

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian yang dilakukan ini tidak terlepas dari hasil penelitian-penelitian terdahulu yang pernah dilakukan sebagai bahan perbandingan. Penelitian terdahulu di cari dari berbagai macam literatur, mulai dari sebuah karya tulis ilmiah, maupun pada situs internet, ditemukan beberapa kajian yang membahas tentang Mesatua Bali. Namun belum ada ditemukan suatu penelitian yang membahas mengenai Mesatua Bali dengan pendekatan bahasa rupa dan fenomena perubahan dalam upaya revitalisasi budaya di Bali. Beberapa penelitian terdahulu yang mengangkat tentang Mesatua Bali sebagai objek penelitian maupun kajian visual melalui pendekatan bahasa rupa dan fenomena perubahan akan dijadikan sebagai pembanding dan tolak ukur guna memperjelas posisi dan memperkaya kajian dalam penelitian ini. Adapun beberapa penelitian terdahulu yang ditemukan dengan mengangkat topik Mesatua Bali sebagai objek penelitian maupun kajian visual melalui pendekatan bahasa rupa antara lain sebagai berikut:

1. I Gusti Ayu Agung Dian Susanthi (2017)

Penelitian terdahulu dengan mengangkat Mesatua Bali sebagai objek penelitian pernah dilakukan oleh I Gusti Ayu Agung Dian Susanthi pada tahun 2017. Seorang Mahasiswi dari Universitas Warmadewa Denpasar Bali dengan judul penelitian Sebuah Kajian Morfologi Generatif dalam “Satua Bali

Tales *From* Bali”. Penelitian tersebut bertujuan untuk meneliti afiksasi bahasa Bali dengan teori morfologi generatif. Teori morfologi generatif memiliki aturan dalam pembentukan kata-kata baru dengan kaidah transformasi. Teori generatif adalah teori yang dianggap dapat digunakan dalam proses pembentukan kata, khususnya pengimbuhan dalam Bahasa Bali. Penelitian ini lebih menitik beratkan pada kegiatan pengumpulan dan pemaparan data kualitatif yang berupa proses afiksasi yang erat kaitannya dalam bidang ilmu morfologi. Oleh karena itu, penelitian ini juga disebut dengan penelitian deskriptif-kualitatif. Data penelitian ini adalah kata-kata yang memiliki fenomena afiksasi dalam bahasa Bali. Data penelitian tersebut bersumber pada buku “Satua Bali Tales from Bali”.

2. I Wayan Suardana (2001)

Penelitian terdahulu yang melakukan kajian visual dengan pendekatan bahasa rupa pernah dilakukan oleh I Wayan Suardana pada tahun 2001. Mahasiswa program seni rupa dan desain dari Institut Teknologi Bandung dengan judul penelitian Studi Koparatif Gambar dan Tulis Seni Prasi Wayang dengan Komik Cerita Wayang Klasik Indonesia. Penelitian yang dilakukan oleh I Wayan Suardana bertujuan untuk meneliti persamaan dan perbedaan yang terdapat pada prasi dengan komik cerita wayang klasik Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk memahami dan mendiskripsikan secara mendalam tentang persamaan dan perbedaan tersebut. Disamping itu ingin menggali dan memperkenalkan nilai-nilai lokal tradisional Bali dengan harapan untuk bahan masukan bagi perkembangan komik di Indonesia.

Untuk penelitian saat ini yang dilakukan adalah Kajian Desain Visual Revitalisasi Budaya Mesatua Bali melalui Media Digital. Dimana, pada saat sekarang ini anak-anak tidak ada yang tahu pasti mengenai budaya di Indonesia, salah satunya budaya tradisional Mesatua Bali (mendongeng). Anak-anak lebih mengenal cerita-cerita yang ada di TV atau video. Ada beberapa penyebab mengapa anak-anak sekarang ini kurang menyukai atau bahkan tidak mengenal warisan budaya Mesatua Bali. Orang tua dalam hal ini sangatlah berpengaruh dalam pelestarian budaya Mesatua Bali yang kini hampir punah, Orang tua saat ini sangat jarang mempunyai waktu bersama anaknya untuk Mesatua Bali, itu merupakan salah satu penyebabnya.

