

ILUSTRASI ONONG NUGRAHA PADA MAJALAH MANGLE SEBAGAI REPRESENTASI BUDAYA SUNDA

Oleh: Ramlan¹, Annisa Fikria Shimbun², Yuli Asmanto³

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Institut Teknologi Nasional Bandung¹, Universitas Cendekia Mitra Indonesia^{2, 3}

Email: ramlan@itenas.ac.id¹, niesashimbun@unicimi.ac.id², yul.asmt7@gmail.com³

Abstrak

Ilustrasi merupakan sebuah karya yang menarik, karena dalam ilustrasi melibatkan berbagai kemampuan, baik kemampuan struktur anatomi, kemampuan gesture dan ekspresi, termasuk kemampuan arsir dan suasana. Beberapa tahun yang lalu, dalam majalah daerah berjudul Mangle yang terbit di Bandung, salah satu yang menjadi karakter majalah tersebut sangat kuat dengan unsur daerah (menggunakan bahasa Sunda), adalah karya ilustrasi yang terdapat pada majalah tersebut yang biasa ditempatkan untuk melengkapi sebuah cerita verbal (Carita pondok). pada ilustrasi tersebut ada hal yang sangat menarik, disamping kemampuan ilustrasi dari penciptanya, adalah adanya kesan yang sangat sesuai dengan cerita yang sedang digambarkan, baik gesture, ekspresi maupun kelengkapan lingkungan, dengan gelap terang yang di eksplorasi dengan arsir yang sangat baik.

Kata kunci: Ilustrasi, Sunda, teknik Arsir

PENDAHULUAN

Lingkungan merupakan salah satu faktor yang paling banyak mempengaruhi perkembangan seniman dalam menghasilkan/menciptakan karya (berkarya), bila kita lihat berbagai hasil budaya dan seni yang dihasilkan oleh seni tradisi, tampak bahwa hasil-hasil budaya tersebut sangat erat dengan keberadaan alam sekitar, sehingga olah rupa, gerak, alat-alat yang digunakan, termasuk waktu sangat erat kaitannya dengan keberadaan alam sekitar dimana masyarakat tinggal/bermukim. Dampak ini tidak hanya terjadi terhadap seni tradisi saja, tapi dalam seni modern faktor alam dan lingkungan masih banyak menjadi salah satu faktor yang berpengaruh ketika seniman menciptakan karya.

Banyak hasil karya seniman modern yang dasar pemikiran dalam berkarya sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar, baik alam maupun sosial termasuk pola pikir. Seorang seniman dalam proses berkaryanya akan dipengaruhi oleh pola budaya dan lingkungan di mana seniman tersebut berada. Banyak contoh yang bisa kita lihat bagaimana faktor tersebut sangat dominan. Salah satunya dapat dilihat pada karya-karya ilustrasi Onong Nugraha yang dimuat dalam Majalah Mangle. Ilustrasi tersebut sangat kental dengan nuansa etnis Sunda, karena memang media majalah Mangle berada atau diedarkan disekitaran Jawa Barat, disamping itu tuntutan naskah cerita yang rata-rata berlatar belakang budaya sunda, namun, jika karya tersebut dilepaskan dari konteks teks yang di ilustrasikannya, karya yang dihasilkan masih tetap dapat mewakili budaya Sunda secara visual. Hal tersebut dapat terlihat pada figur-figur yang divisualisasikan, kelengkapan-kelengkapannya ataupun asesoris yang melengkapi figur-figur tersebut. Tulisan ini mengambil sampel ilustrasi karya Onong Nugraha yang dianggap sebagai ilustrator senior, bahkan sebagai maestro dalam seni ilustrasi, dan secara fenomena banyak menunjukkan ikon-ikon dan simbol budaya Sunda, bahkan secara estetika memiliki kekuatan atau kekhasan dalam menyusun unsur-unsur visual dalam sebuah komposisi yang harmonis. Ilustrasi karya Onong Nugraha yang dibuat di majalah Mangle bersifat untuk menerangkan atau memperjelas tentang isi sebuah cerita.

