Farisa & Galih, 2021). Para mahasiswa/i harus “difasilitasi untuk mampu bersaing di pasar kerja yang semakin terbuka dan terglobalisasi, harus mampu menjadi industriawan yang menciptakan lapangan kerja,” dan pada gilirannya mereka akan memiliki kemampuan untuk “meningkatkan status sosialnya, membuat dirinya naik kelas” (Farisa & Galih, 2021). Rekomendasi mendesak tersebut sesungguhnya semakin mengkristalisasi keyakinan masyarakat tentang peran pendidikan tinggi untuk melayani kepentingan pasar; untuk mengelevasi pertumbuhan ekonomi. Pertumbuhan ekonomi yang pesat adalah krusial bagi kesejahteraan orang banyak, atau karenanya, seseorang menjadi mampu “meningkatkan status sosialnya.”

Pandangan umum tentang relasi antara pendidikan tinggi dengan pertumbuhan ekonomi, termasuk antara jurusan DKV dengan sektor industri pada khususnya, mengandaikan setidaknya dua pandangan yang telah diterima begitu saja (taken for granted). Pertama, pendidikan dipahami secara reduktif sebagai tidak lebih dari sekadar investasi ekonomis. Kebernilaian sebuah disiplin atau cabang ilmu direkognisi sejauh manfaat ekonomis yang dihasilkannya. Rekognisi yang sedemikian rupa turut mempengaruhi bagaimana kita memahami aspek-aspek non-material yang secara krusial menopang sebuah disiplin atau cabang ilmu. Sebagai contohnya, kreativitas di dalam DKV adalah aspek non-material yang dalam konteks ekonomi kreatif, dikomodifikasi atau dibingkai sebagai komoditas. Komodifikasi kreativitas sendiri menunjuk pada sekumpulan proses atau aktivitas yang luarannya dapat dikomersialisasi (Suarez-Villa, 2009, p. 31). Proses atau aktivitas ini sesungguhnya merupakan cerminan dari bagaimana kepentingan bisnis dan industri menganeksasi otoritas akademik.

Kedua, kesejahteraan atau well-being dipahami hanya sebatas kemakmuran ekonomis. Peningkatan atau kenaikan kelas sosial seseorang (sebagaimana diutarakan oleh Presiden Joko Widodo) adalah salah satu dampak dari pencapaian ekonomis seseorang. Kekuatan daya beli yang ditopang oleh pendapatan dari apa

yang dikerjakan seseorang pada gilirannya mempengaruhi jenjangnya dalam hirarki kehidupan sosial. Apabila peningkatan pendapatan dan daya konsumtif tersebut ditempatkan sebagai sasaran praktis dari pendidikan, hal ini sama saja dengan mereduksi tujuan dari pendidikan sekaligus pemahaman tentang kesejahteraan hidup. Kesejahteraan hidup dimengerti secara sempit sebatas kesejahteraan ekonomis. Pengertian yang reduktif tentang kesejahteraan hidup tersebut dipilari sekaligus memilari nalar kalkulatif yang rasional-ekonomistik. Nalar kalkulatif yang pada gilirannya mendominasi pengambilan keputusan dalam memilih disiplin atau cabang ilmu yang hendak digeluti: jurusan apa yang lebih menguntungkan dan kurang menguntungkan secara ekonomis. Jurusan, fakultas, dan universitas tidak lagi dimengerti dalam posisinya sebagai situs sentral untuk merawat tegangan antara kepentingan pasar dengan kepentingan warga negara (yang mungkin tidak terukur secara komersial namun krusial bagi demokrasi) (Giroux, 2002, p. 105). Gagasan-gagasan ideal terkait pengejaran pengetahuan, keunggulan ilmu pengetahuan, pendewasaan manusia sebagai pribadi dan warga negara, tidak lagi diaspirasikan dan justru dipencilkan. Cara berada universitas menjadi tidak jauh berbeda dengan lembaga manufaktur tenaga kerja untuk mewakili kepentingan pasar.

Penalaran kalkulatif-ekonomistik ini sesungguhnya tidak hanya berlaku eksklusif untuk memilih jurusan tertentu pada aras pendidikan tinggi, akan tetapi menjadi cara menalar yang dominan dalam menghadapi situasi kehidupan sehari-hari. Michael J. Sandel, dalam bukunya yang berjudul *What Money Can't Buy: The Moral Limits of Markets* (2012), menunjukkan bagaimana ekonomi pasar telah menjadi jendela utama untuk memandang kehidupan masa kini. Pada bagian awal bab introduksinya, beliau memaparkan sekurang-kurangnya 15 aspek kehidupan yang tidak terlepas dari kekuasaan mekanisme pasar (Sandel, 2012, pp. 3-5). Dari penyewaan rahim ibu pengganti (*surrogate mother*), penyewaan anggota tubuh tertentu sebagai media periklanan, pemberian insentif bagi siswa/i SD yang berhasil membaca sebuah buku dalam rentang waktu tertentu, dan pastinya termasuk penjualan admisi ke universitas ternama. Beliau menyatakan bahwa "Kita hidup di masa ketika hampir segala sesuatu dapat diperjualbelikan. Selama tiga dekade terakhir, pasar—dan nilai-nilai pasar—telah mendominasi kehidupan kita dengan cara yang belum pernah terjadi sebelumnya" (Sandel, 2012, p. 5). Ia lebih lanjut menegaskan bahwa "Nilai-nilai pasar semakin memainkan peran yang semakin besar dalam kehidupan sosial. Ekonomi menjadi sebuah kekaisaran tersendiri. Saat ini, nalar jual beli tidak berlaku hanya bagi barang-barang material saja akan tetapi semakin mengatur seluruh dimensi kehidupan" (Sandel, 2012, p. 6). Kreativitas, imajinasi, kebebasan artistik yang krusial di dalam jurusan DKV adalah aspek-aspek non-material dari kehidupan yang turut dilumat oleh imperialisme pasar tersebut.

Situasi kehidupan eksisting yang dideskripsikan oleh Sandel di atas tidak hanya terawat oleh kesepakatan politis pemerintah dalam mengatakan "ya" bagi mekanisme pasar untuk menggerayangi setiap sendi kehidupan. Peng-iya-an tersebut tentunya turut dilandasi oleh dan merupakan ungkapan dari keyakinan moral tertentu tentang "yang baik" atau "yang seharusnya." Keyakinan moral yang sesungguhnya

memburamkan pandangan kita dari praktik imperialistik pasar. Keyakinan tersebut dicerminkan oleh salah satu teori etika normatif yang berkelindan dengan perspektif ekonomi. Teori etika normatif yang dimaksudkan dalam hal ini adalah Utilitarisme, khususnya dari perspektif William Stanley Jevons (1835-1882). Jevons sendiri adalah salah seorang ahli logikawan dan ekonom asal Inggris yang pemikirannya tentang ekonomi berkelindan dengan Utilitarisme. Pemikirannya tersebut pada gilirannya hadir sebagai kerangka normatif dalam menyikapi berbagai dimensi kehidupan, termasuk menjadi landasan etis untuk menilai pendidikan tinggi.

METODOLOGI

Artikel ini ditulis dengan menerapkan metode studi pustaka atau kajian literatur (literature review). Metode ini diterapkan untuk menganalisis temuan-temuan terdahulu terkait pemikiran William Stanley Jevons tentang Utilitarisme, ekonomi, dan pendidikan. Analisis juga turut diarahkan ke aneka fakta empiris yang menyinari gejala peningkatan minat masyarakat terhadap jurusan DKV di dalam lingkup pendidikan tinggi. Studi pustaka dijalankan secara sistematis dengan mengumpulkan, mengevaluasi, dan membangun sintesa dari sumber-sumber pustaka yang kredibel untuk mencapai tujuan penulisan. Sumber pustaka yang dipilih untuk dianalisis dan disintesis adalah buku, artikel jurnal akademik, dan beberapa situs daring milik pemerintah serta organisasi institusional terpercaya. Pencarian sumber pustaka tersebut difokuskan oleh kata-kata kunci yang digunakan seperti “utilitarisme,” “ekonomi,” “pendidikan,” “Jevons,” “DKV,” dan “universitas.” Analisis terhadap sumber pustaka dilakukan secara tematik dengan mengidentifikasi pola serta pengandaian-pengandaian di dalamnya. Sintesis diarahkan ke pembahasan perspektif multidisiplin terkait relevansi pemikiran utilitarian Jevons tentang kesejahteraan ekonomi dan pendidikan dengan pandangan stereotip masyarakat tentang jurusan DKV.

