

Analisis Makna Karya Grafis Stereoflow di Era *Society 5.0* (*Analysis of The Meaning of Stereoflow Graphic Work In Society 5.0 Era*)

¹I Dewa Gede Agung Mulyawan, ²Hilmi Alfa Sutardi, ³Ali Akbar Jawani

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Jalan Nusa Indah, Denpasar, 80235, Indonesia

E-mail penulis korespondensi: nigg1jawani2@gmail.com

Abstrak

Di era digital pada *Society 5,0* berkembangnya teknologi terjadi pula perubahan grafis pada Era *Society 5,0*. Era *Society 5,0* sendiri adalah integrasi antara dunia virtual dan realita. *Society 5,0* merupakan sebuah konsep yang memungkinkan manusia agar dapat menyelesaikan permasalahan dengan teknologi. Dalam dunia desain, pengaruh alat grafis sangat mempengaruhi. Dalam era *society 5.0* banyak sekali perubahan elemen grafis dalam segi *layout* maupun penyusunan elemen desain grafis itu sendiri, peran desain grafis sangat penting dalam berkembangnya teknologi di era *society 5.0*. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui bagaimana desainer sekarang dapat memanipulasi pengaruh alat desain mereka di hadapan para audiens. Manipulasi ini berarti upaya kelompok atau perseorangan untuk memengaruhi perilaku, sikap, dan pendapat orang lain tanpa orang itu menyadarinya. Pengumpulan data dilakukan dengan metode penelitian desain dan survey dari media terkait. Hasil yang diharapkan dari kajian ini ialah para desainer dapat lebih mempengaruhi alat grafis sebagai sarana pendukung dalam mempercepat proses produksi seni grafis yang ada pada era *society 5.0* sebagai media pendukung untuk menghasilkan inovasi dalam seni grafis. Kesimpulannya disini ialah peran alat grafis dalam desain grafis di era *society 5.0* agar dapat dipahami oleh *audience* dan audiens tahu perubahan pengaruh alat grafis dalam desain ini juga berkembang terhadap kemajuan era yang terjadi.

Kata kunci: Pengaruh alat Grafis, Era *Society 5,0*, Perubahan

Abstract

In the digital era in Society 5.0, the development of technology also occurred graphic changes in the Society 5.0 Era. Society 5.0 Era itself is an integration between the virtual world and reality. Society 5.0 is a concept that allows humans to solve problems with technology. In the world of design, the influence of graphic tools is very influencing. In the era of society 5.0 there are many changes in graphic elements in terms of layout and the arrangement of graphic design elements itself, the role of graphics in the era of society 5.0 plays an important role in the development of technology in the era of society 5.0. The aim of this research is to find out how designers can now manipulate the influence of their design tools in front of an audience. This manipulation means an attempt by groups or individuals to influence the behavior, attitudes and opinions of others without the person being aware of it. Data collection is carried out by design research methods and surveys of related media. The expected result of this study is that designers can further influence graphic tools as a supporting means in accelerating the production process of graphic arts in the era of society 5.0 as a supporting medium to produce innovations in graphic arts. The conclusion here is that the role of graphic tools in graphic design in the era of society 5.0 so that it can be understood by the audience and the audience knows the changing influence of graphic tools in this design is also developing on the progress of the era that is happening.

Keywords: *Influence of Graphic tools, Society Era 5.0, Change*

PENDAHULUAN

Revolusi Industri membawa banyak sekali perubahan pada setiap aspek kehidupan masyarakat dunia. Dimulai pada Revolusi Industri 1.0 yang memperkenalkan mesin uap pada abad ke-19 sebagai alat produksi, sampai Revolusi Industri 4.0 yang menggunakan teknologi komputasi, internet, dan *Artificial Intelligence* sebagai media dan alat produksi yang baru. Dalam bukunya *The Fourth Industrial Revolution* (2017), Prof. Klaus Martin Schwab telah menerangkan bahwa era Revolusi Industri 4.0 sekarang, secara fundamental merubah dan membentuk gaya hidup, cara bekerja, dan cara berkomunikasi dengan sesama masyarakat dengan sangat cepat dan signifikan.