Sesungguhnya dengan Mesatua Bali, selain dapat memperkukuh pengetahuan tentang nilai-nilai budaya terhadap anak-anak, dapat juga menumbuhkan rasa kedekatan antar orang tua dengan anak-anak. Dengan upaya revitalisasi budaya Mesatua Bali masyarakat ingin memanfaatkan kemajuan teknologi dalam memperkenalkan budaya Mesatua Bali dengan disajikan dalam bentuk visual yaitu cerita bergambar (cergam). Hal ini lah yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan kajian desain visual terhadap karya-karya cerita gambar yang di buat oleh Komunitas Katur Nusantara.

Dari beberapa penelitian terdahulu yang dipaparkan diatas, maka penelitian saat ini memiliki beberapa persamaan dan perbedaannya. Persamaan penelitian ini dengan hasil penelitian I Gusti Ayu Agung Dian Susanthi (2017) adalah pada satu objek penelitian yang digunakan dalam membahas mengenai

budaya Satua atau Mesatua Bali. Namun dengan pendekatan yang berbeda. Sedangkan persamaan antara tesis ini dengan hasil penelitian I Wayan Suardana (2001) adalah dengan pendekatan yang berbeda. perupa bahasa rupa Namun memiliki perbedaan pada kaitan pembahasan objek itu sendiri. Pada tesis ini penelitian lebih difokuskan untuk melakukan kajian visual revitalisasi budaya Mesatua Bali yang berkembang saat ini. Dimana budaya Mesatua Bali yang dulunya dikenal sebagai budaya lisan (audio) sekarang di sajikan dalam bentuk cerita gambar (visual).

2.2. Kajian Teori

Dalam suatu penelitian teori berperan untuk mendorong pemecahan suatu permasalahan dengan jelas dan sistematis. Hal ini sangat berkaitan erat dengan pengertian teori yakni serangkaian asumsi, konsep, kontrak, definisi dan proposisi untuk menerangkan suatu fenomena sosial secara sistematis dengan cara merumuskan antar konsep (Singarimbun, 1995:37).

Sedangkan Kerlinger menjabarkan, pengertian teori sebagai suatu himpunan *construct* (konsep) definisi dan proposisi yang mengemukakan pandangan sistematis tentang gejala dengan menjabarkan relasi diantara variabel untuk menjelaskan gejala tersebut (Rakhmat, 2004:6).

2.2.1. Teori Representasi

Representasi berarti menggunakan bahasa untuk menyatakan sesuatu secara bermakna, atau mempresentasikan kepada orang lain. Representasi dapat berwujud kata, gambar, sekuen, cerita, dan sebagainya yang “mewakili” ide, emosi, fakta, dan sebagainya. Representasi bergantung pada tanda dan citra yang sudah ada dan dipahami secara kultural, dalam pembelajaran bahasa dan penandaan yang bermacam-macam atau sistem tekstual secara timbal balik. Hal ini melalui fungsi tanda “mewakili” yang kita tahu dan mempelajari realitas (Hartley, 2010:265).

Konsep representasi digunakan untuk menggambarkan ekspresi hubungan antara teks media (iklan) dengan realitas. Representasi merupakan proses di mana para anggota sebuah budaya menggunakan bahasa untuk memproduksi makna. Bahasa dalam hal ini didefinisikan secara lebih luas, yaitu sebagai sistem apapun yang menggunakan tanda-tanda. Tanda disini dapat berbentuk verbal maupun non-verbal (Winarni, 2009:10).

Representasi sendiri merupakan proses sosial dan produk dari *representing*. Representasi menunjuk baik pada proses maupun produk dari pemaknaan suatu tanda. Representasi juga berarti konsep yang digunakan dalam proses sosial pemaknaan melalui sistem penandaan yang tersedia: dialog, tulisan, video, film, fotografi, dan sebagainya. Secara ringkas, representasi adalah produksi makna melalui bahasa.

