

## Logika Intertekstual, Dekonstruksi, dan Simulasi dalam Karya Seni Rupa Posmodern: Studi Kasus pada Karya Redesain Kaos Cenderamata Obyek Wisata Religi Demak

Mujiyono<sup>1</sup>✉

<sup>1</sup>Dosen Jurusan Seni Rupa, FBS Unnes, Semarang

---

### Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Oktober 2015

Disetujui Desember 2015

Dipublikasikan Januari 2016

Keywords:

*Sign*;

Intertekstual;

Dekonstruksi, Simulasi;

Cenderamata Demak;

---

### Abstrak

Salah satu strategi redesain cenderamata kaos di obyek wisata religi Demak untuk dapat diterima selera pengunjung adalah melalui pengemasan simbol budaya lokal dalam gaya kontemporer. Tujuan penulisan ini melakukan analisis desain kaos hasil redesain kaos cenderamata obyek wisata religi Demak berdasarkan logika estetika posmodern. Hasil analisis menunjukkan bahwa desain kaos lebih menggunakan logika intertekstual, dekonstruksi, dan simulasi dalam mengolah simbol (idiom, *sign*) lokal untuk dipadukan dengan simbol kekinian dalam rangka menampilkan gaya posmodern. Intertekstual dilakukan dengan memadukan ikon masa lalu atau tradisi (Sunan Kalijaga dan Masjid Agung Demak) dengan ikon masa kini (Doraemon, Superman, Batman, dan Ironman) sehingga menjadi kesatuan daur ulang yang menarik. Dekonstruksi adalah membongkar makna asli (*innate meaning*) *sign* masa lalu dan masa kini sehingga yang terjadi dan muncul adalah bentuk yang maknanya justru berlawanan dari makna yang telah pakem atau terstruktur berdasarkan logosentrisme. Simulasi adalah logika untuk selalu mereplika terhadap realitas yang ada (simbol masa lalu dan masa kini) tetapi bukan untuk mewakili realitas yang diacunya akan tetapi dengan sengaja mereduksi nilai realitas yang diacunya sehingga menjadi realitas atau *sign* yang sama sekali baru dan sekedar perayaan. Tujuan ketiga strategi tersebut adalah menghasilkan desain bergaya posmodern yang unik, hidup, dan dinamis dengan ciri *pastiche*, *kitsch*, *camp*, dan *schizophrenia*.

---

### PENDAHULUAN

Obyek wisata religi Demak yang berupa Masjid Agung Demak dan Makam Sunan Kalijaga Kadilangu memiliki jumlah pengunjung banyak dan menjanjikan dari berbagai wilayah di Nusantara bahkan ada yang berasal luar negeri. Namun demikian, secara empirik, berdasarkan pengamatan dan asumsi awal penulis, cenderamata yang dijual di sudut obyek wisata religi Demak kurang berkembang, masih sederhana, monoton, dan tidak memiliki karakter keunikan. Meskipun sudah menampilkan nilai-nilai budaya lokal namun hampir setiap

tahun tidak ada kesegaran dalam penyajian bentuknya. Misalkan, pada cenderamata kaos, hampir semua kaos bercorak masjid Agung Demak dan Sunan Kalijaga dalam gaya realistik dan sederhana.

Pelaku cenderamata kurang memiliki daya inovasi agar hasil kreasinya dapat selalu diterima oleh para wisatawan yang tiap tahun selalu silih berganti. Para perajin atau desainer cenderamata kurang memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai dalam mengembangkan produk. Nilai-nilai tradisi tersebut hanya dikemas para desainer lokal di Demak

---

✉ Corresponding author :

Address: Jurusan Seni Rupa Unnes

Email : [mujiyosenirupa@mail.unnes.ac.id](mailto:mujiyosenirupa@mail.unnes.ac.id)

secara mentah-mentah dan asal tanpa ada penyesuaian dengan selera masyarakat yang terus berkembang dan berubah-ubah. Menurut Gustami (2005: 10), banyak perajin saat ini dalam pengemasan cenderamata asal menjiplak bentuk gaya modern yang menghilangkan karakteristik kelokalan sehingga produk terkesan sangat mekanis dan keunikan seninya mulai pudar.