Berbeda dengan revolusi-revolusi sebelumnya, Revolusi Industri 4.0 merubah gaya hidup masyarakat dengan sangat cepat, datangnya berbagai teknologi komputasi ini melipat waktu, memberikan media dan alat baru sebuah produksi untuk memenuhi kebutuhan masyarakat yang berakibat berubahnya cara hidup masyarakat di Era ini.

Dalam dunia seni, datangnya media digital juga mengubah cara sebuah karya diciptakan dan menambah media baru yang memiliki jangkauan yang lebih luas dan lebih cepat. Aplikasi komputer sekarang dapat digunakan sebagai pensil, kuas, tinta, dan cat baru dalam menciptakan sebuah karya. Kanvas maya atau digital dapat menggantikan kertas kanvas, tembok, dan kanvas-kanvas lainnya sebagai tempat dan media sebuah seni dicurahkan. Internet dan media sosial dapat mempublikasi karya kita ke dalam jangkauan yang lebih luas, internet dapat mengantarkan karya kita pada jangkauan internasional. akan tetapi alat-alat digital ini tidak bisa menggeser alat-alat konvensional (seperti kuas, cat, selainnya) dalam menciptakan sebuah karya seni. Alat-alat konvensional mungkin memerlukan waktu yang lebih lama dan keterbatasan yang lebih banyak, akan tetapi alat-alat konvensional memiliki kemampuan untuk mencurahkan ekspresi dan emosi sang seniman dalam karyanya.

Dalam era penciptaan karya seni sekarang ini, *Stereoflow* muncul sebagai seniman yang mencampurkan gaya karya seni konvensional dan digital. Adi Dharma atau yang lebih dikenal dengan nama *Stereoflow* merupakan seorang *street Artist* yang merupakan bagian dari FAB Family dan telah berkarya seni sejak tahun 90-an. *Stereoflow* beberapa kali menciptakan karya dengan menggabungkan unsur digital dan konvensional. Seperti di beberapa karyanya beliau menggunakan aplikasi komputer untuk dasar ilustrasinya, lalu dicetak dalam kanvas kertas, dan ditambang dengan *touching* berupa cat akrilik, baik itu *spray* maupun kuas. Beliau berhasil menerobos pembatas antara karya digital dan konvensional dengan menggabungkan dua unsur tersebut dalam satu media.

Karya-karya milik *Stereoflow* memiliki ciri khas yakni berisi komposisi obyek-obyek gelombang, pola-pola geometris, pola-pola simetris dan asimetris lainnya ditambah dengan perpaduan komposisi warna-warna yang terang seperti merah, biru dan kuning; sangat merepresentasikan warna-warna *Hip-hop*, *funk*, dan *Street art* khas *Stereoflow*. Karya-karya *Stereoflow* terdorongkan intuisi dan emosi sang seniman yang divisualisasikan dalam komposisi warna dan elemen visual lainnya mempunyai pesan lain dalam setiap karyanya. Maka dari itu dibutuhkan pendekatan-pendekatan semiotika rupa agar dapat lebih dipahami isi pesan dari senimannya. Richard Rudner dalam Beardesley dan Schueller (1967:93-94) dalam tulisannya menerangkan bahwa Ilmu semiotika adalah atau teori tanda. Dari sudut pandang dimasukkannya estetika di bidang semiotik, karya seni dapat dipahami sebagai tanda yang dalam kasus paling sederhana itu sendiri merupakan sebuah struktur tanda-tanda.

Fenomena berkembangnya *Stereoflow* menarik untuk diteliti, berkaitan dengan hal tersebut adapun permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini yakni: a) bagaimana memaknai karya-karya *Stereoflow* yang telah dipublikasi? dan b) apakah penciptaan sebuah karya seni dibatasi dengan media digital ataupun manual sehingga hasil dari penelitian ini nantinya bertujuan untuk mengetahui makna dari karya-karya *Stereoflow* dari sudut pandang semiotika dan mengetahui ada tidaknya batasan alat atau media dalam penciptaan sebuah karya seni. Dan penelitian ini berkontribusi untuk menjadi salah satu panduan untuk para desainer dan seniman selanjutnya dalam menciptakan karya-karya seninya.

