

Disain adalah kekuatan yang ditawarkan DAGADU. Untuk membaca disain DAGADU, sejumlah kode harus diperhatikan, yaitu kode hermeunetik, kode simbolik, kode narasi, dan kode kultural.

Jika diamati secara komprehensif, maka desain kaos oblong Dagadu Djokdja dapat dipilah dalam dua kelompok besar. Kategori pertama, desain dengan dominasi huruf dan tipografi sebagai kekuatan teks. Dalam hal ini susunan teks bisa dibaca sebagai sebuah ilustrasi. Kategori kedua, desain yang mengedepankan unsur tipografi dan ilustrasi sebagai kekuatan daya ungkap kaos oblong anggitan Dagadu Djokdja.

Kedua kelompok desain tersebut selalu mengedepankan unsur humor, parodi, *plesetan* sebagai *unique selling proposition* dari produk kaos oblong Dagadu Djokdja. Parodi menurut *The Oxford English Dictionary* didefinisikan sebagai sebuah komposisi dalam prosa atau puisi yang di dalamnya kecenderungan-kecenderungan pemikiran dan ungkapan karakteristik dalam diri seorang pengarang atau kelompok pengarang diimitasi sedemikian rupa untuk membuatnya *absurd*, khususnya dengan melibatkan subjek-subjek lucu dan janggal, imitasi dari sebuah karya yang dibuat modelnya kurang lebih mendekati aslinya, akan tetapi disimpangkan arahnya, sehingga menghasilkan efek-efek kelucuan.

Terkait dengan itu Linda Hutcheon dalam tulisannya berjudul "A Theory of Parody", seperti disitir Yasraf A. Piliang, mengungkapkan parodi sebagai sebuah relasi formal atau struktur antara dua teks. Dijelaskannya, sebuah teks baru diciptakan sebagai hasil dari sebuah sindiran, *plesetan* atau unsur lelucon dari bentuk, format atau struktur dari teks rujukan. Artinya, sebuah teks atau karya parodi biasanya lebih menekankan aspek penyimpangan atau *plesetan* dari teks atau karya rujukan yang biasanya bersifat serius (Yasraf, 1999:155).

Dengan demikian, parodi adalah salah satu bentuk representasi. Uniknya, representasi tersebut selalu ditandai dengan sifat pelencengan, penyimpangan, dan *plesetan* makna, atau jamak disebut dengan representasi palsu.

Sedangkan sifat dan metode yang digunakan untuk menghasilkan pelencengan makna dan lelucon tersebut menurut konsep Mikhail Bakhtin dalam

risalahnya berjudul "The Dialogic Imagination", sangat kaya dan beragam. Ditegaskan Bakhtin bahwa parodi adalah suatu bentuk dialogisme tekstual. Artinya, dua teks atau lebih bertemu dan berinteraksi antara yang satu dengan lainnya dalam bentuk dialog (Bakhtin, 1981:52). Dalam perspektif Hutcheon, dialog bisa berwujud kritik serius, polemik, sindiran, lelucon atau hanya sekadar permainan dari bentuk yang sudah ada.

Selain menggunakan pendekatan humor, parodi, dan *plesetan*, sebagai verbalisasi ungkapan teks, kaos oblong Dagadu Djokdja secara visual dirancang, dikemas, dan dihadirkan dengan tampilan desain poster atau lebih merakyat dengan sebutan gaya "moster".

Hornby (1974:799) mengartikan poster sebagai plakat atau tempelan pengumuman yang di pasang di tempat umum. Bisa juga dikatakan sebagai sebuah pemberitahuan untuk khalayak ramai yang berbentuk gambar. Sedangkan unsur yang ditekankan dalam pengertian poster di sini adalah pesan atau pemberitahuan.

Pendeknya, poster adalah salah satu media komunikasi visual berbentuk dua dimensi. Kehadirannya bertujuan menyampaikan suatu keinginan, mengumumkan sesuatu agar diketahui masyarakat dan mengingatkan mereka tentang hal-hal yang dianggap penting.

Dalam perkembangannya, keberadaan poster bermetamorfosa menjadi sebuah bentuk komunikasi visual yang dirancang sangat simpel. Hal itu terjadi karena apresiasi masyarakat semakin meningkat dan poster sendiri mengemban fungsi sebagai medium komunikasi yang dilengkapi unsur ilustrasi, teks, dan warna mencolok sebagai visualisasi dan daya tarik dari pesan yang akan disosialisasikan.

