

A. Judul : Interpretasi Salimah dalam Seni Grafis

B. Abstrak

Oleh:
Nur Hanifah
NIM 1112214021

Abstrak

Salimah, seorang biduan dangdut kampung, janda beranak satu. Kerap tampil seksi dengan atasan ketat dan celana mini, menyumbulkan kemontokannya. Berseting di tahun 90an, selalu dipuja sekaligus dihujat. Di balik penampilannya, Salimah memiliki masa lalu yang kontras. Masa remajanya dihabiskan mengaji di masjid.

Kehidupannya tak lepas dari dua tokoh utama lain. Yakni, Solihin si Kepala Desa sekaligus penggemar setia hingga akhir ajalnya. Dan haji Ahmad, tokoh pemuka agama di kampung yang getol mengecam goyangan Salimah. Namun pernah terjerat tubuh remaja Salimah.

Salimah, merupakan tokoh utama di dalam cerita pendek *Goyang Penasaran* karya Intan Paramaditha. Dalam buku antologi cerpen Kumpulan Budak Setan. Cerpen ini menyentuh sisi personal, semacam kedekatan. Seolah menjadi potret fiktif/cerminan diri penulis. Diinterpretasikan dalam wujud karya visual, *silkscreen* dan relief.

Kata kunci: Salimah, Goyang Penasaran, Interpretasi, Seni Grafis

Abstract

Salimah, a village dangdut singer, widow of the a son. Often look sexy with tight tops and hotpants, exposing her plumpness. Take place in the 90s, always adored once slandered. Reversed appearance, Salimah has a past that contrasts. Her adolescence was spent with Koran in Mosques.

Her life can't be separated from the other two main characters. Namely, Solihin a Headman at once a loyal fan to the end of his end. And Haj Ahmad, religious leaders in the village. Are keen to denounce wobble Salimah. But never caught teen body Salimah.

Salimah is the main character in the main character in the short story *Goyang Penasaran*, by Intan Paramaditha. In the anthology of shor stories *Kumpulan Budak Setan*. This story is able to touch the personal side of the author. There is a kind of ceseness, as a portrait of fictitious writer. Interpreted in the form of visual artwork, silkscreen and relief.

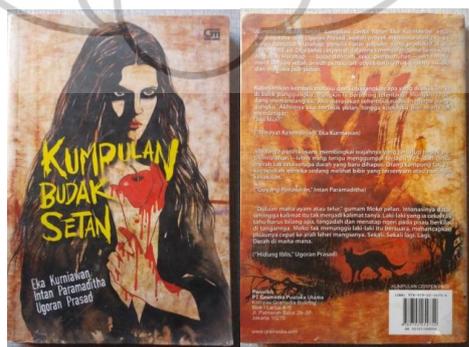
Keyword: Salimah, Goyang Penasaran, Interpretation, Printmaking

C. Pendahuluan

C.1. Latar Belakang

Jilbabnya putih kusam, membingkai wajahnya yang tertutup bedak putih murahan- lebih mirip terigu menggumpal tersapu air- dan gincu merah tak rata serupa darah yang baru di hapus. Orang kampung tak yakin apakah mereka sedang melihat bibir yang tersenyum atau meringis kesakitan. (“Goyang Penasaran”, Intan Paramaditha).¹

Sepenggal sinopsis cerita pendek di sampul belakang buku *Kumpulan Budak Setan*.



Gambar 1. Sampul Buku “Kumpulan Budak Setan”
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016

¹Intan Paramaditha, *Kumpulan Budak Setan: Goyang Penasaran*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2010)

Pertemuan penulis dengan buku ini terjadi ketika penulis mencari resensi bukunya Ugoran Prasad di laman virtual dan *Kumpulan Budak Setan* muncul diantara sederetan laman. Sekilas membaca judulnya saja langsung penasaran, sangat menjual. Berlanjutlah pencarian di toko buku 'Shopping Center'. Tak sia-sia, tidak hanya judul bukunya yang mencuri perhatian isinya pun cukup membuat ketagihan.