Oleh karena itu, inovasi adalah kunci mutlak untuk diterapkan terhadap cenderamata agar desain menjadi lebih dinamis dan dapat diterima pasar. Salah satu langkah inovasi tersebut, menurut penulis adalah perlunya pengembangan desain cenderamata ke dalam gaya kontemporer. Menurut Gustami (2005: 11), gaya kontemporer adalah sebuah kenderungan dalam desain dan seni yang melihat bahwa keberadaan gejala masa lampau perlu diterjemahkan sebagai *the new world culture* yang memberi peluang dan harapan positif terangkatnya kembali eksistensi seni-seni tradisional dalam memenuhi tuntutan zaman, meskipun harus diolah dalam bentuk dan kemasan baru. Hal itu diperkuat pernyataan Soegiarty (2004) yang menyatakan bahwa selera masyarakat akhir-akhir ini memiliki kecenderungan menyukai seni kontemporer yang menggunakan ikon-ikon sebuah budaya tradisi baik untuk diambil dari nilai fisik maupun spiritualnya. Secara lebih lanjut, gaya kontemporer menurut Piliang (2004: 12) adalah sebuah gaya yang mengambil masa lalu untuk dirayakan secara politik citra dan konsumsi. Salah satu cirinya adalah sering mempertemukan berbagai idiom masa lalu dengan masa sekarang agar dihasilkan kelucuan, kesegaran, dan terkadang parodi. Dengan demikian, gaya kontemporer sejalan dengan *mainstream* selera dalam dunia seni dan desain yang berkembang sekarang ini. Pada dasarnya manusia selalu berkeinginan dan rindu terhadap keindahan masa lampau yang sederhana, unik, dan manusiawi (Cassirer, 1987).

Pada konteks tersebutlah, berdasarkan dukungan data secara ilmiah melalui penelitian dengan pendekatan *Research and Development (R & D)* yang dilaksanakan secara terstruktur dan tersistematis maka telah dihasilkan beberapa desain kaos yang berhasil mengeksplorasi berbagai kemungkinan komposisi bentuk simbol masa lalu dan masa kini untuk diaktualisasikan dalam gaya kontemporer. Pengembangan desain kaos bergaya kontemporer dalam penelitian dilakukan melalui langkah penciptaan, perekayasaan, pengekplorasian bentuk-bentuk desain kaos. Tahapan pengembangan terdiri divergen, konvergen, dan muara akhir. Akhirnya melalui ketiga tahap tersebut dihasilkan beberapa desain kaos. Dalam rangka memahami kualitas estetika desain kaos yang telah berhasil diciptakan tersebut maka kajian secara teoritik sangat diperlukan dalam memahami keunggulannya. Tujuan akhirnya adalah terperolehnya pemahaman kualitas desain kaos yang dipertanggungjawabkan secara ilmiah sehingga ketika diproduksi secara massal dapat turut serta meningkatkan pendapatan para perajin dan penjual cenderamata di obyek wisata religi Demak.

## PEMBAHASAN

Sebagian besar kaos yang dijual di obyek wisata religi Demak adalah kaos yang bersubjek atau bergambar Masjid Agung Demak dan Sunan Kalijaga di bagian depan kaos. Warna dasar atau *background* kaos bervariasi dari yang polos hitam, biru, merah, putih dan lain sebagainya. Di samping itu, ada beberapa kaos yang warna dasarnya adalah warna pelangi. Desain kaos berupa perpaduan gambar ikon dan tulisan identitas gambar yang diacu tersebut. Tulisannya lebih singkat dan sederhana. Teks pendukung gambar tersebut berupa tulisan "Masjid Agung Demak" dan "Sunan Kalijaga". Gambar dan tulisan tersebut disablon dengan kualitas yang rendah dan warna yang terbatas.



Gambar. 1. Desain kaos yang ditemukan pada sentra penjualan cenderamata dengan gambar Masjid Agung Demak dan Sunan Kalijaga dengan gaya tradisi kuno dan kurang kontemporer

Desain kaos agar selaras dengan perkembangan zaman maka pengungkapan desain visualnya haruslah divisualisasikan dalam gaya yang cenderung tidak konvensional dan dinamis. Salah satu ungkapan desain yang dapat sesuai dengan keinginan masyarakat adalah gaya kontemporer. Gaya kontemporer merupakan sebuah kelanjutan dari gaya tradisi dan gaya modern. Sumartono (2000: 22) secara sederhana menjelaskan istilah kontemporer dapat dimaknai sebuah gerakan kebudayaan. Secara leksikal kontemporer dapat dimaknai sebagai masa kini. Namun secara lebih luas kontemporer adalah kecenderungan dalam seni dan desain yang berkembang era 70-an bersamaan terjadinya krisis modern. Secara eksplisit, Sumartono memberikan ciri sebagai berikut: (1) bila seni modern mengagungkan universalisme maka seni kontemporer lebih menghargai pluralisme dan tidak ada gaya yang dominan, (2) sejarah dan tradisi masa lalu (termasuk modernisme sendiri), bisa dibangkitkan lagi, gaya-gaya masa lalu bisa didaur ulang, demikian juga unsur-rupa tradisi lebih berani menyentuh konteks, dan salah satunya adalah berani mengambil bentuk-bentuk tradisi masa lalu sebagai identitas masa kini.

