

2. ANALISIS DAN TINJAUAN TEORI

2.1. Studi Literatur

Studi adalah usaha untuk mempelajari materi pelajaran atau ilmu pengetahuan (Ensiklopedi Nasional Indonesia, vol. 15, 266). Sedangkan menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia, studi mempunyai definisi sebagai berikut:

- Pelajaran, penggunaan waktu dan pikiran untuk memperoleh ilmu pengetahuan.
- Penyelidikan.

Literatur atau kesusastraan, berasal dari bahasa Latin *literatura* atau *litteratura*, yang awalnya berarti huruf tersendiri yang ditulis. Istilah ini akhirnya digunakan untuk mengidentifikasi koleksi buku teks atau karya seni, seperti prosa, baik fiksi maupun non-fiksi, drama, dan puisi. Dapat pula berupa karya non-tulis seperti karya epik, legenda, mitos, maupun cerita rakyat.

2.2. Tinjauan Judul Perancangan

Dalam perancangan ini mengambil bentuk karya komunikasi visual yang berbasis novel grafis sebagai ciri atau kategori karya. Sehingga dalam perancangannya berbeda dengan komik pada umumnya. Novel grafis berbasis pada data dan riset yang bersifat empiris sekalipun dasar cerita fiktif. Oleh karena itu, dalam pengkajiannya tak lepas dari suatu data faktual yang memberikan kontribusi bagi ilmu pengetahuan dan komik sebagai karya visual naratif.

2.2.1. Perancangan Novel Grafis

Novel grafis sebenarnya adalah bentuk panjang dari buku komik, dengan cerita yang lebih panjang dan kompleks, sehingga tidak bisa cepat habis dalam sekali baca. Plot novel grafis lebih fokus dan ditujukan kepada pembaca yang lebih dewasa. Tidak ada patokan yang pasti tentang pengertian/deskripsi dari novel grafis. Biasanya istilah tersebut digunakan untuk membedakan kualitas artistik dan nilai sastra antara novel grafis dengan komik pada umumnya.

Penting diketahui bahwa novel grafis bukanlah genre, tetapi lebih kepada format buku yang berbeda. Tema novel grafis bisa berbeda-beda, bukan hanya betemakan superhero. Contoh novel grafis yang mengandung unsur humor adalah “*Club 9*” karya Makoto Kobayashi. Tokoh utamanya adalah seorang wanita menyenangkan yang harus bekerja sebagai *hostess* untuk membayar iuran apartemennya. Percakapan antara *hostess* Jepang ini dengan konsumennya mampu menampilkan situasi yang lucu dan menyegarkan. Tampilan hitam-putih dengan mata besar merupakan khas *manga style*, tapi dalam serial ini mata digambarkan lebih besar lagi nyaris seperti tokoh kartun Betty Boop. Total serial ini mencapai lima edisi. *Storyline* digambarkan dengan bagus dengan banyak aspek kultural untuk diketahui dan banyak adegan yang dapat membuat pembaca tertawa terbahak-bahak (Fletcher).

2.2.2. Fenomena “*Man-made Beauty*”

“*Man-made Beauty*” adalah istilah yang dipakai publik di Tiongkok dalam pengembangan bedah plastik estetik. Tiongkok menjadi negara yang sangat sukses mempromosikan *beauty plastic surgery* dengan harga yang terjangkau. Kesuksesan itu dipicu oleh permintaan kebutuhan akan bedah plastik yang terjangkau semakin bertambah.

Wanita Korea Selatan juga dikenal suka merubah tubuhnya supaya lebih “ideal” dengan melakukan bedah plastik. *Booming* bedah plastik estetik ini semakin menjadi-jadi sehingga tidak hanya wanita saja melakukan bedah plastik ini, tapi remaja setingkat SMP, SMA, dan universitas sampai wanita berusia 70 tahun bahkan laki-lakipun ikut berbondong-bondong menyukkseskan fenomena “*Man-made Beauty*” ini.

2.3. Tinjauan Novel Grafis

2.3.1. Pengertian Novel Grafis

Novel grafis adalah istilah yang digunakan untuk sebuah karya visual grafis yang berbasis komik, dengan panjang cerita dan konsep cerita yang lebih kompleks, dan biasanya ditujukan untuk pembaca yang lebih dewasa. Istilah tersebut juga umum ditujukan untuk suatu karya-karya komik pendek yang

diterbitkan sekaligus dalam satu edisi gabungan (*trade paperback*). Suatu karya novel grafis yang diterbitkan sekali dan tidak melalui media seperti majalah dan/atau surat kabar disebut *original graphic novel*, atau karya orisinal novel grafis (Will Eisner 3-4).

Dalam sekolah seni murni di Perancis, terdapat istilah "*Bande Dessinée*." Istilah ini digunakan sebagai ungkapan untuk karya yang memiliki nilai seni tinggi dan berbeda dengan karya-karya untuk tujuan hiburan dan/atau komersil, walaupun dalam bahasa Perancis sendiri, istilah tersebut tidak mempunyai konotasi demikian dan dipergunakan sama rata untuk semua jenis *comic strip* dan buku bacaan. Di Indonesia, cerita bergambar (cergam) sering disama-artikan dengan novel grafis dan "*Bande Dessinée*."

Dalam dunia penerbitan, istilah novel grafis digunakan untuk suatu bahan dasar yang tidak dapat disebut "novel" apabila dicetak dalam medium yang berbeda. Sehingga penerbitannya hanya sekali (tidak berseri) dan tidak memiliki cerita yang panjang bersambung. Sekalipun *manga* (komik Jepang) yang dicetak dan terbit dalam bentuk "seperti-novel," istilah ini terkadang digunakan karena cerita dan visual lebih ditujukan untuk pembaca yang lebih dewasa.

Di Eropa, kumpulan cerita orisinal dalam format buku seperti *La rivolta dei racch* karya Guido Buzzeli (tahun 1967) dan koleksi *comic strip* dijilid dalam edisi *hardcover* dan disebut "*albums*" sejak akhir abad ke-19 (termasuk seri *Franco-Belgian comic* seperti *The Adventures of Tintin*, *Lieutenant Blueberry*, dan seri komikus Italia *Corto Maltese*) ("Graphic Novel").

2.3.2. Sejarah Novel Grafis di Dunia

Komik sejak dulu dikoleksi dalam bentuk buku, dimana karakter *comic strip* "*Ally Sloper*" sudah dikoleksi sejak awal tahun 1873 di Inggris. Tradisi mengoleksi *comic strip* dalam bentuk buku juga ada di Amerika, yang juga memproduksi "*bumper editions*." Adanya tradisi tersebut dapat dianggap sebagai awal mula perkembangan dari novel grafis.

Tahun 1920 – 1930-an

Adanya *revival* dari tradisi ukiran kayu (*woodcut*) pada abad pertengahan oleh seniman Belgia, Frans Masereel yang sering dikutip sebagai “*the undisputed King*” (Sabin, 291). Karyanya yang berjudul *Passionate Journey* (tahun 1926), dicetak ulang pada tahun 1985 dengan judul *Passionate Journey: A Novel in 165 Woodcuts*. Tradisi *woodcut* ini juga diikuti oleh seniman Amerika, Lynd Ward.

Contoh lain dalam tradisi *woodcut* ini meliputi seniman Amerika, Milt Gross dalam karyanya *He Done Her Wrong* pada tahun 1930 yang merupakan komik tanpa kata dan diterbitkan dalam bentuk *hardcover*. Pada tahun yang sama, koleksi *comic strip* Eropa pertama, yang disebut “*albums*,” dipelopori oleh komikus Belgia, Hergé dengan karyanya *The Adventures of Tintin in the Land of the Soviets*.

Istilah novel grafis (*graphic novel*) pertama kali dipopulerkan oleh Will Eisner dalam karyanya yang diterbitkan dalam edisi gabungan (*trade paperback*) *A Contract With God, and Other Tenement Stories* pada tahun 1978. Kumpulan cerita pendek ini sangat dewasa, secara kompleks berfokus pada kehidupan orang-orang biasa di dunia nyata. Istilah novel grafis tersebut digunakan untuk membedakan antara komik umumnya dengan karya novel grafis. Istilah ini kemudian juga menjadi istilah baru dalam pengkategorian penerbitan buku dan kategori edisi gabungan (*trade paperback*). Eisner menyebutkan bahwa ia terinspirasi oleh karya utuh novel ukiran kayu (*woodcut*) Lynd Ward.



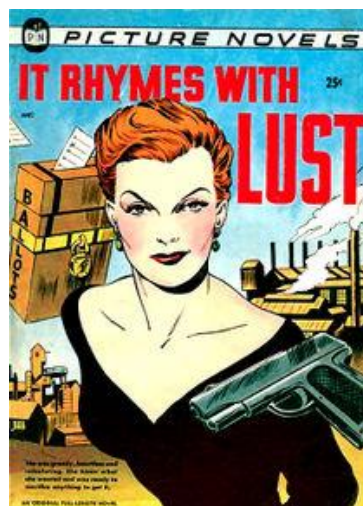
Gambar 2.1. “A Contract With God”

Sumber: Wikipedia. http://en.wikipedia.org/wiki/Graphic_novel

Kesuksesan *A Contract With God, and Other Tenement Stories* secara komersil dengan istilah “*graphic novel*” menyebabkan banyak asumsi salah yang menyebutkan Eisner sebagai orang pertama yang menggunakan istilah novel grafis tersebut. Pada kenyataannya, istilah novel grafis sudah digunakan pada bulan November tahun 1964 oleh Richard Kyle dalam karyanya yang berjudul *CAPA-ALPHA* dan karyanya yang lain *Fantasy Illustrated* pada tahun 1966.

Tahun 1940 – 1950-an

Pada tahun 1950, *St. John Publications* memproduksi sebuah “*picture novel*” yang berukuran seperti majalah kecil (*digest*) 128 halaman dan berorientasi dewasa yang berjudul *It Rhymes With Lust*. Karya penulis dengan nama samaran “Drake Waller” (Arnold Drake dan Leslie Waller) ini dipengaruhi oleh film kehidupan kota yang keras. Tokoh utamanya adalah seorang wanita berambut merah yang manipulatif bernama Rust. Disebut sebagai “*an original full-length novel*” pada halaman cover depan, *penciler* Matt Baker dan *inker* Ray Osrin menuai cukup kesuksesan untuk menghasilkan karya *picture novel* yang kedua *The Case of The Winking Buddha* karya novelis Manning Lee Stokes dan *illustrator* Charles Raab.



Gambar 2.2. “It Rhymes With Lust”

Sumber: Wikipedia. http://en.wikipedia.org/wiki/Graphic_novel

Tahun 1960 – 1970-an

Pada tahun 1960, penerbit Inggris, IPC mulai memproduksi komik ukuran saku berjudul *Super Library*, yang menampilkan perang dan cerita detektif sebanyak 130 halaman. Akhir tahun 1960, komikus Amerika menjadi lebih kreatif dalam mengolah format ukuran buku komik. Gil Kane dan Archie Goodwin menerbitkan sendiri 40 halaman, *magazine-format* novel komik berjudul *His Name is... Savage* pada tahun 1968.

Kolumnis Steven Grant yang awalnya menganggap bahwa cerita *Doctor Strange* dalam *Strange Tales* halaman 130-146, karya Stan Lee dan Steve Ditko, adalah "*the first American graphic novel*" akhirnya membantah walaupun karya Lee dan Ditko tersebut sempat diterbitkan bersambung dari tahun 1965 - tahun 1966.

Karya Gil Kane dan Archie Goodwin *Blackmark* (tahun 1971) yang diterbitkan oleh Bantam, diklaim sebagai "*the very first American graphic novel*," walaupun tema dan *style*-nya sedikit berbeda dengan komik tradisional umumnya. *The Academy of Comic Book Arts* menganugerahi Kane dengan *Shazam Award* untuk *paperback comics novel*-nya yang spesial itu.



Gambar 2.3. Detail dari “Blackmark” (1971) oleh scripiter Archie Goodwin dan artist-plotter Gil Kane

Sumber: Wikipedia. http://en.wikipedia.org/wiki/Graphic_novel

Pada tahun 1975, kembali terbit istilah novel grafis dalam *Bloodstar* karya Richard Corben (mengadaptasi cerita dari Robert E. Howard). Karya komik *underground* dari George Meltzer dengan judul *Beyond Time and Again* yang terbit dari tahun 1967 - tahun 1972 juga mengklaim karyanya sebagai suatu novel grafis dengan tebal 48 halaman dengan format *hardcover*. Kemudian karya Jim Steranko yang berjudul *Chandler: Red Tide* tahun 1976 dengan format saku, mendesain buku novel grafisnya untuk dijual di *stand* buku, akan tetapi saat itu karyanya lebih tepat disebut sebagai “*illustrated novel*” daripada suatu karya komik.

Sejak menjadi istilah umum yang digunakan dalam dunia komik, penggunaannya saat ini tidak secara istilah lagi, akan tetapi lebih kepada suatu karya yang aplikasinya lebih bersifat pop-modern. Contoh karya orientasi populer adalah *The Spectacular Spider-Man* yang diterbitkan oleh Marvel Comics pada tahun 1968. Karya tersebut terbit dua edisi dalam format komik-majalah.

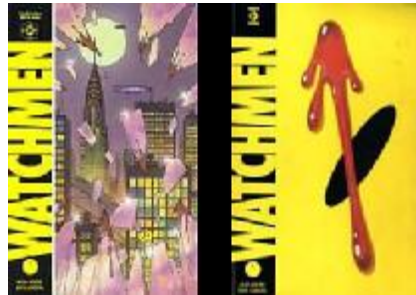
Tahun 1980-an - sekarang

Pada tahun 1982-1988, Marvel memproduksi *Marvel Graphic Novel* berukuran 10”x7” dan menomorinya seperti buku komik, mulai dari nomor 1 (karya Jim Starlin yang berjudul *The Death of Captain Marvel*) sampai nomor 35 (karya Denny O’Neil, Mike Kaluta, dan Russ Heath yang berjudul *Hitler’s Astrologer*).

Ciri *heroism* yang kuat selalu tampil dalam setiap komik dan karakter yang diciptakan industri komik Marvel seperti dalam karya John Byrne, J. M. DeMatteis, Steve Gerber, pioner novel grafis seperti McGregor, Frank Miller, Bill Sienkiewicz, Walt Simonson, Charles Vess, dan Bernie Wrightson. Mereka mengklaim edisi mereka adalah edisi novel grafis dengan cerita serta plot yang lebih kompleks dan berat, serta tentu saja, segmen pembaca yang lebih dewasa.

DC Comics juga mengumpulkan serial komik dan menerbitkannya dalam format buku. Karya yang mendapatkan perhatian massa adalah karya Art Spiegelman yang berjudul *Maus* pada tahun 1986. Karya Spiegelman yang memenangkan *Pulitzer Prize* ini juga ikut membantu membentuk konsep novel grafis dalam pikiran publik. Karya lainnya adalah karya Alan Moore dan Dave

Gibbons yang berjudul *Watchmen* pada tahun 1987 diterbitkan dalam 12 edisi terbatas. Novel grafis Moore yang mendapat pujian juga adalah *V for Vendetta* yang digambar oleh David Lloyd. Karya ini begitu populer sehingga dilayarlebarkan pada tahun 2003-an.