KAJIAN TEORI

Stereoflow

Stereoflow merupakan karya ciptaan seorang pria asal sukabumi yang bernama Adhi Dharma yang memiliki nama panggung *Stereoflow*. *Stereoflow* merupakan *street artist* yang menggabungkan elemen elemen nada, irama dan warna.

Teori Semiotika Roland Barthes

Roland Barthes mengembangkan dua tingkatan pertandaan (*staggered system*), yang memungkinkan dihasilkannya makna yang juga bertingkat-tingkat, yaitu tingkat denotasi

(*denotation*) dan konotasi (*connotation*). Dalam bukunya Piliang (2003: 261) yang berjudul *Hipersemiotika* diuraikan denotasi sebagai tingkatan pertandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda, atau tanda dan rujukannya pada realitas, yang menghasilkan makna yang eksplisit, langsung dan pasti. Makna denotasi (*denotative meaning*), dalam hal ini, adalah makna pada apa yang tampak. Denotasi adalah tanda yang penandanya mempunyai tingkat konvensi atau tingkat kesepakatan yang tinggi. Sedangkan makna konotasi adalah tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda, yang di dalamnya beroperasi makna yang tidak eksplisit, tidak langsung, dan tidak pasti (artinya terbuka terhadap berbagai kemungkinan). Misalnya tanda bunga mengkonotasikan kasih sayang atau tanda tengkorak mengkonotasikan bahaya. Konotasi menghasilkan makna lapis kedua yang bersifat implisit, tersembunyi, yang disebut makna konotatif (*connotative meaning*). Teori semiotika ini akan digunakan untuk mengungkap makna desain *Stereoflow*.

METODE PENELITIAN

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Proses dan makna (perspektif subjek) lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Landasan teori dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan. Data visual *Stereoflow* akan dideskripsikan secara kualitatif yang akan diulas menggunakan teori semiotika Roland Barthes tentang makna denotasi dan konotasi untuk dapat menunjukkan keterkaitannya sebagai sebuah media kritis. Setelah semua data dianalisa dan dibahas secara mendalam, langkah terakhir adalah dengan menyimpulkan hasil penelitian yang didasarkan pada ruang lingkup permasalahan yang dikaji.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Stereoflow merupakan *street artist* yang menggabungkan elemen-elemen nada, irama dan warna. ia menggunakan berbagai medium dari dua dimensi hingga tiga dimensi seperti kanvas, patung kayu, dan kaca. Proses pembuatan memerlukan bahan material seperti cat semprot serta cat akrilik untuk mengeksekusi media-media tersebut. *Stereoflow* tidak melepaskan ciri khasnya, penggunaan warna-warna terang seperti pink, biru, kuning, masih dominan. Namun yang menjadi pembeda adalah hilangnya karakter Anna dan Tommy (meskipun tak sepenuhnya hilang) yang selama ini melekat dengan dirinya, digantikan visual gelombang, garis lurus, dan pola simetris lainnya. Anna dan Tommy merupakan karya karakter ciptaan *Stereoflow* sebelum beralih menjadi gambar visual gelombang, garis lurus dan pola simetris.

Perubahan tersebut dipengaruhi oleh *Stereoflow* yang menyukai warna-warna cerah, membuat *letter graffiti* dan membuat karakter Anna dan Tommy yang artinya Anatomi, lalu dari anatomi dan warna-warna cerah yang dia sukai ia meng-aplikasikan pada *abstract* gelombang, Garis lurus dan pola simetris yang sudah menjadi trademarnya sebagai *Stereoflow*. Gambar di bawah merupakan tampilan dari karakter Anna dan Tommy, bila di tinjau dari bentuk, warna, dan karakter desainnya. Dari segi warna *stereoflow* tetap menggunakan warna yang cerah dan *soft* yang menjadi ciri khasnya dengan bentuk visual yang tersusun dari beberapa bentuk geometri, garis lengkung dan dan lurus dengan mengambil karakter manusia sebagai objek utama dari ilustrasi tersebut.