Sedangkan dalam tataran gaya pengungkapannya, Piliang (2003: 208) menya-takan gaya kontemporer memiliki

pola *pastiche*, *parodi*, *kitsch*, *camp* dan *schizophrenia*. *Pastiche* adalah sebuah gaya dalam seni dan desain yang mengambil teks, karya atau gaya masa lalu sebagai titik berangkat duplikasi, revivalisme, atau rekonstruksi sebagai ungkapan simpati, penghargaan, atau apresiasi. Piliang menambahkan *pastiche* mengimitasi bentuk teks dari berbagai fragmen sejarah sekaligus mencabutnya dan menempatkan ke dalam konteks semangat masa kini. *Parodi* adalah mengambil berbagai teks masa lalu sebagai titik berangkat kritik, ungkapan ketidakpuasan, atau sekedar penyampaian rasa humor. Berbagai teks yang saling dipertemukan akhirnya menghasilkan gaya ketiga yaitu gaya hibrida. *Kitsch* adalah semangat reproduksi, adaptasi, dan simulasi. Produksi *kitsch* adalah semangat memassakan seni tinggi, membawa seni tinggi dari menara gading elit ke hadapan massa melalui produksi massal; melalui proses demitosisasi nilai-nilai seni tinggi. *Camp* adalah menekankan pada dekorasi, tekstur, permukaan sensual, dan gaya dengan mengorbankan isi. *Schizophrenia* adalah sebuah istilah psikoanalisis, yang digunakan sebagai bahasa metaforik untuk menjelaskan fenomena estetika bahwa makna tidak dihasilkan berdasarkan hubungan yang pasti antara penanda dan petanda. Akibat yang terjadi adalah putusannya rantai pertandaan maka yang muncul adalah makna-makna kontradiktif, ambigu, atau samar-samar (Piliang, 2003:231).

Akhirnya, melalui proses pengembangan desain dengan sentuhan gaya kontemporer maka dihasilkan beberapa desain kaos yang diasumsikan bisa mengangkat nilai penjualan cenderamata di Demak. Desain kaos tersebut berkonsep mengusung nilai-nilai budaya lokal dengan gaya kontemporer. Redesain cenderamata kaos telah dihasilkan beberapa desain kaos. Desain kaos tersebut berupa perpaduan subjek (gambar) Sunan Kalijaga dan Masjid Agung Demak sebagai ikon masa lalu dengan subjek Doraemon, Spongeboob,

Superman, Batman, Upin dan Ipin sebagai ikon masa sekarang. Desain didukung oleh subjek pendukung berupa teks yang berupa teks populer untuk masa kini dan teks populer untuk masa lalu sehingga ada interaksi ganda antara gambar dan teks.

Beberapa desain tersebut tentunya sangat menarik untuk dianalisis secara semiotika postrukturalis atau berdasarkan logika paham posmodern dalam rangka menemukan kelogisan estetikanya. Hal ini penting untuk memperoleh landasan yang kuat ketika nanti desain-desain tersebut diproduksi secara massal dalam rangka pengembangan industri kreatif di obyek wisata kota Demak. Analisis lebih difokuskan pada logika strategi atau metode yang dilakukan dalam upaya menghasilkan desain kaos yang bergaya kontemporer. Secara spesifik, penulis menggunakan logika atau strategi intertekstual, dekonstruksi, dan simulasi sebagai pondasi atau landasan teoritik dalam rangka memahami konsep berkarya yang telah dilakukan oleh penulis terhadap desain kaos yang telah dibuat.

### Intertekstual

Secara umum semiotika struktural adalah ilmu yang mempelajari tentang *sign*, berfungsinya *sign*, dan produksi makna. *Sign* adalah sesuatu yang bagi seseorang berarti sesuatu yang lain. Seni sebagai sebuah produk adalah sebuah *sign* yang terdiri *signifier* dan *signified*. *Signifier* atau penanda yaitu sesuatu yang berupa wujud fisik verbal maupun non verbal. *Signified* atau petanda yaitu acuan yang dimaksud oleh penanda. Keduanya tidak bisa dipisahkan tetapi suatu kesatuan utuh yang membentuk *sign*. Intertekstual adalah reaksi terhadap berpikir strukturalisme dalam kebudayaan. Strukturalisme seringkali membuat pernyataan yang terlalu menyederhanakan bahwa kebudayaan merupakan relasi struktur bentuk dan makna, *signifier* dan *signified* (Piliang, 2004).