PEMBAHASAN

Pemaparan tentang relasi antara eskalasi jumlah jurusan DKV dengan kepentingan industri atau demi pertumbuhan ekonomi di tataran gejala, telah mengokupasi isi tulisan dalam bagian Pendahuluan. Isi tulisan dalam bagian ini akan berupaya untuk menyoroti pandangan teoritis-filosofis tertentu yang sesungguhnya merekomendasikan cara berpikir serta bertindak di dalam gejala tersebut. Pandangan teoritis-filosofis, yang mungkin tanpa kita sadari, melumrahkan pemberlakuan kebermanfaatan ekonomis untuk memahami kebernilaian sebuah disiplin ataupun cabang ilmu tertentu. Teori yang dimaksudkan merupakan salah satu teori dalam bidang etika, yakni Utilitarisme; khususnya Utilitarisme yang berkelindan dengan ekonomi.

Dalam semangat utilitarian reformisme-nya, Jevons turut menekankan pentingnya pendidikan vokasional sebagai kunci untuk mendorong kesejahteraan tenaga kerja. Dalam "Methods of Social Reform" (1883), ia menulis bahwa "pendidikan harus disesuaikan dengan tuntutan kehidupan industri. Akan tiba saatnya pendidikan yang murni literatural tidak lagi cukup untuk mempersiapkan diri menghadapi dunia kerja yang sesungguhnya." (Jevons, 1883, p. 241).

Pernyataan ini menandakan bahwa Jevons mendorong penguatan pendidikan yang selaras dengan kebutuhan industri—sebuah orientasi yang kini dihidupkan kembali dalam bentuk kebijakan "link and match" serta program MBKM. Dalam konteks ini, pendidikan tinggi cenderung diarahkan menjadi industrial matching apparatus, bukan lagi ruang otonom pengembangan ilmu. Jevons tidak menolak relevansi industri dalam pendidikan, namun ia menekankan bahwa manfaatnya harus berkelanjutan (durasi panjang) dan mendorong kemandirian ekonomi. Sayangnya, dalam situasi sekarang, upaya ini kerap jatuh pada pendekatan pragmatis sempit yang menyamakan keberhasilan pendidikan dengan seberapa cepat lulusan terserap pasar kerja.

Gejala maraknya peminatan pada jurusan DKV juga tidak dapat dilepaskan dari perkembangan teknologi media dan ketersediaan alat desain digital yang semakin demokratis. Media sosial, desain antarmuka, dan konten visual kini menjadi tulang punggung komunikasi di berbagai sektor, dari bisnis, pendidikan, hingga pemerintahan. Sebagaimana disampaikan oleh Manovich (2013), "meningkatnya budaya visual dalam media digital telah menyebabkan meningkatnya permintaan akan tenaga profesional yang terampil dalam penarasian dan desain visual." (p. 215). Tidak hanya kebutuhan pasar yang meningkat, tetapi pula kemudahan mengakses teknologi desain—seperti Canva, Adobe Suite, hingga Procreate—telah membuka jalan bagi calon mahasiswa untuk mengeksplorasi minat mereka lebih dini. Fenomena ini mendorong tumbuhnya minat pada DKV karena calon mahasiswa merasa sudah memiliki pra-kedekatan dengan dunia yang akan mereka geluti. Richard Florida juga turut menyoroti bagaimana teknologi memungkinkan entry-level democratization dalam ekonomi kreatif. Beliau mengemukakan bahwa "Inovasi teknologi telah menurunkan hambatan masuk ke produksi kreatif, sehingga lebih banyak siswa yang mempertimbangkan karier di bidang komunikasi visual." (Florida, 2002, p. 105). Dengan demikian, pilihan terhadap DKV turut didukung oleh demokratisasi teknologi digital. Hal ini membuat pendekatan Jevons tentang pendidikan vokasional semakin relevan: pendidikan harus menyesuaikan diri tidak hanya dengan kebutuhan industri, tetapi juga dengan lanskap perkembangan teknologi yang turut membingkai perspektif dan aspirasi generasi muda.

Perkembangan media digital dan kemudahan akses terhadap perangkat lunak desain tidak hanya mendorong minat terhadap jurusan DKV, tetapi juga melahirkan cabang-cabang peminatan baru di dalamnya yang pada gilirannya berdiri sebagai jurusan tersendiri. Gejala ini terlihat, misalnya, pada bidang animasi, game art, fotografi, dan multimedia yang semula berada di dalam naungan DKV, namun kini mulai berkembang sebagai program studi mandiri di banyak institusi pendidikan tinggi (Rizki, 2023, p. 48). Gejala ini memperlihatkan bahwa ranah DKV mengalami perluasan

cakupan keilmuan seiring dengan kompleksitas media komunikasi visual yang digunakan di era digital.

Perluasan tersebut beriringan dengan ekosistem digital yang terus bertumbuh, di mana keahlian khusus seperti animasi 3D, sinematografi digital, dan desain UX/UI menjadi kebutuhan utama dalam industri kreatif kontemporer (Setiawan, 2020, p. 97). Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi digital tidak hanya mewadahi ekspresi kreatif, tetapi juga merekonfigurasi struktur pendidikan tinggi itu sendiri. Pemekaran jurusan-jurusan dari rahim DKV tersebut mencerminkan adaptivitas institusi pendidikan tinggi terhadap gerak laju industrialisasi konten visual-digital yang semakin pesat. Keterbukaan untuk berperilaku adaptif ini tidak terlepas dari pertimbangan akan kebermanfaatannya, yakni bagi industri konten visual-digital. Secara mendasar, keputusan untuk beradaptasi tersebut diambil dengan berlandaskan pemahaman 'yang baik adalah yang bermanfaat.' Sebuah pemahaman yang tidak bisa tidak, inheren dalam Utilitarisme.

Utilitarisme sendiri merupakan salah satu teori etika yang tercakup ke dalam klasifikasi teori etika yang lebih umum, yakni Konsekuensialisme. Fokus dan bobot dari Konsekuensialisme mengarah pada tujuan akhir yang bermanfaat atau bernilai positif secara umum bagi, misalnya, kesejahteraan manusia dan hewan (Boone, 2017, p. 57). Pada pokoknya, Konsekuensialisme menekankan bahwa penilaian etis tentang baik-buruknya tindakan seseorang ataupun peraturan tertentu, tidak terlepas dari konsekuensinya. Dalam kerangka teoritis Utilitarisme, konsekuensi tersebut menunjuk ke kebahagiaan (Boone, 2017, p. 63) atau kerap juga dicakup oleh kosa kata lain yang lebih luas, yakni kebaikan (Driver, 2014).