Gambar 2.4. Cover “Watchmen”

Terbitan Amerika Serikat (kiri) dan Inggris (kanan)

Sumber: Wikipedia. http://en.wikipedia.org/wiki/Graphic_novel

Publik sekarang ini mengetahui adanya novel grafis justru bukan dari produksi industri komik besar, tetapi dari *mainstream publishing houses* (khususnya Pantheon Books). Contoh populer novel grafis terbitan Pantheon adalah karya Marjane Satrapi, *graphic novelist* keturunan Iran yang menetap di Perancis, berjudul *Persepolis* dan *Embroidery*. Karyanya ini sangat mengesankan, penuh muatan ideologi, lucu, dan tanpa basa basi. Walaupun digambar dengan sederhana dalam panel hitam-putih, Satrapi mampu membuktikan bahwa novel grafis bisa mengangkat narasi personal dengan amat kuat.



Gambar 2.5. Detail “Persepolis”

Sumber: Marjane Satrapi. *Persepolis*: Pantheon, 2005

Salah satu komikus Perancis lainnya yang cemerlang adalah Joann Sfar. Karyanya antara lain *The Professor's Daughter* (berkolaborasi dengan Emmanuel Guibert), *Klezmer*, *Vampire Loves*, dan *The Rabbi's Cat* yang mendapat penghargaan prestisius *Jury Prize* dan *Eisner Award*. Karya Sfar cenderung hangat, membangkitkan kenangan, dan penuh filosofi kehidupan.



Gambar 2.6. Detail “The Rabbi’s Cat”
Sumber: <http://www.randomhouse.com>



Gambar 2.7. Detail “Klezmer. Book One: Tales of The Wild East”
Sumber: <http://www.firstsecondbooks.com/klezmer.html>

Beberapa judul karya novel grafis yang memenangkan penghargaan:

- *Maus a.k.a. Maus: A Survivor's Tale – My Father Bleeds History* karya Art Spiegelman (non-fiksi, ISBN 0-679-40641-7), memenangkan penghargaan Pulitzer Prize.
- *Watchmen* karya Alan Moore dan Dave Gibbons (ISBN 0-930289-23-4), memenangkan Hugo Award.
- *Why I Hate Saturn* karya Kyle Baker
- *Acme Novelty Library #13* karya Chris Ware
- *Batman: The Killing Joke* karya Alan Moore dan Brian Bolland
- *Batman: War on Crime* karya Paul Dini dan Alex Ross
- *Batman & Superman Adventures: World's Finest* karya Paul Dini, Joe Staton, dan Terry Beatty
- *Blankets* karya Craig Thompson
- *The Cartoon History of the Universe III: From The Rise of Arabia to the Renaissance* karya Larry Gonick
- *Ed the Happy Clown* karya Chester Brown
- *Elektra Lives Again* karya Frank Miller
- *Fairy Tales of Oscar Wilde Vol. 2* karya Oscar Wilde dan P. Craig Russell
- *Fax from Sarajevo* karya Joe Kubert (ISBN 1-56971-346-4)
- *The Golem's Mighty Swing* karya James Sturm (ISBN 1-896597-71-8)
- *Last Day in Vietnam* karya Will Eisner
- *The Name of The Game* karya Will Eisner
- *One! Hundred! Demons!* karya Lynda Barry
- *The Originals* karya Dave Gibbons
- *Our Cancer Year* karya Harvey Pekar, Joyce Brabner dan Frank Stack (non-fiksi, ISBN 1-56858-011-8)
- *Safe Area Goražde* karya Joe Sacco (non-fiksi, ISBN 1-56097-470-2)
- *Signal to Noise* karya Neil Gaiman dan Dave McKean
- *A Small Killing* karya Alan Moore dan Oscar Zarate (ISBN 1-59291-009-2)
- *Stuck Rubber Baby* karya Howard Cruse
- *Superman: Peace on Earth* karya Paul Dini dan Alex Ross
- *Astro City: Life in the Big City* karya Kurt Busiek dan Brent Anderson

- *Bone: Out of Boneville*, edisi berwarna dari *The Complete Bone Adventures* karya Jeff Smith (ISBN 0-439-70640-8)
- *Bone: One Volume Edition* oleh Jeff Smith (ISBN 1-888963-14-X)
- *Batman: Black and White* karya beberapa komikus gabungan, editor Bob Kahan (ISBN 1-56389-332-0)
- *Batman: Black and White, Volume Two* karya beberapa komikus gabungan, editor Mark Chiarello dan Nick J. Napolitano (ISBN 1-56389-917-5)
- *Batman: Dark Victory* karya Jeph Loeb dan Tim Sale (ISBN 1-56389-868-3)
- *Batman: The Long Halloween* karya Jeph Loeb dan Tim Sale (ISBN 1-56389-469-6)
- *Batman Adventures: Dangerous Dames and Demons* karya Paul Dini, Bruce Timm, dan lainnya
- *Blacksad 2* karya Juanjo Guardno dan Juan Diaz Canales
- *Cages* karya Dave McKean
- *Cerebus: Flight* karya Dave Sim dan Gerhard
- *From Hell* karya Alan Moore dan Eddie Campbell
- *Hellboy: Seeds of Destruction* karya Mike Mignola
- *Hellboy: The Wolves of St. August* karya Mike Mignola
- *Jimmy Corrigan, The Smartest Kid on Earth* karya Chris Ware
- *Lone Wolf and Cub* karya Kazuo Koike dan Goseki Kojima
- *Louis Riel* karya Chester Brown
- *Marvels* karya Kurt Busiek dan Alex Ross
- *Maus II a.k.a. Maus: A Survivor's Tale – And Here My Troubles Began* karya Art Spiegelman (non-fiksi, ISBN 0-679-72977-1)
- *Sandman: The Doll's House* karya Neil Gaiman dan artis lainnya
- *Sin City a.k.a. Sin City: The Hard Goodbye* karya Frank Miller (ISBN 1-59307-293-7)
- *Sin City: Family Values* karya Frank Miller (ISBN 1-59307-297-X)
- *Sin City: That Yellow Bastard* karya Frank Miller (ISBN 1-59307-296-1)
- *Stray Bullets: Innocence of Nihilism* karya David Lapham
- *The Tale of One Bad Rat* karya Bryan Talbot

2.3.3. Sejarah Novel Grafis di Indonesia

Setelah kemunculan sebuah buku *A Contract With God* karya Will Eisner, dalam dunia gambar yang bercerita seolah muncul sebuah genre baru, novel grafis. Belakangan di Indonesia pun bermunculan karya-karya grafis yang dinyatakan maupun digolongkan sebagai novel grafis.

“Selamat Pagi Urbaz.” Digambar dalam format tak berwarna, karya Beng Rahadian yang diterbitkan oleh *Terrant Comics* pada tahun 2004 ini muncul dengan mencantumkan label "Sebuah Novel Grafis" pada halaman depan. Menurut Hikmat Darmawan dalam buku "Dari Gatotkaca Hingga Batman," pencantuman label oleh Beng Rahadian ditujukan untuk mencuri perhatian para calon pembaca. Beng menceritakan, saat membuat Selamat Pagi Urbaz ia tak berpikir bahwa karyanya akan digolongkan sebagai novel grafis. “Yang ada di kepala saya waktu itu cuma saya ingin ngomik,” Beng mengungkapkan. Hanya, Beng memang tak ingin membuat komik superhero, tapi komik bertema sosial. Kehidupan kota Yogyakarta yang berubah dan mitologi “bintang jatuh” pun ia gali menjadi tema komik dalam “Selamat Pagi Urbaz.” Cerita dalam buku ini menggambarkan catatan perjalanan seorang remaja perempuan bernama Kirin ke Yogyakarta. Urbaz sendiri adalah nama buku catatan harian milik sang tokoh utama, Kirin.

“Jakarta 2039.” Seno Gumira Ajidarma telah demikian dikenal sebagai penulis cerita pendek. Ia juga diketahui memiliki perhatian dan minat yang besar terhadap dunia komik atau cerita bergambar di Indonesia. Karya-karyanya juga dituangkan dalam gambar seperti “Jakarta 2039,” “Sukab Intel Melayu,” dan lainnya. Alhasil, cerita-cerita karyanya yang dituangkan dalam gambar pun dapat digolongkan sebagai novel grafis. “Jakarta 2039” yang mengambil latar belakang peristiwa kerusuhan 13-14 Mei 1998 itu menggali satu persoalan yang serius dalam catatan sejarah negeri ini.

“Rampokan Jawa.” karya Peter van Dongen, keturunan Indonesia yang lahir, besar, dan menetap di Belanda, ini terdiri dari tiga bab lazimnya novel. Meski kualitas gambarnya yang naturalis dan kaya detail ini dinilai sangat baik oleh kalangan pengamat komik, namun gaya penyampaian cerita dan bahasa visualnya agak sulit dipahami. “Rampokan Jawa” mengisahkan pergulatan batin serdadu

Belanda yang dikirim ke Hindia Belanda (Indonesia) di tahun tiga puluhan. Riset sejarah mendalam membuat novel grafis ini jadi menarik sebagai karya yang mengungkap masa kolonial di Indonesia dari sisi yang sama sekali berbeda.

“*Chiaroscuro*” 1 dan 2. Pertama diterbitkan oleh Megindo Tunggal Sejahtera pada bulan Juni 2005, buku ini tampil dengan mencantumkan label “*Graphic Novel* Pertama Indonesia.” Isi bercerita tentang sebuah permainan rumit kenyataan/imaji yang harus dilewati oleh para tokoh. Permainan ini dapat dibaca sebagai pembongkaran oposisi gelap/terang, awal/akhir, hidup/mati sesuai arti judul buku. Kata “*Chiaroscuro*” adalah sebuah istilah dari bahasa Italia (“*chiaro*” berarti terang dan “*scuro*” berarti gelap) yang merupakan teknik penempatan komposisi sangat terang dan sangat gelap sebagai sebuah oposisi. Teknik ini dikenal pertama kali dalam lukisan-lukisan karya Rembrandt (“Mereka Menyebut Novel Grafis”).

2.3.4. Tinjauan Kondisi Novel Grafis di Indonesia

Bagi Seno Gumira Ajidarma, yang melahirkan novel grafis “Jakarta 2039,” letak keseriusan sebuah novel grafis adalah adanya semangat pembobotan yang setara dengan sastra. Namun, sebagai suatu karya seni grafis menurutnya novel grafis juga punya prestis tersendiri. Sehingga sebagai karya yang punya bobot sastra dan punya prestis sebagai karya seni, novel grafis berbeda dari komik kebanyakan dalam hal tujuannya, serta ideologi di baliknya.

Novel grafis tidak hanya bertumpu pada kekuatan gambar seperti pada komik biasa, juga tidak pada kekuatan teks seperti layaknya karya novel. Kedua aspek visual dan bahasa lalu jadi unsur penting bersama-sama.

Tema yang ditujukan untuk pembaca dewasa menjadi salah satu ciri novel grafis yang membedakannya dengan komik biasa. Selain itu, biasanya novel grafis memiliki garis cerita yang panjang dan kompleks, meski definisi-definisi ini bukanlah suatu batasan yang kaku. Hikmat Darmawan, seorang pengamat komik di Indonesia, memberi ciri lebih pada novel grafis sebagai karya komik yang memiliki “ambisi sastrawi”. Menurut Hikmat, pengertian ini jadi tolak ukur yang akan mensyaratkan bobot kualitas sastra dari karya yang disebut sebagai novel grafis dan membedakannya dengan komik-komik biasa. Dengan pengertian ini,

dari segi format dan aspek sastrawinya, Hikmat beranggapan bahwa sebetulnya komik wayang Mahabarata karya RA. Kosasih yang tidak pernah kekurangan penggemar sejak era 1960-an itu merupakan juga salah satu bentuk novel grafis di Indonesia. Hanya saja, alur ceritanya bukan merupakan karya otentik RA. Kosasih karena merupakan interpretasi grafis terhadap kisah klasik Mahabarata ke dalam bentuk komik.

Menurut Hikmat, berkat komik Mahabarata ini, sesungguhnya masyarakat Indonesia sudah lebih terbiasa dengan format novel grafis. Sementara di Amerika Serikat sendiri masyarakatnya lebih terbiasa dengan format komik superhero dengan jumlah halaman yang relatif tipis. "Ambisi sastrawi" memang mau tidak mau mendobrak tradisi industri komik biasa yang terbiasa memasung komikusnya dengan jumlah halaman yang dibatasi demi efisiensi biaya pencetakan. Bahkan kini penikmat novel grafis di Amerika Serikat sudah biasa dengan karya-karya yang melampaui jumlah 500 halaman.

Dalam hal penghasilan, Beng Rahardian mengaku, proyek novel grafisnya "Selamat Pagi Urbaz" adalah kerja yang sekadar impas. Untung tidak rugi tidak. Bagi Beng, mendapatkan nama dan lebih dikenal karena hasil karyanya itu lebih penting. Alasannya, karena dengan demikian bisa menaikkan posisi tawarnya sebagai seorang komikus. Sehari-hari Beng mengandalkan penghasilannya pada membuat ilustrasi untuk buku dan menulis ulasan mengenai komik.

Hal yang tidak jauh berbeda ternyata dialami oleh Peter van Dongen juga. Komikus keturunan Indonesia yang tinggal di Negeri Belanda ini mengaku, menjadi komikus atau membuat novel grafis memang tidaklah menjanjikan sebagai suatu profesi. Peter sendiri lebih mengandalkan penghasilan dari honorinya sebagai *illustrator* di sebuah media yang diterima lebih teratur daripada penghasilannya membuat novel grafis. Apalagi jika untuk menyelesaikan satu judul saja ia membutuhkan waktu empat tahun.

Waktu kerja yang lama dan tidak terpaku oleh penerbitan berkala seperti halnya pada komik-komik populer memang dibutuhkan untuk menghasilkan sebuah novel grafis yang serius. Apalagi Peter dengan karakter menggambarnya sangat dipengaruhi oleh Hergé, demikian kuat pada pengungkapan detail gambar,

membuat dia harus melakukan riset serius agar menghasilkan detail-detail gambar yang sedapat mungkin sesuai kenyataan dan akurat (Satrio).

Hikmat Darmawan mengatakan, sebagaimana komik, novel grafis di Indonesia tak memiliki industri. “Tak cukup mendapat topangan dari dunia penerbitan, Jika sudah diterbitkan dan kelihatan laku, cetak ulangnya pun tersendatsendat,” ujarnya. Pengelola milis Komik Alternatif Surjorimba Suroto juga berpendapat bukannya Indonesia tak punya karya-karya novel grafis, tapi lebih karena tak terekspos media dan tak mendapat dukungan memadai dari dunia penerbitan (Rizal).

2.3.5. Potensi Novel Grafis di Indonesia

Idealisme melebihi pertimbangan untung rugi dalam berkarya tampaknya memang menjadi motivator komikus seperti Peter van Dongen. Ia mengungkapkan bahwa di negaranya sendiri karya-karya novel grafis masih belum terlalu mendapatkan tempat. Menurutnya, hal ini sangat berbeda jika dibandingkan dengan Amerika Serikat, negara tempat novel grafis tumbuh subur dan berbagai pemberian penghargaan dianugerahkan untuk karya-karya novel grafis terbaik.

Sementara untuk di Indonesia, tampaknya format novel grafis masih merupakan suatu genre baru yang harus lebih memperkenalkan diri pada publik pembaca. Menanggapi secara optimistis, Pandu Ganesa, pimpinan Pustaka Primatama yang menerbitkan “Rampokan Jawa” itu berpendapat, format novel grafis ini bisa jadi terobosan agar lebih banyak orang muda mengenali kembali karya sastra. Menurutnya, karya-karya sastra yang dianggap momok oleh orang muda ini perlu diterbitkan kembali dalam bentuk novel-novel grafis. Inilah peluang bagi genre yang sesungguhnya tidak lagi baru di antero khazanah perbukuan dunia. Menurut Pandu, yang perlu digugah tidak hanya pembuat dan penerbitnya, namun toko buku dan konsumennya juga perlu dibina (Satrio).