Menurut Baldinger (1986: 120), ilustrasi adalah seni membuat gambar yang berfungsi untuk memperjelas dan menerangkan naskah (Baldinger, 1986).

Jan D.White (1982:110) ilustrasi adalah sebuah tanda yang tampak di atas kertas, yang mampu mengkomunikasikan permasalahan tanpa menggunakan kata. Ia bisa menggambarkan suasana, seseorang, dan bahkan objek tertentu (White, 1982).

Menurut Robert Ross (1963) istilah ilustrasi dalam dunia tulisan atau buku naskah pada awalnya adalah gambar-gambar yang menjelaskan isi naskah, yang selain untuk memperindah penampilan rupa, juga untuk menambah daya tarik desain. Kemudian ilustrasi juga memberikan kesan tertentu, yang sifatnya lebih mendalam dari sekedar unsur penjelas saja (Ross, 1963)

Beberapa kekuatan yang dimiliki oleh seorang maestro ilustrasi Onong Nugraha adalah, kekuatan garis yang sangat berkarakter, gerak tubuh dari figure manusia atau binatang yang sangat luwes sesuai dengan karakter dari objek-objek tersebut, serta kekuatan garis pada arsir yang di maksimalkan dengan berbagai teknik sehingga menghasilkan kualitas visual yang sangat baik, pemahaman akan cahaya yang menghasilkan gelap terang atau volume dan bloking untuk menghasilkan kontras, serta kemampuan menangkap suasana yang sangat luar biasa, mengakibatkan kita seperti sedang melihat sebuah kejadian yang nyata. Bisa jadi karya-karya Onong Nugraha bisa menjadi sebuah acuan dalam mempelajari tentang karakteristik budaya masyarakat Sunda (Jawa Barat).

LATAR BELAKANG

Salah satu faktor yang paling banyak mempengaruhi perkembangan seniman dalam menghasilkan atau menciptakan karya adalah lingkungan disekitar. Jika kita mencermati berbagai karya budaya dan seni yang dihasilkan oleh seni tradisi, kita dapat melihat bahwa hasil-hasil budaya tersebut sangat erat kaitannya dengan keberadaan alam sekitar. Dampak ini tidak hanya terjadi terhadap seni tradisi saja, tapi dalam seni modern faktor alam dan lingkungan masih menjadi salah satu faktor yang berpengaruh ketika seniman menciptakan sebuah karya.

Pengaruh tersebut tidak hanya terdapat pada seni tradisional saja, namun juga pada seni rupa kontemporer, dimana faktor alam dan lingkungan menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi seniman dalam menciptakan karya.

Banyak contoh yang bisa kita lihat bagaimana faktor tersebut sangat dominan. Salah satunya dapat dilihat pada karya-karya ilustrasi Onong Nugraha yang dimuat dalam Majalah Mangle. Ilustrasi tersebut sangat kental dengan nuansa etnis Sunda, karena media majalah Mangle berada atau diedarkan di sekitar Jawa Barat. Selain itu, tuntutan naskah cerita yang rata-rata berlatar belakang budaya Sunda membuat karya tersebut tetap dapat mewakili budaya Sunda secara visual, meskipun dilepaskan dari konteks teks yang diilustrasikannya.

Tulisan ini mengambil sampel ilustrasi karya Onong Nugraha yang dianggap sebagai ilustrator senior, bahkan sebagai maestro dalam seni ilustrasi. Banyak ikon dan simbol budaya Sunda yang ditampilkan secara menakjubkan dan mempunyai kekuatan atau keunikan untuk menata unsur estetis dan visual dalam suatu komposisi yang harmonis. Ilustrasi karya Onong Nugraha yang dibuat di majalah Mangle bersifat untuk menerangkan atau memperjelas tentang isi sebuah cerita.