Goyang Penasaran lah yang mampu menarik perhatian. Seolah tenggelam dalam alur cerita. Semacam kedekatan, entah mungkin karena tokoh utamanya adalah wanita penuh liku hidup dibalut konten lokal, terkesan natural. Mengunggah peristiwa-peristiwa domestik dari sebuah keluarga biasa. Menyentuh sisi personal, ada rasa lain ketika membaca cerpen ini. Hadir seperti cerminan penulis.

Goyang Penasaran, cerita pendek ber-genre fiksi horor, berkisah tentang penyanyi dangdut kampung yang dipuja sekaligus dihujat. Menawarkan pandangan kritis berkisar isu seksualitas, agama dan politik setelah jatuhnya rezim order baru.

Cerpen ini dicipta oleh Intan Paramaditha (37). Kelahiran Bandung, 15 November 1979 seorang pengarang dan akademisi Indonesia. Karya sastra maupun tulisan ilmiahnya seringkali terfokus pada hubungan antara gender dan seksualitas, budaya dan politik.²

Ada empat judul cerpen yang Intan garap. *Goyang Penasaran*, *Apel dan Pisau*, *Pintu*, *Si Manis dan Lelaki Ketujuh*. Masing-masing mempunyai kekuatan cerita dengan latar yang berbeda. Seperti dalam judul 'Pisau', diperankan oleh Ratri sebagai lakon. Seorang wanita sekaligus isteri seorang pejabat negara. Menggambarkan kehidupan keluarga pinggir kota, hidup glamor dengan sederet mobil mewah di garasi. Mencuatkan problem-problem sosial, seperti kesenjangan sosial antara orang kaya dengan kalangan bawah. Digambarkan lewat rumah bertingkat dengan halaman

²Wikipedia, *Profil Intan Paramaditha*, diakses dari http://id.wikipedia.org/wiki/Intan_Paramaditha, pada tanggal 17 maret 2016

luas, pagar besi kuat dan tembok tinggi seperti kastil. Kontras dengan perkampungan dibelakangnya. Dibalut hubungan seksual menyimpang, heteroseksual. Suami Ratri, Bambang (Menteri Pajak) dengan pemuda tukang kebon rumahnya. Yang juga menjadi pemuas nafsu Ratri. Kurangnya komunikasi di dalam keluarga, layaknya gambaran keluarga kekinian.

Meskipun penulis sendiri tidak memiliki pengetahuan lebih tentang kaidah kesastraan, bagaimana menilai sebuah karya sastra, baik novel, cerpen dan sejenisnya yang bagus. Namun dari keempat cerpen milik Intan, *Goyang Penasaran* lah yang mampu menggoyang emosi penulis.

Menurut penulis cerpen ini syarat akan nilai. Tak hanya menawarkan manis pahitnya cerita. Atau sekedar kisah fiksi horor yang identik dengan adegan seksual dan setan-setan gentayangan meskipun *ending* cerita tokoh dikisahkan mati dan arwahnya penasaran. Lebih menyentil isu-isu sosial masyarakat Indonesia. Bersetting tahun 90-an, bagaimana kehidupan masyarakat marjinal. Digambarkan melalui tiga figur utama yakni orang biasa (Salimah), orang yang memiliki kedudukan/pejabat daerah (Solihin), juga tokoh agama (Haji Ahmad). Tokoh-tokoh spiritual (tokoh agama) hadir sebagai solusi konflik. Bersinggungan dengan tokoh penyanyi dangdut yang identik dengan tampilan berlebihan cenderung seronok dimata masyarakat normatif. Layaknya kehidupan nyata. Pemilihan dangdut sebagai obyek dalam cerita menjadi pilihan yang sangat tepat. Disamping masuk dalam kesenian musik rakyat, dangdut juga digandrungi masyarakat menengah kala itu. Yang hingga sekarang masih menjadi primadona di hati masyarakat Indonesia terlihat dari acara di televisi.

Peminjaman beberapa nama publik figur yang sudah populer di telinga masyarakat Indonesia, seperti Vetti Vera, Iis Dahlia, Evie Tamala, Elvy Sukaesih,

bang Haji Roma Irama menambah kesan nyata. Lambang partai seperti Golkar dan PPP ikut menjadi perhatian.