Kendati cukup kompleks dan tidak dapat diremehkan dalam memahaminya, Utilitarisme merupakan salah satu teori etika dalam cakupan Konsekuensialisme yang paling dominan berlaku dalam kehidupan sehari-hari (Boone, 2017, p. 63). Driver (2014) sendiri menyatakan bahwa Utilitarisme adalah salah satu teori normatif yang paling kuat dan memikat di dalam sejarah pemikiran filosofis (Driver, 2014). Daya pikat tersebut sesungguhnya terkandung di dalam pengertian definitifnya. Secara definitif, Utilitarisme dapat dipahami sebagai aliran atau sebuah pandangan teoritis dalam filsafat moral yang menekankan prinsip manfaat atau kegunaan sebagai prinsip moral yang paling dasariah (Sudarminta, 2013, p. 127). Pandangan ini menekankan bahwa penilaian akan benar-salah serta baik-buruknya sebuah perbuatan secara moral bergantung pada jawaban dari pertanyaan: Apakah luaran dari perbuatan tersebut adalah kebaikan terbesar dari kebanyakan orang? Apabila "ya" adalah jawabannya, maka perbuatan tersebut dapat dibenarkan secara moral. Singkatnya, basis pengukuran bagi benar-salah serta baik-buruknya sebuah perbuatan secara moral adalah greatest happiness of the greatest number atau kebahagiaan terbesar dari kebanyakan orang (Boone, 2017, p. 64).

Penekanan terhadap kesejahteraan, kebahagiaan, sebagai luaran atau konsekuensi dari sebuah tindakan inilah yang menjadikan teori ini sungguh persuasif dan memikat. Adalah bagian dari akal sehat (common sense) masyarakat awam untuk

menempatkan kesejahteraan, kebahagiaan, sebagai kualitas-kualitas kehidupan yang diaspirasikannya. Pengejaran kebahagiaan, kesejahteraan, dan bentuk kebaikan lainnya tidak hanya lazim dilakukan, namun juga merupakan obligasi moral (Boone, 2017, p. 63). In short, the pursuit of happiness is indeed a moral obligation.

Dalam jenisnya, Utilitarisme dapat dipahami melalui dua klasifikasi, yakni Utilitarisme Tindakan dan Utilitarisme Peraturan. Utilitarisme Tindakan dapat dirumuskan melalui kaidah berikut: Bertindaklah sedemikian rupa sehingga setiap tindakanmu itu menghasilkan akibat-akibat baik yang lebih besar di dunia dari pada akibat buruknya (Sudarminta 2013, 130). Utilitarisme dalam klasifikasi ini memiliki kecondongan untuk bersikap permisif terhadap pengabaian peraturan yang ada sejauh kebaikan terbesar dari kebanyakan orang dapat terwujud. Apabila kaidah prinsipil ini diberlakukan secara konsisten, masalah yang mungkin muncul adalah sikap kompromistis terhadap pelanggaran hukum dan ketidakadilan. Utilitarisme Peraturan, pada sisi yang berbeda, dikembangkan untuk mengatasi permasalahan yang dimunculkan oleh Utilitarisme Tindakan. Klasifikasi kedua ini memiliki kaidah prinsipil yang berbunyi: Bertindaklah sesuai dengan kaidah-kaidah atau peraturan-peraturan yang penerapannya menghasilkan akibat baik yang lebih besar di dunia ini dari pada akibat buruknya (Sudarminta 2013, 131). Ungkapan politis-regulatif dari klasifikasi kedua dari Utilitarisme ini sesungguhnya dapat dieksplifikasi oleh kebijakan-kebijakan ekonomi kreatif, link & match, serta MBKM yang telah disinggung di dalam bagian Pendahuluan sebelumnya. Kebijakan-kebijakan regulatif tersebut disusun dengan tujuan untuk menghasilkan manfaat besar bagi, baik kebanyakan desainer Komunikasi Visual, maupun para sarjana lulusan universitas pada umumnya.

Kendati kedua klasifikasi tersebut menawarkan penekanan yang berbeda, namun keduanya sepakat bahwa kebahagiaan maksimal bagi orang banyak tetap harus ditempatkan sebagai konsekuensi dari sebuah keputusan moral (Tännsjö, 2002, p. 21). Upaya untuk memaksimalkan kebahagiaan bagi banyak orang sekaligus menggaris-bawahi karakter distingtif dari Utilitarisme, yakni yakni imparsialitas dan pertimbangan objektif dari pelaku (Driver, 2014). Artinya, kebahagiaan dari setiap orang diyakini sama dan setara. Kebahagiaan diriku tidak lebih berarti dibandingkan kebahagiaan orang lain. Lebih jauh lagi, keharusan bagi diriku untuk mempromosikan kebahagiaan secara menyeluruh tidak berbeda dengan keharusan orang lain dalam mempromosikan kebahagiaan tersebut. Singkatnya, kebahagiaan yang disasar dalam kerangka Utilitarisme adalah kebahagiaan yang objektif dan terukur. Penalaran kalkulatif subjek etis pengambil keputusan dibutuhkan agar maksimalisasi kebahagiaan dapat terwujud sebagai konsekuensi dari sebuah tindakan ataupun regulasi yang disusun. Meskipun demikian, arti dari kebahagiaan sendiri masih dapat dipahami secara lebih spesifik. Spesifikasi arti dari kebahagiaan dalam Utilitarisme ini dapat ditemui jejak historisnya dalam pemikiran dua filosof asal Inggris, yakni Jeremy Bentham (1748-1832) dan John Stuart Mill (1806-1873).

Pemikiran filosofis tentang kebahagiaan dari kedua tokoh utilitarian tersebut layak disinggung dalam artikel ini karena relevansinya dengan pandangan Jevons. Bentham dan Mill sekata mengenai konsep kebahagiaan. Kosa kata spesifik yang dirujuk oleh

kedua filosof Utilitarisme klasik tersebut untuk mengidentifikasi kebahagiaan adalah “kenikmatan” atau pleasure (Driver, 2014). Kendati keduanya sepakat untuk menempatkan kebahagiaan identik dengan kenikmatan, Bentham dan Mill memiliki pandangan yang berbeda tentangnya. Perbedaannya terletak pada kecenderungan pandangan dari keduanya tentang kebahagiaan yang diidentikkan dengan kenikmatan. Pandangan Utilitarisme Bentham memiliki kecenderungannya yang hedonistik, sebuah kecenderungan yang hendak dihindari oleh Mill (Boone, 2017, 67-68).

Tesis sentral pandangan utilitarian dari Bentham adalah bahwa sebuah keputusan dapat dinilai bermoral apabila konsekuensi dari keputusan tersebut membawa manfaat atau kegunaan (utility) (Boone, 2017, 64). Konsekuensi dari keputusan tersebut dapat dikatakan bermanfaat, apabila kebahagiaan atau kenikmatan diperoleh secara maksimal sedangkan rasa sakit (pain) terhindarkan. Gagasan pokok dari etikanya tersebut sesungguhnya tidak terlepas dari pandangan sosio-antropologisnya tentang manusia. Manusia, dari perspektifnya, adalah salah satu pengada (a living being) yang selalu mencari kenikmatan dan menghindari rasa sakit. Kenikmatan dan rasa sakit sudah selalu “mengatur kita dalam segala hal yang kita lakukan, dalam segala hal yang kita ucapkan,” dan “dalam segala hal yang kita pikirkan” (Bentham, 1907, p. 1). Beliau berargumentasi bahwa manusia sudah selalu mengabdikan kepada dua “tuan” yang berdaulat atas hidupnya, yakni rasa nikmat dan rasa sakit (pleasure and pain); dan pengabdian ini merupakan sesuatu yang kodrati dari keberadaannya. Berpijak pada pandangannya tentang kodrat manusia tersebut, pengejaran akan rasa nikmat serta penghindaran nelangsa adalah aktivitas yang alamiah dari manusia (baik sebagai individu maupun anggota masyarakat) dan karenanya baik (secara moral) untuk terus dilakukan; it is a moral obligation to do so. Gagasan naturalistiknya tentang kodrat manusia (the nature of human being) diselaraskan dengan rekomendasi etisnya.