Dengan meminjam idiom parodi, humor, dan *plesetan* yang dikemas lewat pendekatan desain poster bergaya idiom estetik dekoratif ini, karya kaos oblong Dagadu Djokdja mampu menempati posisi orbit yang cukup terhormat di antara pesaing sejenis yang bermain pada pasar yang sama.

Melirik rancangan oblong Dagadu Djokdja pada kategori pertama, yakni desain dengan dominasi huruf dan tipografi sebagai kekuatan teks, terlihat di antaranya pada disain "Malio-Boro Malio-Boros". Desain kaos oblong yang *layout* dan kemasan visualnya

menggunakan pendekatan poster ini ditata dalam posisi vertikal.

Kata Malioboro dan Malioboros dipanggil menjadi dua bagian. Masing-masing berbunyi "Malio-Boro" (secara visual menggunakan warna coklat, memakai huruf kapital, masing-masing huruf diberi bayangan hitam dan *outline* kuning) dan "Malio-Boros" (huruf kapital, warna biru tua, bayangan hitam dan kontur kuning). Di sela-sela kata "Malio-Boro" dan "Malio-Boros" terselip teks "berangkat naik andong, belanja pnak-pernik, jajan lesehan, mBORONG OBLONG!!, pulang kecapetan". Masing-masing teks tersebut dimasukkan dalam sebuah lingkaran berbentuk elips warna biru muda dengan bayangan hitam dan garis kuning sebagai *outlinenya*. Warna teks, putih. *Background* desain secara keseluruhan berwarna putih dengan *crossing* ASELI BIKINAN DAGADU DJOKDJA yang dihiasi titik-titik kuning membentuk garis vertikal, berujung pada anak panah untuk menunjukkan nama produsen kaos oblong tersebut.

Pada karya desain dengan tema "Malio-Boro Malio-Boros" terlihat jelas upaya bermain-main dengan keisengan kreatif sambil mencoba memberikan aksentuasi dan penambahan huruf "s" pada kata "Malioboro" yang bermuara perbedaan makna sangat signifikan

Teks di antara kata "Malio-Boro Malio-Boros" mengacu pada konsep parodinya Bakhtin bertujuan untuk mengekspresikan perasaan tidak puas, kurang nyaman dengan kondisi sosial budaya di sekitar Malioboro. Dalam konteks ini, desain kaos oblong Dagadu Djokdja mencoba membentuk semacam oposisi *binner* atau memunculkan kekontrasan di antara berbagai teks yang ada. Hal itu terlihat dari keberadaan teks "Malio-Boro" dibenturkan dengan kata "Malio-Boros". Makna yang ingin dimunculkan adalah makna dengan semangat menyindir sekaligus membuat lelucon tentang fenomena "Malioboro" yang semakin sumpek, kotor, macet, bikin pusing dan bising. Di balik semuanya itu, yang pasti kawasan Malioboro adalah aset dan sampai sekarang masih menjadi primadona para wisatawan yang berkunjung ke Yogyakarta. Bahkan sampai muncul mitos, serasa belum sampai Yogyakarta kalau belum menginjakkan kaki dan menghirup udara Malioboro. Dengan demikian, meskipun Malioboro dibenci dan dicaci maki, tetapi keberadaannya tetap dirindukan

Karya lain dengan tema "As You Wish! As Yo Wis! TerSeRah!". Desain yang disusun vertikal, berlatar warna kuning gading, dan dibungkus dengan komposisi simetris ini juga menggunakan pendekatan desain poster.

Pada kata "As You Wish!" dikemas dalam ramuan warna kuning. *Background* teks berbentuk elips yang dirancang seperti balon dialog dari sebuah adegan komik dan dibalut goresan ekspresif warna coklat. Hal yang sama dilakukan pada kata "As Yo Wis!", namun warna balon berbeda, yakni warna hijau muda *ngadiin ngora*. Sedangkan kata "Ter-SeRah!" berwarna coklat.

Menyimak desain ini, ternyata sarat dengan *plesetan* makna akibat dari kesamaan pelafalan bunyi dari sebuah teks. Hal itu terjadi karena faktor kecenderungan dari sebuah idiom parodi. Dalam konteks ini, bahasa yang pertama, "As You Wish!" mengontrol bahasa kedua, "As Yo Wis!".