2.4. Tinjauan Gambar Ilustrasi

Ilustrasi, dari kata Latin *illustrare*, menerangi atau menghias, berarti pengiring, pendukung, selain penghias guna membantu proses pemahaman terhadap suatu objek. Karena itu kata ilustrasi dapat dipakai di banyak bidang.

Ilustrasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia mempunyai definisi sebagai berikut:

- Gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya.
- Gambar, desain/diagram untuk penghias (halaman sampul dan sebagainya).
- Keterangan (penjelasan) tambahan berupa contoh, bandingan dan sebagainya untuk memperjelas paparan (372).

Ilustrasi adalah material bergambar yang muncul dengan penambahan teks. Ilustrasi dapat berupa peta, diagram, elemen dekoratif, atau yang digunakan untuk mempresentasikan pemandangan, manusia, atau objek yang berkaitan. Ilustrasi juga merupakan simbolisasi dari tulisan yang mengikutinya.

Asal-usul ilustrasi secara historis sama seperti perihal penulisan jaman kuno. Huruf gambar dari manusia purba, dan *hieroglyph* dari peradaban bangsa Mesir kuno merupakan akar dari ilustrasi dan teks.

Gambar ilustrasi ini bukan hanya yang berbentuk gambar coretan tangan, tetapi dapat juga hasil fotografi, bahkan susunan huruf, dan komposisi fotografi. Namun yang umum dibicarakan adalah gambar ilustrasi dalam pengertian paling populer, yaitu gambar yang diciptakan oleh seniman lewat garis, bentuk, dan warna serta menjelaskan teks berisi cerita. Ilustrasi pada suatu karya bisa mempergunakan teknik gabungan manual dengan material pendukung, seperti pensil warna, cat air, dan lain-lain yang kemudian dapat dikomputerisasi.

2.4.1. Perkembangan Ilustrasi

Gambar ilustrasi sebenarnya bukan hal yang baru di dunia. Jika kartun dan karikatur berkembang sejak munculnya teknologi cetak grafis, gambar ilustrasi berkembang sejak masa klasik. William Benton dalam *Encyclopedia Britania vol. 11* mengatakan bahwa sejak jaman dahulu hingga diketemukannya mesin cetak dengan huruf yang dapat dipindahkan, buku-buku ditulis dan diberi ilustrasi

dengan tangan (1098). “*Book of Death*” adalah manuskrip terkenal yang dihiasi dengan ilustrasi tertua di Mesir.

Hikayat masyarakat Bali yang dituliskan di daun lontar sudah menyertakan gambar ilustrasi di dalamnya. Juga petuah yang tertulis di gulungan kertas tua dari daun Papyrus yang ditemukan di Mesir disertai gambar agar lebih informatif. Misalnya, buku petunjuk seks kuno *Kamasutra*. Gambar tangan itu biasa disebut iluminasi (*Ensiklopedi Nasional Indonesia* 35). Ciri khas cerita bergambar jaman dulu berupa dekorasi naskah dengan pewarnaan yang disepuh emas serta ada juga dekoratif inisial pada buku tersebut.

Sampai abad pertengahan, banyak orang, terutama para biarawan yang berkarya sebagai penulis atau penyalin buku. Semua hasil salinan tangan dialihkan pada kertas yang terbuat dari kulit hewan. Agar tidak membosankan, penulis menambahkan gambar-gambar di sekitar teks.

Gambar ilustrasi bukan semata-mata untuk menyertai cerita fiktif, melainkan untuk menyertai segala yang dapat dan perlu disertai. Kebanyakan gambar ilustrasi untuk fiksi memang lebih menarik.

Pada tahun 1980-an, kehidupan ilustrasi di Indonesia tumbuh dengan subur. Nama-nama muda seperti Rien Bachtiar, Wedha, Rahardjo, Fung Wayming, Tefon, dan Gendut Riyanto menjadi pembicaraan yang menarik. Sementara yang telah mendapat nama lebih dahulu adalah Si Jon, juga pelukis komik Jan Mintaraga dan Steve Kamajaya.

Pada awal sejarah seni rupa Indonesia modern berjalan dan awal dunia perbukuan Indonesia berkembang, seniman yang tercatat sebagai *illustrator* adalah para pelukis. Misalnya Suromo dan Abdoel Salam, yang meneruskan langkah ilustrator Belanda, seperti M.A. Koek Koek, C. Jetses atau W.K. de Bruin. Hal ini semata-mata agar dunia ilustrasi yang ada di Indonesia tidak terputus.

Sementara itu dunia ilustrasi di negara Barat terus berjalan dengan kreativitas menggebu-gebu dan menawarkan berbagai model teknik seperti *airbrush* dan wawasan baru. Gagasan yang melepaskan ilustrasi sebagai penghias, namun berdiri sendiri dan hadir sebagai “ilustrasi kehidupan” juga membawa kemajuan tak terkirakan. Ilustrator Amerika, Norman Rockwell dan ilustrator

dunia binatang Boris Valeo atau Hildebrandt memberikan banyak inspirasi. Karya mereka tidak hanya bertujuan menerangkan isi buku atau majalah, tetapi sebagai ilustrasi yang menerangkan pikiran dan pandangan ilustrator terhadap dunia dan segala gerakannya (37).

Perkembangan dalam dunia kesenian dan kebudayaan saling mempengaruhi, dimana kesenian merupakan wujud atau suatu unsur budaya yang telah ada sejak jaman prasejarah atau kira-kira 3500 tahun SM dan terus berkembang dan mengalami perubahan hingga sekarang dan telah melewati berbagai macam tahapan atau jaman setiap kebudayaan dengan bentuk keseniannya tersebut berlangsung di setiap daerah di seluruh dunia ini sesuai dengan kebudayaan yang ada. Adapun jenis kebudayaan dan kesenian yang ada sejak dari tahun 3500 SM hingga sekarang diseluruh dunia adalah:

3500 – 331 SM	: <i>Mesopotamian Art</i>
3500 – 1750 SM	: <i>Sumerian Art / Akudian Art</i>
3200 – 1070 SM	: <i>Egyptian Art</i>
3200 – 2185 SM	: <i>Old Kingdom Art</i>
2040 – 1650 SM	: <i>Middle Kingdom Art</i>
1550 – 1070 SM	: <i>New Kingdom Art</i>
1370 – 1340 SM	: <i>Amarna Art</i>
3000 – 1100 SM	: <i>Aegen Art</i>
3000 – 1475 SM	: <i>Minoan (Crete) Art</i>
1650 – 1100 SM	: <i>Mycenean (Greece) Art</i>
1766 – 1045 SM	: <i>Shang Dynasty, China Art</i>
1045 – 256 SM	: <i>Zhou Dynasty, China Art</i>
1000 – 539 SM	: <i>Assyrian atau Neo-Babylonia Art</i>
539 – 331 SM	: <i>Persian Mesopotamian Art</i>
800 SM – 337 M	: <i>Classical Civilization Art</i>
800 – 323 SM	: <i>Greek Art</i>
Abad VI – Abad V SM	: <i>Etruscan Art</i>
323 – 150 SM	: <i>Hellenistic Art</i>
509 SM – 337 M	: <i>Roman Art</i>

800 SM – 600 M	: <i>Olmec, Mexico Art</i>
100 – 200 M	: <i>Zapotec, Mexico Art</i>
Abad II – Abad III M	: <i>Ghandara, India Art</i>
320 – 647 M	: <i>Gupta, India Art</i>
300 – 1500 M	: <i>Mayan, Mexico Art</i>
373 – 1453 M	: <i>European Christian atau Early Middle Ages Art</i>
200 – 732 M	: <i>Hiberno-Saxon Art</i>
400 – 1453 M	: <i>Byzantine Art</i>
618 – 907 M	: <i>Tang, China Art</i>
622 – 900 M	: <i>Islamic Art</i>
645 – 791 M	: <i>Nara, Japan Art</i>
732 – 900 M	: <i>Carolingian Art</i>
900 – 1050 M	: <i>Ottonian Art</i>
960 – 1279 M	: <i>Song, China Art</i>
1000 – 1140 M	: <i>Romanesque Style Art</i>
1100 – 1532 M	: <i>Inca, Peru Art</i>
1140 – 1500 M	: <i>Gothic Style Art</i>
1185 – 1333 M	: <i>Kamakura, Japan Art</i>
1350 – 1520 M	: <i>Aztec, Mexico Art</i>
1368 – 1644 M	: <i>Ming, China Art</i>
1392 – 1573 M	: <i>Muromachi, Japan Art</i>
1400 – 1800 M	: <i>Renaissance Art atau Baroque Art</i>
1400 – 1600 M	: <i>Renaissance Art</i>
1600 – 1700 M	: <i>Baroque Art</i>
1700 – 1750 M	: <i>Rococo Art</i>
1550 – 1680 M	: <i>Benin, Africa Art</i>
1615 – 1868 M	: <i>Edo, Japan Art</i>
1644 – 1912 M	: <i>Qing, China Art</i>
1800 – 1880 M	: <i>Pre-Modern Style Art</i>
1750 – 1880 M	: <i>Neo Classicism Art</i>
1800 – 1880 M	: <i>Romanticism Art</i>
1830 – 1870 M	: <i>Realism Art</i>

1848 – 1854 M	: <i>Pre-Raphaelites Art</i>
1870 – 1890 M	: <i>Impressionism Art</i>
1880 – 1945 M	: <i>Modernism Art</i>
1880 – 1920 M	: <i>Post-Impressionism Art</i>
1890 – 1920 M	: <i>Expressionism Art</i>
1903 – 1907 M	: <i>Fauvism Art</i>
1905 – 1939 M	: <i>Cubism Art</i>
1916 – 1922 M	: <i>Dada Art</i>
1920 – 1940 M	: <i>Harlem Renaissance Art</i>
1920 – 1945 M	: <i>Bauhaus Art</i>
1924 – 1930 M	: <i>Surrealism Art</i>
1945 – sekarang	: <i>Modern Art to Post-Modern Art</i>
1945 – sekarang	: <i>Abstract Expressionism Art</i>
1950 – 1960 M	: <i>Op Art</i>
1960 – sekarang	: <i>Pop Art</i>
1970 – sekarang	: <i>Pop Art</i>
Sekarang	: <i>Conceptual Post-Modern Art</i>

2.4.2. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Bidang Kajian

1. Ilustrasi Editorial, yang merupakan ilustrasi buku, yang sering dijumpai pada buku-buku novel, buku-buku bacaan anak atau orang dewasa, buku olahraga, kartun dan karikatur politik, dan sebagainya. Yang mana selain untuk memperjelas cerita atau penyampaian pesan dalam buku tersebut sebagai visualisasi pesan, ilustrasi ini juga dapat digunakan sebagai jaket atau sampul buku yang dapat berguna untuk menarik perhatian konsumen.
2. Ilustrasi Periklanan, merupakan ilustrasi yang ditunjukkan pada fungsi promosi dan pemasaran, yang meliputi:
 - a. Ilustrasi *Fashion*, ilustrasi ini dapat berbentuk fotografi maupun gambar untuk mempromosikan dan menjual produk *fashion*.



Gambar 2.8. Ilustrasi fashion karya Paul Poiret
Sumber: koleksi pribadi



Gambar 2.9. Ilustrasi fashion karya Romain de Tirtoff (Erté).
Kiri: "Pearls and Diamonds"
Sumber: koleksi pribadi

- b. Ilustrasi Produk, berfungsi untuk menggambarkan berbagai produk yang diproduksi semenarik mungkin untuk dipromosikan dan ditawarkan kepada konsumen.
 - c. Ilustrasi Pariwisata, yang pada umumnya menggambarkan pemandangan alam, arsitektur, dan figur-figur tertentu pada daerah yang dipromosikan.
3. Ilustrasi Medis, berkaitan dengan pengetahuan kedokteran yang menggambarkan berbagai macam dalam bidang kedokteran seperti penggambaran anatomi tubuh, bakteri, jamur, dan sebagainya.

4. Ilustrasi Ilmiah, seperti halnya ilustrasi medis, ilustrasi ini juga menggambarkan berbagai macam hal yang berhubungan dengan bidang kajian ilmiah yang sangat membutuhkan ketepatan, kejelasan, kerapian, dan sebagainya.

2.4.3. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Sifat dan Fungsi

1. Gambar ilustrasi yang bertujuan untuk menggambarkan keadaan yang dilihat, baik berupa sketsa kasar berupa garis-garis yang cepat maupun gambar yang detail. Contoh: sketsa cepat atau bahkan *photo realism*, yaitu penggambaran obyek yang mirip dengan foto dengan detail yang akurat.
2. Gambar ilustrasi yang menggambarkan apa yang diimajinasikan, yaitu penggambaran obyek pada keadaan yang tidak ada didalam kenyataan. Penggambarannya dapat berupa penggambaran yang abstrak.
3. Gambar ilustrasi yang memvisualisasikan suatu ide dan konsep yang berbentuk simbolisasi. Gambar ilustrasi ini tidak hanya memerlukan teknik dan kemampuan, namun lebih menuntut kedalaman isi yang digambarkan untuk menghadirkan sudut pandang, perasaan dan emosi, intepretasi dan ekspresi orang yang menggambaranya.
4. Gambar ilustrasi yang berfungsi untuk menghias atau dekoratif yang mengisi komposisi atau bidang yang ada sehingga memberikan daya tarik besar dan memenuhi kepuasan estetis pengamatnya.
5. Gambar ilustrasi yang menggambarkan dan menjelaskan, yang berfungsi sebagai jembatan penjelas di dalam pemahaman bahasa verbal. Biasanya ilustrasi ini dan verbalisasi berdampingan dan saling mendukung, mengarahkan pembaca sesuai dengan keinginan penulis, dimana ilustrasi dapat memperluas cerita dan mempermudah pemahaman atas sesuatu yang abstrak.

2.4.4. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Alat

1. Perlengkapan sketsa, yang meliputi: pensil 2B dan HB, *charcoal* atau pensil arang, *technical pen*, *ballpoint*, dan penghapus pensil.

2. Perlengkapan warna, menggunakan berbagai macam media warna seperti cat air, *marker*, pensil warna, spidol, cat minyak, *crayon*, *pastel*, dan sebagainya.
3. Kertas yang digunakan untuk peralatan cat air, pensil, *crayon*, *pastel*, sketsa, dan sebagainya. Kanvas yang digunakan untuk cat minyak. Media ini terdiri dari berbagai macam ukuran.
4. Kuas. Macam-macam kuas antara lain: kuas yang berujung bulat dan kuas yang berujung datar dengan berbagai macam ukuran yang sangat beragam. Pada kuas yang berujung bulat, apabila dalam keadaan basah maka ujungnya akan meruncing yang cukup baik untuk menciptakan detail serta mampu menahan banyak cat dan air sekaligus. Sedangkan pada kuas yang berujung datar, tidak dapat menahan air dan cat yang begitu banyak, kuas ini sangat baik apabila digunakan untuk menciptakan efek semburan cat.
5. Palet dan air. Palet digunakan untuk membuat campuran cat yang dikehendaki sedangkan air berfungsi untuk mengurangi kepekatan campuran cat tersebut.
6. Perlengkapan ilustrasi digital seperti *graphic tablet*, *mouse*, *printer*, *scanner*, dan program pendukung seperti Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, PaintShop Pro, Corel Draw, dan lain-lain.