Sebagai bagian dari upayanya untuk merealisasikan secara praktis pandangan utilitariannya tersebut, Bentham mengajukan seperangkat alat ukur kategorial pendukung. Perangkat ini berisi beberapa kategori sebagai alat ukur bagi pertimbangan moral. Artinya, kategori-kategori yang disusun akan digunakan sebagai tolok ukur untuk mengevaluasi apakah sebuah tindakan atau keputusan moral tertentu sungguh berujung pada konsekuensi yang diharapkan, yakni maksimalisasi kenikmatan dan minimalnya rasa sakit. Kategori-kategori tersebut adalah intensitas, durasi, kepastian, proksimitas, kesuburan, kemurnian, dan ekstensi (Boone, 2017, p. 66). Katakanlah Bentham merumuskan sebuah perangkat algoritmik untuk etika. Berikut adalah penjelasan singkat beserta contohnya yang berkaitan dengan dinamika dalam lingkup jurusan DKV:

Intensitas menunjuk ke kekuatan atau kelemahan dari rasa nikmat yang muncul dari sebuah pengambilan keputusan. Sebagai contohnya: Didukung oleh fleksibilitas serta ragam pekerjaannya, kebahagiaan seseorang yang mengambil keputusan untuk memilih jurusan DKV dapat lebih intens atau kuat dibandingkan memilih jurusan lain yang kurang populer.

Durasi adalah kategori yang berkenaan dengan jangka waktu dari rasa nikmat atau kebahagiaan yang dialami. Sebagai contohnya: Keputusan pemerintah, melalui Kemenparekraf atau BEKRAF, dalam menempatkan DKV ke dalam sub-sektor ekonomi merupakan bentuk dukungan yang dapat mempengaruhi keberlangsungannya. Penempatan ini berpotensi memberi jaminan lebih besar bagi para pemilih jurusan DKV untuk bekerja dan mendapatkan manfaat darinya secara lebih lama, dalam komparasinya dengan jurusan lain yang tidak dirangkul secara regulatif-institusional.

Kepastian merupakan kategori kebahagiaan utilitarian Bentham yang cukup jelas dengan sendirinya. Kategori ini berkenaan dengan keterjaminan dalam mendapatkan kebahagiaan sebagai konsekuensi dari sebuah keputusan. Sebagai contohnya: Intervensi pemerintah untuk mengembangkan profesi desainer Komunikasi Visual melalui BEKRAF lebih menjanjikan kepastian masa depan yang sejahtera. Sekalipun kepastian tersebut masih berstatus peluang, hal ini jelas berkontribusi bagi eskalasi minat para lulusan SMU ataupun SMK untuk mempelajarinya.

Proksimitas, berkenaan dengan seberapa dekat sebuah manfaat akan dialami setelah keputusan tertentu diambil. Sebagai contohnya: Seorang mahasiswa/i jurusan DKV berpeluang untuk mendapatkan penghasilan sebagai desainer lepas meskipun ia belum menjadi sarjana. Dari perspektif kategorial ini, keputusan untuk menjadi mahasiswa/i DKV adalah lebih bermoral dari pada, misalnya, memilih untuk menjadi mahasiswa/i jurusan kedokteran. Seorang yang telah memperoleh gelar sarjana Kedokteran masih harus menjalankan beberapa tahap prosedural selama beberapa tahun seperti program profesi, kerja praktek kedokteran, dan ujian profesi. Tahapan tersebut harus dilalui seorang sarjana Kedokteran agar ia memperoleh izin praktik dan pada akhirnya mendapatkan penghasilan sebagai dokter.

Kesuburan bagi kebahagiaan untuk bertumbuh menjadi kategori selanjutnya yang patut diperhitungkan. Contohnya, dengan kehadiran BEKRAF, keputusan untuk membuka program studi DKV di universitas tertentu berpotensi lebih menyuburkan pertumbuhan ekonomis dari pada, misalnya membuka jurusan-jurusan yang sepi peminat seperti Arkeologi, Kearsipan, Kehutanan, dan sebagainya (CNN, 2024). Jurusan-jurusan yang sesungguhnya penting bagi kehidupan (sosio-kultural, ekologis) akan tetapi luaran pengetahuannya tidak dapat secara langsung dikomodifikasi.

Kemurnian adalah kategori yang hendak memeriksa ketulenan atau kesejatan dari rasa nikmat ataupun rasa sakit yang diperoleh sebagai sebuah konsekuensi dari aksi pengambilan keputusan tertentu. Sebagai contoh praktis: Seorang desainer Komunikasi Visual ditawarkan untuk mengerjakan sebuah proyek desain dengan bayaran yang fantastis namun kesehatan serta waktu berharganya dengan keluarga akan dikorbankan. Dalam situasi tersebut, ia harus mampu memprediksi apakah kenikmatan sejati yang akan diperoleh atau justru penderitaan tulen.

Ekstensi, sebagai bingkai kategorial terakhir, menyoroti jumlah orang yang turut memperoleh manfaat sebagai dampak dari sebuah keputusan. Hal ini dapat

dicontohkan oleh dampak dari keputusan BEKRAF untuk mengklasifikasikan DKV sebagai subsektor ekonomi kreatif. Keputusan tersebut mempengaruhi banyak individu yang bekerja di bidang pendidikan tinggi, pendidikan menengah kejuruan, perancangan aplikasi digital, periklanan, dan lain sebagainya.

Bertolak dari kriteria atau kategori pertimbangan etis Benthamian yang telah disampaikan, kendati memikat, pengambilan keputusan moral tidaklah semudah yang kita kira. Banyak waktu akan dibutuhkan untuk memantau semua kategori di atas. Bentham sendiri tidak menyarankan untuk memasukkannya ke dalam setiap tindakan penilaian moral karena pertimbangan efisiensi (Driver, 2014). Menurutinya, dengan seiring waktu dan pengalaman, seseorang pada akhirnya dapat terlatih untuk mengambil keputusan moral secara lebih efisien.

Mill, sebagai salah satu tokoh utilitarian, sepakat dengan Bentham bahwa kenikmatan maksimal dan nelangsa yang minimal harus menjadi konsekuensi dari sebuah keputusan apabila keputusan tersebut hendak dinilai bermoral. Meskipun demikian, Mill memiliki pandangan yang berbeda. Perbedaan pandangan ini hadir sebagai dua tanggapan kritis terhadap Utilitarisme dari Bentham. Pertama, dari perspektif Mill, rasa nikmat dan nelangsa adalah dimensi kualitatif dari kehidupan manusia yang sulit dikuantifikasi atau diukur secara objektif (Boone, 2017, p. 67). Sekalipun Bentham telah menyediakan perangkat kategorial sebagai alat ukur, kenikmatan dan nelangsa sudah selalu berciri subjektif atau relatif terhadap subjek yang mengalaminya.

Kedua, Mill berpendapat bahwa pemahaman Bentham tentang kenikmatan dan nelangsa terlampaui egaliter (Boone, 2017, p. 67-68). Artinya, kenikmatan-kenikmatan inderawi dan sensasionalistik dipandang setara dengan kenikmatan yang lebih kompleks. Sebagai contohnya: Berpijak pada kategori proksimitas, kenikmatan dari membangun sebuah citra visual dengan teknologi kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) disetarakan dengan kenikmatan merancang melalui tahap sketsa tangan. Secara mendasar, Mill berargumentasi bahwa kenikmatan adalah dimensi kualitatif manusia yang seharusnya dipahami secara hierarkis. Ada beberapa rasa nikmat yang lebih hebat dibandingkan yang lain, misalnya kenikmatan intelektual dan spiritual. Apabila pencapaian intelektual dan spiritual tidak dipandang sebagai sebuah bentuk kenikmatan, manusia hanya akan membatasi dirinya dengan kenikmatan duniawi atau, apa yang disebut Mill sebagai sensasi belaka (Boone, 2017, p. 68).