Menurut Yasraf A Piliang, mengutip pendapat Bakhtin, adalah sifat dari setiap parodi untuk menukartempatkan nilai-nilai gaya yang menjadi sasaran parodi, menyorot elemen-elemen tertentu, sementara membiarkan elemen-elemen lain di dalam bayang-bayang. Parodi selalu diplesetkan ke berbagai arah dan *plesetan* itu didiktekan oleh sifat bahasa parodi, sistem logatnya dan strukturnya pun jauh berbeda (Yasraf, 1999:156).

Mengamati desain kategori pertama yang mengutamakan huruf dan tipografi sebagai kekuatan utama verbalisasi teks mengingatkan kita pada desain bergaya populer. Desain bergaya populer itu ditandai dengan warna populer yang cenderung bersandar pada kecerahan atau sifat cerah daripada kelembutan atau hal-hal yang bersifat lembut. Bentuk desainnya dirancang secara sederhana dengan warna menyala dan datar serta dipisahkan oleh *outline* warna hitam tebal.

Kesan populer biasanya berkonotasi dengan citra anak muda dan berkesan hiburan alias santai riang gembira. Kombinasi warna populer berciri kurang ajar, *slengekan*, nakal, dan humor tercermin pada warna merah, oranye, kuning, hijau, biru, dan ungu yang dipisahkan, ditegaskan, dan dikunci garis kontur warna hitam.

Tipografi gaya populer umumnya lebar dan gemuk, umumnya berjenis Futura dan Gothic yang ditebalkan (**bold**)

dengan warna kuat berlatar hitam, keberadaannya akan tampak terpisah dari latar berwarna kuat.

Kategori kedua, bisa kita saksikan berbagai karya desain yang lebih mengedepankan unsur tipografi dan ilustrasi sebagai kekuatan daya ungkap rancangan kaos oblong Dagadu Djokdja.

Gambar pertama dengan tema "DJOK DJA, DJOK SADJA more tea, please" menggambarkan ikon sebuah cangkir dengan gantungan kemasan teh celup dalam keadaan panas mengepul. Di bawahnya tertera teks "DJOK DJA" (warna coklat bata dengan kontur garis hitam tebal dan dikontur lagi dalam bauran warna abu-abu), pada huruf "o" dalam kata "DJOK DJA" dihias dengan pendekatan dramatisasi huruf bergambar ikon poci tempat menyedu teh, diberi label "Tjap JAHE" dan diisi warna hitam. Bagian bawah dari kata "DJOK DJA" dituliskan kata "DJOK SADJA" dan bagian paling bawah digoreskan kata "more tea, please" warna hijau.

Desain oblong ini dikemas dengan gaya poster. Visualisasi desain oblong ini sangat sederhana. Ilustrasi desain ini menggunakan idiom estetik dekoratif. Tanda visualnya, hanya menampilkan ikon cangkir, poci, gantungan teh celup dan lingkaran asap yang digambarkan dengan gaya dekoratif. Kekuatan desain ini terletak dari pemanfaatan ruang lebar (*white space*) sisa dari ilustrasi dan tipografi yang secara global berbentuk segitiga sama sisi. Tipografi diambil dari keluarga huruf sans serif yang ditebalkan (*bold*). Ciri huruf ini, garis tubuhnya sama-sama tebal, tidak berkaki dan memiliki karakter lugas, kokoh, dan kuat.

Secara visual, desain kaos oblong ini meminjam kode narasi (*proairetik*) yang oleh Roland Barthes dalam bukunya *S/Z* dikatakan sebagai sebuah kode yang mengandung cerita atau narasi perihal seduhan teh kental dalam sebuah poci, yang dioplos dalam aroma teh *nasgithel* (panas, legi tur *kenthel*) yang *disruput* hangat *kicot-kicot* memberikan nuansa kehangatan, kedamaian, dan kenikmatan sambil ditingkahi obrolan santai dalam komunitas wedangan warung angkring atau warung kobo.

Selain kode narasi, visualisasi kaos oblong bertema "DJOK DJA" juga menggunakan kode kultural atau kode kebudayaan, khususnya aspek sejarah dan mitos. Kode kebudayaan yang dimaksudkan oleh Roland Barthes di sini adalah pada pemaknaan kata "Djokdja" yang berarti sebutan singkat dari sebuah kota yang bernama Yogyakarta.