2.4.5. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Teknik

1. Fotografi, merupakan teknik ilustrasi yang dipergunakan sejak ditemukannya alat atau kamera yang diperlukan untuk memotret pada tahun 1665. Yang merupakan penggambaran atau melukis obyek dengan menggunakan cahaya. Fotografi terbagi menjadi dua macam, yaitu: fotografi dokumentasi yang memotret obyek atau peristiwa penting tanpa memperhatikan segi estesisnya. Sedangkan yang kedua adalah fotografi yang sangat memperhatikan segi estesis dan keindahan dari obyek yang akan dipotret serta hasil dari fotografi tersebut, yang kemudian menjadi media ekspresi keindahan dan seni baru yang disebut dengan Piktoral.
2. Manual merupakan teknik gambar yang hanya dapat dihasilkan dengan ketrampilan dan kreatifitas tangan, yang dapat menciptakan kekhasan dan

keunikan gaya masing-masing seniman yang tercermin dalam gaya dan ciri khas goresan. Oleh karena itu teknik ini memiliki kelebihan dalam hal nilai estesisnya dibanding dengan menggunakan komputer.



Gambar 2.10. Ilustrasi manual khas Tim Burton dari
“The Pin Cushion Queen”
Sumber: koleksi pribadi

3. Komputer merupakan teknik menggambar yang berbasis teknologi. Dengan teknik adanya penggunaan komputer maka secara perlahan teknik manual menjadi tergeser karena sifatnya yang serba otomatis dan terkontrol dengan cepat. Namun goresan seniman sama sekali tidak terasa nilainya.
4. Kubisme Sintetik atau Kolase atau *Photomontage*. Kolase berarti menempel, yaitu teknik yang mempergunakan kertas, kain, gambar, ataupun, bermacam-macam benda lainnya yang ditempelkan pada satu permukaan dan menjadi satu kesatuan. Gaya gambar ini pertama kali dipergunakan oleh aliran Kubisme. Sedangkan *Photomontage*, menerapkan prinsip yang sama dengan kolase namun teknik ini mempergunakan fotografi. *Photomontage* banyak dipergunakan pada gaya *Punk, Surrealism, Pop Art, dan Dadaism*.

2.4.6. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Goresan

1. Arsir merupakan teknik yang menggambarkan bentuk obyek dengan mengisi daerah-daerah yang tidak terkena cahaya atau bayangan obyek sehingga *volume* tiga dimensi obyek dapat dideskripsikan, teknik arsir ini dibedakan menjadi:

- a. Arsiran garis lurus, antara lain: garis-garis paralel (*Hatching*) yaitu goresan garis dengan pola sejajar, garis-garis berpotongan (*Cross Hatching*) yaitu pola garis yang memotong garis-garis yang sejajar, garis bervariasi (*Scibbling*) yaitu garis-garis yang bersifat abstrak dan acak ke segala arah.
 - b. Arsiran mengikuti bentuk atau melengkung, antara lain: garis-garis kontur (*Contour Hatching*) berupa garis-garis lengkung yang mengikuti perubahan obyek baik bentuk melingkar maupun perspektifnya, serta garis-garis kontur yang saling mendorong (*Cross Contour Hatching*) yang mendeskripsikan *volume* dan detail-detail benda.
2. *Dry Brush*, merupakan teknik menggambar dengan sapuan kuas yang setengah kering atau tanpa campuran air hanya menggunakan kepekatan cat saja, hal ini dilakukan dengan cara menyapukan kuas tanpa air tersebut ke permukaan kertas yang kasar dengan tujuan menghasilkan efek pecah-pecah atau tidak rata, hal ini untuk mendapatkan tekstur gambar.
 3. *Wet Brush*, merupakan teknik menggambar dengan menyapukan air dahulu ke permukaan kertas sebagai dasar. Setelah itu baru menyapukan kuas yang sudah mengandung cat. Menghasilkan efek yang halus yang tidak kaku karena cat meresap mengikuti air dan tekstur kertas. Hasil yang didapatkan bisa lebih artistik dan tidak terduga.
 4. *Blocking*, atau disebut dengan pengecatan plakat yang menggunakan jenis cat poster, gaya gambar ini disebut dengan *Plakatstil* karena ditemukannya cat poster pada era modern. Pewarnaan ini berkesan datar, sedikit, tanpa gradasi, dan pada umumnya minim ornamen, karena bertujuan untuk memusatkan perhatian pada obyek utama yang sederhana.



Gambar 2.11. Early Modern Plakatstil yang muncul pada tahun 1913
Sumber: Koleksi Pribadi

4. *Pointilism* atau *Texture*, merupakan gaya penggambaran dengan memanfaatkan kualitas permukaan suatu bidang, baik kasar maupun halus, keras atau lembut, dan sebagainya. Teknik ini bersifat ekspresif, representasional, dan inovatif yang ditentukan oleh material, teknik, serta kreatifitas seniman. Bidang gambar diberikan titik berwarna, sesuai dengan bentuk obyeknya yang dari kejauhan seakan-akan menyatu, yang dapat mencapai tiga dimensi yang menggambarkan cahaya dan bayangan serta suasana melalui pewarnaan kuat dan lemah, bahkan tidak menggunakan *outline* pada obyek karena sudah menggunakan tekstur. Bentuk pola tekstur yang terkenal yaitu *Pointilism* oleh Georges Seurat.

2.4.7. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Gaya Gambar

1. Realis atau *Realism*, merupakan salah satu gaya gambar dimana mengutamakan kesesuaian dengan keadaan yang sesungguhnya dalam kehidupan nyata. Realisme yang sempurna memiliki tingkat kemiripan yang akurat dengan obyek aslinya, hal ini disebut juga *Photorealism*, yang kelihatan sama dengan foto.
2. Simbolik, merupakan gaya gambar dimana ilustrator melambangkan sesuatu secara simbolis, sehingga tidak bisa diketahui makna ilustrasinya tanpa membaca dulu penjelasan dari ilustrasi tersebut.

3. Grafik/Bagan, merupakan gaya gambar yang banyak dipakai pada media ekonomi. Gaya ini bisa bervariasi dan tidak monoton harus berbentuk titik dan garis atau kotak-kotak persegi panjang.
4. Dekoratif atau *Decorative* merupakan teknik menggambar yang menarik dengan penuh ornamen, namun tidak semuanya memiliki kegunaan karena hanya memenuhi fungsi estetis atau penghias. Gaya dekoratif ini akhirnya berkembang sebagai bentuk gerakan yang menghidupkan kembali ketrampilan tangan manusia dalam seni dan kriya serta menolak kehadiran industri yang menggunakan tenaga mesin. Beberapa gaya dekoratif yang terkenal yaitu gaya *Victorian*, *Art and Crafts*, dan *Art Nouveau*.



Gambar 2.12. Victorian Art dan British Art and Crafts
Sumber: koleksi pribadi



Gambar 2.13. British Art Nouveau karya Aubrey Beardsley.
Kiri: "The Peacock Skirt" tahun 1892
Sumber: koleksi pribadi

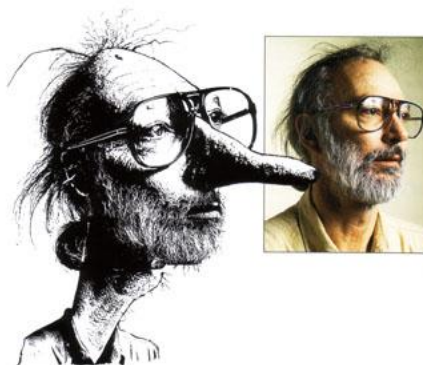
4. Kartun atau *Cartoon* merupakan bentuk gambar yang lucu dan menghibur yang biasanya disajikan dalam bentuk gambar maupun rangkaian cerita baik berupa komik maupun film animasi. Penggambaran jenis ini lebih banyak diidentikkan untuk anak-anak karena sifatnya yang lucu dan kekanak-kanakan. Namun demikian gambar kartun juga banyak dibuat untuk orang remaja dan dewasa, karena sifatnya yang menghibur dan ringan yang mudah dimengerti. Bentuk figur kartun sangat lucu dan digambarkan dengan bebas sesuai dengan apa yang diinginkan oleh seniman dan sekiranya dapat menghibur orang lain. Oleh sebab itu figur kartun digambarkan bebas tanpa mempedulikan bentuk yang proporsional.



Gambar 2.14. Ilustrasi kartun karya Quentin Blake (Eropa), Hayao Miyazaki (Jepang), dan Charles M.Schulz (Eropa)
Sumber: koleksi pribadi

5. Karikatur atau *Caricature*, penggambaran ini sebenarnya memiliki kemiripan dengan kartun, bahkan sering kali dikategorikan sebagai bagian dari gambar kartun. Karikatur biasanya digambarkan dengan tujuan menyindir atas berita-berita yang aktual dan tokoh-tokoh yang sedang hangat diperbincangkan masyarakat. Namun disamping hal itu penggambaran ini mempunyai ciri-ciri yang lucu dan menghibur. Dalam penggambaran karikatur memiliki berbagai macam prioritas yang diutamakan seperti proporsi yang tepat, kemiripan figur yang akurat dan realistis, menjadi diputarbalikkan dalam teknik penggambaran karikatur. Figur yang digambarkan kemungkinan sangat jauh dari keadaan realitasnya, hal ini justru tetap diterima dan dianggap sebagai simbol yang mewakili dan mengingatkan pengamat terhadap orang yang digambarkan.

Karikatur yang ekstrem bersifat melebih-lebihkan keunikan seseorang dan dikembangkan melalui pengetahuan dasar wajah dan daerah kepala, misalnya apabila keunikan seseorang terletak pada hidung yang besar, maka hal tersebut yang akan dilebihkan dan ditonjolkan sehingga menjadi sangat unik namun masih dikenali tokoh yang digambarkan dalam karikatur tersebut. Figur yang digambarkan biasanya berkepala besar dan berbadan kecil, dimana hal ini dikarenakan keunikan dari tubuh manusia yang sering ditonjolkan dalam karikatur adalah bagian wajah. Seringkali karikatur dibuat dengan goresan dan arsiran *ballpoint* atau pena hitam sehingga berkesan monumental.



Gambar 2.15. Contoh karikatur

Sumber: Steve Whitaker. *The Encyclopedia of Cartooning Techniques*: Singapore, Page One Publishing Pte Ltd, 2002, hal. 41

2.5. Tinjauan Bedah Plastik

2.5.1. Pengertian Bedah Plastik

Bedah plastik adalah suatu cabang ilmu kedokteran yang bertujuan untuk merekonstruksi atau memperbaiki keadaan abnormal (kelainan-kelainan) menjadi normal atau mendekati normal. Misalnya seseorang yang tidak punya lipatan kelopak mata dioperasi untuk membuat lipatan kelopak mata. Contoh yang kedua, seseorang yang kelopak matanya turun sejak lahir (kelainan bawaan), diperbaiki agar fungsi kelopak kiri dan kanan sama.

Berasal dari kata bahasa Yunani *platikos* yang berarti “membentuk.” Istilah plastik dalam bedah plastik bukan berarti plastik dalam pengertian yang kita

kenali, melainkan berarti perbaikan (Latin = *plastique*, *plasticos*, atau *plastis*). Bedah plastik tak melulu berarti implan atau menambahkan (augmentasi) bahan kimia ke dalam tubuh. Ini bisa juga dilakukan dengan mengambil bahan dari tubuh sendiri. Dr. Tefta Moenadjat, Sp.BP. spesialis bedah plastik dari FKUI-RSCM, menyebutkan bahwa pada prinsipnya bedah plastik memiliki dua bagian, bedah rekonstruksi dan bedah estetik. Dulu, bedah plastik memang dilakukan untuk merekonstruksi bagian tubuh yang rusak, namun sekarang fungsinya banyak bergeser ke sisi estetika atau mempercantik diri.

Dewasa ini hampir tak ada bagian tubuh yang tak dapat di"reparasi" dengan bedah plastik. Kalau dulu fenomena bedah plastik hanya merasuki kaum wanita, kini para pria pun sudah tak malu-malu melakukannya.

2.5.2. Sejarah Bedah Plastik

Awal bedah plastik jaman nenek moyang dahulu dimulai oleh ahli-ahli fisika India kuno termasuk Susruta, yang memulai pencangkokan/pemindahan kulit dalam bedah rekonstruktif awal abad 8 SM. Karyanya *Susruta Sashmita* menjabarkan tentang *rhinoplasty* (lebih dikenal sebagai "nose job" atau operasi perbaikan hidung) dan *otoplasty* (operasi perbaikan telinga). *Gentleman's Magazine* (October 1794) menuliskan bahwa ilmu tentang bedah plastik ini terus ada di India hingga akhir abad 18 SM (Rhana RE, 48).

Sekitar abad 1 SM, orang Romawi juga sudah dapat melakukan bedah plastik sederhana seperti perbaikan kuping yang rusak (*otoplasty*). Pertengahan abad 15 SM di Eropa, Heinrich von Pfolspendt melakukan perbaikan hidung (*rhinoplasty*) dengan memindahkan kulit dari belakang lengan dan menjahitkannya pada hidung. Karena resiko operasi yang menyangkut kepala dan wajah, bedah plastik baru dilegalkan sejak abad 19 dan 20.

Sebelum ditemukannya *anesthesia*, semua operasi melalui proses kesakitan yang luar biasa. Penemuan dan penggunaan antibiotik diawali dengan penggunaan *sulfa drugs* dan *penicillin*.

Dokter bedah plastik pertama di Amerika Serikat adalah Dr. John Peter Mettauer. Pada tahun 1827, ia melakukan operasi untuk perbaikan bibir sumbing pertama kali dengan menggunakan peralatan yang didesainnya sendiri. Sir Harold

Gillies, yang berasal dari New Zealand, mengembangkan teknik-teknik bedah plastik modern ditujukan pada korban Perang Dunia I yang banyak mengalami kerusakan pada bagian wajah. Ia kemudian disebut sebagai Bapak bedah plastik modern. Tekniknya kemudian dikembangkan lagi sepanjang Perang Dunia II oleh salah satu murid dan juga sepupunya, Archibald McIndoe, yang memperkenalkan perawatan untuk kulit terbakar.

2.5.3. *Reconstructive Surgery*

Disebut bedah rekonstruksi karena tujuannya memperbaiki (rekonstruksi) bagian tubuh yang cacat sehingga mendekati normal. Entah itu cacat bawaan, akibat trauma atau kecelakaan, dan akibat ablasi (pengangkatan) tumor. Contoh terbaru bedah rekonstruksi (*face off*) yakni yang dialami Siti Nurjazila di Surabaya, yang wajahnya rusak akibat disiram air keras.

Jangkauan bedah plastik rekonstruksi cukup luas. Kasus lahir cacat adalah jenis yang banyak ditangani, misalnya bibir sumbing, sumbing langit-langit, dan kelainan lubang saluran kencing pada anak laki-laki (saluran kencing tidak berada di depan, tetapi di bawah). Sementara bedah estetis bertujuan memindahkan atau mempercantik wajah atau tubuh yang sudah relatif normal.

Menurut Dr. Yefta, dahulu porsi bedah rekonstruksi dalam tindakan medis lebih banyak dibanding bedah estetis, dengan rasio 80:20. Sekarang mungkin seimbang, bahkan bisa jadi lebih banyak estetis (Susanto).

Prosedur bedah plastik rekonstruktif yang umum dilakukan adalah:

- *Breast Reconstruction*, perbaikan payudara untuk wanita.
- *Cleft Lip and Palate Surgery*, perbaikan bibir dan rongga mulut (sumbing).
- *Contracture Surgery*, untuk korban kulit terbakar.