Akibat ada reaksi-reaksi tersebut, semiotika strukturalisme terus mengalami

perkembangan baik secara ekstensifikasi dan intensifikasi. Ketika sebuah kebudayaan diproduksi dalam ruang dan waktu yang konkret, maka bagaimanapun juga dalam proses penciptaan dan pengkajiannya akan melibatkan unsur-unsur budaya lainnya. Ia mesti berhubungan dan berdialog dengan kebudayaan lainnya. Oleh karena itu, jika dilakukan sebuah proses penafsiran maka ketika terjadi proses signifikansi makna suatu *sign* akan berhubungan dengan *sign* lainnya. Penyebabnya adalah makna *sign* bukanlah *innate meaning* tetapi dihasilkan lewat interaksi orang dalam komunitas atau historisasi (Sunardi, 2004).

Hubungan *signifier* dan *signified* akhirnya tidak hanya dapat terjadi dalam pembacaan tingkat pertama (denotasi) akan tetapi justru yang paling dahsyat adalah pembacaan tingkat kedua (konotasi). Karena dalam pembacaan tingkat kedua ini akan dapat dihadirkan ribuan makna. Bahkan makna akan dapat terus diproduksi tanpa henti. Persoalan jalinan makna ini semakin unik karena proses kelahiran semiotika postrukturalisme telah mendorong lahirnya strategi untuk mengintertekstualisasikan antara berbagai *signs* yang sebelumnya dianggap tabu untuk disatukan.



Gambar 2. Kaos bergaya kontemporer dengan menyilangkan atau mengintertekstualisasikan antara sistem kebudayaan lokal dengan kebudayaan masa kini (Upin dan Ipin) dari Malaysia.

Konsep *subject matter* desain kaos pada gambar 2 ingin menyampaikan pentingnya ajakan sholat lima waktu. Secara

historis, Sunan Kalijaga merupakan tokoh Wali Songo sekaligus penyebar Agama Islam di Jawa sehingga keberadaannya sangat identik dengan tokoh yang mengajak kebaikan, salah satunya ajakan sholat lima waktu secara tepat waktu. Sedangkan di jaman sekarang, sholat lima waktu juga diajarkan dalam film kartun tiga dimensi produksi Malaysia yang berjudul Upin & Ipin. Dalam penggambarannya, Sunan Kalijaga berdiri tegak dan berbaju khas adat Jawa Tengah dengan kain lurik, selop, dan blangkon sambil menyapa karakter Upin & Ipin. Sunan kalijaga sedang bertanya kepada Upin dan Ipin dengan kalimat kekinian, yaitu "Piye Jamanmu.....Jamanku Dho Sholat Bro....". Kalimat kekinian yang tersebut dipertegas jawaban Upin & Ipin dengan jargon "betul, betul, betul". Penggambaran tokoh Upin & Ipin hanya ditampilkan kepalanya saja.

Keunikan desain ini adalah keberanian menggabungkan ikon masa lalu dan masa kini yang sebelumnya tidak pernah bersatu dalam satu sistem kebudayaan. Strategi intertekstual juga dilakukan dengan cara mengutip kata-kata masa lalu untuk disilangkan dengan kata-kata yang sedang menjadi *trend*. Dalam konteks ini, makna tidak terlalu ditekankan akan tetapi lebih menonjolkan pada penggabungan ikon yang tidak semestinya untuk digabung dalam satu kesatuan justru menjadi daya tarik yang indah.

Hubungan antara suatu *sign* dalam satu sistem tanda dengan sign dalam satu sistem tanda lain untuk menjadi satu kesatuan dalam satu sistem tanda yang baru adalah sengaja dilakukan agar terjadi proses *parodi*, kejanggalan, dan keanehan struktur simboliknya. Tentunya hubungan *sign-sign* dalam gambar tersebut tetap dapat dimaknai betapa pentingnya ajaran sholat lima waktu. Namun dalam konteks ini, nilai gaya kontemporer yang menjadikan keunikan karya desain adalah intertekstual. Intertekstual di atas adalah pelintasan sistem-sistem tanda (*sign system*) dari sistem tanda kebudayaan Jawa era Sunan

Kalijaga untuk dipertemukan dengan *sign system* era sekarang yaitu Upin dan Ipin. Tujuannya adalah sengaja menciptakan kategori estetika baru dalam wujud yang bersifat alegori, *parodi*, hibrida, dan ekletisme. Inilah sejatinya estetika yang diharapkan dalam desain gaya kontemporer.