RUMUSAN MASALAH

Kajian ini merupakan kajian terhadap hasil karya budaya dengan fokus terhadap karya ilustrasi Onong Nugraha yang terdapat dan dimuat pada majalah Mangle. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi diatas maka dirumuskan permasalahan-permasalahan yang muncul diantaranya :

- a. Hal-hal apa saja yang melatarbelakangi Onong Nugraha dalam menciptakan karya ilustrasi
- b. Sampai sejauh mana pengaruh budaya masyarakat sunda terhadap hasil karya ilustrasinya

- c. Konsep atau alasan apa yang ingin ditawarkan oleh Onong Nugraha ketika mengembangkan gaya ilustrasi dalam hasil karyanya, terutama untuk majalah Mangle
- d. Apakah gaya ilustrasi yang dibuat ada hubungannya dengan pengalaman pribadi Onong Nugraha yang besar di lingkungan masyarakat sunda

TUJUAN PENELITIAN

Tujuan Umum

Memahami bagaimana seorang seniman rupa (ilustrator) dalam proses mengembangkan ide dan gagasan kedalam wujud visual, sehingga akan didapat sebuah pemahaman yang komprehensif dalam proses berkarya

Tujuan Khusus

Memahami bahwa sebuah karya tidak terlepas dari budaya atau adat istiadat seniman itu tinggal, dan bagaimana seniman bisa memahami karakter sebuah masyarakat yang pada akhirnya diwujudkan dalam bentuk sebuah karya. Termasuk juga memahami makna apa yang berada dalam karya-karya yang dihasilkannya.

METODE PENELITIAN

Dalam mencoba menguraikan berbagai hal yang berhubungan dengan karya Onong Nugraha ini terutama karya-karya ilustrasi yang dimuat oleh Majalah Mangle, landasan teori yang coba dikembangkan adalah :

Istilah hermeneutika berasal dari kata Yunani; *hermeneuein*, yang artinya diterjemahkan "menafsirkan", kata bendanya: *hermeneia* artinya "tafsiran". Dalam tradisi Yunani kuno kata *hermeneuein* dipakai dalam tiga makna, yaitu mengatakan (*to say*), menjelaskan (*to explain*), dan menerjemahkan (*to translate*). Dari tiga makna ini, kemudian dalam kata Inggris diekspresikan dengan kata: *to interpret*. Dengan demikian perbuatan interpretasi menunjuk pada tiga hal pokok: pengucapan lisan (*an oral recitation*), penjelasan yang masuk akal (*areasonable explanation*), dan terjemahan dari bahasa lain (*a translation from another language*), atau mengekspresikan (Susanto, 2016).

Warsito Poespoprodjo menyatakan bahwa hermeneutika merupakan studi filsafat tentang interpretasi teks dan lebih luas lagi interpretasi kebudayaan. Kebudayaan adalah medan ekspresi symbol-simbol termasuk juga salah satunya symbol-simbol kesenian (Poespoprodjo, 2004).

Diktat kuliah "Teori-teori Kritis" Dr. Jaeni B. Wastap, M.Si. Program Pascasarjana Penciptaan dan Pengkajian Seni – STSI Bandung 2011 (Wastap, 2011).

Teori ini digunakan untuk mencoba menjelaskan tentang konsep/pemikiran Onong Nugraha dalam berkarya sehingga selanjutnya bisa dipahami pola pemikiran dalam karya-karyanya tersebut.

Salah satu tokoh dalam pemikiran Semiotik adalah C.S PEIRCE. Peirce terkenal karena teori tandanya, dalam lingkup semiotika Pierce seringkali mengulang-ulang bahwa secara umum tanda adalah yang mewakili sesuatu bagi seseorang. Berdasarkan objeknya, Peirce membagi tanda atas icon (ikon), index (indeks), dan symbol (symbol). Ikon adalah hubungan antara penanda dan pertandanya bersifat bersamaan bentuk alamiahnya. Atau dengan kata lain, ikon adalah hubungan antara tanda dan objek atau acuan yang bersifat kemiripan.