Gambar 1. Anna dan Tommy

(Sumber : https://www.instagram.com/p/BBuBLEiHE7c/?utm_source=ig_web_copy_link, 2016)



Gambar 2. Pameran *Stereoflow*

(sumber : https://www.instagram.com/B1x_ztuhZDJ/?utm_source=ig_web_copy_link, 2019)

Penjelasan makna yang ada dalam gambar 2 lebih mengarah kepada makna denotasi yang merupakan makna secara harafiah atau makna sebenarnya dari suatu kata atau objek (menurut KBBI). Makna denotasi dari gambar 2 yang terdiri dari 3 karya oleh *stereoflow* memiliki keterkaitan satu dengan yang lainnya termasuk keterkaitan dengan si pengkarya itu sendiri. Gaya visual yang terdiri dari objek geometris, garis lengkung dan lurus bila di tinjau dari sudut pandang DKV secara umum dapat berarti persatuan dari objek lingkaran, garis lengkung yang bermakna fleksibilitas dan garis lurus yang merupakan reinterpretasi dari ketegasan dalam hal apapun. Dengan kombinasi warna dan objek sedemikianrupa, menjadikan karya ini telah dikenal sebagai karya original dari *stereoflow* tersebut.



Gambar 3. *Pattern Abstract Ciri Khas Stereoflow*

(Sumber : https://www.instagram.com/p/Bx8vdmB7m0/?utm_source=ig_web_copy_link, 2019)

Selain makna denotasi yang terdapat pada karya-karya dari *stereoflow* yang merupakan keterkaitan tanda dengan penanda, akan dijelaskan juga keterkaitan tanda dengan penanda dalam makna konotasi yang merupakan makna lain di baliknya atau sesuatu makna yang berkaitan dengan sebuah kata atau abjek (menurut KBBI) yang terkandung dalam gambar 3 ini. Pada gambar 3, makna konotasi yang muncul berupa kenyamanan Seniman terhadap karya-karya yang diciptakannya dengan unsur garis lengkung, lurus, dan geometri diperlihatkan dari goresan yang begitu luwes dengan bentuk yang fleksibel serta pewarnaan objek yang begitu mencerminkan suasana hati dari pengkarya sangat terlihat jelas pada karya-karya yang dihasilkan. dalam sudut pandang dkv garis lengkung, Garis simetris, bentuk (*shape*) dan garis object tersebut memberikan efek tekstur. Warna gelap dan terang yang digunakan pun sangat bervariasi dari penurunan warna hingga penggabungan warna-warna pada yang *contrast*.



Gambar 4. Ilustrasi Desain *Stereoflow*

(Sumber: <https://www.liputan6.com/lifestyle/read/4369857/seniman-bandung-sulap-lapangan-basket-jadi-lukisan-mural-penuh-warna>, 2020)

Pada gambar 4 terdapat ilustrasi yang diaplikasikan pada salah satu lapangan basket, ilustrasi yang begitu apik dengan kombinasi warna yang tepat dapat memberikan suasana baru pada saat pemain basket menggunakan lapangan tersebut. Warna yang menarik dapat memberikan *mood* yang bagus dalam kelangsungan permainan baik dari sisi penonton maupun pemain. Disamping itu ilustrasi yang dibuat *Stereoflow* pun membantu ekonomi Pamulang *Community Center* yang mana dari hasil ilustrasi yang dibuat *Stereoflow* membuat banyak sekali orang berdatangan untuk melihat karya *Stereoflow* di lapangan basket ini sendiri dan untuk menikmati karya *Stereoflow* di lapangan basket ini dikenakan tarif 75.000 rupiah untuk tiket masuk lapangan basket ini dan mural ini di sponsori oleh cat *mowilex* yang sering digunakan *Stereoflow* untuk membuat ilustrasi-nya. Ilustrasi ini berdampak sangat positif pada segi rekreasi karena semenjak lapangan basket ini dimural banyak sekali orang yang berdatangan ataupun pemain basket yang ingin menikmati lapangan hasil *Stereoflow* ini.