2.5.4. *Cosmetic Surgery*

Bedah estetis saat ini begitu populer di dunia. Biasanya mereka yang ingin bedah estetis, secara fisik tidak ada keluhan yang berarti. Dalam bedah estetis, tidak ada indikasi medis untuk tindakan yang dilakukan. Dilaporkan sebanyak hampir dua belas juta prosedur *cosmetic surgery* dilakukan di Amerika pada tahun

2004. Seperti operasi lainnya, *cosmetic surgery* juga mengandung banyak resiko. Di Amerika, para ahli bedah plastik dilegalkan untuk melakukan "*cosmetic surgery*" berdasarkan spesialisasinya, tapi tidak "*plastic surgery*."

Penting untuk diketahui perbedaan "*plastic surgery*" dan "*cosmetic surgery*." *Plastic surgery* atau bedah plastik diakui oleh *American Board of Medical Specialties* (satu-satunya departemen yang mengeluarkan sertifikat dokter di Amerika Serikat) sebagai spesialisasi yang ditujukan perbaikan operasi, baik itu bentuk maupun fungsi. Ini mencakup *cosmetic/aesthetic surgery*. Istilah "*cosmetic surgery*" menunjuk pada pembedahan/operasi yang dilakukan untuk kepentingan estetika/keindahan penampilan. Di beberapa negara seperti Australia, banyak dokter yang tidak mendapat ijazah ahli bedah (*surgeon*) juga melakukan prosedur *cosmetic surgery* (Anderson).

Alasan untuk melakukan operasi plastik bagi pria dan wanita adalah ingin tampak awet muda. Contohnya, Stanley Jacobs, seorang aktor gaek Amerika, yang kembali mendapat '*order*' segera setelah ia melakukan operasi *facelift*. Mengaku penampilan merupakan hal yang penting baginya, ia mengatakan, tak ingin tampak seperti saat berusia 20-an, hanya ingin tetap tampil menarik di usianya sekarang. Hal ini tampaknya didorong oleh kemajuan di bidang bedah plastik yang memungkinkan hasilnya se'alami' mungkin dan tak meninggalkan bekas. Ketua Asosiasi Dokter Bedah Plastik Amerika, Dr. Paul Schnur, mengatakan "mereka tidak hanya ingin merasa dan tampak lebih muda, tapi juga karena membuat mereka merasa lebih kompetitif di tempat kerja." Di samping sedot lemak, prosedur bedah plastik yang juga banyak diminati adalah operasi kelopak mata, pembentukan hidung, pengecilan payudara dan injeksi kolagen ("Pria dan Operasi Plastik").

Secara umum bedah plastik estetik dibedakan dalam dua kategori, bedah untuk proses penuaan dan bedah perbaikan bentuk tubuh yang kurang harmonis. Tindakan proses penuaan atau *aging* biasanya berupa perbaikan struktur otot atau kulit yang mengalami degenerasi (rejuvenasi-peremajaan) atau kehilangan elastisitas, misalnya pengencangan muka (*face lift*) dan perbaikan kelopak mata. Tindakannya bisa operatif atau nonoperatif (botoks, *peeling*, atau suntik implan).

Tindakan bedah yang bertujuan untuk memberi bentuk atau memperbaiki bentuk anatomi bagian tubuh agar lebih harmoni antara lain operasi pembuatan lipatan kelopak mata atas (*blefaroplasty*) dan memancungkan hidung (*rhinoplasty*).

Beberapa prosedur umum *plastic surgery* (banyak dikenal dengan nama yang umum disebut di masyarakat) adalah:

- *Skin Treatments* meliputi:

1. *Chemical Peeling* à Proses pengelupasan kulit yang dilakukan secara kimia menggunakan Alpha Hydroxy Acid (AHA). Tujuannya merangsang pembentukan lapisan baru yang lebih sehat. Biasanya untuk menghilangkan bekas jerawat dan noda kehitaman sehingga kulit wajah pun terlihat lebih mulus. Resikonya, setelah perawatan, kulit wajah akan menjadi kemerahan dan terkelupas. Untuk sementara waktu, disarankan untuk menghindari paparan sinar matahari langsung. Namun, kondisi ini akan berangsur pulih dalam tiga hingga tujuh hari.
2. *Microdermabrasion* à Seperti *chemical peeling*. Mikrodermabrasi merupakan proses pengelupasan kulit mirip *scrubbing* karena menggunakan butir-butir kristal halus yang steril. Bertujuan mengangkat sel kulit mati dan menghilangkan bekas jerawat dan noda hitam. Menjadikan kulit terlihat lebih bersih, cerah dan muda.
3. *Coblation* à Perawatan peremajaan kulit menggunakan metode ionisasi. Pertama-tama larutan garam diaplikasikan di tubuh, kemudian ion akan dialirkan listrik ke tubuh – membuat sel-sel di permukaan kulit terintegrasi. Bertujuan untuk menghilangkan garis halus, kerut, noda hitam akibat penuaan, dan bekas jerawat. Karena akurat, kulit akan lebih cepat pulih. Efek *coblation* dapat bertahan tiga hingga lima tahun. Resiko terjadi kemunculan rasa terbakar dan ruam merah.
4. *Laser Skin Resurfacing* à Menggunakan dua jenis gelombang laser, yaitu *ablative* dan *non-ablative* untuk mengikis permukaan kulit. *Ablative* mengikis dengan cara melukai kulit. Bertujuan agar kulit lebih mulus dan muda. Resiko *ablative* lebih tinggi daripada *non-*

ablative dan penyembuhan pasca-lasernya membutuhkan waktu lebih lama.

- *Facial Procedures* meliputi:

1. *Botox* à Suntikan di wajah yang dilakukan ke satu titik tertentu untuk melemahkan bagian ototnya—yang diinjeksikan adalah sejenis toksin bernama *Botulinum* agar kulit menjadi minim kerutan. Bertujuan untuk mengurangi kerutan di wajah, terutama di antara kedua alis, dahi, dan garis-garis halus di sekitar mata dan bibir. Resikonya hasil suntik Botoks tidak permanen, harus dilakukan setiap tiga bulan untuk mempertahankan hasil. Sekarang ini, Botoks digunakan juga pada area leher.
2. *Restylane* à adalah *filler* yang mengandung *hyaluronic acid* dan *non animal protein*. Berfungsi untuk mengisi lapisan kulit dan jaringan di bawah kulit seperti pada bibir, garis senyum, kening, dan sebagainya. *Restylane* terbuat dari rantai kimia gula yang hasilnya dapat bertahan sekitar satu tahun. Efek samping yang timbul biasanya berupa iritasi yang akan membuat kulit menjadi sedikit merah dan bengkak. Efek ini hanya berlangsung 1 hari, selanjutnya kondisi kulit akan kembali normal.
3. *Rhytidectomy* / “*Facelift*” à Teknik ini cukup populer. Seperti namanya, *facelift* dilakukan dengan cara menyayat kulit di bagian belakang telinga kiri dan kanan, kemudian ditarik agar terlihat lebih kencang. Berfungsi untuk menghilangkan keriput dan tanda-tanda penuaan.
4. *Blepharoplasty* / “*Eyelid Surgery*” à Mengangkat kelebihan lemak di area kelopak mata atas dan bawah. Bisa juga untuk “mengangkat” kelopak mata bagian atas sehingga terlihat tidak sipit. Selain itu juga untuk membuat lipatan kelopak mata baru. Berfungsi untuk mengoreksi kantong mata dan kelopak mata bagian atas yang “jatuh.” Hasilnya, penampilan menjadi lebih muda dan tidak terlihat lelah. Resikonya minim, meski keluhan minor seperti penglihatan ganda atau

kabur selama beberapa hari dan bengkak di ujung kelopak mata dapat terjadi. Dalam beberapa kasus, pasien tak bisa menutup mata dengan sempurna saat tidur. Namun, kondisi tak bersifat permanen

5. *Rhinoplasty / “Nose Job”* à Operasi untuk memperbaiki bentuk hidung. Bisa dengan mengurangi atau menambah kemuncungannya, mengubah bentuk ujungnya, mempersempit rentang cupingnya, atau mengubah derajat jarak hidung dan bibir bagian atas. Operasi hidung dapat membuat penampilan juga keseluruhan wajah menjadi proporsional dan meningkatkan percaya diri. Namun resikonya dapat terjadi komplikasi seperti infeksi, pendarahan hidung, maupun hidung yang bengkok.
6. *Lip Implant* à Operasi menebalkan bibir yang dilakukan dengan bahan silikon maupun *Gore-Tex*. Hasil dari operasi tersebut adalah bentuk bibir tebal yang sangat tidak alami. Kedua bahan tersebut tidak dapat dikeluarkan karena sifatnya yang permanen. Resiko dari operasi ini juga bisa membuat bibir luka dan rusak.
7. *Otoplasty / “Ear Surgery”* à Operasi untuk memperbaiki bentuk telinga.
8. *Chin Augmentation* à Operasi untuk memperbaiki bentuk dagu dengan *implant* silikon sama halnya dengan *Sliding Genioplasty* pada rahang.
9. *Buccal Fat Pads Removal* à Operasi pengangkatan kantung lemak pada pipi untuk kesan tulang pipi yang tajam atau tinggi. Saat usia bertambah maka secara alami wajah akan mengecil. Jika melakukan operasi ini maka lama kelamaan wajah akan terlihat lebih kempot dan hingga kini belum ada cara untuk mengembalikan lemak tersebut ke pipi.

- *Body Procedures* meliputi:

1. *Abdominoplasty* / “*Tummy Tuck*” à Operasi untuk mengencangkan perut. Jenis bedah ini menimbulkan rasa sakit dan perut membengkak. Merupakan prosedur bedah (invasif) untuk mengambil kelebihan kulit dari lemak dari area perut tengah dan bawah, serta untuk mengencangkan otot perut. Perlu diketahui, tidak semua orang cocok melakukan “*Tummy Tuck*.” Ini hanya berlaku bagi mereka yang *in relatively good shape*, tapi merasa terganggu oleh tumpukan lemak dan kulit yang tak lagi kencang dan tidak bisa hilang melalui diet dan olahraga. Bedah ini meninggalkan bekas permanen—beberapa kasus melintang dari pinggul ke pinggul. Meskipun minim, dapat terjadi komplikasi seperti infeksi dan penyumbatan pembuluh darah. Penyumbatan dapat diminimalkan dengan banyak bergerak setelah operasi, meskipun awalnya tidak akan bisa meluruskan badan.
2. *Breast Augmentation* / “*Boob Job*” à Operasi untuk menambah, menyamakan ukuran, atau memperindah payudara. Jenis bedah untuk memperbesar payudara ini juga menimbulkan rasa sakit dikarenakan bahan penambah ukuran baik yang terbuat dari silikon maupun *saline* harus diletakkan dibawah otot-otot dada yang berarti otot-otot tersebut harus dipotong terlebih dahulu. Resikonya ada beberapa. Pertama, *problem capsular contracture* membuat payudara terasa mengeras—dalam beberapa kasus, penanganannya bisa membuat implan diangkat kembali. Kedua, pendarahan berlebihan menyebabkan sakit dan bengkak. Ketiga, infeksi. Bila parah, implan terpaksa diangkat hingga infeksi redam kemudian dimasukkan implan baru. Keempat, puting susu yang menjadi over-sensitif atau kurang sensitif. Kelima, implan pecah atau bocor yang dapat menyebabkan kematian.
3. *Buttock Augmentation* / “*Butt Augmentation*” / “*Butt Implant*” à Operasi untuk penambahan silikon pada bagian pantat. Jenis bedah ini sebaiknya dihindari karena pantat akan disusupi bahan pembesar seperti silikon atau *saline* pada otot pantat dan hasilnya tetap tidak terlihat alami serta beresiko sangat tinggi. Alasannya karena pantat

setiap saat selalu diduduki, sehingga resiko silikon atau *saline* untuk pecah sangatlah tinggi. Selain itu kemungkinan silikon atau *saline* tersebut akan bergeser ke tempat lain karena sering diduduki.

4. *Labioplasty* à Operasi untuk mengecilkan dan membentuk labia.
5. *Suction-Assisted Lipectomy* / “*Liposuction*” à Biasa disebut sedot lemak. Jenis bedah ini memang membuat tubuh terlihat lebih ramping pada bagian yang memang sulit dikecilkan oleh diet atau olahraga. *Liposuction* tidak mempengaruhi metabolisme tubuh dan perlu diperhatikan juga bahwa tidak semua orang dapat menjadi kandidat ideal. *Liposuction* tidak mengubah struktur kulit, sehingga tidak menghilangkan selulit untuk selamanya, justru bisa memperburuk tampilan selulit. Hal ini akan terjadi bila jumlah lemak yang disedot terlalu banyak sehingga kulit justru makin berkerut. Asosiasi Dokter Bedah Plastik di Amerika Serikat (*American Society of Plastic Surgeons*) membatasi maksimal jumlah lemak yang dapat disedot yaitu enam pon tiap kali operasi karena bila lebih dari jumlah tersebut maka akan berakibat fatal. Melakukan operasi pasti selalu memiliki resiko dan bila dokter terlalu banyak menyedot lemak dalam tubuh, maka dapat menyebabkan kematian. Hal tersebut dikarenakan cairan tubuh serta darah yang tersedot akan sangat banyak dan sepertiga dari bahan yang keluar dari tubuh ketika operasi sedot lemak adalah darah. Terlalu banyak keluar lemak, darah serta cairan menyebabkan pasien *shock*, yang mengakibatkan gagalnya kerja jantung. Resiko lainnya adalah dapat menimbulkan rasa sakit, tubuh membengkak, atau memar selama satu hingga empat minggu setelah divedah.
6. *Vaginoplasty* à Operasi untuk memperbaiki maupun membuat vagina.
7. *Thigh Lift* à Operasi untuk mengencangkan paha.
8. *Body Lift* à Operasi untuk mengencangkan seluruh tubuh dan dokter harus mengiris kulit tubuh dalam jumlah besar.

2.5.5. Pengertian *Body Dysmorphic Disorder* (BDD)

Menurut Dr. Katherine A. Phillips, *Body Dysmorphic Disorder* (BDD) adalah kondisi penyimpangan mental, dimana penderita memiliki pemahaman yang salah tentang proporsi tubuh yang ideal. BDD dapat dikenali dari meningkatnya perhatian terhadap penampilan diri secara berlebihan, walaupun tidak ada perubahan yang mencolok. BDD merupakan kelainan mental *Obsessive Compulsive Disorder* (OCD) dan juga merupakan kejelekan yang dibuat-buat (Phillips).

Seseorang yang menderita BDD menganggap bahkan percaya penampilan mereka kelihatan “mengerikan” sehingga mereka tidak dapat berinteraksi di masyarakat karena malu dengan penampilannya, padahal kondisi tubuh dan penampilan mereka normal-normal saja. Penderita BDD juga sering melihat cermin dengan frekuensi tidak wajar (lebih dari satu jam sehari) ataupun bahkan menghindari cermin sama sekali. Penyimpangan mental BDD ini paling banyak mengakibatkan peristiwa bunuh diri diantara penyimpangan mental lainnya.

Sebuah studi di Jerman memperlihatkan sebesar 1-2% dari populasi penduduknya memperlihatkan kondisi adanya BDD, dimana terdapat prosentase yang lebih besar memperlihatkan ciri-ciri BDD yang tidak kelihatan. Karakteristik yang paling menonjol dari penderita BDD ini adalah rendahnya kepercayaan dan penghargaan terhadap diri sendiri. Penderita BDD jumlahnya sama tinggi antara pria dan wanita, dan menyebabkan ketakutan sosial yang sangat kronik.

