

PENCARIAN KATA KUNCI VISUAL SEBAGAI TAHAPAN AWAL PERANCANGAN INSTALASI NOVEL 'SARASWATI SI GADIS DALAM SUNYI'

Clarissa Laurencia¹, Donny Ibrahim², Hady Soenarjo³, Jessica Laurencia⁴
^{1,2,3,4}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,
Universitas Pelita Harapan

e-mail: laurenciaclarissa@gmail.com¹

ABSTRAK

Desain grafis adalah sebuah proses komunikasi visual yang berupa tulisan, gambar, dan bentuk. Visual yang ditampilkan bertujuan untuk menyampaikan sebuah informasi yang tersampaikan dengan baik dan benar. Secara umum, sebuah pesan dapat diinformasikan melalui verba, seperti penyampaian isu disabilitas yang dibentuk melalui karya sastra. Namun, manusia akan lebih mudah memahami apabila adanya visual. Visualisasi teks, bekerja dimana teks dan visual berjalan beriringan sehingga pesan yang disampaikan dapat lebih mudah dimengerti oleh audiens. Penyampaian informasi dapat dipengaruhi oleh medium penyampaiannya. Seperti instalasi, secara umum berupa tiga dimensi yang erat kaitannya sebagaimana hubungan audiens dengan karya. Dalam sebuah instalasi, adanya sebuah interaksi audiens yang secara tidak langsung audiens akan merasakan emotion yang dibangun. Penulisan ini akan membahas proses pencarian kata kunci visual sebagai tahapan awal perancangan instalasi novel 'Saraswati Si Gadis Dalam Sunyi' yang mengisahkan mengenai seorang gadis bisu-tuli yang kerap merasakan ketidakadilan karena keterbatasan fisik yang dimilikinya. Dengan mengambil isu disabilitas, diharapkan dapat memberikan pandangan atau perspektif yang berbeda dalam menjalani sebuah kehidupan, yaitu melalui perspektif gadis bisu-tuli.

Kata Kunci: Desain Komunikasi Visual, Desain Grafis, Instalasi, Disabilitas, Novel Saraswati Si Gadis Dalam Sunyi

PENDAHULUAN

Desain komunikasi visual merupakan proses merencanakan, memproyeksikan, dan mewujudkan komunikasi visual ditujukan untuk menyiarkan pesan atau informasi tertentu kepada target audiens yang dituju. Mencakup dalam desain komunikasi visual, desain grafis yang merupakan seni dan praktik dalam merencanakan dan memproyeksikan ide dengan konten visual dan tekstual. Dapat dikatakan bahwa desain grafis memiliki peran dalam mengolah sebuah informasi dalam sebuah karya kepada audiens untuk memahami atau menerjemahkan suatu informasi melalui visual yang dibentuk (Cezzar, 2017). Menurut John Heskett (2002), pemilihan konteks, objek dengan komunikasi, sangat penting dimana harus memiliki relevansi dengan pesan yang ingin disampaikan, sebab hal tersebut memiliki kaitan erat dan memberikan penekanan pada fungsional dan signifikansinya. Tidak sebatas pemilihan konteks, objek dan komunikasi, pemilihan elemen visual turut berkaitan dan ikut serta dalam pembangunan komunikasi visual. Menurut Frascara (1997),

komunikasi memungkinkan adanya keterbatasan dalam mempengaruhi perubahan atau dampak yang dihasilkan dan memerlukan intervensi yang lebih luas dan mendukung (hal.5). Dalam hal ini, media komunikasi tidak hanya berupa visual melainkan adanya komunikasi verbal, seperti berita, surat kabar, ataupun karya sastra.

Menurut Mursal Esten (1978), karya sastra merupakan bentuk refleksi kehidupan manusia yang dikomunikasikan melalui medium bahasa yang indah (hal. 9). Sebuah pesan akan lebih komunikatif apabila bekerja beriringan antara visual dan verba, sebagaimana visualisasi teks bekerja. Penggabungan antara verbal dan visual akan mengkomunikasikan secara efektif informasi atau pesan kepada audiens (Mayer, 2009). Pembuatan visualisasi teks dalam mengkomunikasikan masalah sosial akan diadaptasi dari sebuah karya sastra 'Saraswati Si Gadis Dalam Sunyi'. Novel Saraswati Si Gadis Dalam Sunyi ini, menceritakan perjuangan hidup Saraswati sebagai penyandang disabilitas yang kerap mendapatkan ketidakadilan dalam hidupnya. Novel pelopor yang menceritakan akan kehidupan penyandang disabilitas secara karya sastra bertujuan dalam mengkritik keadaan dan sikap masyarakat serta pemerintah terhadap penyandang disabilitas.