Ia masih ingat kedatangan Bang Haji beberapa tahun sebelum jatuhnya Suharto, saat Golkar berkampanye ke seluruh pelosok kampung. Meski masih belum bisa memaafkan Rhoma yang tak lagi berjuang mendukung PPP, Haji Ahmad tetap mengamini lengking suara si raja dangdut.³

Mampu membawa pembacanya bersafari, menjelajah waktu kala itu. Seolah terbawa, semacam kedekatan, berlatar belakang keluarga biasa, menempuh pendidikan/kuliah di jurusan seni yang tak lulus-lulus membuat orang sekitar terutama tetangga skeptik dengan jurusan/profesi yang dipilih penulis, terlebih penulis adalah perempuan. Mengingat teman sebaya kampung sudah memiliki penghasilan tetap tiap bulannya. Dalam bayangan mereka menjadi seniman atau yang bekerja di ranah seni adalah profesi yang tidak menjanjikan, tak ada uang bulanan yang *ajeg*, hidup tak teratur, keduniawian, dan *tetek bengkek* lain yang disematkan, meskipun ada benarnya. Namun apapun profesinya tiap pekerjaan mempunyai plus minusnya dan resiko masing-masing.

Disamping itu bapak dan adik perempuan penulis yang bisa dikatakan kuat agamanya, sedikit membatasi dalam berkarya. Pengalaman pribadi, pernah sekali sewaktu membuat *drawing*-an di rumah dengan obyek-obyek yang biasa dibuat, seperti adegan sensual, membuat orang tua geram, marah sekaligus malu. Hingga membatasi dalam berkarya dan tidak boleh berpameran lagi. Karena biasanya penulis berkarya di tempat teman. Cerita lain muncul ketika memutuskan untuk berhijab namun kemudian membukanya lagi, cukup membuat orang sekitar berstigma. Oleh

³Paramaditha, Intan, *Kumpulan Budak Setan: Goyang Penasaran*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2010), hlm.47.

karena itu, goyang penasaran ini seolah menjadi potret fiktif kehidupan penulis dan tertarik untuk mengadopsinya dalam wujud karya rupa berdimensi.

C.2. Rumusan/Tujuan

1. Siapakah sosok Salimah dalam visual karya?
2. Bagaimana cara memvisualkannya dalam bentuk karya?

Setiap seniman mempunyai caranya sendiri untuk mengolah ide yang ada menjadi sebuah karya seni atau menciptakan karyanya sendiri. Dengan latar belakang yang berbeda, mereka mengungkapkan gagasan melalui sebuah karya. Terkadang mengandung pesan tersirat maupun tersurat yang ingin mereka sampaikan. Berikut tujuan dari pembuatan karya Tugas Akhir ini.

1. Melalui Salimah penulis ingin menggambarkan kekuatan seorang perempuan, menjadi media untuk mengekspresikan apa yang dirasakan penulis.
2. Memberi semangat untuk para perempuan yang berdedikasi pada profesi, serta *passion* nya. Meskipun banyak pertentangan di luar.
3. Sebagai media introspeksi diri.

C.3. Teori dan Metode

a. Teori

Interpretasi atau yang sering disebut dengan penafsiran kembali, sering digunakan dalam pembuatan teater/drama, lagu (musik), drama musikal, dan lain sebagainya. Metode ini juga dipakai penulis dalam membuat karya. Membahasakan kata menjadi rupa, menggunakan perspektif penulis. Interpretasi adalah pemberian kesan, pendapat, atau pandangan teoritis tentang sesuatu, tafsiran.⁴

b. Metode

⁴Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia: Edisi ketiga*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005)

Dalam perwujudan karya *silkscreen* ada beberapa hal yang dijadikan pertimbangan, diantaranya yaitu garis, bentuk, teknik, warna dan media.

Hampir seluruh desain karya dibuat secara manual, *drawing* hitam putih di atas kertas yang ditransfer ke media lain. Digarap menggunakan pena *Mikron* dan *Pentel* (spidol marker). Dipilih karena penulis lebih leluasa/ terbiasa. Garis yang dihasilkan lebih spontan dan konstan. Lalu dipindai menggunakan *scanner* dan diberi sedikit sentuhan digital sebagai media pengeditan.