Dalam karya tersebutlah, akhirnya juga dilakukan dialog-dialog virtual antara tokoh masa lalu (Sunan Kalijaga) dan tokoh masa kini (Upin dan Ipin), antara kuno dan populer, antara baru dan lama, dan lain sebagainya. Maka makna yang mungkin terjadi tidak hanya antara *signs* dari satu sistem tetapi selalu diperoleh makna yang mengoptimalkan jalinan *signs system* yang lain yang merupakan perpaduannya. Dengan demikian, melalui strategi intertekstual ini dapat dinyatakan bahwa sejatinya sebuah ekspresi kebudayaan tidak pernah dapat berdiri sendiri, dari, untuk dan bagi dirinya sendiri, tetapi sebuah permainan dan mosaik dari kutipan-kutipan, dari teks-teks yang mendahuluinya. Sebuah ekspresi budaya hanya dapat eksis, bila di dalam ruang ekspresi itu, beranekaragam ungkapan-ungkapan yang diambil dari kebudayaan lain, saling silang-menyilang satu sama lain di dalam berbagai dialog. Hanya lewat dialog dengan kebudayaan-kebudayaan lainlah sebuah kebudayaan dapat hidup berkembang, berubah, dan bertransformasi (Piliang, 2004).

### Dekonstruksi

Dekonstruksi adalah sebuah istilah, yang digunakan untuk menerangkan lembaran baru dalam filsafat, strategi intelektual, atau model pemahaman, yang dikembangkan oleh Jacques Derrida, seorang filsuf Perancis yang lahir di Aljazair pada tahun 1930. Derrida menolak linguistik strukturalnya Saussuren dengan mengembangkan prinsip oposisi biner. Oposisi biner sejalan dengan filsafat barat antara makna/bentuk, jiwa / badan, transendental/imanensi, dan baik/buruk. Dalam oposisi biner yang pertama dianggap superordinat istilah tersebut milik

*logos* kebenaran dari kebenaran. Tradisi tersebutlah disebut logosentrisme (Adams, 1996). Dalam runutan perkembangannya, semiotika bermula sebagai bermodel kajian yang sifatnya struktural dengan tokoh Saussure, dilanjutkan ke tokoh Roland Barthes untuk berkembang menjadi postrukturalis yang dalam hal ini telah menjadi sebuah lompatan teoretik yang sangat penting dalam perkembangan keilmuan semiotika.

Jika semiotika strukturalis lebih ke positivistik maka Barthes dalam melihat karya seni lebih suka menggunakan "analisis tekstual". Analisis tekstual lebih didasarkan ada upaya untuk menghilangkan *signified*. Yang ada adalah *signifier* untuk memahami sebuah karya seni tidak lagi menggunakan epistemologi makna struktur secara tetap atau *signified* yang baku tetapi *pleasure*. Makna telah bergeser menjadi kode, *signification* menjadi *signifiance*, struktur dengan strukturalisasi, *the will to knowledge* menjadi *the will to desire, the reading dengan writing*, karya menjadi teks (Adams, 1996).

Dengan demikian ketika melakukan pembacaan bukan dalam rangka mencari kepastian yang dijamin oleh struktur melainkan ketidakpastian struktur sehingga dihasilkan teks-teks yang baru. Tugas penafsir seni harus menciptakan teks tandingan dan bukan sekedar mencari makna dan struktur tulisan yang dibacanya. Hal ini berbeda ketika membaca karya secara struktural. Sebuah karya seni atau teks modern selalu dilekatkan dengan seniman atau pengarangnya. Sebagai contoh ketika mengamati lukisan Edvard Munch berjudul *scream*, maka dengan mudah maknanya akan diketahui yaitu kegelisahan, ketakutan, keterasingan, dan kesendiriannya. Karya dan penciptanya adalah sama. Pembaca tidak bisa mengartikan secara lain. Dalam konsep struktural, maka seni selaras dengan konsep karya seni merupakan ekspresi diri dari subjek.

Melalui lompatan tersebut, kemudian banyak para seniman kemudian berkarya

baik secara intuitif maupun ilmiah telah menghasilkan berbagai karya sebagai tindak lanjut kemajuan tersebut. Akhirnya secara sadar atau tidak sadar ketika para seniman berkarya meskipun tidak menggunakan konsep tersebut akan tetapi jika dikaji secara semiotik akan menunjukkan sebuah titik terang logika analisisnya. Derrida kemudian melakukan penyangkalan akan oposisi biner ucapan/tulisan, ada/tidak ada, murni/tercemar. Tulisan adalah sebuah permainan bebas unsur-unsur dalam bahasa dan komunikasi. Tulisan adalah proses perubahan makna secara terus-menerus, dan perubahan menempatkannya pada posisi di luar jangkauan kebenaran mutlak (*logos*). Dalam hal ini, Derrida melihat tulisan sebagai jejak (*trace*) bekas tapak kaki yang mengharuskan seseorang menelusurinya untuk mencari empunya kaki. Adalah proses berpikir, menulis, berkarya berdasarkan prinsip jejak inilah oleh Derrida disebut sebagai *difference*.