Guna menggambarkan kehidupan Saraswati, penggunaan media instalasi dapat membantu audiens dalam memahami dan merasakannya melalui *environment* yang dibangun. Desain lingkungan yang di bentuk melalui sebuah instalasi yang dapat merangkum semua komponen yang menghasilkan entitas fungsional (Lahlou, 2019, hal.4).

KAJIAN TEORI

Dalam merancang sebuah karya seni, diperlukan teori yang dapat mendukung. Dapat dilihat dalam salah satu contoh karya seni karya Yayoi Kusama sebagai referensi dalam menganalisa teori yang akan digunakan dalam perancangan visualisasi teks. Pada karyanya yang berjudul '*The Obliteration Room*', Yayoi menggunakan *space*, beragam media, eksperimen dengan penggunaan warna-warna cerah yang membentuk instalasi yang menarik perhatian. Ruang yang terus dipenuhi oleh stiker titik dengan warna-warna vibrant seiring berjalannya waktu merepresentasikan bentuk imajinasi trauma Yayoi ketika kecil. Penggunaan warna *vibrant* yang cerah, dan memiliki kontras yang tinggi dapat memberikan kesan dramatis pada sebuah karya instalasi. Dengan ini, warna berperan sangat kuat dan memiliki pengaruh besar terhadap emosi manusia (Seo Jin Kang, dalam *Line, Color, Form*, hal. 43). Menurut Ellen Lupton, warna dapat menggerakkan kesan sensorial yang mewakili *mood* dan emosi seseorang. Dalam karya ini, audiens diajak untuk menempelkan stiker pada instalasi ruangan sebagai bentuk mobilisasi keinginan anak-anak untuk melampaui batasan '*look but don't touch*' pada budaya museum konvensional. Adanya interaksi antara karya dan audiens membentuk sebuah karya instalasi yang menarik perhatian dan menjadi daya tarik karya tersebut. Sebagaimana menurut Saadi Lahlou pada bukunya yang berjudul '*Intallation Theory*', ketika seseorang memasuki suatu instalasi secara subjektif merasakan berada dalam 'situasi' tersebut. Hal ini merujuk pada pembentukan hubungan antara karya visual dengan audiens, dan membuktikan bahwa instalasi memberikan *impact*, menggerakkan emosi, serta adanya hubungan antara karya dan audiens. Dengan demikian, ekspresi dan pesan instalasi dapat dicapai

ketika audiens terlibat, berinteraksi secara fisik, serta menanggapi karya visual yang dibuat. Dalam buku *Design is Storytelling*, dalam menggerakkan emotion seseorang, terdapat 3 objektif yang mempengaruhinya yang disebut sebagai 'three layers' menurut Don Norman (2004); *Vicceral*, bagaimana tampilan sebuah karya dapat menarik perhatian orang pada pandangan pertama. *Behavioral*, bagaimana audiens dapat mengamati dan menghayati pengalaman ketika melihat karya tersebut. *Reflective*, bagaimana audiens dapat mengingat karya dan menginginkan mengalami pengalaman tersebut kembali atau tidak.

Mengambil contoh instalasi 'We the Curious' karya Dalziel & Pow, dimana karya tersebut menggambarkan mengenai Kota Bristol melalui ilustrasi *hand-drawn*. Karya ini mendorong audiens untuk mengetahui cerita tempat, orang, dan objek ikonik di Bristol, seperti *landmark* lokal seperti *Clifton Suspension Bridge*, *Bristol Harbourside*, dan *St. Nicholas Market*, serta simbol musik dan budaya makanan Bristol. Melalui karya ini, ilustrasi memiliki fungsi dan tujuan deskriptif dan ekspresif. Fungsi deskriptif dimana ilustrasi berperan dalam menyampaikan informasi verbal dan naratif yang Panjang melalui visual yang mudah dipahami, dan fungsi ekspresif dimana ilustrasi ditujukan dalam ide-ide yang berkaitan dengan emosi, perasaan, makna, situasi (Arifin dan Kusrianto, 2009, hal. 70-71).

Karya instalasi 'We the Curious' merupakan karya instalasi interaktif, dimana audiens dapat menyentuh karya dan memicu memicu berbagai animasi dan suara. Sebagaimana menurut Ellen Lupton, ia merasa sangat mengantuk di museum, dan ia berpikir bagaimana kalau kita membuat sebuah pameran yang tidak sebatas melihat, tetapi dimana audiens dapat menyentuh, dan berinteraksi dengan karya (2017).