Karya cenderung ilustratif, menggunakan obyek-obyek figuratif. Ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan secara visual.⁵ Figuratif adalah bersifat kiasan atau lambang.⁶

Figur Salimah digambarkan dengan sosok wanita berambut panjang. Dengan tubuh sintal-montok yang identik menggunakan celana mini (*hotpant*) dan atasan ketat semacam kemben. Menggambarkan seorang biduan dangdut kampung dalam cerita. Bagi penulis Salimah ini menggambarkan sosok wanita di era modern, bekerja untuk keluarganya karena *single parent* (orang tua tunggal) alias janda yang hidup dilingkungan normatif. Tergambar dari penampilan/busana yang dikenakan. Salimah juga digambarkan dalam wujud yang beda, seperti bertangan enam, tak bermuka, wanita yang menggendong bayi – anak laki-lakinya, menggambarkan sisi lain Salimah.

Selain itu penulis menggunakan obyek-obyek yang dideformasi. Seperti potongan tangan, organ-organ tubuh, kepala gandeng, orang bersarung berkepala kuba

⁵Mikke Susanto, *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah Seni Rupa*, (Yogyakarta: Kanisius, 2002), hlm.53.

⁶Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia: Edisi ketiga*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005)

masjid, orang berjubah membawa toa ditangan dan tiga di kepala, hadir dibeberapa karya.

Beberapa karya dibubuhi teks, terinspirasi dari retablo. Beberapa teks dalam karya hanya berfungsi sebagai penguat visual atau sebagai penerang gambar. Dimaksudkan mempermudah *audience* membaca visual. Karena penulis menggunakan simbol-simbol yang tidak umum, atau yang dibuat sendiri. Mencari bahasa penyampaian yang lain, non-verbal dan anti-harafiah.

Dalam eksekusinya penulis menggunakan teknik *silkscreen*/sablon. *Silkscreen* adalah teknik grafis cetak datar dengan cara memindahkan citra/gambar melalui proses penyinaran menggunakan *screen*.

Teknik ini mampu menghasilkan garis lebih akurat sesuai desain yang penulis buat. Selain itu bersifat fleksibel, mudah diaplikasikan ke berbagai media. Dalam karya ini penulis sengaja tidak menggunakan efek lain/dramatis. Karya dihasilkan apa adanya sesuai desain yang dibuat. Penulis mencoba membuat desain secara total sesuai imajinasi. Semacam ilustrasi-ilustrasi hitam-putih cergam/komik jaman dulu.

Karya disablon menggunakan satu warna saja, yaitu hitam. Karena mampu menonjolkan obyeknya, memberi ruang fokus pada garis dan bentuk. Penulis memilih plat aluminium sebagai media hasil akhir. Kesan kuat dan sentimen muncul dalam karakter plat. Sesuai dengan cerita dan karakter si Salimah itu sendiri.

Penulis juga menghadirkan karya relief, dibuat menggunakan resin. Obyek dibuat satu persatu melalui proses bertahap dari modeling menggunakan tanah liat, proses pembuatan cetakan gypsum, lalu proses resin, tahap akhir adalah pengamplasan dan pewarnaan. Penulis ingin menggambarkan bagaimana kontradiksi

lingkungan Salimah. Menghadirkan rasa lain saat mengamati. Selain itu relief juga dibuat melalui proses cetak.

Dalam penciptaan karya seni terkadang mendapat pengaruh dari karya-karya seniman lain. Pada Tugas Akhir ini ada beberapa seniman yang menjadi acuan dalam berkarya, diantaranya yaitu Muhammad Taufiq (emte), Pat Andrea, Jeff Jordan, Agung Kurniawan, dan John Ahearn.

D. Pembahasan Karya

Interpretasi atau yang sering disebut dengan penafsiran kembali, sering digunakan dalam pembuatan teater/drama, lagu (musik), drama musikal, dan lain sebagainya. Metode ini juga dipakai penulis dalam membuat karya. Membahasakan kata menjadi rupa, menggunakan perspektif penulis. Interpretasi adalah pemberian kesan, pendapat, atau pandangan teoritis tentang sesuatu, tafsiran.⁷

Penulis menginterpretasikan cerita pendek *Goyang Penasaran* milik Intan Paramaditha dalam wujud karya visual. *Goyang Penasaran* dipilih karena menyentuh sisi personal. Ada rasa lain ketika membaca cerpen ini, hadir seperti cerminan diri. Cerpen ini syarat nilai, pesan moral dengan mengangkat problem-problem sosial yang dialami individu di masyarakat. Cerpen *Goyang Penasaran* ini juga telah diadaptasi sebelumnya dalam bentuk teater yang dipentaskan pertama kali di studio Teater Garasi tahun 2011 dan yang kedua di Teater Salihara, 2012.