Berdasarkan interpretant, tanda (sign, representamen) dibagi atas rheme, dicent sign atau dicensign dan argument. Rheme adalah tanda yang memungkinkan orang menafsirkan berdasarkan pilihan. Dicensign adalah tanda sesuai kenyataan. Tanda adalah sesuatu yang berbentuk fisik yang dapat ditangkap oleh panca indera manusia dan merupakan

sesuatu yang merujuk (merepresentasikan) hal lain di luar tanda itu sendiri. Tanda menurut Peirce terdiri dari Simbol (tanda yang muncul dari kesepakatan), Ikon (tanda yang muncul dari perwakilan fisik) dan Indeks (tanda yang muncul dari hubungan sebab-akibat). Sedangkan acuan tanda ini disebut objek. Objek atau acuan tanda adalah konteks sosial yang menjadi referensi dari tanda atau sesuatu yang dirujuk tanda.

Interpretant atau pengguna tanda adalah konsep pemikiran dari orang yang menggunakan tanda dan menurunkannya ke suatu makna tertentu atau makna yang ada dalam benak seseorang tentang objek yang dirujuk sebuah tanda. Hal yang terpenting dalam proses semiosis adalah bagaimana makna muncul dari sebuah tanda ketika tanda itu digunakan orang saat berkomunikasi (Dewi, 2010).

ANALISA DATA

A. R. Onong Nugraha



Gambar 1. Foto R. Onong Nugraha.

R. Onong Nugraha, lahir di Garut pada tanggal 29 Juni 1934 dan wafat pada tanggal 22 Februari 2001 di Bandung. Sejak duduk di bangku SMA di Bandung, pada tahun 1952, telah bekerja secara freelance sebagai ilustrator majalah. Memperoleh gelar Sarjana dari Fakultas Seni Rupa Institut Teknologi Bandung (sekarang FSRD-ITB). Dengan latar belakangnya tersebut, sejak tahun 1963 sampai tahun 2000 mengabdikan kemampuannya di Majalah Mangle, sebagai ilustrator. Majalah Mangle merupakan satu-satunya majalah berbahasa Sunda yang mulai terbit sejak tahun 1957 di Bogor, dan pada tahun 1960 terbit di kota Bandung. Hingga saat ini Majalah Mangle tetap menjaga eksistensinya sebagai majalah Sunda, dengan jumlah Terbit berkala secara mingguan, dengan komposisi muatan meliputi berita, carpon (carita pondok = cerita pendek), carnyam (carita nyambung = cerita bersambung), autobiografi, artikel lepas tentang pola hidup, dan lain-lain.

Pengalaman beliau dalam berkecimpung di bidang ilustrasi menunjukkan keahliannya dan kepeduliannya pada latar belakang budaya Sunda. Karya-karya ilustrasi Onong Nugraha memiliki ciri khas, terutama pada suasana Sunda tempo dulu yang memunculkan sikap romantisme, ditampilkan pada kostum figur yang digambarkannya, perempuan Sunda yang cantik dan ideal, tontonan masa lalu, seperti wayang golek dan pencak silat, pasar rakyat, wajah orang-orang kampung, dan sebagainya. Setiap objek yang digambar pada karyanya 'terasa hidup' dan tampak sangat fotografis'. Kelebihan Onong Nugraha adalah pada kekuatan arsir dan anatomi. Ilustrasinya mampu menghidupkan isi sebuah cerita dan memberikan imajinasi bagi pembaca.

Di majalah Mangle, Onong Nugraha mampu menggambarkan sekaligus `memainkan' pewayangan, pencak silat, penabuh gamelan, tari dan suasana lingkungan sosial serta lingkungan alam. Hal ini menunjukkan betapa dalamnya penghayatannya dalam proses pembuatan gambar.