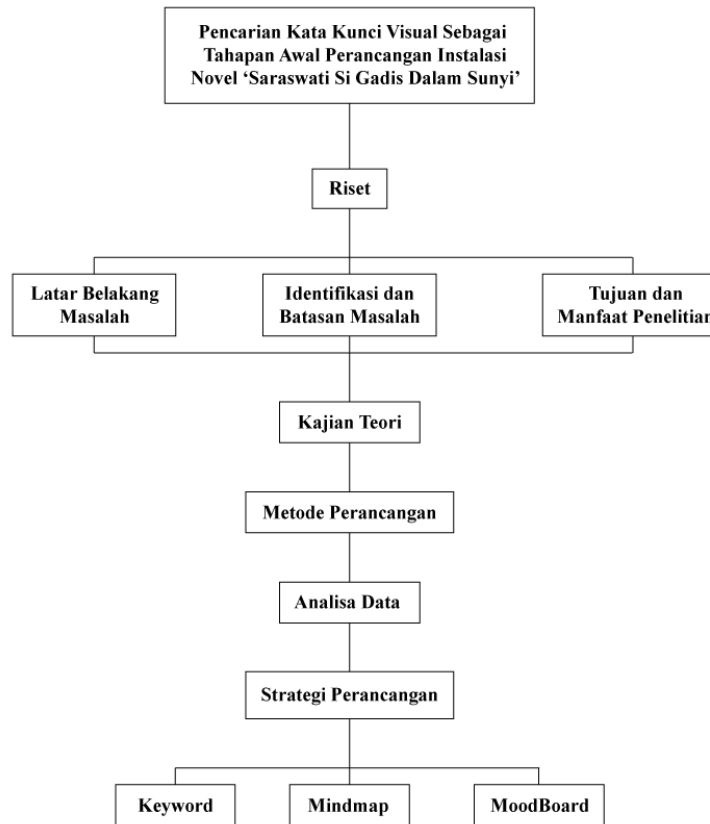
Gambar 1 *We the Curious*, Dalziel & Pow, 2018

Sumber: <http://www.cristinaguitian.com/projects/we-the-curious/>

METODOLOGI

Menurut Robin Landa (2011), terdapat beberapa fase dalam perancangan sebuah desain. Proses perancangan diawali dengan penentuan materi orientasi dimana menentukan entitas yang kemudian akan dilakukan sebuah riset. Tahap riset meliputi latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, dan tujuan dan manfaat penelitian. Fase kedua dimana adanya analisis mengenai isu-isu pada entitas, menganalisa apa saja yang kan digunakan dalam membantu perancangan. Fase 3 disebut konseptual dan pembentukan visual dimana merujuk kepada analisis data dan target audiens. Memasuki fase 4, *design development*, dimana mulai

memasuki pembentukan visual yang merujuk kepada strategi perancangan. Strategi perancangan berisikan pemilihan kata kunci visual, *mindmap*, dan *moodboard*.



PEMBAHASAN

Pembahasan Data

Data novel SSGDS diperoleh melalui analisis unsur intrinsik novel tersebut.

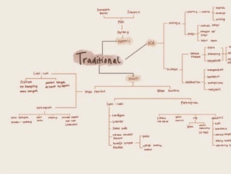

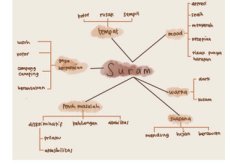



1. Tema
Novel 'Saraswati Si Gadis Dalam Sunyi' bertemakan kritik sosial.
2. Latar
Latar waktu : 1958
Latar tempat : Rumah Saraswati di Jakarta, rumah Angah di Padang Panjang, kapal penyebrangan, sawah, tempat belajar menyulam dan menjahit, tempat rehabilitas korban perang, bukit ilalang
Latar suasana : Mengharukan, menyedihkan
3. Sudut pandang
Novel 'Saraswati Si Gadis Dalam Sunyi' menggunakan sudut pandang orang pertama, dengan penggunaan diksi 'aku', seolah Saraswati sedang bercerita kepada audiens.
4. Alur
Alur cerita pada novel 'Saraswati Si Gadis Dalam Sunyi' adalah alur maju.
5. Tokoh dan Penokohan