Melalui Salimah sebagai tokoh utama, penulis berupaya memaknai -menyusun ulang- sesuai bayangan (imajinasi) dan perspektif penulis tanpa menghilangkan ke-Intan-an nya/cerita aslinya.

⁷Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia: Edisi ketiga*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005)

Salimah dibuat menjadi karya ber-seri/panel untuk menciptakan sebuah narasi. Penulis tetap menggunakan tokoh Salimah sebagai ikon. Membaginya menjadi tiga fragmen, *Sentimental Uniform*, *Generasi Patah Hati* dan *Satin Perak*. Masing-masing fragmen menggambarkan bagian-bagian dalam cerita *Goyang Penasaran/Salimah* dan pengalaman personal penulis. Divisualkan dalam wujud karya *silkscreen* dan relief.



“Salimah”

Silkscreen pada plat offset, 40 cm x 60 cm
2016

Pada karya ini menampilkan figur Salimah sebagai tokoh utama. Dibuat menonjol agar menjadi *center of interest* atau pusat perhatian. Salimah adalah seorang biduan dangdut kampung satu sekaligus janda beranak satu. Bergabung dengan menejemen Madu Merah Group. Tampilannya serba ketat serba mini dengan perawakan sintal, montok, menjadi ciri khas Salimah saat di panggung. Yang membuatnya banyak diidolakan, Bukan hanya pemabuk yang melamunkannya, tetapi juga perjaka lugu dan suami baik-baik.

Saat memulai menggambarkan sosok Salimah penulis mencoba menangkap apa yang dirasakan oleh Salimah. Bagaimana ia menjalani hari-harinya sebagai penyanyi dangdut yang penuh liku hidup.

Penulis mencoba bermain dengan ekspresi wajah Salimah. Binal, menor namun menyiratkan kegetiran, misterius. Dengan mata sayu namun tajam. Menatap lurus kearah penonton. Seolah ingin mencurahkan segala beban yang ada.

Bersetting diwarung makan sederhana semacam angkringan dengan latar belakang bangunan, penulis ingin menciptakan suasana perkampungan. Disisipkan pula obyek-obyek pendukung yang dideformasi, untuk menambah kesan kompleks. Seperti kaleng krupuk bertutup kubah masjid, di dalamnya terdapat sebuah adegan. Menggambarkan ingatan masa lalu Salimah. Gerobak dangdut, menggambarkan profesi Salimah.



“An-Nur : 24”

Silkscreen pada plat offset, 40 cm x 60 cm

2016

Ingatan itu kembali muncul menyeruap. Ketika tubuhnya semakin mencondong, hingga terdengar dengan jelas suara nafas yang berat. Nafas lelaki.

Karya ini diisi dengan ilustrasi-ilustrasi siksa kubur, keranda, kucing, lalat. Penulis ingin menciptakan suasana dramatis, ketegangan, seolah berada dalam posisi Salimah saat itu. Disisipi teks berbunyi, *“tatapan itu lambat dan ganjil. Seolah mampu menembus kerudung dan bajunya yang terkancing hingga ke leher”*, penulis mencoba mengantar *audience* ke dalamnya.

Sepenggal Surat An Nur ayat 24, dipilih untuk mencerminkan perilaku Haji Ahmad, ustadz/ guru ngaji saat itu. Ketika Salimah diminta Haji Ahmad untuk membaca surat An-Nur. Namun Haji Ahmad tidak memperhatikan bacaan Salimah malah bermain mata, terangsang oleh tubuh Salimah. Ironi. Digambarkan dengan *image* peniti, transisi penampilan wanita (telanjang, setengah telanjang, berjubah), organ mata.