Hasil karya ilustrasi Onong Nugraha mempunyai karakter yang khas, terutama pada garis, arsir, gelap terang, gerak juga ekspresinya yang sangat dikuasai dengan baik dan sangat halus. Ilustrasi Onong Nugraha banyak menggambarkan cerita yang berasal dari daerah Sunda dengan *setting* budaya Sunda dengan segala tradisi dan adat-istiadatnya. Hal ini terdapat pada diri seorang ilustrator senior—Onong Nugraha—yang memiliki karakter khas dengan teknis sempurna. Dari sebagian besar karyanya lebih banyak menggarap objek dengan karakter etnik Priangan. Bahkan seorang Tjetjep Rohendi pun berkomentar tentang Onong Nugraha ini: “...jika ingin menghayati kehidupan orang Sunda lihatlah karya-karya ilustrasi Onong Nugraha”, karena dalam karya-karyanya Onong mampu menangkap, menghayati, dan mengekspresikan orang Sunda, kehidupan dan kebudayaannya, serta alam lingkungannya.

Ilustrasi karya Onong Nugraha selain memenuhi kualitas teknik dan estetika juga memiliki pesan yang terkandung di dalamnya yang bermuatan nilai-nilai budaya tradisional Sunda dan memiliki simbol-simbol semiotik yang perlu digali maknanya untuk menjaga eksistensi dan kelangsungan budaya tradisi yang menjadi salah satu jati diri bangsa kita. Alam tatar Sunda yang hijau dan sejuk dengan gunung-gunung yang menjulang seperti Ciremai, Papandayan, Tangkuban Parahu, Tampomas, Galunggung, Gede, dan sebagainya merupakan gambaran umum daerah Jawa Barat. Oleh karena itu, lingkungan alam di tatar Sunda memiliki ciri khas bila dibandingkan dengan daerah lain, seperti yang dikemukakan oleh Karna Yudibitara seorang budayawan Sunda dalam sebuah wawancara mengatakan bahwa “seperti ungkapan Brouwer seorang Indolog dari Belanda, ciri khas tatar Sunda itu digambarkan ketika Tuhan menciptakan alam Priangan atau Sunda yaitu pada saat Tuhan tersenyum, artinya tatar Sunda itu ramah, tumbuh-tumbuhan banyak, subur, tidak keras, sukar dicari yang gundul, sukar dicari yang gersang, banyak danau-danau. Jadi, *subur makmur gemah ripah loh jinawi*” . Hal ini diperkuat pula dengan karya-karya rupa para seniman Jawa Barat yang banyak mengolah unsur alam seperti di atas, misalnya lukisan Jelekong, batik Tasik, Garut, Sumedang, dan lukisan layar sandiwara Sunda.

Yang menjadikan karya Onong Nugraha sangat kuat dengan karakter budaya Sunda, salah satunya diakibatkan dari latar belakang cerita/naskah yang nota bene bercerita tentang masyarakat tatar pasundan, baik cerita masa lampau ataupun cerita sekarang, jadi sebetulnya tuntutan dari ceritalah yang mendorong Onong membuat ilustrasi seperti yang tampak, figur ibu-ibu yang berkebaya, membawa perlengkapan lainnya seperti payung tasik, membeli makanan pinggir jalan dari pedagang asongan (penjual keliling) saat berbelanja, ataupun ilustrasi lainnya yang memperlihatkan masyarakat yang hidup di pedesaan dengan segala aktivitasnya, maupun pertunjukan kebudayaan dalam kehidupan sehari-hari.

Ilustrasi yang muncul sangat kental dengan kondisi lingkungan sosial masyarakat Sunda, dari apa yang diperlihatkan dalam karya ilustrasinya sekilas memang seperti itulah karakter orang sunda yang dinamis, ramah, akrab, lugu, dan tentunya cantik (geulis) bagi para wanitanya.