SIMPULAN

Dari kajian tentang *Stereoflow* dan karya-karyanya di atas dapat disimpulkan bahwa setiap karya-karya *Stereoflow* memuat sebuah emosi sang seniman yang dituangkan dalam elemen-elemen nada, irama, dan warna dalam medium-medium karya; baik itu dua dimensi seperti kanvas dan tembok, maupun tiga dimensi seperti patung dan lainnya. *Stereoflow* menggunakan dua media dalam menyampaikan dan menyebarkan karya-karyanya: yakni media konvensional seperti pameran dan lainnya, juga media sosial atau internet. Media konvensional digunakan dalam karya-karya *stereoflow* dalam medium tembok menjadi media konvensional dengan menyampaikan karya-karyanya kepada khalayak sekitar yang melihatnya. Media sosial digunakan *Stereoflow* agar karyanya memiliki ruang lingkup yang lebih luas sehingga dinikmati lebih banyak orang dalam bentuk foto dan video yang dibagikan lewat media sosialnya.

Teknologi digital dan internet menjadi media baru yang melengkapi media konvensional yang sebelumnya. Penggunaan teknologi komputasi dapat menjadi alat media baru dalam menuangkan sebuah karya (*tools*) dan media sosial dalam internet menjadi media pameran baru dengan jangkauan yang lebih luas sehingga menjadi media yang lebih menjanjikan dalam mengenalkan karya-karya seniman (*medium*). Dua media tersebut terkesan saling bertabrakan dan tidak bisa menyokong satu sama lain, tetapi ternyata dapat digabungkan menjadi satu-kesatuan dalam satu media karya seperti yang dilakukan oleh *Stereoflow* dalam beberapa karyanya. Teknologi canggih membutuhkan manusia yang memiliki kualitas dalam hal kreatif dan solutif sehingga potensi teknologi dapat digunakan seoptimal mungkin demi kehidupan dan peradaban manusia yang lebih baik. *Society 5.0* ini muncul dalam sebuah gagasan manusia yang lebih cerdas, lebih kreatif, dan lebih terbuka terhadap teknologi sehingga manusia itu sendiri dapat memanfaatkan teknologi dengan lebih baik dan bijak.

REFERENSI

- Amir Piliang, Yasraf. 2003. *Hipersemiotika Tafsir Cultural Studie Atas Matinya Makna*. Yogyakarta : Jalasutra.
- Fukuyama, M. (2018). Society 5.0: Aiming for a new human-centered society. *Japan Spotlight* , 27, 47-50.
- Hananto, B. A. (2019). Identitas Visual Digital Brand Dalam Sosial Media. *SENADA (Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur)* , 2, 56-61.
- Peltz, R. W. (1968). Book Review: Aesthetic Inquiry: Essays on Art Criticism and the Philosophy of Art by Monroe G. Beardsley, Herbert M. Schueller. *The Journal of Aesthetic Education* , 2 (4), 131-133.
- Gamal Thabrani. (17 Oktober 2019). *Revolusi Industri 4.0 – Apa, Sejarah, Dampak & Tantangan*. Diambil kembali dari serupa.id: <https://serupa.id/revolusi-industri-4-0-apa-mengapa/>. Diakses pada tanggal 12 Desember 2020.
- Tinarbuko, I. T. (2015). *DEKAVE: Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat*.
- Tinarbuko, S. (2003). *Semiotika Analisis Tanda Pada Karya Desain Komunikasi Visual*.
- Wadezig. (18 Maret 2019). *Meet: Stereoflow*. Diambil kembali dari Wadezig!: <https://www.wadezig.com/meet-stereoflow/>. Diakses pada tanggal 12 Desember 2020.
- Wardana, K. N. (2012). Gaya Pop Art pada Karya Desain Grafis di Indonesia. *PRASI* , 8.