Bila dikaitkan dengan linguistik Saussuren, apa yang telah dikembangkan Derrida lebih jauh dari proses *difference*. Derrida menolak terhadap petanda absolut atau makna absolut. Penolakan terhadap kemungkinan pemahaman makna transendental. Hal ini disebabkan petanda absolut selalu mengalami atau adanya proses penjarakan dan *difference* selalu berada di belakang sebuah jejak. Selalu saja ada celah di antara penanda dan petanda, antara teks dan maknanya. Disebabkan oleh celah inilah, pencarian makna absolut sangat mustahil. Apa yang ditemukan dalam pencarian hanyalah selalu jejak setelah jejak atau efek makna. Atau dengan menggunakan istilah Derrida penanda dari penanda. Sebuah penanda tidak akan mungkin sampai pada terminal akhirnya, yaitu apa yang disebut Saussuren disebut referensi.



Gambar 3. Keunikan desain kaos kontemporer ini adalah keberanian pendekon-struksian Superman dengan identitas keagamaan sesuai yang dimiliki oleh Sunan Kalijaga

Desain kaos pada gambar 3 bersubjek Sunan Kalijaga yang bertanya kepada Superman apakah sebelum beraktivitas sudah melakukan kewajiban sholat lima waktu sebagai seorang muslim. Sunan Kalijaga digambarkan berbaju lurik kecoklatan, selop, dan blangkon dan Superman digambarkan berbaju biru kombinasi merah dengan bagian dada berlogo huruf S dan bersayap kain. Sunan Kalijaga bertanya kepada Superman dengan pertanyaan yaitu "Superman apakah sudah sholat...." Kalimat balasan Superman adalah "Sampun Kanjeng Sunan Kalijaga".

Keunikan desain ini di samping keberanian menggabungkan ikon masa lalu dan masa kini yang sebelumnya tidak pernah bersatu dalam sistem kebudayaan juga keberanian untuk melakukan strategi dekonstruksi atas Superman. Jika selama ini Superman selalu identik dengan tokoh yang hidup di Amerika Serikat maka dalam desain ini terjadi pembongkaran makna. Sistem semiotika strukturalisme yang selama ini mengekang kreator bahwa hubungan *signifier* dan *signified* adalah tetap atau *innate meaning* maka dalam posmodern kreator leluasa memainkan *signified*-nya. Superman pada desain kaos tersebut dihadirkan untuk hidup bersama-sama dengan Sunan Kalijaga. Superman secara virtual sebagai

bagian dari *sign system* kebudayaan masa kini dihidupkan kembali dalam konteks dan hidup dalam kebudayaan Jawa.

Pembongkaran makna bahwa Superman selalu diidentikan sebagai penganut kepercayaan yang ritual dengan Tuhannya selalu dilakukan di gereja seperti tampak dari film-film Holywood maka dalam desain kaos ini dengan sengaja Superman dihadirkan untuk melakukan ritual kepercayaan dengan Tuhannya di Masjid Agung Demak. Langkah tersebut lebih merupakan sebuah strategi menghasilkan kebudayaan atau desain kontemporer dengan cara penanguhan makna, melawan kepakeman struktural, yang dianggap terlalu statis, metafisis, dogmatik, dan transendental, yang anti perubahan, dan menutup pintu bagi perubahan budaya. Kebenaran selalu dianggap bersandar apa yang disebut "pusat" yang padanya makna bermuara. Pusat tersebut dianggap bersifat metafisik dipercayai dapat hadir (*present*) sebagai jaminan dan fondasi kebudayaan.

Oleh karena itu, langkah desain dengan cara dekonstruksi tersebut merupakan sebuah langkah untuk menciptakan produktivitas makna yang tinggi. Dekonstruksi ini tentunya akan dapat mendukung estetika posmodern yang hanya merayakan hubungan signifier dan signified yang selalu mencair. Indahnya desain tersebut adalah keganjilan-keganjilan dalam sign sytem yang berbeda untuk bertemu dalam satu desain.