B. Karya Ilustrasi Onong di Majalah Mangle

1	2	3
membaca naskah karya pengarang, sehingga diperoleh pengetahuan tentang latar belakang budaya dalam isi cerita, tempat, waktu, dan subyek pendukung lainnya	menentukan tema, memilih sub tema yang menarik;	menampilkan karakter cerita dan suasana, dengan menggunakan beberapa teknik yang sesuai.

Dalam membuat karya ilustrasi bagi sebuah cerita, R Onong Nugraha melakukan proses:

1. Sketsa, sketsa dilakukan untuk mengembangkan ide dan gagasan dari apa yang telah dipelajari dalam sebuah cerita, sketsa ini juga termasuk memikirkan kelengkapan gambar, menentukan komposisi dan juga irama. Dalam proses sketsa ini media yang digunakan berupa media pensil, ditorehkan diatas kertas tapi tidak terlalu keras. Dalam sketsa ini juga sudah mulai menentukan pencahayaan dan kemungkinan detail-detail gambar secara kasar.
2. Outline, setelah sketsa selesai proses selanjutnya adalah memberikan outline jadi bagi ilustrasi yang akan di eksekusi, termasuk juga menghapus, garis-garis pensil yang tidak perlu. Untuk outline bagi ilustrasi hitam putih (tinta) maka garis dibuat dari drawing pen ataupun pena.
3. Arsir, arsir adalah sebuah proses yang dilakukan setelah ilustrasi dibuat outline tinta. Dalam prosesnya arsir biasanya dilakukan arsir yang kasar secara keseluruhan, baru setelah itu proses arsir meningkat ke hal-hal yang lebih detail. Sangat penting bagi sebuah proses arsir adalah posisi arah cahaya, karena arsir biasanya diaplikasikan untuk memberikan efek gelap terang, serta juga untuk menentukan volume sebuah wujud gambar, termasuk juga arsir digunakan untuk membedakan material yang berbeda dari objek gambar. Pada arsir juga bisa menentukan kualitas permukaan suatu benda (tekstur). Dalam proses arsir juga pada akhirnya menentukan bagian depan atau bagian belakang, sehingga secara ilusi bisa dihasilkan kesan ruang 3 dimensi). Banyak teknik arsir yang digunakan dari mulai arsir berupa garis, arsir berupa titik-titik, ataupun arsir yang tidak beraturan.
4. Blocking, blocking adalah sebuah proses dimana seorang ilustrator memberikan warna dibagian-bagian yang dianggap lebih gelap, blocking juga digunakan untuk memberikan efek kontras dari ilustrasi yang dibuat.
5. Detail, adalah proses penyempurnaan sebuah karya ilustrasi, misal motif kain, ataupun anyaman, dedaunan. Sehingga pada akhirnya bisa menghasilkan kesan real dalam karya ilustrasi.

Ilustrasi 1:



Gambar 2. Ilustrasi 1.

Gaya ilustrasi di atas adalah dengan menggunakan pendekatan ilustrasi Realis, karena sangat sesuai baik dari sisi struktur maupun ruang yang terlihat. Citra kesundaan yang

bisa dirasakan dari ilustrasi diatas, terlihat dari bentuk budaya yang diperlihatkannya, yaitu seni pencak silat, bentuk gerakan, bentuk baju yang dikenakan dan gamelan yang dimainkan mencirikan secara kuat akan hasil budaya masyarakat sunda. Sebuah wujud visual yang sangat dinamis yang sebetulnya cukup bisa bercerita banyak, gerakan silat yang sedang ngincik, para penabuh yang terlihat begitu bersemangat seakan kita bisa merasakan hentakan yang dihasilkan dari suara gendang yang dipukul, ekspresi pemain terompet. Sementara dilatar belakang terlihat penonton yang sangat antusias sedang melihat adegan pencak silat. Penonton yang sedang duduk bisa dipersepsikan sebagai juragan atau yang punya hajat, dan ada sebuah yang menarik perhatian, yaitu samarsamar dibagian belakang tampak jejeran jemuran pakaian sebagai latar paling belakang, mungkin ini bisa dipersepsikan sebagai wujud seni rakyat yang bisa dipertunjukan dimana saja dan dinikmati oleh siapapun. Pengolahan gerak tubuh yang maksimal dalam proses ilustrasinya ditunjang juga oleh kualitas arsir yang bisa menghadirkan gelap terang dan detail dari objek gambar, membuat kita bisa merasakan bahwa adegan ini adalah sebuah wujud realita akan masyarakat sunda sesungguhnya yang selalu aktif dan dinamis.