Pada tahun 2006 Phillips dan Menard menemukan kadar penderita BDD yang melakukan tindakan bunuh diri sebesar 45 kali lebih tinggi daripada populasi Amerika Serikat umumnya. Nilai kadar ini dua kali lebih besar untuk penderita BDD yang mengalami depresi dan tiga kali lebih besar untuk penderita BDD ganda, belum lagi penderita BDD yang melakukan bedah plastik berlebihan.

2.5.5.1. Sejarah dan Perkembangan *Body Dysmorphic Disorder* (BDD)

BDD pertama kali ditemukan pada tahun 1886 oleh peneliti bernama Morselli, dan dinamakan “*Dysmorphophobia*” pada waktu itu. BDD secara formal diakui dan dikenal sebagai salah satu bentuk penyimpangan mental pada tahun 1997, meskipun pada tahun 1987, BDD sudah diakui oleh *American*

Psychiatric Association. Dalam prakteknya, Freud sempat mendapat pasien yang saat ini mungkin sudah didiagnosa sebagai penderita BDD. Pasien tersebut adalah seorang aristokrat Rusia bernama Sergei Pankejeff, yang dipanggil “*The Wolf Man*” oleh Freud sendiri untuk melindungi identitas Pankejeff. Pankejeff disebut terlalu memusatkan perhatian yang berlebihan terhadap bentuk hidungnya. Ia memanjangkan hidungnya sehingga fungsi hidungnya terganggu.

Tanda-tanda penderita *Body Dysmorphic Disorder* (BDD):

- Selalu melihat cermin terus menerus, atau melihat bayangan diri sendiri pada pintu, jendela, maupun benda yang merefleksikan bayangan tubuh.
- Tidak mampu melihat bayangan diri sendiri di cermin maupun dalam foto sehingga menghindari cermin dalam rumah.
- Mencabuti rambut secara berlebihan (*trichotillomania*).
- Obsesi terhadap bedah plastik atau “*multiple plastic surgery*” yang dilakukan sekaligus untuk mendapatkan sedikit kepuasan dalam diri.
- Dalam beberapa kasus, penderita melakukan bedah plastik sendiri, termasuk *liposuction* dan berbagai macam *implant* yang mengakibatkan hasil yang mengerikan.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Dr. Katherine A. Phillips, meliputi lebih dari 500 orang pasien penderita BDD, bagian tubuh yang paling banyak mendapat perhatian berlebih adalah:

- | | |
|------------------------------|--------------------------------------|
| - Kulit (73%) | - Kaki (<i>overall</i>) (18%) |
| - Rambut (56%) | - Bentuk badan/struktur tulang (16%) |
| - Hidung (37%) | - Wajah jelek (umum) (14%) |
| - Berat badan (22%) | - Bibir (12%) |
| - Perut (22%) | - Pantat (12%) |
| - Payudara/dada/puting (21%) | - Dagu (11%) |
| - Mata (20%) | - Alis mata (11%) |
| - Paha (20%) | |
| - Gigi (20%) | |

(Phillips, 2005 ed, 56).

2.5.5.2. Penanggulangan *Body Dysmorphic Disorder* (BDD)

Biasanya pendekatan psikodinamis yang digunakan dalam terapi tidak efektif dalam pengobatan penderita BDD, justru CBD (*Cognitive Behavioral Therapy*) yang dilakukan bersama-sama terapi terus-menerus telah menunjukkan respons positif. Penggunaan serotonin dalam tingkat rendah dalam otak dan obat SSRI terbukti sukses dilibatkan dalam perawatan penderita BDD. Perawatan menggunakan obat-obatan juga termasuk penggunaan *anxyolitic*.

Penderita BDD cenderung menjadi parah karena informasi mengenai BDD tidak banyak diketahui sehingga kontak sosial penderita BDD dengan masyarakat pun semakin merosot. Perawatan penderita BDD sebaiknya lebih awal sesudah didiagnosa gejala-gejala yang timbul.

2.5. Tinjauan “*Beauty*”

2.6.1. Pengertian “*Beauty*”

“*Beauty*” adalah kualitas keindahan, keelokan, kecantikan, dan kebagusan dari seseorang, benda, tempat, atau pemikiran/gagasan yang memberikan persepsi perasaan menyenangkan. Pokok dari “*beauty*” sering melibatkan interpretasi perwujudan dari keseimbangan dan harmoni dengan alam. Hal ini menyebabkan timbulnya perasaan ketertarikan yang kuat dan kebahagiaan yang meluap-luap saat melihat “*beauty*” itu sendiri. Seperti contoh, banyak orang melihat “*beauty*” yang alami dari bunga mawar.

Kebalikan dari “*beauty*” adalah “*ugliness*,” yang artinya kekurangan unsur “*beauty*” atau buruk/jelek, sehingga mengakibatkan perasaan tidak menyenangkan dan menimbulkan asumsi/persepsi negatif yang mendalam terhadap objek tersebut.

Beberapa pendapat menyebutkan bahwa “*ugliness*” itu subyektif, tergantung siapa yang melihat. Di satu sisi seseorang dapat dikatakan cantik dan dapat dikatakan jelek oleh yang lainnya, seperti dalam frase populer, “*Beauty is in the eye of the beholder*”. Contoh “*ugly*” dalam kultur populer adalah dalam cerita “*The Ugly Duckling*” karya Hans Christian Andersen, yang memberikan pesan moral bahwa “*ugliness*” itu hal yang subyektif. Contoh “*ugliness*” yang menjual adalah boneka *troll* yang mendunia.

2.6.2. Estetika Keindahan

Pemahaman terhadap alam dan arti keindahan adalah salah satu kunci aturan filsafat yang dikenal dengan estetika (*aesthetics*). Seorang komposer dan kritikus, Robert Schumann membedakan keindahan menjadi dua macam, yaitu keindahan yang alami dan keindahan yang *poetic*. Keindahan alami dapat ditemukan dalam musik, atau seni lainnya, yang terdapat keindahan poetic itu juga, seperti dalam puisi, syair, sajak, dan sebagainya. *Image* dari wanita muda adalah simbol dari keindahan manusia, sehingga sering menjadi tema yang dominan dalam seni lukis.



Gambar 2.16. “A Nymph With Morning Glory Flowers” karya Lefebvre
Sumber: Wikipedia. <http://en.wikipedia.org/wiki/Beauty>

Gagasan umum yang timbul adalah bahwa keindahan ada dalam penampilan sesuatu atau seseorang yang dapat dibidang “baik/bagus.” Contohnya, sebuah apel yang tidak luka/lebam dapat dikategorikan lebih indah/baik daripada apel yang luka/lebam. Contoh yang lain adalah, kebanyakan orang berpendapat bahwa penampilan fisik seseorang sudah seharusnya bagus/menarik, baik luarnya maupun dalamnya. Mereka juga percaya bahwa karakteristik baik/buruknya seseorang juga dapat dilihat dari penampilannya (Dion, 285-290).

Stereotype “yang cantik/indah itu pasti baik” telah menjadi suatu kultur tersendiri di masyarakat. Padahal seseorang yang tidak cantik dapat berhati baik, dan seseorang yang cantik dapat pula ternyata hatinya tidak baik. Berdasarkan Dr. Gordon Patzer, yang telah menghabiskan lebih dari 3 dekade untuk mempelajari

dan menulis tentang “*physical attractiveness*,” masyarakat lebih menyambut baik orang yang penampilannya menarik.

"Good-looking men and women are generally judged to be more talented, kind, honest and intelligent than their less attractive counterparts," Patzer says (Lorenz).

Umumnya, kemampuan seseorang untuk melihat dan merasakan suatu hal yang indah berkembang dari waktu ke waktu. Seringkali pendidikan dan lingkungan mengubah cara pandang mereka terhadap keindahan itu sendiri. Contohnya, seorang arsitek dapat melihat salah satu sisi gedung yang dibangunnya miring beberapa derajat, walaupun orang awam melihatnya sebagai gedung yang sempurna. Contoh lainnya, seorang pemusik dapat mendengar nada yang tidak tepat dalam suatu lagu, walaupun *audience*-nya menganggapnya suatu musik yang indah. Kebanyakan orang yang mempunyai hobi/kegemaran yang sama juga mempunyai cara pandang yang mirip tentang menilai sesuatu yang indah.

2.6.3. Asal Mula Keindahan

Teori tentang keindahan dapat ditemukan dalam karya awal filsuf Yunani dari periode sebelum Socrates, seperti Phytagoras. Sekolah yang didirikan Phytagoran melihat adanya hubungan yang kuat antara matematika dengan keindahan. Biasanya, mereka melihat jika proporsi suatu objek tersebut sudah berdasarkan “*golden ratio*,” maka objek tersebut dianggap lebih menarik. Arsitektur kuno Yunani sudah berdasarkan cara pandang simetris dan proporsi yang sempurna. Riset jaman modern juga menunjukkan bahwa seseorang yang raut wajahnya simetris dan proporsional berdasarkan “*golden ratio*,” dianggap lebih menarik daripada mereka yang raut wajahnya tidak simetris dan proporsional.

Kesimetrisan dinilai penting, karena seseorang yang tumbuh di lingkungan yang sehat tidak mungkin terjadi penyimpangan genetik. Walaupun *style* dan *fashion* berkembang bebas, penelitian *cross-culture* membuktikan adanya

perbedaan beberapa persepsi masyarakat tentang sesuatu yang indah/cantik. Umumnya, mata besar dan kulit wajah yang halus, selalu dianggap cantik baik di antara pria maupun wanita di segala kultur masyarakat. Wajah yang berjerawat seringkali menurunkan tingkat kemenarikan seseorang yang dihubungkan dengan aspek lainnya seperti kesehatan. Tubuh tinggi juga dianggap lebih menarik dibandingkan tubuh pendek. Jika *image-image* itu saling dihubungkan dan dibagi secara keseluruhan, maka akan terjadi asumsi sosok yang “ideal” dan dianggap lebih menarik (Langlois, Roggman, & Musselman, 214-220).

Penelitian menyebutkan bahwa salah satu figur wanita yang dianggap cantik adalah rasio proporsi pinggang sampai pinggul kurang lebih 75%. Konsep *waist-to-hip ratio* (WHR) dikembangkan oleh psikolog Dr. Devendra Singh dari *University of Texas* di Austin. Psikolog menunjukkan keakuratan rasio ini terhadap fertilitas kebanyakan wanita. Secara tradisional, pada jaman *pre-modern* dimana makanan lebih sukar didapat, orang yang gemuk dianggap lebih menarik daripada orang yang ramping.

Dengan perkecualian berat badan dan gaya *fashion*, standar kecantikan/keindahan relatif sama/konstan dari waktu ke waktu dan dari jaman ke jaman.

2.6.4. Pengaruh Penampilan Fisik dalam Pergaulan dan Lingkungan Sosial

Ironis sekali bahwa sesuatu yang sebenarnya baik, seperti keindahan, mengakibatkan banyak kesulitan dalam hidup. Kecantikan menjadi standar perbandingan dan menimbulkan kebencian dan ketidaksukaan jika tidak dapat memperolehnya. Kecantikan telah menginspirasi seluruh manusia sepanjang sejarah, dan pencarian kecantikan itu juga akhirnya berujung pada bedah plastik dan gangguan makan (*eating disorders*). Terlalu banyak tekanan dalam kecantikan luar (*superficial beauty*) dapat melemahkan hal penting lainnya seperti kecantikan dalam diri seseorang (*inner beauty*).

Penelitian menemukan bahwa murid yang tampan/cantik mendapatkan nilai yang lebih tinggi dari guru mereka daripada murid yang penampilannya “rata-rata.” Lebih lanjut lagi, pasien yang menarik mendapatkan perawatan yang lebih personal dari dokter mereka. Studi bahkan menunjukkan bahwa kriminal yang

tampan menerima hukuman yang lebih ringan daripada kriminal yang kurang menarik. Besarnya uang yang dihasilkan oleh seseorang mungkin juga dipengaruhi oleh penampilan fisik mereka.

Istilah diskriminasi berdasarkan penampilan luar seseorang dikenal sebagai “*lookism*” (*The American Heritage Dictionary of the English Language: Fourth Edition*). Kenyataan yang buruk lainnya, berdasarkan studi yang dilakukan profesor ekonomi Daniel Hamermesh dari *University of Texas* dan Jeff Biddle dari *Michigan State University* menemukan bahwa orang yang penampilannya kurang menarik menghasilkan uang 5-10% lebih rendah daripada orang yang penampilannya “rata-rata”, yang ternyata menghasilkan uang 3-8% lebih rendah daripada orang yang dianggap tampan/cantik.

Dalam konteks yang berbeda, istilah “*beautiful people*” biasanya digunakan untuk seseorang yang mengikuti tren *fashion*, penampilan, makanan, *wine*, *automobiles*, dan *real estate*. Pada tahun 1960-an, konsep definisi modern “*beautiful people*” pelan-pelan menjadi sebutan untuk *fashionistas* dan “*hip people*” di New York. “*Beautiful people*” biasanya menikmati *image* dan *prestige* dari keuangannya yang dapat menambah aura sukses, kekuatan, dan kecantikan itu sendiri.

Berdasarkan Gordon Wainright, pengarang buku *Teach Yourself Body Language*, semua orang dapat meningkatkan tingkat kemenarikan mereka melalui kontak mata yang baik, bertingkah menyenangkan, berpakaian baik (melalui warna-warna yang menyenangkan untuk dilihat), dan mendengarkan dengan baik. Wainright juga menegaskan pentingnya mempertahankan postur tubuh yang baik, serta menyarankan dalam satu minggu untuk berdiri tegak, memasukkan perut ke dalam, kepala ditegakkan dan tersenyum ramah kepada semua orang yang ditemui. Berdasarkan banyak eksperimen, Wainright dapat memprediksi bahwa setelah melakukan semua itu, seseorang dapat diperlakukan lebih hangat dan mulai menarik orang lain untuk mendekat (Lorenz).

2.6.5. Tinjauan Keindahan Ideal Tubuh Manusia Dalam Karya Seni

Keindahan ideal tubuh manusia adalah hasil dari kultur sosial seperti fungsi religius, ekonomi, advertensi, dan faktor lainnya. Definisi keindahan tidak sama dan berbeda di setiap objek, dimana setiap jaman, lingkungan sosial, tempat, dan cara pandang estetika seseorang mempunyai definisi idealnya sendiri.

Saat ini, masyarakat tidak diharuskan untuk menyebut sesuatu itu indah, tidak ada batasan ideal atau kepastian, hanya “bagi saya, dia cantik” atau ”saya suka itu,” khususnya sejak seni bebas berekspresi yang membingungkan definisi ideal tersebut.

- Jaman Pra-Sejarah



Gambar 2.17. “Venus of Villendorf”

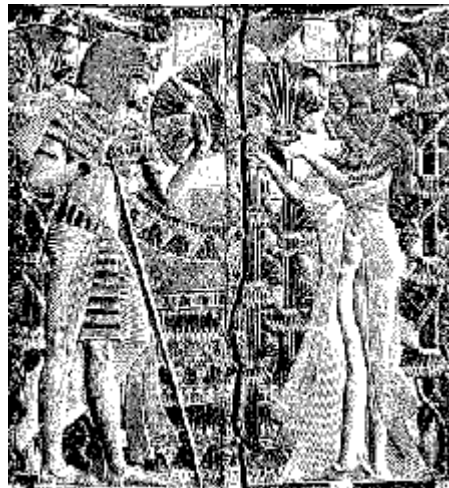
Sumber: G. W. Cichon-Hollander. <http://www.winifred.cichon.com/ideal-beauty/>

Gambar di atas adalah foto karya seni pahat yang dikenal sebagai “*Venus of Villendorf*” di Vienna, Austria pada jaman pra-sejarah, kira-kira 20.000 tahun yang lalu. Dipercaya patung ini mempunyai fungsi ritual yang berkaitan dengan fertilitas wanita. Bagaimanapun, “*Venus of Villendorf*” ini tidak menunjukkan konsep dan definisi tubuh ideal jaman sekarang ini, karena masyarakat mengharapkan idealnya tubuh wanita adalah sensual dan menimbulkan pengaruh menyenangkan dari keharmonisan dan kesempurnaan dari tubuh tersebut.