Kenikmatan, sebagaimana berlaku dalam pandangan Bentham, adalah sebuah tujuan yang pada dirinya sendiri layak untuk dikejar karena secara intrinsik: bernilai. Kendati demikian, kenikmatan tidak harus muncul dari tindakan yang bermoral atau menjadi basis utama untuk melakukan sesuatu. Mill menegaskan, sebagaimana ditulis oleh Boone, bahwa tidak hanya kenikmatan bernilai moral pada dirinya sendiri, namun sekaligus moralitas itu sendiri adalah sebuah kenikmatan (Boone, 2017, p. 69). Sebuah aksi atau tindakan yang bermoral akan berujung pada kenikmatan. Konsisten dengannya, kenikmatan yang muncul dari aksi atau tindakan tersebut adalah kenikmatan moral atau berciri etis. Kenikmatan moral adalah kenikmatan yang berciri kultural, intelektual, estetis, religius, dan tidak terbatas pada kenikmatan “rendah” di

tataran sensasi. Bagi Mill, adalah “lebih baik menjadi manusia yang tidak terpuaskan dari pada menjadi babi yang puas,” atau “lebih baik menjadi Sokrates yang kecewa daripada orang bodoh yang bahagia” (Mill, 2003, p. 188). Pemahaman ini sesungguhnya dapat diterapkan pada berbagai aktivitas seperti studi akademik, religi, ataupun etika. Aktivitas-aktivitas non-sensasional yang akan membahagiakan secara moral ketika dijalankan.

Tanpa menafikan perbedaan pandangan dari keduanya, baik Bentham dan Mill tetap sepakat untuk menempatkan kenikmatan sebagai orbit dari etika Utilitarisme. Bagaimana gagasan orbital tersebut berkelindan dengan ekonomi dan dipengaruhi oleh pendidikan, ditemukan dalam konstelasi pemikiran William Stanley Jevons. Greatest happiness of the greatest number tetap menjadi semboyan prinsipil dalam pemikirannya. Beliau berikhtiar untuk memperlakukan ekonomi sebagai sebuah kalkulasi rasa nikmat dan rasa sakit (Vaggi & Groenewegen, 2003, p. 204). Ikhtiar konseptualnya untuk memintal Utilitarisme, ekonomi, dan juga pendidikan dilatari oleh observasinya terhadap situasi konkret kehidupan masyarakat. Observasinya menunjukkan bahwa masyarakat sudah selalu hidup “dengan berbagai kebutuhan dan kekuatan produksi,” serta “di kepemilikan tanah tertentu dan sumber material lainnya,” karenanya cara tertentu dibutuhkan untuk “mempekerjakan tenaga mereka agar dapat memaksimalkan utilitas produk” (Jevons, 1911, p. 267). Situasi ini sesungguhnya merupakan bagian dari situasi konkret masa kini yang layak menjadi keprihatinan kita. Secara spesifik dalam kaitannya dengan menjamurnya jurusan DKV, keseimbangan antara pertumbuhan jumlah penduduk (yang sebagiannya adalah sarjana DKV) beserta ragam kebutuhannya dengan lahan pekerjaan yang dapat memaksimalkan utilitas dari luarannya, jelas harus diaspirasikan.

Dari perspektif Jevons, apabila situasi yang ia observasi tersebut tidak diberi perhatian yang seharusnya, kemiskinan massal yang disertai dengan perilaku buruk (vice) dan sikap tidak acuh (ignorance), berpotensi lahir sebagai konsekuensi (Peart, 1990, p. 288). Kemiskinan massal beserta konsekuensinya tersebut sesungguhnya memang menjadi permasalahan pokok yang hendak diatasi oleh Jevons melalui Utilitarisme. Pandangan utilitariannya sendiri harus dimengerti dalam konteks program reformasi sosial untuk meningkatkan kesejahteraan ekonomi para tenaga kerja (Peart, 1990, p. 288). Program reformasi sosial yang dimaksudkan menunjuk ke kebijakan-kebijakan yang dirancang untuk menggalakkan improvisasi dari para pekerja, termasuk juga calon tenaga kerja. Improvisasi meliputi kemandirian intelektual, moral, dan tentunya, ekonomi (Peart, 1990, p. 284). Kemandirian ketiga dimensi kemanusiaan tersebut harus ditempatkan sebagai bidikan bagi beragam kebijakan yang dirancang. Agar kebijakan-kebijakan yang dirancang mampu mengenai bidikannya, opini publik harus dilibatkan dalam perancangannya alih-alih diberlakukan secara paksa oleh negara atau badan legislasi.

Beliau menegaskan bahwa “tidak ada prinsip abstrak, dan tidak ada aturan mutlak, yang dapat memandu kita dalam menentukan jenis perusahaan industri apa yang harus digerakkan dan hal apa saja yang tidak boleh dilakukan oleh negara...hanya pengalaman dan argumentasi yang dapat menentukan apakah masyarakat akan

mendapat manfaat terbaik melalui tindakan kolektif negara, atau dengan cara mengandalkan kepentingan pribadi” (Jevons, 1883, p. 278). Tidak hanya opini publik yang harus dipertimbangkan, namun perspektif bisnis dan industri juga harus turut dilibatkan dalam penyusunan kebijakan. Pandangan ini disiratkan Jevons dengan nuansa yang lebih optimistik. Baginya, penyelenggaraan kebijakan oleh negara memang penting, akan tetapi dengan melibatkan perspektif “perusahaan komersial swasta,” para pekerja dapat “memiliki keuntungan yang lebih tidak diragukan lagi” (Jevons, 1883, p. 278). Pernyataan ini sesungguhnya merekomendasikan negara, khususnya badan legislatif, untuk membuka ruang bagi kompromi dalam penyusunan kebijakannya. Kompromi, bagi Jevons, adalah “inti dari perubahan legislatif, dan ketika masyarakat menjadi lebih beragam dan rumit, kompromi menjadi semakin diperlukan” (Jevons, 1883, p. 247). Sederhananya, libatkanlah pihak lain di luar institusi negara, termasuk swasta, dalam penyusunan kebijakan reformasi sosial. Optimisme Jevons sendiri terhadap peran perusahaan komersial swasta dalam memaksimalkan manfaat ekonomis, tidak terlepas dari gagasan Jevons tentang kenikmatan dalam Utilitarismenya.

Gagasan konseptual Jevons sendiri tentang kenikmatan atau kebahagiaan turut dipengaruhi oleh pemikiran dari Mill dan Bentham. Jevons tidak menerima sepenuhnya pemikiran Mill tentang hirarki kenikmatan dan tidak menolak semua algoritma etika utilitarian dari Bentham. Beliau sepakat dengan Mill bahwa kenikmatan dapat dipahami secara hirarkis, akan tetapi tingkatannya dapat diukur melalui kategori-kategori algoritmik dari Bentham (Peart, 1990, p. 287). Dari sejumlah kategori pengukur kebahagiaan dari Bentham, Jevons mengutamakan satu kategori dibandingkan lainnya. Kategori tersebut adalah durasi (Peart, 1990, p. 287). Durasi diutamakan dalam kerangka penyusunan kebijakan yang dapat memaksimalkan kebahagiaan. Kebijakan yang dapat memaksimalkan kebahagiaan lebih lama, niscaya jauh lebih penting daripada intens namun singkat. Kebijakan yang dapat memaksimalkan kebahagiaan secara misalnya, intens namun singkat, tidak akan mencukupi bagi sebuah program reformasi sosial. Lalu, apa yang dimaksudkan secara spesifik oleh Jevons sendiri dengan kebahagiaan? Kesejahteraan ekonomis adalah jawabannya.