Representasi merupakan bentuk konkret (penanda) yang berasal dari konsep abstrak. Beberapa diantaranya dangkal atau tidak kontroversial. Sebagai contoh bagaimana uap panas direpresentasikan dalam foto, karena sebenarnya uap sulit ditangkap oleh mata kamera dan susah diproduksi.

Menurut Dyer (2009:266) “bagaimana kita terlihat menentukan sebagian bagaimana kita diperlakukan; bagaimana kita memperlakukan orang lain didasarkan bagaimana kita melihat mereka (dan) penglihatan semacam itu datang dari representasi.” Selanjutnya, bagaimana cara representasi diatur melalui pelbagai macam media, genre, dan dalam pelbagai macam wacana memerlukan perhatian menyeluruh.

Menurut David Croteau dan William Hoynes (2000:194) representasi merupakan hasil dari suatu proses penyeleksian yang menggaris bawahi hal-hal tertentu dan hal lain diabaikan. Dalam representasi media, tanda yang akan digunakan untuk melakukan representasi tentang sesuatu mengalami proses seleksi. Mana yang sesuai dengan kepentingan dan pencapaian tujuan komunikasi, ideologisnya itu yang digunakan sementara tanda-tanda lain diabaikan.

Marcel Danesi (2010:3) mendefinisikan representasi sebagai, proses perekaman gagasan, pengetahuan, atau pesan secara fisik. Secara lebih tepat dapat didefinisikan sebagai penggunaan “tanda-tanda” (gambar, suara, dan sebagainya) untuk menampilkan ulang sesuatu yang diserap, diindera, dibayangkan, atau dirasakan dalam bentuk fisik. Didalam semiotika dinyatakan bahwa bentuk fisik

sebuah representasi, yaitu X, pada umumnya disebut sebagai penanda. Makna yang dibangkitkannya (baik itu jelas maupun tidak), yaitu Y, pada umumnya dinamakan petanda; dan makna secara potensial bisa diambil dari representasi ini ($X = Y$) dalam sebuah lingkungan budaya tertentu, disebut sebagai signifikasi (sistem penandaan).

Maksud dari pembuat bentuk, konteks historis dan sosial yang terkait dengan terbuatnya bentuk ini, tujuan pembuatannya, dan seterusnya merupakan faktor-faktor kompleks, yang memasuki gambaran tersebut. Agar tugas ini bisa dilakukan secara sistematis, terbentuklah disini suatu terminologi yang khas (Danesi, 2010: 3-4).

Menurut Stuart Hall (1997), ada dua proses representasi. Pertama, representasi mental, yaitu konsep tentang 'sesuatu' yang ada dikepala kita masing-masing (peta konseptual), representasi mental masih merupakan sesuatu yang abstrak. Kedua, 'bahasa' yang berperan penting dalam proses konstruksi makna. Konsep abstrak yang ada dalam kepala kita harus diterjemahkan dalam 'bahasa' yang lazim, supaya kita dapat menghubungkan konsep dan ide-ide kita tentang sesuatu dengan tanda dari simbol-simbol tertentu.

Representasi adalah salah satu praktik penting memproduksi budaya. Kebudayaan merupakan konsep yang sangat luas, kebudayaan menyangkut 'pengalaman berbagi'. Seseorang dikatakan berasal dari kebudayaan yang sama jika manusia-manusia yang ada disitu membagi pengalaman yang sama, membagi kode-kode kebudayaan yang sama, berbicara dalam bahasa yang sama dan saling berbagi konsep-konsep yang sama (Stuart Hall, 1997).

Dalam bab 3 buku *Studying Culture: A Practical Introduction*, terdapat tiga definisi dari kata '*to represent*', yakni:

- 1) *To stand in for*. Hal ini dapat dicontohkan dalam kasus bendera suatu Negara, yang dikibarkan dalam suatu event olahraga, maka bendera tersebut menandakan keberadaan Negara yang bersangkutan dalam event tersebut.
- 2) *To speak or act on behalf of*. Contoh kasusnya adalah Paus menjadi orang yang berbicara dan bertindak atas nama umat Katolik
- 3) *To re-present*. Dalam arti ini, misalnya tulisan sejarah atau biografi yang menghadirkan kembali kejadian-kejadian di masa lalu.