Sementara itu "DJOK DJA" di mata desainer Dagadu Djokdja mempunyai makna konotasi yang sangat sederhana. Dalam imajinasi mereka, kata "DJOK DJA" meminjam konsep *kirata basa* atau mengacu pada ilmu *gothak-gathuk mathuk* - maka kata "DJOK DJA"

Semiotika Desain DAGADU Djokdja

diartikan dengan dijok saja ("DJOK"=dijok, "DJA"=saja) atau dalam frame bahasa Indonesia dimaknakan sebagai "ditambah lagi". Tambah lagi wedang teh *nasgithelnya*, wedang teh panas *legi* (gula batu) tur *kenthel*.

Secara umum desain kaos oblong Dagadu Djokdja dengan tema "DJOK DJA" ini menarik perhatian secara visual. Terjemahan kata-kata di dalam susunan teks membuat orang mengulum senyum. Sayangnya, dalam konteks wedang teh *nasgithel*, desainer Dagadu Djokdja kurang jeli dalam memvisualkan seduhan (*com-coman*) teh *kenthel*, yang digambarkan justru *com-coman* teh celup. Atau 'kekeliruan' itu sengaja dihadirkan dengan pertimbangan mengejar aspek artistik agar terlihat bahwa cangkir itu berisi teh hangat *kicot-kicot*.

Gambar kedua bisa kita pelototi pada karya lucu dengan tema "RID: Rest in DJOKDJA". Ilustrasi dari desain oblong ini menggunakan idiom estetik dekoratif. Tanda visualnya berupa ikon laki-laki berkumis yang sudah purna tugas alias pensiunan, mengenakan busana kejawan lengkap dengan blangkon, jarik dan surjan, duduk terkantuk-kantuk di kursi goyang sambil menikmati hidup. *Saking* nikmatnya bergoyang-goyang di kursi goyang, sampai-sampai sandal selopnya *njepat* meloncat dari ujung kaki sang ikon laki-laki tersebut.

Tampilan desain "RID: Rest in DJOKDJA" ini menggunakan kode seperti yang diungkapkan Roland Barthes dalam bukunya *S/Z* di antaranya kode *hermeneutik*, kode simbolik, kode narasi atau *proairetik* dan kode kultural.

Pada kode *hermeneutik* ini mengandung makna provokatif. Hal ini terlihat pada argumentasi konsep desain seperti yang tertera dibalik produk kartu pos dan pembatas buku: "Kembali ke Djokdja siapa takut? Sekian tahun menjadi mahasiswa di Djokdja, mencari pekerjaan di belantara ibukota. Saat Lebaran mudiknya di Djokdja. Menjelang usia senja, lagi-lagi ke Djokdja mukimnya. Kenapa begitu? Katanya sih, tingkat harapan hidup di Djokdja lebih lama dari kota lain".

Kode simbolik terlihat pada ikon kursi goyang yang mempunyai konotasi santai, sembari mengedepankan kenikmatan badani dan jiwani. Sedangkan kode narasi atau *proairetik* berisi cerita sebuah obsesi sementara orang yang pernah mencicipi nikmatnya hidup di kota Yogyakarta. Bahwa

kembali ke Yogyakarta dan menikmati hari tua di kota budaya ini selalu menjadi buah impian dan cita-cita mereka yang pernah singgah di kalbu kota Yogyakarta.

Dalam kode narasi dan kode kultural disinggung pula informasi gaya masa lampau dengan mengedepankan makna nostalgia dan aspek sejarah kota Yogyakarta. Sedangkan teks "RID: Rest in DJOKDJA" adalah sebuah ekspresi bentuk parodi dan plesetan makna dari kata "RIP: Rest in Peace", beristirahatlah dalam damai. Di mata tim kreatif Dagadu Djokdja, kata "damai" itu identik dan selaras dengan keberadaan kota Yogyakarta yang berhati nyaman. Sebuah kota yang tenang, damai, inspiratif, inovatif, dan kreatif.

Menilik karya desain kaos oblong Dagadu Djokdja yang dikategorikan dalam kelompok kedua, yakni lebih mengedepankan unsur tipografi dan ilustrasi sebagai kekuatan daya ungkap, lebih banyak mengacu pada pendekatan desain modern.