### Simulasi

Logika simulasi hadir dalam gejala posmodern dimulai karena semakin hebatnya teknologi untuk dapat menghadirkan realitas (fantasi, ilusi, mimpi) menjadi realitas baru yang bahkan sulit dibedakan antara yang asli dengan yang palsu. Pergerakan yang tanpa henti tersebut akhirnya mampu mendorong sampai titik ekstrim sehingga semua kehilangan logika. Simulasi adalah konsep yang sangat sentral dalam memahami kebudayaan kontemporer.

Simulasi merupakan sejenis *simulacrum*. *Simulacrum* adalah sesuatu yang tampak atau dibuat tampak seperti sesuatu yang lain. Semacam salinan (*copy*), replika, imitasi, dan reproduksi dari sesuatu yang lain sebagai modelnya, akan tetapi, ia adalah salinan dalam pengertian khusus, yang dibangun justru bukan oleh kesamaan, melainkan ketidaksamaan dalam pengertian penyimpangan. *Simulacrum* adalah salinan dari salinan (*copy of a copy*) yaitu ikon yang telah terdegradasi ke dalam keserupaan yang paling rendah, atau bahkan berbeda sama sekali dengan aslinya. Simulasi adalah *simulacrum* dalam pengertian khusus yaitu sesuatu tidak menduplikasi sesuatu yang lain sebagai model rujukannya akan tetapi menduplikasi dirinya sendiri. Dalam simulasi yang ekstrim, *simulacrum* tidak mempunyai relasi dengan dunia realitas itu sendiri (Piliang, 2004).



Gambar 4. Desain kaos yang menggabungkan Sunan Kalijaga dan Ironman merupakan salah satu logika simulasi yang bertujuan menghadirkan replika tetapi bukan untuk mewakili Sunan Kalijaga dan Ironman seutuhnya lagi karena sudah ada pereduksian makna yang disengaja.

Karya desain kaos pada gambar tentu mewakili prinsip logika intertekstual dan dekonstruksi ketika diulas sebagai bagian desain kontemporer. Namun dalam konteks ini, desain kaos yang bersubjek Ironman dan Sunan Kalijaga dapat dijadikan sebagai

sebuah model contoh strategi simulasi dalam menghadirkan desain yaang bersifat kontemporer. Ironman sebagai sosok masa kini digambarkan dengan baju robotik berwarna merah dan kuning sedangkan Sunan Kalijaga digambarkan berbaju lurik coklat dan blangkon. Kalimat yang menyertai gambar tersebut adalah “*Ironman Ayo... Sholat di Masjid Agung Demak*” dan “*Sendhiko Dawuh Sunan Kalijaga*”. Meskipun Estetika desain itu juga mempertimbangkan aspek formalistik seperti pengaturan *layout* agar memiliki komposisi unsur-unsur rupa yang menarik namun tujuan sentral estetika ini adalah menghidirkan realitas yang benar-benar baru. Kebaruan atau keunikan tersebut ketika sign dalam karya seni sama sekali tidak mengacu pada realitas dunia luar. Mode presentasi ini pun akhirnya mengambil realitas di luar dirinya tanpa ada maksud pretensi apa-apa terhadap objek tersebut.

Oleh karena itu, Ironman yang ada pada gambar 4 juga bukan sepenuhnya mewakili realitas Ironman seperti yang ada dalam dunia film karya Holywood. Begitu pula, Sunan Kalijaga yang dihadirkan tidak sepenuhnya dan tidak seutuhnya mewakili sosok Sunan Kalijaga sebagai seorang tokoh penyebar Agama Islam di Jawa. Hal tersebut dapat terjadi, karena realitas yang diacunya untuk dihadirkan kembali dalam sebuah desain tersebut mengalami peyoratif makna, pendangkalan makna, pereduksian makna dan betul-betul dilakukan hanya bertujuan permainan tanda saja bukan untuk merepresentasikan Ironman yang ada dunia film. Implikasinya adalah desainer kontemporer ketika berkarya dengan strategi simulasi tersebut mereka akan dapat secara lebih bebas, cepat, dan mengalir untuk dapat merepresentasikan sesuatu hal tanpa harus mengikuti pakem-pakem yang standar.

Akhirnya keunikan dalam karya ini adalah sesuatu yang dihadirkan mengambil atau mendaur ulang bentuk dari ikon masa lalu dan masa kini ini tidak pernah mengacu



ke konsep realitas yang diacunya secara penuh. Ketika makna *innate meaning sign* subjek yang mewakili masa kini sudah tidak mampu ditampilkan secara utuh maka yang lahir akhirnya makna yang tidak pernah ada ada secara tepat sesuai realitas yang diacunya . Karya semacam ini akan kehilangan makna asalnya karena sifat permainan ini. Dengan demikian *sign* yang hadir adalah *sign* itu sendiri.