Dalam prakteknya, ketiga makna dari representasi ini dapat saling tumpang tindih. Menurut Hall sendiri dalam bukunya melalui representasi, suatu makna diproduksi dan dipertukarkan antar anggota masyarakat. Jadi, dapat dikatakan bahwa, representasi secara singkat adalah salah satu cara untuk memproduksi makna.

Representasi bekerja melalui sistem representasi. Sistem representasi ini terdiri dari dua komponen penting, yakni konsep dalam pikiran dan bahasa. Kedua komponen ini saling berelasi. Konsep dari suatu hal yang kita miliki dalam pikiran kita, membuat kita mengetahui makna dari hal tersebut. Namun, makna tidak akan dapat dikomunikasikan tanpa bahasa. Sebagai contoh sederhana, kita mengenal konsep gelas dan mengetahui maknanya. Kita tidak akan dapat mengkomunikasikan makna dari gelas (misalnya, benda yang digunakan orang untuk minum) jika kita tidak dapat mengungkapkannya dalam bahasa yang dapat dimengerti oleh orang lain.

Oleh karena itu, yang terpenting dalam sistem representasi ini pun adalah bahwa kelompok yang dapat memproduksi dan bertukar makna dengan baik adalah kelompok tertentu yang memiliki suatu latar belakang pengetahuan yang sama sehingga menciptakan suatu pemahaman yang hampir sama.

Menurut Hall (1997), berpikir dan merasa juga merupakan sistem representasi. Sebagai sistem representasi berarti berpikir dan merasa juga berfungsi untuk memaknai sesuatu. Oleh karena itu, untuk dapat melakukan hal tersebut, diperlukan latar belakang pemahaman yang sama terhadap konsep, gambar, dan ide (*cultural codes*). John Fiske merumuskan tiga proses yang terjadi dalam representasi sebagai berikut:

PERTAMA	REALITAS
	Dalam bahasa tulis, seperti dokumen wawancara transkrip dan sebagainya. Dalam televisi seperti perilaku, make-up, pakaian, ucapan, gerak-gerik dan sebagainya.
KEDUA	REPRESENTASI
	Elemen tadi ditandakan secara teknis. Dalam bahasa tulis seperti kata, proposisi, kalimat, foto, caption, grafik, dan sebagainya. Dalam TV seperti kamera, musik, tata cahaya, dan lain-lain. Elemen-elemen tersebut ditransmisikan ke dalam kode representasional yang memasukkan diantaranya bagaimana objek digambarkan (karakter, narasi setting, dialog, dan lain-lain)
KETIGA	IDEOLOGI
	Semua elemen diorganisasikan dalam koherensi dan kode ideologi, seperti individualisme, liberalisme, sosialisme, patriarki, ras, kelas, materialisme, dan sebagainya.

Tabel 2.1. Tiga Proses Dalam Representasi John Fiske

Pertama, realitas, dalam proses ini peristiwa atau ide dikonstruksi sebagai realitas oleh media dalam bentuk bahasa gambar ini umumnya berhubungan dengan aspek seperti pakaian, lingkungan, ucapan ekspresi dan lain-lain. Di sini realitas selalu siap ditandakan.

Kedua, representasi, dalam proses ini realitas digambarkan dalam perangkat-perangkat teknis seperti bahasa tulis, gambar, grafik, animasi, dan lain-lain. Ketiga, tahap ideologis, dalam proses ini peristiwa-peristiwa dihubungkan dan diorganisasikan ke dalam konvensi yang diterima secara ideologis. Bagaimana kode-kode representasi dihubungkan dan diorganisasikan ke dalam koherensi sosial atau kepercayaan dominan yang ada dalam masyarakat.