Bentuk desain modern ini senantiasa mengedepankan unsur kesederhanaan dengan *white space* yang luas, sehingga memberikan kesan keseimbangan yang terkontrol. Penekanannya pada bentuk horisontal, vertikal, dan diagonal. Pola modern bercirikan keteraturan, sederhana, dan kerapian geometri. Desain ini menunjukkan perpaduan yang seimbang antara elemen latar belakang dan latar depan, dengan warna, bentuk ilustrasi dan tipografi.

Ilustrasi yang diposisikan sebagai aspek penegas ungkapan pesan dari desain kaos oblong Dagadu Djokdja ini menggunakan bentuk idiom estetik dekoratif. Idiom estetik yang dimaksudkan di sini adalah suatu cara tertentu dalam mengkomposisikan elemen-elemen bentuk (ilustrasi, tipografi, *layout* dan bidang) dengan menghasilkan bentuk-bentuk tertentu. Sedangkan idiom estetik dalam konteks ini adalah gaya pengungkapan ilustrasi sebagai visualisasi tanda visual.

Maka dengan demikian, idiom estetik dekoratif adalah sebuah istilah yang ditujukan pada perwujudan karya seni rupa dan desain yang menonjolkan segi hiasannya.

Pada ilustrasi yang bercorak dekoratif, seperti terlihat pada karya kaos oblong Dagadu Djokdja bertema "DJOK DJA" dan "RID: Rest in DJOKDJA", bentuk objek yang digambarkan sering dideformasikan dalam bentuk-bentuk yang bersifat hias, disesuaikan dengan segi fungsinya sehingga akan dapat dijumpai beberapa tingkatan deformasi

bentuk, mulai dari mendekati realistik dengan kesan-kesan plastisitas dan volume, sampai bentuk yang jauh dari sifat realis, yakni bentuk yang mempunyai kesan datar. Agaknya, desainer Dagadu Djokdja memilih pilihan terakhir, yakni mengangkat idiom estetik dekoratif yang jauh dari sifat realis dengan merekayasa bentuk ikon sehingga mempunyai kesan yang datar-datar saja.

Dengan memilih idiom estetik dekoratif dalam visualisasi berbagai ilustrasi desain, maka posisi karya desain tersebut menjadi sangat aman dan tenteram. Hal semacam itu disadari sepenuhnya oleh tim kreatif Dagadu Djokdja, karena sejak awal melempar karya desain di pasar oblong bebas, niat luhurnya menggunakan semangat parodi, semangat *nyindir* dan semangat *ngenyek*. Pemilihan idiom estetik dekoratif menjadi sangat *semanak* manakala Dagadu melontarkan *guyonan pari keno*. Artinya, berupaya melakukan sindiran tetapi tidak melukai perasaan sang sasaran tembak. Dan apalah jadinya jika tim kreatif memilih idiom estetik realis. Bisa dipastikan akan bermunculan berbagai somasi atau tuntutan akibat *side effect* dari karya desain tersebut.

Lewat wacana parodi pada setiap teks verbal maupun visual yang digelembungkan oleh tim kreatif Dagadu Djokdja, diyakini mampu menambah perbendaharaan dan memperkaya kosa kata plesetan di tengah carut marut perkembangan bahasa Indonesia yang "tidak baik dan tidak benar" dalam konteks bahasa gaul. Hal ini terjadi karena kelenturan relasi pertandaan dan berbagai kode yang dipinjam oleh pemikir-pemikir Dagadu dalam mengambangkan seni postmodernisme sebagai suatu karya terbuka yang membuka pintu lebar-lebar bagi kombinasi dialog dan permainan tanda, kode, dan idiom-idiom yang tidak terbatas namun mampu menembus batas.

Selain itu, karya desain kaos oblong Dagadu Djokdja berikut pernak-pernik aplikasinya berhasil memberikan sentuhan dan aksentuasi baru bagi pengembangan disiplin ilmu desain komunikasi visual atau desain grafis. Artinya, desain Dagadu Djokdja sudah memasuki sebuah wacana yang siap untuk dikaji, diperdebatkan, dibongkar, diuji dan kemudian didokumentasikan sebagai sebuah teori. Sebab sebuah karya desain komunikasi visual dan kajian teori desain grafis sulit berkembang jika tidak ditemukan karya-karya eksperimen yang dibidani oleh praktisi-praktisi yang kreatif, inovatif, dan 'agak gila' dalam konteks menggali hal-hal baru dari yang paling baru.