Sebagai seorang utilitarian, gagasannya tentang kebahagiaan didasarkan seluruhnya pada kalkulasi rasa nikmat dan rasa sakit. Bagaimana hal ini berkaitan dengan ekonomi, menurut Jevons, terletak pada tujuan dari ekonomi itu sendiri. Jevons menempatkan “tujuan dari ilmu Ekonomi adalah memaksimalkan kebahagiaan dengan membeli kenikmatan,” dan “dengan harga terendah dari penderitaan” (Jevon, 1911, p. 23). Beliau menempatkan upaya untuk memaksimalkan kebahagiaan sebagai sebuah persoalan ekonomi. “Membeli kenikmatan” menunjuk ke membeli dan memiliki komoditas. Komoditas sendiri, menurut Jevons, dapat dimengerti sebagai “objek, substansi, tindakan, atau layanan apapun, yang dapat memberikan kenikmatan atau menghilangkan rasa sakit” (Jevon, 1911, p. 23). Singkatnya, komoditas adalah segala sesuatu yang berkualitas atau bermanfaat (memiliki utilitas) dalam melayani manusia. Sehubungan dengan daya seseorang untuk membeli (to purchase) komoditas, yang

merupakan jelmaan konkret dari kenikmatan itu sendiri, dimungkinkan oleh kemampuannya untuk bersikap bijak dalam mengelola keuangannya. Sikap bijak ini tidak terlepas dan dapat dibina melalui pendidikan. Pada titik ini, kita bersentuhan dengan pandangan Jevons akan krusialnya pendidikan bagi kesejahteraan ekonomi.

Jevons berargumentasi bahwa “hanya dengan peningkatan pendidikan dan pengendalian diri,” maka upah yang diperoleh seorang pekerja akan berujung pada kemapanan hidup (Jevons, 1883, p. 209). “Kemapanan hidup” yang dimaksudkan adalah kesejahteraan ekonomis yang bertahan lama atau berdurasi panjang. Secara praktis, Jevons menyerukan tentang pentingnya pendidikan untuk memastikan bahwa keputusan untuk menabung secara tepat dapat diambil (Peart, 1996, p. 7). Istilah “tepat” dimengerti sebagai proporsional atau relevan dengan kebutuhan dari jumlah anggota keluarga yang ada. Jevons meyakini bahwa dalam konteks pengambilan keputusan antar waktu dan situasi, pendidikan niscaya dibutuhkan agar pelaku yang berkepentingan diri mampu mengambil keputusan ekonomi yang benar (Peart, 1996, p. 63). Dari perspektifnya, pendidikan merupakan kunci utama bagi pengentasan kemiskinan di kalangan kelas pekerja. Melalui pendidikan, para pekerja dapat ditingkatkan pengendalian dirinya dan tabungannya. Gagasannya tentang krusialnya pendidikan bagi kemandirian ekonomi dari kaum kelas pekerja, mendorong Jevons untuk menyerukan ketersediaannya secara publik. Sebagai contohnya, ia merekomendasikan ketersediaan perpustakaan umum yang dapat diakses oleh semua orang, khususnya para pekerja (Peart, 1996, p. 293). Bagi Jevons, perpustakaan umum merupakan salah satu sarana (dengan biaya rendah) publik yang dapat memperluas pendidikan bagi para pekerja.

Pada pokoknya, pandangan utilitarian Jevons menempatkan pendidikan sebagai sebuah prasyarat kunci bagi pengambilan keputusan yang berujung pada *greatest happiness of the greatest number*; di mana “happiness” dimengerti secara reduktif sebagai kesejahteraan ekonomi. Pandangan utilitarian-ekonomi ini juga yang sekiranya diandaikan oleh masyarakat masa kini untuk memahami secara umum jurusan-jurusan di dalam lingkup pendidikan tinggi. Kendati pemahaman tersebut telah diyakini sebagai sebuah kewajaran atau *common sense*, tidak berarti bahwa pemahaman tersebut imun dari permasalahan. Ada sekurang-kurangnya tiga permasalahan yang diimplikasikan olehnya, yakni permasalahan etis, antropologis, dan politis.

Permasalahan etis berkenaan dengan pandangan normatif tentang nilai dari pendidikan yang terletak pada utilitas atau dampaknya bagi kesejahteraan ekonomis. Sekilas tidak ada masalah dengan pandangan ini, namun sesungguhnya memiskinkan arti dari aktivitas belajar itu sendiri. Aktivitas belajar menjadi surut nilainya apabila tidak diimingi oleh insentif ekonomisnya. Dorongan untuk belajar tidak lagi berciri intrinsik atau baik pada dirinya sendiri, namun berciri ekstrinsik. Berciri ekstrinsik artinya bahwa kebaikan dari aktivitas belajar ditentukan oleh hal-hal di luar aktivitas belajar itu sendiri.

Permasalahan yang muncul dari pandangan tentang belajar dalam lingkup pendidikan tersebut merupakan salah satu implikasi etis dari, apa yang Sandel (2012) sebut

sebagai insentivisme. Insentivisme adalah pandangan yang menempatkan insentif sebagai subjek persoalan ekonomi yang sesungguhnya dan telah menjadi landasan bagi kehidupan masa kini (Sandel, 2012, p. 85). Hal ini dikarenakan manusia selalu bersikap responsif terhadap insentif. Pada gilirannya, insentif hadir sebagai sebuah prinsip yang mengatur interaksi antar individu secara umum. Dalam lingkup pendidikan, insentif turut menentukan kebernilaian dari aktivitas belajar serta subjek ajarnya sendiri. Dari perspektif ini, cabang keilmuan DKV akan kehilangan nilainya apabila tidak ada manfaat ekonomis yang dihasilkan darinya sebagai sebuah insentif.

Pandangan yang miskin tentang pendidikan tersebut tidak dapat tidak turut mengandaikan pemahaman yang reduktif tentang manusia. Dari perspektif utilitarian-ekonomi Jevons, keberadaan manusia (para pekerja) pada gilirannya akan dipahami hanya sebatas homo economicus. Homo economicus adalah “individu rasional yang sepenuhnya menyadari kepentingan ekonomi dari dirinya, dan terdorong untuk mengejarnya dengan sepenuh hati” (Bloom & Rhodes, 2018, p. 141). Jurusan DKV, dari perspektif antropologis ini adalah tidak lebih dari sekadar kendaraan yang diinstrumentalisasi oleh para pemilihnya untuk mengejar kepentingan ekonomi dirinya. Jika demikian, kualitas distingtif atau keunikan dari DKV itu sendiri akan terburamkan oleh selubung instrumental tersebut. Apabila sebuah cabang keilmuan hanya dipahami sebatas instrumen bagi kesejahteraan ekonomis, maka faktor apa yang mendorong seseorang untuk menjatuhkan pilihan pada cabang ilmu A dan tidak pada cabang ilmu B? Mengapa menjatuhkan pilihan pada DKV dan bukan pada cabang ilmu lain yang, misalnya, turut didukung oleh BEKRAF? Atau, dari sekian banyak jurusan yang dapat “dikendarai” untuk menuju kesejahteraan ekonomi, mengapa memilih DKV? Pertanyaan ini akan sulit dijawab apabila kekhasan atau singularity dari sebuah cabang keilmuan tidak lagi dipertimbangkan.

Cara berada manusia sebagai homo economicus ini, dalam pandangan utilitarisme-ekonomi, tidak hanya berciri deskriptif, akan tetapi preskriptif (Bloom & Rhodes, 2018, p. 141). Homo economicus tidak hanya dipahami sebagai adanya manusia, akan tetapi sekaligus merekomendasikan cara hidup tertentu sebagai makhluk yang berkepentingan diri. Pandangan ini sesungguhnya mengucilkan perspektif lain, yang berlawanan, tentang perilaku manusia sebagai makhluk altruistik. Dari perspektif ini, tindakan seseorang tidak dimotivasi oleh kepentingan dirinya, akan tetapi didorong oleh kehendak untuk memberi manfaat kepada orang lain, demi kepentingan orang lain tersebut (Kraut, 2020). Singkatnya, seseorang dapat terdorong untuk bertindak demi kebaikan orang lain di luar dirinya sendiri. Kendati perspektif ini juga turut dapat diperdebatkan, namun kepedulian terhadap kebaikan orang lain adalah sisi dari kemanusiaan yang tidak dapat diabaikan begitu saja. Pengabaian perspektif ini, pada gilirannya, akan mencerabut ilmu pengetahuan pada umumnya dan DKV pada khususnya, dari dimensi politisnya.