“Empat Pelangi”

Silkscreen pada plat offset, 37 cm x 42 cm
2016

Menggambarkan seorang wanita yang memiliki kekuatan super, duduk dengan tiga figur wanita lainnya, figur Yayoi Kusama yang menjadi salah satu seniman idola. Seolah memberi/ mentransfer kekuatan. Gunung pada latar belakang melambangkan kekuatan dan feminin.

Dalam perjalanan penulis dalam berkarya tak selalu mulus. Banyak pertentangan baik dari keluarga maupun lingkungan. Ibu yang menginginkan anak perempuannya bekerja dengan uang bulanan yang *ajeg*, Bapak dan adik perempuan yang terkadang protes dengan visual karya-karya penulis, orang luar yang memandangi sebelah mata, hal remeh temeh yang terkadang membuat penulis risih.

Empat pelangi yang dimaksudkan adalah simbol cinta, harapan, dukungan, dan kesuksesan.



“Satin Perak”
Resin dan *drawing* di atas papan
Variable Dimension
2016

Relief ini berisi kolase obyek-obyek yang disusun dalam satu bingkai. Ada figur laki-laki yang memegang kamera dengan mata tertutup. Di atas kepalanya terdapat figur memakai jubah yang membawa pengeras suara (Toa). Masjid menggambarkan lingkungan religius. Figur-figur ini diambil dari obyek pendukung yang ada di karya *silkscreen*. Dibubuhi karya *drawing* di atas kertas.

Dalam relief ini Salimah sengaja tidak dihadirkan dalam wujud patung, melainkan dalam wujud *drawing*. Penulis hadir sebagai batin Salimah. Ingin menggambarkan bagaimana kontradiksi lingkungan sekitarnya. Kegetiran yang ia rasakan. Judul “Satin Perak” dipilih mewakili sosok Salimah, seperti wujud aslinya, kain satin yang cenderung murah namun terlihat elegan.

D. Kesimpulan

Karya-karya ini adalah hasil proses pengumpulan memori, kejadian-kejadian yang terjadi, baik pengalaman personal penulis juga olah rasa dari pengalaman setelah membaca cerpen *Goyang Penasaran*, karya Intan Paramaditha.

Karya-karya ini terwujud tidak sekedar mengilustrasikan sebuah tulisan, ada proses kreatif di dalamnya. Bagaimana penuangan ide/gagasan menjadi unsur visual, pemilihan bentuk, idiom, sesuai imajinasi dan subyektifitas penulis.

Selain hal tersebut, laporan ini diharapkan mampu memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan studi Seni Murni serta dapat dimanfaatkan sebagai tambahan dalam wacana khazanah seni rupa Indonesia.

E. Daftar Pustaka

Paramadhita, Intan. 2010. *Kumpulan Budak Setan*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta:

Balai Pustaka.

Grabowski, Elizabeth dan William Fick. 2009. *Printmaking, a Complete Guide to Materials and Processes*. United Kingdom: Laurence King Publishing Ltd.

Henning, Roni. 1994. *Screenprinting, Water-Based Techniques*. New York: Watson-Guption Publications.

Marianto, Dwi. 1988. *Seni Cetak Cuki lKayu*. Yogyakarta: Kanisius.

Rachbini. 1981. *Sablon, Screen printing DasarLengkap: Cetakanke VIII*. Surabaya.

Ross, Robert. 1963. *Illustration Today*. Pennsylvania: International Textbook Company Scranton.

Sherin, Aaris. 2012. *Design Elements: Color Fundamentals*. Amerika Serikat: Rockaport Publisher.

Sp, Soedarso. 1990. *Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sana.

Zeegen, Lawrence. 2009. *What is Illustration?*. Switzerland: Roto Vision SA

Wikipedia, *Jeff Jordan*, diakses dari: http://en.wikipedia.org/wiki/Jeff_Jordan, pada tanggal 29 Mei 2016, pukul 19.41

Wikipedia, *Retablo*, diakses dari: <http://www.wikipedia.com>, pada tanggal 16 Juli 2016, pukul 10.00

Wiktionary, *Retablo*, diakses dari: www.kamus-internasional.com, pada tanggal 16 Juli 2016

Colonial Arts, *Mexican Retablo Art*, diakses dari <http://www.mexicanretablos.com>, pada tanggal 16 Juli 2016