Ilustrasi 2:



Gambar 3. Ilustrasi 2.

Adegan pertama, diperlihatkan proses bagaimana seorang ibu sedang memilihkan peci buat sang anak, sementara dilatarbelakang terlihat ibu penjual yang menatap sambil tersenyum akan interaksi tersebut, bagian latar belakang terlihat baju-baju bergelantungan. Ada hal menarik dalam ilustrasi ini, dimana fokus utama diberi lingkaran dengan kualitas ilustrasi yang maksimal, sementara bagian background dibuat ilustrasi 1 garis tanpa arsir. Cukup menarik karena pada akhirnya pembaca betul-betul tertuju terhadap adegan utama. Secara keseluruhan adegan yang diperlihatkan sebagai suasana pasar rakyat, penjual tampak sederhana, begitu pula dengan pembeli, figur anak diperlihatkan tanpa menggunakan alas kaki, bisa saja hal ini terjadi mengingat budaya masyarakat saat itu yang umumnya (terutama anak-anak) tidak terbiasa dengan menggunakan alas kaki.

Ilustrasi 3:



Gambar 4. Ilustrasi 3.

Citra kesundaan yang muncul pada ilustrasi Gambar di atas, bisa dirasakan dari wujud ilustrasi secara keseluruhan, dari bahasa gesture dan ekspresinya saja, kita bisa merasakan sebuah suasana yang dinamis dan ceria, dilihat dari figur, sikap tubuh, busana, asesoris pendukung, dan perangkat alat musik. Ilustrasi yang menggambarkan setting seorang sinden pada saat melakukan pementasan. Figur sinden sebagai tokoh, menampilkan kesan wanita Sunda yang molek dan cantik. Menggunakan busana kebaya Sunda yang khas, dengan bentuk gelung (sanggul) yang dilengkapi dengan asesoris kembang. Sedangkan para pemain musik, menggunakan baju taqwa, lengkap dengan bendo (blangkon). Sikap tubuh figur tampak menikmati dan mengikuti irama musik rebab, saron dan goong yang dinamis dan alunan suara sinden yang merdu dengan ekspresi yang menghayati lagu yang dilantunkan. Dari wujud visual yang ada juga kita bisa merasakan interaksi/komunikasi antar sinden dan pemain rebab, biasanya salah satu nayaga (pemain alat musik) akan ikut bernyanyi merespon lagu-lagu yang dilantunkan pesinden. Suasana dalam ilustrasi menjadi hidup 'karena ditunjang oleh pemahaman Onong Nugraha tentang budaya Sunda dan ketrampilannya dalam penguasaan teknis, yang dalam ilustrasi ini menggunakan media pena.

Ilustrasi 4:



Gambar 5. Ilustrasi 4.

Dalam ilustrasi ini R Onong Nugraha dengan latar belakang cerita legenda yang beredar dimasyarakat Sunda tentang maung (harimau) kajajaden. Sosok harimau menempati posisi penting dalam mitos budaya sunda. Yang paling terlihat dari ilustrasi di atas adalah kesan gelap terang yang begitu kontras, serta ekspresi dan bahasa tubuh yang cukup kuat baik dari figur manusia maupun figur harimau. Blocking warna hitam yang begitu kuat sebetulnya ingin memperlihatkan tentang suasana dari kejadian pada adegan tersebut, yang menarik adalah R Onong Nugraha bisa membuat ilustrasi negatif positif (objek dedaunan yang menembus ke area blocking hitam.. disamping itu bagaimana ilustrator mempunyai kepiawaian yang tinggi dengan juga menghadirkan area yang tidak diselesaikan secara maksimal (area kiri bawah pada bagian pilar dan pot bunga) sehingga membuat fokus dari karya ini tetep terjaga.