Pencerabutan DKV dari dimensi politisnya tidak menunjuk ke penghalauan seorang desainer dari proyek-proyek desain untuk kepentingan propaganda partai-partai politik, namun dari pemahaman bahwa desain sudah selalu politis. Pernyataan bahwa desain sudah selalu politis merujuk pada pengertian bahwa desain tidak dapat

dilepaskan dari nilai-nilai dan asumsi yang mendasarinya, atau dari ideologi yang melatarbelakanginya (Pater, 2016, p. 2). Dalam konteks DKV, komunikasi sudah selalu dipengaruhi oleh asumsi ideologis tertentu dan tidak pernah sepenuhnya netral. Sebagai contohnya, rancangan komunikasi visual dalam iklan produk-produk fashion ataupun otomotif yang melibatkan sosok perempuan. Dalam rancangan tersebut, perempuan kerap divisualisasikan sebagai sosok yang pasif dan tampil menjadi objek hasrat kaum lelaki (Pater, 2016, p. 113). Hal ini sesungguhnya merupakan salah satu penjelmaan konkret dari asumsi tertentu tentang ketidaksetaraan antara lelaki dan perempuan: lelaki sebagai sosok yang aktif dan kuat, sedangkan perempuan adalah sosok yang pasif dan lemah. Apabila para individu pelaku di dalam lingkup DKV bersikap permisif terhadap hal ini dan hanya peduli dengan persoalan kesejahteraan ekonominya, maka DKV turut berperan merawat ketidaksetaraan di dalam kehidupan sosial, yang berujung pada pelemahan demokrasi itu sendiri. Contoh tersebut merupakan cerminan tentang dimensi politis dari desain dan sekaligus konsekuensinya apabila dimensi tersebut diabaikan dengan berlandaskan pandangan utilitarian ekonomi yang diyakini.

Ketercerabutan tersebut sesungguhnya tidak hanya berlaku bagi sebuah disiplin atau cabang ilmu, namun termasuk juga institusi penyelenggaranya, yakni universitas. Universitas turut dilucuti dari perannya sebagai sebuah ruang demokratis (Giroux, 2009, p. 671). Ruang dimana etos-etos demokrasi seharusnya dipupuk, dipraktikkan, serta diteruskan ke setiap generasi. Berbasis keyakinan yang menciutkan pendidikan sebagai instrumen kesejahteraan ekonomis, universitas semakin meninggalkan perannya sebagai ruang tersebut dan bersekutu dengan kekuasaan perusahaan-perusahaan swasta komersial serta nilai-nilai pasar. Gagasan-gagasan seperti misalnya, kesetaraan, yang krusial bagi demokrasi, menjadi terpinggirkan. Nilai-nilai demokratis semakin terusir ketika nilai-nilai pasar yang penting bagi pertumbuhan ekonomi dimahkotai; ketika yang politis digelincirkan ke yang ekonomis.

PENUTUP

Rekomendasi Jevons bagi relasi antara pendidikan bagi para tenaga kerja dengan kesejahteraan ekonominya sebetulnya dilatari oleh tujuan yang mulia, yakni pengentasan kemiskinan. Pengentasan kemiskinan sendiri merupakan bagian dari agenda reformasi sosialnya. Secara teoritis, pandangan utilitariannya sendiri berharga sebagai salah satu perspektif filosofis untuk menerangi pemahaman tentang pendidikan tinggi di Indonesia. Secara umum berkenaan dengan bidikan prinsipil dari pendidikan tinggi dan secara partikular, berkaitan dengan gejala eskalasi minat anggota masyarakat untuk memilih jurusan DKV. Pendidikan, dari perspektif Jevons, memiliki peran terdepan dalam meningkatkan kesejahteraan ekonomi. Kesejahteraan ekonomi, yang dari perspektif utilitariannya, merupakan paradigma dari kebahagiaan itu sendiri. Perspektif yang secara populer tidak bertentangan dengan common sense yang berlaku dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Tidak sedikit dari kita mensejajarkan kemapanan ataupun kebahagiaan dengan kesejahteraan ekonomi. Banyak juga dari kita yang memahami pendidikan sebagai sarana untuk mencapainya.

Kendati demikian, apabila kita konsisten sungguh dengan pemikiran Jevons, beberapa permasalahan etis, antropologis, dan politis terkait pendidikan, tidak dapat dihindari. Permasalahan etis berkenaan dengan nilai dari aktivitas belajar itu sendiri. Otonomi dari aktivitas belajar tidak lagi mendapatkan ruangnya ketika kebernilaian darinya bergantung pada insentif atau dampak ekonomisnya. Jevons memang tidak secara vulgar menyarankan agar sebuah disiplin atau cabang ilmu tertentu dipahami sebagai bagian dari sektor ekonomi; sebagaimana berlaku sebagai pengertian umum masa kini. Kesadaran akan pentingnya menabung agar mampu membeli kenikmatan (komoditas) merupakan insentif dari keterdidikan seseorang. Sekilas tidak ada yang salah dengan hal ini. Biarpun demikian, aktivitas belajar tidak harus selalu kehilangan nilainya jika darinya manfaat ekonomis tidak muncul sebagai konsekuensinya. Kesadaran akan batas sekaligus kemungkinan dari pengetahuan, dari pikiran, dari kemanusiaan kita, yang diperoleh dari aktivitas belajar tidak kalah berharganya.

Bicara tentang kemanusiaan, permasalahan antropologis tentang manusia muncul tak terelakkan. Jevons memposisikan manusia, khususnya para pekerja, sebagai individu berkepentingan diri yang harus ditingkatkan kesejahteraan ekonominya. Hal ini, pada gilirannya, akan mereduksi manusia sebagai homo economicus semata. Homo economicus yang rasional-kalkulatif serta selalu mengejar kepentingan dirinya agar bahagia atau sejahtera secara ekonomi. Penekanan Jevons tentang manusia sebagai pengada yang berkepentingan diri (self-interested being) pada akhirnya memencilkan kemungkinannya sebagai, misalnya pengada altruistik.

Selanjutnya, permasalahan politis yang berkenaan dengan pemahaman Jevons tentang pendidikan itu sendiri pada gilirannya juga terimplikasikan. Apabila pendidikan dipentingkan hanya untuk meningkatkan kesejahteraan ekonomi, hal ini pada gilirannya akan menceraabut keilmuan serta institusinya dari kepedulian politisnya. Isu seperti kesetaraan, yang krusial bagi demokrasi, tidak akan mendapatkan ruangnya yang proporsional ketika sebuah keilmuan hanya dipahami sekadar sarana instrumental bagi pengejaran kepentingan ekonomi dari diri serta universitas dipahami sebatas wadah institusional yang mengkomodasinya.

Sejauh dari apa yang telah disampaikan, perlu ditekankan bahwa isi dari tulisan ini tidak hendak menentang seutuhnya pandangan tentang bagaimana pendidikan dapat berkontribusi bagi kesejahteraan ekonomi. Isi tulisan juga tidak menolak sepenuhnya pandangan tentang kesejahteraan ekonomi sebagai salah satu bentuk dari kebahagiaan. Meskipun demikian, tidak berarti bahwa pandangan utilitarian ekonomi dari Jevons terbebas dari kesulitan. Kesulitan menunjuk ke gagasan mendasar Utilitarisme pada umumnya tentang kenikmatan atau kebahagiaan. Penentuan nilai kebahagiaan atau kenikmatan sebagai konsekuensi dari sebuah keputusan, sulit dipastikan (Sudarminta, 2013, p. 132). Dari perspektif Utilitarisme, sebuah tindakan atau pengambilan keputusan dinilai bermoral apabila darinya kebahagiaan atau kenikmatan terbesar dapat diperoleh. Hal ini dimungkinkan dengan cara melakukan kalkulasi rasional sebelum bertindak atau mengambil keputusan. Kendati telah diperhitungkan secara rasional, bagaimana kita dapat menentukan nilai (atau seberapa hebat) kebahagiaan yang akan diperoleh dari sebuah tindakan? Sebagai