Karya seni pahat ini ukurannya sangat kecil, hanya 11 cm terbuat dari batu *limestone*.

- Jaman Mesir Kuno

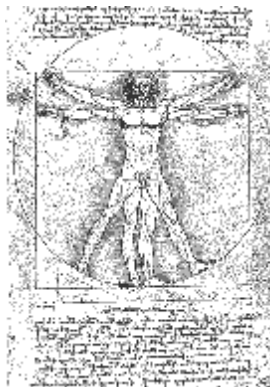
Kurang lebih 3.500 tahun yang lalu di Mesir kuno, salah satu bagian dari peti yang terbuat dari gading berukuran 20x30 cm itu, dihiasi dengan relief pahatan taman milik Raja Tut-anch-Amun dan istrinya Anch-es-Amun. Dari gambar pahatan di bawah ini, dapat dilihat bentuk tubuh wanita yang relatif ramping dan pakaian yang unik dan halus. Para wanita Mesir saat itu harus dicukur seluruh badannya, bahkan bagian kepalanya. Dan untuk menekankan hal ini, mereka mengenakan rok berlipit yang dikenakan terbuka pada bagian depannya.



Gambar 2.18. “Anch-es-Amun” Istri Raja Tut

Sumber: G. W. Cichon-Hollander. <http://www.winifred.cichon.com/ideal-beauty/>

- Jaman Yunani Kuno



Gambar 2.19. Proporsi Ideal Tubuh Manusia. Leonardo Da Vinci

Sumber: G. W. Cichon-Hollander. <http://www.winifred.cichon.com/ideal-beauty/>

Gambar di atas adalah karya Leonardo Da Vinci terkenal, *The Vitruvian Man*. Karya ini dibuat sekitar 1500 Sebelum Masehi di Venice, dikaitkan dengan satu-satunya buku arsitektur yang selamat dari kepunahan karya Vitruvius Pollio. Walaupun buku tersebut tidak berilustrasi, buku karya Vitruvius tersebut mempengaruhi seni di seluruh dunia sepanjang jaman, terutama periode Renaissance.

Vitruv, abad pertama sebelum Masehi, mengatakan proporsi keindahan klasik yang ideal berasal dari hubungan kesimetrisan berbasiskan teori matematika. Proporsi ini dikenal sebagai "*The Golden Ratio*" atau "*The Golden Mean*." Dalam bahasa Indonesia dikenal sebagai Proporsi Agung.



Gambar 2.20. "Venus de Milo"

Sumber: G. W. Cichon-Hollander. <http://www.winifred.cichon.com/ideal-beauty/>

Arsitektur merupakan imitasi alami berdasarkan proporsi tubuh manusia. Vitruv membedakannya menjadi tiga bagian, *Doric*, *Ionic*, dan *Corinthian*, yang dibedakan berdasarkan seorang laki-laki, wanita, dan anak perempuan kecil. Seni dan ilmiah (juga alam) dianggap sebagai satu kesatuan yang utuh dan tidak dapat dipisahkan.

Socrates mengemukakan, tugas utama bagi seorang *artist* adalah memberikan sebuah standar ideal bentuk dari tubuh manusia dengan proporsi

yang tepat untuk memperoleh keseimbangan dan keharmonisan. Hal ini dapat dilihat dalam gambar di atas, "*Aphrodite of Melos*" atau lebih dikenal sebagai "*Venus de Milo*," salah satu karya seni yang paling terkenal dalam sejarah seni. Karya ini sekarang disimpan di Museum Louvre di Paris.

Keharmonisan ini juga ada dalam proporsi tubuh ideal pria yang digambarkan dengan indah melalui karya seni "*Warrior of Riace*," dengan tinggi lebih dua meter, ditemukan di Laut Mediterania beberapa tahun yang lalu, sekarang ini disimpan di Naples. Personifikasi proporsi tubuh ideal telah mempengaruhi seni setiap jaman sampai sekarang.



Gambar 2.21. "Warrior of Riace"

Sumber: G. W. Cichon-Hollander. <http://www.winifred.cichon.com/ideal-beauty/>

- Jaman *Hellenistic* - Romawi Kuno

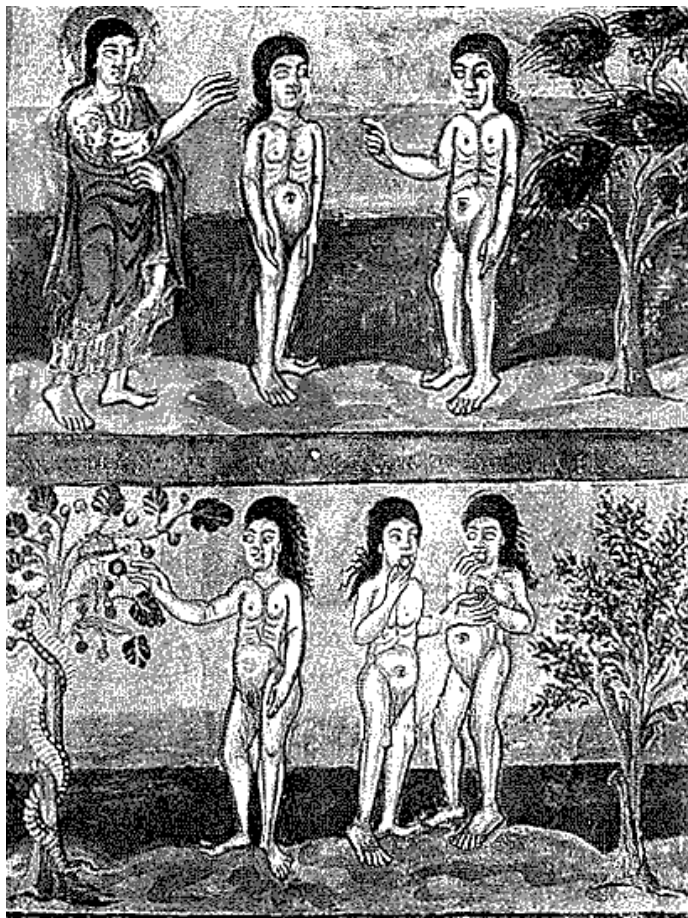


Gambar 2.22. "Aphrodite Kallipygos"

Sumber: G. W. Cichon-Hollander. <http://www.winifred.cichon.com/ideal-beauty/>

Konsep helenistik seni Romawi kuno diambil dari alam sekitar, dimana orang Romawi lebih pragmatis daripada orang Yunani. Di atas adalah karya seni "*Aphrodite Kallipygos*," dewi dengan pantat yang indah, dibuat sekitar abad 100 Sebelum Masehi, dengan tinggi 1,5 meter di Naples. Karya ini menunjukkan pertama kalinya bagian samping tubuh menjadi pusat perhatian dan konsep keindahan itu sendiri.

- Jaman Pertengahan Awal

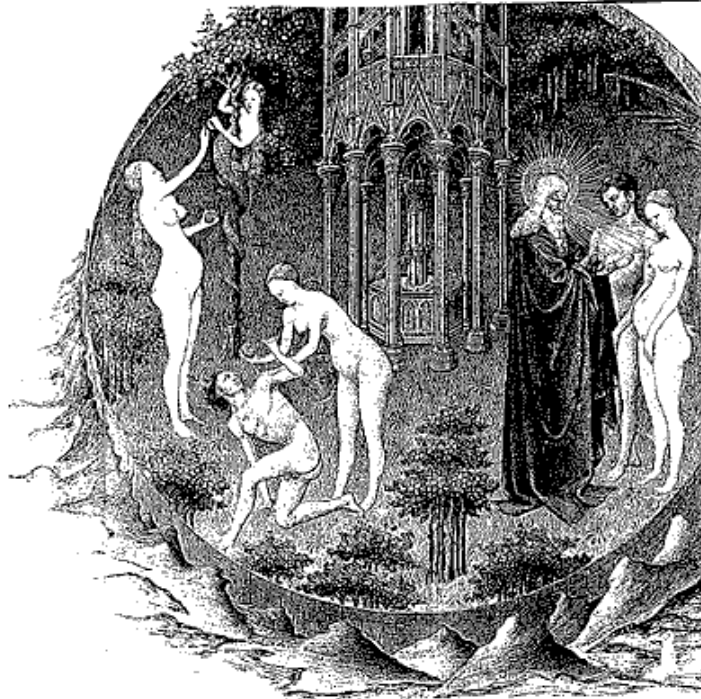


Gambar 2.23. Caroline Bookpainty: "Adam and Eve"

Sumber: G. W. Cichon-Hollander. <http://www.winifred.cichon.com/ideal-beauty/>

Dalam karya genesis di atas dari "*Grandval Bible*" jaman pertengahan awal, sekitar tahun 840 di London, dapat dilihat pemikiran karakteristik penampilan fisik, proporsi, dan keharmonisan suatu desain bukanlah hal penting. Manusia hidup bersama dengan damai dan religius di bawah kenyataan duniawi dalam penantian terhadap Tuhan.

- Jaman Pertengahan Akhir – *Gothic Style*



Gambar 2.24. "Trés Riches Heures: Paradise"

Sumber: G. W. Cichon-Hollander. <http://www.winifred.cichon.com/ideal-beauty/>

Di atas adalah pemandangan taman firdaus dalam bentuk miniatur dari salah satu buku paling indah yang pernah dibuat, "*Les très riches heures du Duc de Berry*," sebuah buku doa kepunyaan saudara laki-laki raja Perancis, *Duke of Berry*, yang dibuat sekitar tahun 1400 di Paris. Perubahan yang besar terlihat dalam karya seni di atas. Dapat dilihat konsep "keindahan" menjadi halus, mewah, fashion yang berulang lagi, dan siluet tubuh yang ramping. Yang unik adalah, figur wanita yang cantik adalah mempunyai perut besar dan kelihatan sedang mengandung.

- Jaman *Renaissance*

Di bawah adalah karya Sandro Botticelli yang terkenal, "*Birth of Venus*," di Florence, Uffiz, tahun 1486. Pada jaman ini, gaya klasik kesimetrisan dan proporsi keindahan ideal ditampilkan lagi. Buku karya Vitruv kembali menginspirasi dunia. Saat yang sama, artisan berubah dari *craftsman* menjadi ilmuwan dan intelektual.



Gambar 2.25. "Birth of Venus" karya Sandro Botticelli
 Sumber: G. W. Cichon-Hollander. <http://www.winifred.cichon.com/ideal-beauty/>

Sekarang, perhatian massa beralih dari tema religius menjadi keduniawian, pertama kalinya dalam sejarah kecuali jaman *Hellenistic* era Romawi kuno. "*Humanism*" yang ideal dipersonifikasikan dalam lukisan karya Giorgione, "*Sleeping Venus*," di Venice tahun 1505. Lukisan ini membawa pengaruh besar sampai jaman modern.



Gambar 2.26. "Sleeping Venus" karya Giorgione
 Sumber: G. W. Cichon-Hollander. <http://www.winifred.cichon.com/ideal-beauty/>

- Jaman *Renaissance* Akhir / *Mannerism*



Gambar 2.27. "Diamond Mine" karya Maso da San Friano
 Sumber: G. W. Cichon-Hollander. <http://www.winifred.cichon.com/ideal-beauty/>

Lukisan jaman *Renaissance* Akhir juga dikenal sebagai *Mannerism*. Pelukis pada gambar di atas menunjukkan pemandangan dari tambang berlian dengan kesan yang terlalu melebih-lebihkan, contohnya bagian samping tubuh yang jauh dari proporsi yang baik.

- Jaman *Baroque*

Keindahan jaman *Baroque* terlihat pada karya seni "*Wife of King Kandaules*" karya Jacob Jordaens tahun 1646 di Stockholm. Sejalan pula dengan karya Rubens, "*The prey of the daughters of Leukipp*" di Munich. Para wanitanya agak gemuk, mewah, tubuh *voluptuous* kembali "in."



Gambar 2.28. “The Wife of King Kandaules” karya Jacob Jordaens
Sumber: G. W. Cichon-Hollander. <http://www.winifred.cichon.com/ideal-beauty/>



Gambar 2.29. “The Prey of The Daughters of Leukipp” karya P.P. Rubens
Sumber: G. W. Cichon-Hollander. <http://www.winifred.cichon.com/ideal-beauty/>

- Jaman *Rococo* / *Luis-Quinze*



Gambar 2.30. “Leda” dari *Commedia dell'arte*

Sumber: G. W. Cichon-Hollander. <http://www.winifred.cichon.com/ideal-beauty/>

Perubahan yang lain pada jaman *baroque* akhir, *Rococo*, wanitanya menjadi manis, lembut, dan kecil. Proporsi yang ideal adalah garis pinggang yang sangat ramping dan kecil, “*the wasp waist*”. Di atas adalah Leda, karya seni porselen dari “*Commedia dell'arte*” karya Franz Anton Bustelli, yang tinggal di Munich, salah satu pemahat yang jenius pada abad 18.

- Era Klasik Lainnya : *Empire*

Di bawah adalah karya lukis yang sangat terkenal, “*Maya*,” karya Francisco Goya tahun 1798 di Madrid, Prado, yang menampilkan sosok telanjang, bersanding dengan “*Dressed Maya*”. Dalam era klasik *Empire*, proporsi yang ideal kembali terinspirasi jaman dahulu dengan siluet lembut berisi (dibandingkan dengan proporsi *Giorgiones Venus*).



Gambar 2.31. “The Mayas” karya Francisco Goya
 Sumber: G. W. Cichon-Hollander. <http://www.winifred.cichon.com/ideal-beauty/>

- Era Klasik



Gambar 2.32. “Jupiter and Thetis” karya Jean Dominique Ingres
 Sumber: G. W. Cichon-Hollander. <http://www.winifred.cichon.com/ideal-beauty/>

Gambar lukisan di atas adalah “*Jupiter and Thetis*” sebesar 330 x 260 cm karya Jean Dominique Ingres tahun 1810 di Aix-en-Provence, menunjukkan tubuh yang sempurna, dengan proporsi keindahan klasik dari tubuh pria yang atletis.

- Era Romantisme



Gambar 2.33. "Turkish Bath" tahun 1862

Sumber: G. W. Cichon-Hollander. <http://www.winifred.cichon.com/ideal-beauty/>

Setengah abad kemudian, pada jaman baru, terdapat *artist* yang mempunyai *sense* keindahan yang berbeda. Proporsi tubuh yang membentuk kurva halus dan memberikan kesan fantasi dapat ditemukan dalam karya seni pada pertengahan abad 19.