KESIMPULAN

Ilustrasi karya R. Onong Nugraha pada Majalah Mangle berhasil menciptakan representasi visual yang kuat dan autentik dari budaya Sunda. Kemampuannya dalam teknik arsir dan pemahaman tentang anatomi, Onong Nugraha mampu menghidupkan setiap cerita yang diilustrasikannya dengan nuansa yang sangat terlihat nyata.

Karya Onong Nugraha menunjukkan kepekaannya terhadap lingkungan sosial dan alam Sunda dengan menampilkan figur-figur khas seperti perempuan Sunda yang cantik, suasana pasar rakyat, pertunjukan wayang golek, dan aktivitas sehari-hari masyarakat pedesaan. Semua ini mencerminkan kehidupan orang Sunda yang sangat menyentuh aspek romantisme masa lalu dan memperkaya cerita yang disajikan.

Ilustrasi Onong Nugraha juga berhasil dalam melestarikan dan memperkuat identitas budaya Sunda di tengah perkembangan zaman saat ini. Hal ini penting untuk menjaga eksistensi dan kelangsungan budaya Sunda, sekaligus menjadi sumber inspirasi dan referensi bagi generasi mendatang.

Secara keseluruhan, ilustrasi Onong Nugraha yang dimuat pada Majalah Mangle merupakan bukti dari dedikasi dan kecintaannya pada budaya Sunda. Karya-karyanya tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap sejarah, namun juga sebagai sarana ekspresi dalam menyampaikan kekayaan budaya Sunda kepada pembaca. Dengan demikian, Onong Nugraha telah banyak berkontribusi dalam memperkenalkan dan melestarikan budaya Sunda melalui seni ilustrasi.

DAFTAR PUSTAKA

https://www.academia.edu/3799358/Citra_Budaya_Sunda_dalam_Karya-Karya_Ilustrasi_Onong_Nugraha_1_

Baldinger, W. (1986). *The Visual of Art*. London: The Library Association.

Dewi, A. K. (2010, Oktober). Institut Seni Indonesia Denpasar. Retrieved Juni 10, 2024, from <https://isi-dps.ac.id/semiotika-bagian-i/>

Kasapi, Irisi. and Cela, Ariana, "Destination Branding: A Review of the City Branding Literature", *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 2017, Vol. 8 No 4 July.

Kavaratzis, M, "From city marketing to city branding: Towards a theoretical framework for developing city brands, *Journal of Place Branding*", 2004, Vol.1, No.1, pp.58 – 73.

Kemp, E., Childers, C. Y., and Williams, K. H, "Place branding: creating self-brand connections and brand advocacy, *Journal of Product & Brand Management*", 2012, Vol. 21, No.7, pp. 508–515.

Knox, S. and Bickerton, D, "The six conventions of corporate branding, *European Journal of Marketing*", 2003, Vol. 37, No. 7/8, pp. 998 – 1016.

- Poespoprodjo, W. (2004). *Hermeneutika*. Bandung: Pustaka Setia.
- Ross, R. (1963). *Illustration Today*. Pennsylvania: International Textbook.
- Susanto, E. (2016). *Studi Hermeneutika Kajian Pengantar*. Jakarta: Kencana.
- Wastap, J. B. (2011). *Teori-eori Kritis*. Bandung: STSI Bandung.
- White, J. V. (1982). *Editing by Design*. New York: R.R. Bowker.
- Wood L, "Brands and brand equity: definition and management, *Journal of Management Decision*", 2000, Vol.38, No. 9, pp.662 – 669.