- **Saraswati**
Gadis bisu-tuli asal Padang Panjang yang besar dan tinggal di Jakarta hingga ia kehilangan keluarganya karena kecelakaan lalu lintas. Saraswati merupakan gadis yang Tangguh, pekerja keras, dan menyukai mempelajari hal baru.
 - **Ayah Saraswati**
Seorang yang disiplin, dan selalu bersikap adil terhadap seluruh anaknya. Bekerja sebagai pegawai tinggi. Ayah selalu melindungi Saraswati apabila ada yang mengganggunya.
 - **Ibu Saraswati**
Ibu Saraswati memiliki sifat perasa, dan lebih memanjakan Saraswati daripada anaknya yang lain. Ibu merupakan sosok yang periang, dan ramah. Ibu tidak segan untuk menghukum siapapun yang mengganggu Saraswati.
 - **Kakak pertama**
Kakak pertama memiliki sifat yang mirip dengan ibu, periang, ramah, namun terkadang suka meledek.
 - **Kakak kedua**
Kakak kedua memiliki sifat mirip dengan Ayah, namun lebih nakal.
 - **Adik**
Dikarenakan usia yang masih kecil, adik sangat nakal dan usil terhadap Saraswati. Hingga suatu ketika, ibu memukulnya karena kerap mengganggu Saraswati
 - **Angah**
Paman Saraswati yang menjadi wali ketika keluarga Saraswati telah tiada. Memiliki 2 anak, Busra dan Bisri. Tinggal di Padang Panjang, namun ia sangat jarang dirumah.
 - **Busra**
Anak pertama Angah, sangat memahami Saraswati, dan kerap membantunya dalam mempelajari suatu hal baru, serta memiliki sifat yang sangat dewasa.
 - **Bisri**
Anak kedua Angah, ramah, dan juga ikut serta dalam membantu Saraswati mempelajari huruf, kata, kalimat, dan paragraf. Ia mengatakan kepada Saraswati bahwa anak yang memiliki keterbatasan fisik masih dapat beraktivitas dan bersosialisasi layaknya anak pada biasanya. Bisri bergabung dengan pasukan perang yang pada akhirnya menghilang
6. **Gaya bahasa**
Pada novel 'Saraswati Si Gadis Dalam Sunyi', A. A. Navis menggunakan pencampuran gaya bahasa guna audiens tidak merasa bosan. Seperti penggunaan gaya bahasa simbolisme seperti ketika paman menggambarkan kejadian kecelakaan keluarganya kepada Saraswati. Gaya bahasa pleonasme, dimana sebuah kalimat memberikan keterangan yang maknanya sudah tertera pada kata tersebut melalui kata-kata yang digunakan pada awal kalimat.
7. **Amanat**
Amanat pada novel "Saraswati Si Gadis Dalam Sunyi" bersifat tersirat, dimana audiens perlu membaca keseluruhan cerita untuk memahami amanat yang disampaikan oleh sang penulis.

Pemilihan bagian yang akan divisualisasikan mengacu kepada perkataan Saraswati pada halaman pertama buku yang berbunyi:

“Sunyi adalah duniaku. Sunyi adalah nasibku. Sunyi dunia tanpa bunyi, tanpa suara. Segala-galanya sunyi. Bagiku dunia berkembang sama seperti bagimu, Saudaraku. Engkau kenal suka. Aku pun kenal. Engkau tahu pahit dan manis, aku pun tahu. Engkau senang pada yang lembut, benci pada yang kasar, aku pun begitu. Engkau riang pada yang terang, sepi pada yang gelap, aku pun demikian. Tapi duniaku tidak semuanya sama dengan duniamu, Saudaraku. Duniaku adalah sunyi.” (hal. 1)