Sebab, semuanya kini serba artifisial, serba permainan. Oleh Piliang (2003) permainan inilah yang menjadi orientasi akhir dari penciptaan ini sehingga akan menimbulkan kesan *pastiche, kitsch, camp*, dan *schizophrenia* Dengan demikian, apa yang dihadirkan hanya lebih bermuatan untuk kenikmatan permainan. *Trend* semacam inilah yang disebut seni rupa kontemporer. Dalam hal ini *sign* yang hadir adalah sebuah *metasign*, yaitu menciptaka *sign* yang khusus berbicara *sign* itu sendiri.

#### SIMPULAN

Hasil analisis kaos redesign cenderamata obyek wisata religi Demak menunjukkan bahwa desain kaos lebih menggunakan logika intertekstual, dekonstruksi, dan simulasi dalam mengolah simbol-simbol lokal untuk dipadukan dengan simbol kekinian. Interstekstual adalah memadukan ikon masa lalu dan tradisi (Sunan Kalijaga dan Masjid Agung Demak) dengan ikon masa kini (Doraemon, Superman, Batman, dan Ironman) sehingga menjadi kesatuan daur ulang yang menarik. Dekonstruksi adalah langkah membongkar makna asli (*innate meaning*) *sign* masa lalu dan masa kini sehingga yang terjadi adalah perlawanan-perlawanan dari makna yang telah pakem atau terstruktur berdasarkan logosentrisme. Simulasi adalah logika untuk selalu mereplika terhadap realitas yang ada (simbol masa lalu dan masa kini) tetapi bukan untuk mewakili realitas yang diacunya akan tetapi dengan sengaja mereduksi nilai sehingga menjadi realitas atau *sign* yang sama sekali baru dan sekedar

perayaan. *Signs* yang dipilih biasanya dari sistem *sign* yang saling silang menyilang tidak ada kaitan sama sekali bisa dari tempo dulu, masa kini, dan masa sekarang. Begitupula cara pengkomposisian atau sintagmatiknya bukan bertujuan untuk menyampaikan realitas yang diacunya di luar *sign* itu sendiri tetapi bagaimana menghasilkan kesan lucu, enigmatik, dan kebaruan. Ketiga strategi pengembangan desain kontemporer tersebut tujuannya adalah satu yaitu menghasilkan desain yang lebih posmodern, hidup, dan dinamis dengan ciri gaya pengungkapannya yang bersifat *pastiche, kitsch, camp* dan *schizophrenia*.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adams, LS. 1996. *The Methodologies of Art an Introduction*. New York: Harper Collins Publishers.
- Cassirer, Ernst. 1987. *Manusia dan Kebudayaan: Sebuah Esei Tentang Manusia*, Terjemahan Alois A Nugroho. Jakarta: PT Gramedia.
- Cavallaro, Dani. 2001. *Critical And Cultural Theory*, Yogyakarta: Niagara
- Chernyshevsky, N.G. 2005. *Hubungan Estetik dengan Realitas*, Terjemahan Samanjaya. Bandung: Ultimius.
- Djelantik, A.A.M. 1999. *Estetika: Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Feldman, Edmund Burke. 1967. *Art As Image and Idea*. New Jersey: Englewood Cliffs, Prentice Hall, Inc.
- Piliang, Yasraf Amir. 1998. "Realitas Baru Estetik Perspektif Seni dan Desain Menuju Abad 21" *Seni: Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan* VI/01 Mei 1998.
- Soedarso, Sp. 2006. *Trilogi Seni: Penciptaan Eksistensi dan Kegunaan Seni*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI.
- Sudjiman dkk. 1992. *Serba Serbi Semiotika*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sumardjo, Jakob. 2000. *Filasafat Seni*. Bandung: Penerbit ITB.
- Sunardi, ST. 2004. *Semiotika Negativa*. Yogyakarta: Penerbit Buku Baik.
- Surajiyo. 2005. *Ilmu Filsafat Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

30 **Mujiyono**, Logika Intertekstual, Dekonstruksi, dan Simulasi dalam Karya Seni Rupa Posmodern: Studi Kasus pada Karya Redesain Kaos Cenderamata Obyek Wisata Religi Demak

Zoet, Art Van. 1993. *Semiotika: Tentang Sign, Cara Kerjanya dan Apa Yang Kita Lakukan Dengannya*. Terjemahan Ani Soekawati, Jakarta: Yayasan Sumber Agung.