contohnya, di antara pergi menonton film, menyaksikan pertunjukkan konser musik, atau membaca novel di rumah, aktivitas apa yang paling besar membawa kenikmatan? Kesulitan pasti akan ditemui apabila pertimbangan situasional tidak dilibatkan dan keputusan hanya dilandasi pada kalkulasi rasional semata. Dalam lingkup persoalan eskalasi minat terhadap jurusan DKV, kesulitan serupa juga sulit dihindari apabila kita hendak konsisten dengan pandangan Jevons yang menempatkan pendidikan sebagai sarana untuk memperoleh kenikmatan (kesejahteraan ekonomi) terbesar atau paling bernilai. Bagaimana kita dapat memastikan bahwa kenikmatan terbesar dapat diperoleh dengan memilih jurusan DKV padahal DKV sendiri bukanlah satu-satunya jurusan yang didukung oleh BEKRAF? Tidakkah keputusan kita turut dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang berciri situasional serta kualitatif (misalnya minat atau hasrat pribadi) atau non-kalkulatif? Kalkulasi rasional memang dapat membantu kita untuk mengambil keputusan dalam kehidupan, namun tidak serta-merta selaras dengan kebahagiaan atau kenikmatan. Kebahagiaan adalah persoalan nilai atau bersifat kualitatif, bukan kuantitatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adit, A. (2023, Oktober 31). 9 Peluang Lulusan DKV, Apa Saja Itu? Kompas. <https://edukasi.kompas.com/read/2023/10/31/094706471/9-peluang-kerja-lulusan-dkv-apa-saja-itu?page=2>
- Adityawan, A. (2007, December 16). Beberapa Permasalahan dalam Perkembangan Pendidikan Tinggi DKV di Indonesia. Desain Grafis Indonesia. <http://dgi.or.id/academic-writing/beberapa-permasalahan-dalam-perkembangan-pendidikan-tinggi-dkv-di-indonesia.html>
- Bentham, J. (1907). *An Introduction to the Principles of Morals and Legislation*. Clarendon Press.
- Boone, B. (2017). *Ethics 101: From Altruism and Utilitarianism to Bioethics and Political Ethics, an Exploration of the Concepts of Right and Wrong*. Adams Media.
- CNN. (2024, July 24). Jarang yang Tahu, 9 Jurusan Kuliah Ini Sepi Peminat dan Bergaji Tinggi. CNN Indonesia. <https://www.cnnindonesia.com/edukasi/20240722094124-561-1123964/jarang-yang-tahu-9-jurusan-kuliah-ini-sepi-peminat-dan-bergaji-tinggi>
- Disas, E. P. (2018). Link and Match sebagai Kebijakan Pendidikan Kejuruan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol. 18 (2). <https://doi.org/10.17509/jpp.v18i2.12965>
- Dowding, K. (2011). *Encyclopedia of Power*. SAGE Publication, Inc.

- Driver, J. (2014, September 22). The History of Utilitarianism. The Stanford Encyclopedia of Philosophy. <https://plato.stanford.edu/archives/win2022/entries/utilitarianism-history/>
- Farisa, F. C., dan Bayu, G. (2021, July 27). Jokowi Minta Kampus Didik Mahasiswa dengan Kurikulum Industri, Bukan Dosen. Kompas. <https://nasional.kompas.com/read/2021/07/27/13285771/jokowi-minta-kampus-didik-mahasiswa-dengan-kurikulum-industri-bukan-dosen?page=all>
- Florida, R. (2002). The Rise of the Creative Class. Basic Books.
- Giroux, H. (2009). Democracy's Nemesis: The Rise of the Corporate University. Cultural Studies <-> Critical Methodologies, Vol. 9, No. 5. <https://doi.org/10.1177/1532708609341169>
- Giroux, H. (2002). The Corporate War Against Higher Education. Workplace, Vol. 9. <https://doi.org/10.14288/workplace.v0i9.184051>
- Jevons, W. S. (1905). The Principles of Economics: A Fragment of a Treatise on the Industrial Mechanism of Society and Other Papers. Macmillan and Co.
- Jevons, W. S. (1911). Theory of Political Economy (4th ed.). Palgrave Macmillan.
- Jevons, W. S. (1883). Methods of Social Reform and Other Papers. Macmillan and Co.
- Kemendikbud. (n.d.). Panduan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka 2024. Kemendikbud. <https://dikti.kemdikbud.go.id/epustaka/buku-panduan-merdeka-belajar-kampus-merdeka-mbkm-2024/>
- Kemenparekraf. (2021, October 8). Desain Komunikasi Visual Salah Satu Subsektor Ekraf Kekinian yang Menjanjikan. Kemenparekraf/Baparekraf RI. <https://kemenparekraf.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/Desain-Komunikasi-Visual-Salah-Satu-Subsektor-Ekraf-Kekinian-yang-Menjanjikan>
- Kraut, R. (2020). Altruism. The Stanford Encyclopedia of Philosophy. <https://plato.stanford.edu/archives/fall2020/entries/altruism/>
- Manovich, L. (2013). Software Takes Command. MIT Press.
- Mill, J. S. Utilitarianism and On Liberty - Including Mill's 'Essay on Bentham' and selections from the writings of Jeremy Bentham and John Austin (M. Warnock, Ed.) (2nd ed.). Blackwell.
- Pater, R. (2016). The Politics of Design. BIS Publishers.
- Peart, S. J. (1990). Jevons' Applications of Utilitarian Theory to Economic Policy. Utilitas, Vol. 2 (2). Oxford University Press.

- Peart, S. J. (1996). *The Economics of W. S. Jevons*. Routledge.
- Prastiwi, M. dan Dian, I. (2023, October 10). 9 Alasan Pilih Jurusan DKV, Calon Mahasiswa Cek. Kompas. <https://www.kompas.com/edu/read/2023/10/10/093000371/9-alasan-pilih-jurusan-dkv-calon-mahasiswa-cek>
- Precalya, H. M. (2022). Liberalisme Pendidikan dan Wacana Link and Match Sekolah Kejuruan di Indonesia. *Jurnal BASICEDU*, Vol. 6 (4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3310>
- Ritonga, A. A., Alya, Z., Zainul, Z., Salma, P. K., Try, A. S., Yousa, P. (2023). Perkembangan Dunia Desain Komunikasi Visual di Indonesia. Scribd. <https://www.scribd.com/document/688489959/Perkembangan-Dunia-DKV-Di-Indonesia>
- Rizki, D. (2023). Perkembangan Keilmuan DKV di Era Digital dan Implikasinya terhadap Kurikulum. *Jurnal Desain dan Media*, Vol. 15 (1), 45–52.
- Sandel, M. J. (2012). *What Money Can't Buy: The Moral Limits of the Markets*. Farrar, Strauss and Giroux.
- Setiawan, B. (2020). Transformasi Pendidikan DKV di Indonesia dalam Menyongsong Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Seni Rupa dan Desain*, Vol. 8 (2), 92–100.
- Suarez-Villa, L. (2009). *Technocapitalism: A Critical Perspective on Technological Innovation and Corporatism*. Temple University Press.
- Sudarminta, J. (2013). *Etika Umum: Kajian tentang Beberapa Masalah Pokok dan Teori Etika Normatif*. Kanisius.
- Tim Penulis Kumparan. (2024, May 15). Badan Ekonomi Kreatif, Lembaga yang Dibentuk Presiden RI pada 20 Januari 2015. Kumparan. <https://kumparan.com/berita-terkini/badan-ekonomi-kreatif-lembaga-yang-dibentuk-presiden-ri-pada-20-januari-2015-22k6BOBdCBD/full>
- Tännsjö, T. (2002). *Understanding Ethics: An Introduction to Moral Theory*. Edinburgh University Press Ltd.
- Vaggi, G., & Groenewegen, P. (2003). *A Concise History of Economic Thought: From Mercantilism to Monetarism*. Palgrave Macmillan.