Dengan keseluruhan penulisan hingga hasil analisa, penulis menyimpulkan kata kunci visual yang akan digunakan adalah tradisional, suram, dan kuat. Tradisional menurut *Cambridge Dictionary* merupakan Sebuah adat istiadat atau cara berperilaku yang telah berlangsung lama dalam sekelompok orang atau masyarakat tanpa adanya perubahan. Pemilihan kata kunci visual tradisional dikarenakan novel SSGDS berlatar tahun 1958 sesuai dengan kejadian PRRI, berlatar tempat dengan didominasi di daerah perdesan yang masih adanya kegiatan mengembala, berkebun, menyulam, dan menjahit, serta property yang digunakan pada novel masih tradisional seperti memasak dengan api kayu. Suram dalam *Oxford dan MacMillan Dictionary* adalah perasaan sedih dan tanpa harapan, menunjukkan bahwa segala sesuatunya tidak berjalan dengan baik, gelap, menyedihkan dan menakutkan. Pemilihan kata kunci visual suram dikarenakan Saraswati kerap mendapatkan ketidakadilan seperti diskriminasi, dan aksesibilitas kebutuhan hidupnya dikarenakan keterbatasan fisik yang dimilikinya. Kuat menurut *Oxford dan Cambridge Dictionary* adalah *powerful*, memiliki pengendalian diri, adanya kekuatan, memiliki kekuatan untuk mengajak banyak orang, memiliki fisik yang kuat. Pemilihan kata kunci visual dikarenakan Saraswati tetap memotivasi dirinya untuk bertahan hidup dan beradaptasi dengan segala kondisi yang menimpanya, serta tidak patah semangat dan terus berjuang dalam mempelajari hal baru. Pemilihan kata kunci visual dapat dijabarkan melalui *mindmap* dan *moodboard* berikut.

<p>Tradisional</p>		
<p>Suram</p>		
<p>Kuat</p>		

SIMPULAN

Pada pembahasan awal membahas mengenai bagaimana peran penting pemilihan konteks, dan objek dalam perancangan sebuah karya. Dalam merancang visualisasi teks novel 'Saraswati Si Gadis Dalam Sunyi' diperlukan riset hingga kepada hasil analisa data yang dapat membantu dalam memvisualisasikan teks secara efektif melalui media instalasi berbasis ilustrasi. Pemilihan media instalasi berbasis ilustrasi mengacu kepada bagaimana manusia akan lebih mudah memahami suatu hal melalui bentuk verba dan visual yang berkerja bersamaan.

Tidak terbatas pada pemilihan konteks dan objek, penggunaan elemen dan prinsip desain, serta pemahaman akan ilustrasi, dan instalasi, berperan penting dalam perancangan visualisasi teks yang menarik dan dapat mengkomunikasikan pesan dengan baik. Pemilihan *keyword* yang sesuai dengan narasi yang disampaikan dapat membantu dalam pembentukan visual baik karakter maupun *ambience* yang ingin di tampilkan.

DAFTAR PUSTAKA

- (2020). Retrieved 28 September 2020, from <https://core.ac.uk/download/pdf/266996152.pdf>
- Arifin dan Kusrianto. (2009). *Sukses Menulis Buku Ajar dan Referensi*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Arnheim, R. (2011). *Art and visual perception*. Berkeley: University of California Press.
- Frascara, J. (1997). *User-Centred Graphic Design: Mass Communications and Social Change*. London & Bristol PA: Taylor & Francis Ltd.
- Frascara, J. (2004). *Communication Design: Principles, Methods, and Practice*. New York: Allworth Press.
- Gifa, T. (2020). *What is Graphic Design*. Retrieved 15 September 2020, from https://www.academia.edu/36060169/What_is_Graphic_Design
- Heskett, J. (2005). *Design, A Very Short Introduction* [Ebook]. New York: Oxford University Press Inc.
- Kabakov, I., Tupitsyn, M., & Tupitsyn, V. (1999). About Installation. *Art Journal*, 58(4), 72. doi: 10.1080/00043249.1999.10791966
- Lahlou, S. (2018). Installation. *In Installation Theory: The Societal Construction and Regulation of Behaviour* (pp. 1-20). Cambridge: Cambridge University Press.
- Landa, Robin. (2011). *Graphic Design Solutions*. 4th ed. Boston: Wadsworth Cengage Learning.

Lupton, E. (2017). *Design is storytelling*. New York: Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum.

Mayer, Richard E. (2009). *Multimedia Learning*. 2nd ed. Cambridge: Cambridge UP.

Skolos, Nancy, and Thomas Wedell. (2012). *Graphic Design Process: From Problem to Solution 20 Case Studies*. London: Laurence King.

We the Curious - Cristina Guitian Illustration. (2020). Retrieved 8 November 2020, from <http://www.cristinaguitian.com/projects/we-the-curious/>

Yayoi Kusama brings dotted obliteration room to new york. (2020). Retrieved 8 November 2020, from <https://www.designboom.com/art/yayoi-kusama-david-zwirner-obliteration-room-new-york-05-26-2015/>

Yayoi Kusama: The obliteration room. (2020). Retrieved 8 November 2020, from <https://www.aucklandartgallery.com/whats-on/exhibition/yayoi-kusama-the-obliteration-room?q=%2Fwhats-on%2Fexhibition%2Fyayoi-kusama-the-obliteration-room>