- Era Impresionisme

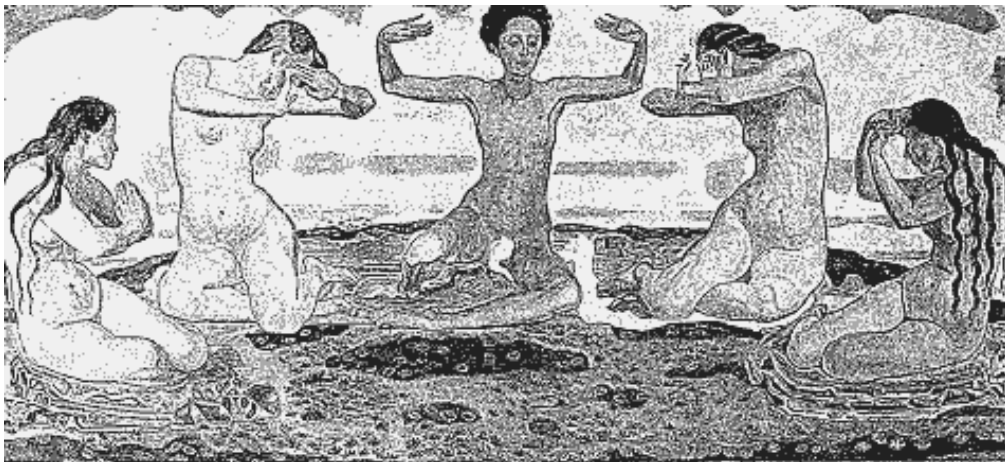
Lukisan karya Toulouse-Lautrec, "*Ball at Moulin Rouge*," tahun 1890 menunjukkan kepada generasi berikutnya gaya *fashion* jaman baru era impresionisme, dengan proporsi pinggang yang kecil. Tapi ada sesuatu yang unik, berdasarkan "*Cul de Paris*" dan "*Parisian Bottom*," titik berat penekanan proporsi tubuh kembali kepada bagian pantat lagi setelah hampir 2000 tahun lamanya. Sehingga pakaian-pakaian wanita era ini diberi kawat-kawat sehingga membentuk seperti sarang burung di dalam gaun mereka.



Gambar 2.34. “Bal at Moulin Rouge”

Sumber: G. W. Cichon-Hollander. <http://www.winifred.cichon.com/ideal-beauty/>

- Era Art Nouveau / Jugendstil



Gambar 2.35. “The Day II” karya Ferd. Hodler

Sumber: G. W. Cichon-Hollander. <http://www.winifred.cichon.com/ideal-beauty/>

Gaya *fashion* era ini kembali mengagungkan kontur tubuh dari korset sekali lagi, seperti pada ratusan tahun yang lalu. Di atas adalah lukisan karya Hodler “*The Day II*” pada tahun 1905 di Zurich, yang berukuran 160 x 360 cm.

- Era Ekspresionisme : *The Roaring Twenties*



Gambar 2.36. "Dancing in Baden-Baden" karya Max Beckmann
 Sumber: G. W. Cichon-Hollander. <http://www.winifred.cichon.com/ideal-beauty/>

Setelah horor Perang Dunia I, kepraktisan menjadi unsur utama. Pada era "*Bauhaus*" dan "*Roaring Twenties*," perbedaan antara pria dan wanita ditiadakan untuk pertama kalinya dalam sejarah. Tubuh yang berkurva tidak lagi menjadi proporsi tubuh yang ideal, seperti dilihat pada gambar di atas, "*Dancing in Baden-Baden*" karya Max Beckmann tahun 1920 di Munich.

- Era Klasik Modern

Akhirnya dalam era klasik modern ini, diperoleh gambaran proporsi tubuh yang ideal, seperti terlihat dalam karya Amadeo Modigliani, "*Reclining Female Nude*" pada tahun 1917 di Milan. Dalam seni kontemporer, tidak ada proporsi tubuh ideal yang universal. Namun, kurva tubuh yang menawan seperti pada gambar di bawah karya Modigliani ini tetap menyenangkan untuk dilihat.



Gambar 2.37. "Reclining Female Nude" karya Amadeo Modigliani
 Sumber: G. W. Cichon-Hollander. <http://www.winifred.cichon.com/ideal-beauty/>

2.6. Tinjauan Aspek Historis

Persepsi terhadap kecantikan/ketampanan selalu berbeda tiap jaman dan tiap kultur masyarakat. Di daerah Mediterania seperti Mesir Kuno, laki-laki yang berotot dianggap seharusnya begitu dan lebih menarik untuk dilihat. Walaupun begitu, seseorang yang mempunyai tubuh yang gemuk juga dianggap menarik, karena mengindikasikan bahwa orang itu cukup kaya untuk mencukupi kebutuhan pangannya dan menghindari pekerjaan fisik.

Pada jaman pertengahan di Eropa Utara, seseorang yang mempunyai kulit yang terbakar matahari dianggap sangat tidak menarik di kalangan pria dan wanita, sebagai tanda bahwa orang tersebut harus bekerja di ladang. Akhirnya, pria dan wanita dari golongan menengah ke atas selalu menjaga kulitnya agar tetap sangat pucat (jika keluar rumah, mereka akan melindungi kulitnya dengan segala macam cara). Tubuh berlekuk dan pinggang ramping juga dianggap cantik. Mereka menggunakan korset untuk membentuk pinggang mereka menjadi lebih kecil. Korset itu diikat erat-erat di tubuh mereka sehingga mereka dapat memuntahkan makanan dengan mudah. Semua demi kecantikan.

Di Jepang, ada tradisi mengecat giginya menjadi hitam (*ohaguro*). Mereka menganggap lebih hitam gigi mereka, lebih cantik. Tradisi ini akhirnya punah pada awal periode Meiji. Fenomena yang mirip terjadi pada era *Renaissance* di Eropa. Harga gula saat itu sangat mahal, dan hanya orang kaya yang mampu membelinya, sehingga mereka menyajikan makanan bergula sebagai simbol status mereka. Saat mereka tahu bahwa gula dapat merusak gigi, banyak kalangan orang kaya (khususnya wanita Inggris) menghitamkan gigi mereka untuk menunjukkan seberapa banyak gula yang mampu mereka dapatkan.

Di Jerman pada abad 19, seseorang dengan berat badan berlebih dianggap lebih menarik (simbol kekayaan), dimana para prianya berlatih olahraga *fencing* untuk mendapatkan luka goresan ada wajah. Goresan luka pada wajah tersebut diasumsikan sebagai simbol maskulinitas.

Sejak masa Revolusi Industri, kulit yang coklat terbakar matahari dianggap sangat menarik (khususnya kultur negara Barat), karena dianggap dapat bertamasya ke banyak tempat untuk mendapatkan kulit terbakar seperti itu. Hal ini seringkali dikaitkan dengan status sosio-ekonomis mereka.

Pada masa lalu, wanita sangat tergantung pada pria. Kecantikan menjadi sangat penting bagi mereka. Wanita yang cantik akan mempunyai banyak calon suami. Impian mereka adalah menikahi pria kaya raya yang mampu membiayai hidup dan anak-anak mereka kelak. Jauh sebelum kosmetik komersial diperkenalkan, para ibu akan menganjurkan anak perempuan mereka untuk merawat kulit dengan kosmetik tradisional seperti *mayonaisse* sebagai pelembab, atau putih telur sebagai masker pengencang wajah.

Para wanita di seluruh dunia rela bersakit-sakit ria demi menjadi cantik. Dahulu di China, para wanita dari keluarga kaya membungkus kaki mereka erat-erat. Saat itu kaki yang mungil dianggap cantik, jadi gadis-gadis kecil rela membungkus kakinya erat-erat untuk mencegah kaki mereka tumbuh besar dan jelek. Selain itu mereka rela bersakit-sakit menggunakan alat untuk memanjangkan kaki mereka menjadi tinggi yang mereka mau. Dengan tinggi yang baru, mereka dapat menjadi kerja menuju masa depan yang cerah dan *glamour* menjadi model internasional.

2.7. Tinjauan Aspek Kultural

Kultur, sosial, jaman, dan lingkungan dapat mengakibatkan dorongan yang kuat dalam penentuan seseorang untuk menjadi menarik. Sebagai bagian dalam proses sosialisasi, anak-anak belajar dari kultur dan jaman mereka, hal manakah yang dianggap menarik. Anak-anak dapat menunjukkan sesuatu yang mereka anggap cantik dan menarik dalam bentuk boneka dan *cover* majalah. Persepsi tentang kecantikan dan sesuatu yang menarik terjadi karena kultur yang dominan dan hasilnya dalam sistem nilai di masyarakat.

Ada tidak enaknyanya jika dibilang menarik, karena wanita cantik dan pria tampan seringkali diasumsikan berselingkuh, bercerai, dan berhubungan seks di luar nikah. Orang yang tampan/cantik juga sering dianggap tidak cocok untuk menikah dan mengurus anak.

Wajah yang simetris dianggap sebagai keindahan yang ideal. Seseorang yang dianggap menarik di semua gender dan kultur yang berbeda, ditemukan mempunyai wajah simetris berdasarkan Proporsi Agung (*golden ratio*) 1:1.1618 (*phi*). Ahli bedah, Stephen Marquardt, menemukan *beauty mask* yang ideal,

ditandai dengan banyak *outline* dari fitur wajah berdasarkan Proporsi Agung. Wajah yang dianggap menarik ternyata cocok dengan topeng tersebut.

Dalam kultur negara Asia, termasuk Asia Tenggara, kulit putih tetap menjadi pilihan utama dalam menentukan standar kecantikan. Walaupun dalam beberapa sub-kultur, seperti *ganguro* di Jepang, mengindikasikan kulit hitam sebagai standar kecantikan melawan standar kecantikan umum Jepang.

Di Asia Tenggara, kulit putih diindikasikan dengan kemudaan, karena kulit yang terbakar matahari cenderung lebih cepat mengalami penuaan. Tidak heran jika produk kosmetik pemutih kulit cenderung laris di pasaran Asia Tenggara. Pemujaan terhadap kulit putih ini bukanlah hal baru. Seperti di Tiongkok misalnya, lukisan Tiongkok kuno cenderung mengilustrasikan wanita dan dewi-dewi dengan kulit yang putih. Di periode itu, pengantin wanita Tiongkok dan Jepang yang berkulit putih seringkali dipuja-puja karena berkulit putih, tanda bahwa mereka berasal dari gadis keluarga terpandang yang tinggal di dalam ruangan sepanjang waktu.

Melewati kultur budaya di masyarakat, sesuatu yang indah, dan cantik diasumsikan baik. Seseorang yang menarik diasumsikan cenderung lebih ekstrovert, populer, dan bahagia. Memang benar bahwa orang yang menarik cenderung populer dan bahagia, karena sejak usia muda, mereka mendapatkan banyak perhatian yang membantu mereka mengembangkan karakteristik positif.

Dalam riset yang dilakukan Helen Fisher dari *Rutgers University*, disebutkan bahwa ada perbedaan stimuli otak saat pertama jatuh cinta diantara pria dan wanita. Pria biasanya lebih terintegrasi dengan visual stimuli, sedangkan wanita dengan *memory recall*. Hal ini sesuai dengan kenyataan di masyarakat, bahwa pria jatuh cinta pada fisik lebih dahulu, sedangkan wanita cenderung dapat jatuh cinta dengan pria yang baik hati walaupun fisiknya rata-rata.

2.8. Tinjauan Kehidupan

Sudah menjadi sifat dasar manusia, selalu tidak pernah puas. Apalagi perempuan, bicara soal kecantikan pasti tidak akan ada habisnya. Ada kalimat populer yang mengatakan “*beauty is a curse.*” Kenapa *curse*? Apakah memang perempuan cantik cenderung mengalami tingkat stres lebih tinggi karena takut

menjadi tua, merasa kalah cantik dengan perempuan lainnya, dan lebih rentan mengalami pelecehan seksual? Tetapi menurut Helen Gurley Brown, pendiri majalah *Cosmopolitan* dalam *The Late Show*, buku karangannya yang terbit tahun 1986 mengatakan, “*Forget it! We nongreat beauties suffer just as much.*” Jadi, apakah perempuan yang tidak cantik akan mengalami tekanan yang lebih besar daripada perempuan yang cantik, hanya karena “tidak cantik”?

Membicarakan kecantikan memang tidak pernah sederhana. Tetapi yang pasti, isu mengenai kecantikan telah menjadi salah satu isu terpenting mengenai perempuan. *Beauty is power*, hal itu benar berabad-abad tahun yang lalu. Hal itu benar saat ini. Jika seorang wanita yang menarik masuk ke dalam bar, para pria mengelilinginya dan berebut untuk membelikannya minuman. Jika seorang wanita yang tidak menarik masuk ke dalam bar yang sama, kemungkinannya adalah ia harus membeli minumannya sendiri. Suka atau tidak, *looks do count*.

Ada pihak yang berpendapat bahwa kecantikan lahiriah itu tidak penting, karena ada kecantikan lain yang bernama *inner beauty*. Tetapi ada pihak yang berpendapat bahwa kecantikan lahiriah itu memang penting, karena bagaimana pun wajah adalah hal yang pertama dilihat dan diingat dalam interaksi dengan orang lain, and *inner beauty is merely a defense from them who are not beautiful*.

Mencintai diri sendiri ternyata bukanlah hal yang mudah bagi perempuan, karena sebagian besar perempuan sangat mementingkan apa yang dilihat atau dikatakan oleh orang lain. Terutama menyangkut pandangan laki-laki. Rata-rata dari laki-laki memang menyukai perempuan yang langsing, memiliki kulit bersih, dan beberapa definisi cantik lainnya seperti yang telah “disepakati” oleh masyarakat melalui media. Tetapi laki-laki yang cukup cerdas, juga menyukai perempuan itu yang tidak bodoh. Untuk apa cantik kalau ternyata memang membosankan, kata mereka. Tetap saja, *physical appearance comes first!* Mengapa? Karena mereka mengakui bahwa mereka masih memiliki kebutuhan untuk “memamerkan” pendampingnya pada teman-teman mereka. *And the more beautiful, the merrier*.

Dan hal ini menjadi masalah tersendiri bagi perempuan yang kemudian terganggu dengan masalah penampilannya. Hampir semua perempuan mungkin tidak pede apabila ia berjerawat, gendut, dan hal-hal lain yang dianggap tidak

“cantik.” Dan akhirnya banyak perempuan kemudian melakukan berbagai usaha agar terlihat cantik; operasi plastik, membayar mahal untuk pergi ke dokter kulit, salon, membesarkan payudara, sedot lemak, diet, bahkan sampai berkali-kali merombak wajahnya.

Sah-sah saja bila ingin tampil cantik, menjaga penampilan atau sehat dan bugar. Tetapi bila kemudian “cantik” menjadi semacam obsesi atau hal yang mengganggu kepercayaan diri dan mengganggu perkembangan jiwa perempuan, itu baru harus diwaspadai. Menjadi cantik memang merupakan sesuatu yang *preferable*. Menjadi cantik dan menarik mungkin memang menyebabkan perempuan lebih mudah mendapatkan pasangan, pujian, atau bahkan pekerjaan.

Di jaman yang bebas ini, seorang wanita boleh saja tetap berjuang mencapai berat badan ideal dan sekaligus merasa bahagia dalam perjuangannya. Memang tak bisa disangkal, mata memang terasa lebih nyaman saat menatap wanita yang berpenampilan cantik dan rapi daripada penampilan asal dan tubuh tak terawat.

Jadi, boleh saja bila seorang wanita ingin mengenakan *bustier* ketat, sepatu hak tinggi, atau sekaligus melakukan operasi plastik dan menganggap itu semua adalah kebebasannya sendiri dalam menentukan pilihan hidup, sama bebasnya dengan mereka yang mengaku tidak peduli soal penampilan (“Don’t Hate Me Because I’m Thin”).