Representasi merupakan suatu proses usaha konstruksi. Karena pandangan-pandangan baru yang menghasilkan pemaknaan baru, juga merupakan hasil pertumbuhan konstruksi pemikiran manusia. Melalui representasi, makna diproduksi dan dikonstruksi. Ini menjadi proses penandaan, praktik yang membuat suatu hal bermakna sesuatu. Representasi bekerja pada hubungan tanda dan makna. Konsep representasi sendiri bisa berubah-ubah, selalu ada pemaknaan baru. Representasi berubah-ubah akibat makna yang juga berubah-ubah. Setiap waktu terjadi proses negosiasi dalam pemaknaan. Jadi representasi bukanlah suatu kegiatan atau proses statis tapi merupakan proses dinamis yang terus berkembang seiring dengan kemampuan intelektual dan kebutuhan para pengguna tanda yaitu manusia sendiri yang juga terus bergerak dan berubah.

Teori representasi dibagi dalam tiga teori atau pendekatan yaitu:

- 1) *Reflective Approach* (Pendekatan Reflektif) yang menjelaskan bahwa bahasa berfungsi seperti cermin yang merefleksikan arti yang sebenarnya. Di abad ke-4 SM, bangsa Yunani mengistilahkannya sebagai *mimetic*. Misalnya, piring memiliki arti piring, tidak ada arti lain.
- 2) *Intentional Approach* (Pendekatan Intensional), dimana bahasa digunakan mengekspresikan arti personal dari seseorang (penulis, pelukis, dan lain lain). Pendekatan ini memiliki kelemahan, karena menganggap bahasa sebagai permainan privat (*private games*) sementara disisi lain menyebutkan bahwa esensi bahasa adalah berkomunikasi didasarkan pada kode-kode yang telah menjadi konvensi di masyarakat bukan kode pribadi.
- 3) *Constructionist Approach* (Pendekatan Konstruksionis) yaitu pendekatan yang menggunakan sistem bahasa (*language*) atau sistem apapun untuk merepresentasikan sebuah konsep (*concept*). Pendekatan ini tidak berarti bahwa seseorang mengkonstruksi arti (*meaning*) dengan menggunakan sistem representasi (*concept* dan *signs*), namun lebih pada pendekatan yang bertujuan mengartikan suatu bahasa (*language*). Contoh model ke-3 adalah *semiotic approach* yang dipengaruhi oleh ahli bahasa dari Swiss, Ferdinand de Saussure dan *discursive approach* oleh filosof Perancis bernama Micheal Foucault.

Pemaknaan terhadap sesuatu dapat sangat berbeda dalam budaya atau kelompok masyarakat yang berlainan karena pada masing-masing budaya atau kelompok masyarakat tersebut ada cara-cara tersendiri dalam memaknai sesuatu. Kelompok masyarakat yang memiliki latar belakang pemahaman yang tidak sama terhadap kode-kode budaya tertentu tidak akan dapat memahami makna yang diproduksi oleh kelompok masyarakat lain.

Manusia mengkonstruksi makna dengan sangat tegas sehingga suatu makna terlihat seolah-olah alamiah dan tidak dapat diubah. Makna dikonstruksi melalui sistem representasi dan difiksasi melalui kode. Kode inilah yang membuat masyarakat yang berada dalam suatu kelompok budaya yang sama, mengerti dan menggunakan nama yang sama, yang telah melewati proses konvensi secara sosial. Misalnya, ketika kita memikirkan PIRING, maka kita menggunakan kata “piring” untuk mengkomunikasikan apa yang ingin kita ungkapkan kepada orang lain. Hal ini karena kata “piring” merupakan kode yang telah disepakati dalam masyarakat kita untuk memaknai suatu konsep mengenai PIRING yang ada di pikiran kita, yaitu suatu wadah atau tempat untuk makan. Kode, dengan demikian, membangun korelasi antara sistem konseptual yang ada dalam pikiran kita dengan sistem bahasa yang kita gunakan. Teori representasi seperti ini memakai pendekatan konstruksionis, yang berargumen bahwa makna dikonstruksi melalui bahasa. Oleh karena itu, konsep (dalam pikiran) dan tanda (bahasa) menjadi bagian penting yang digunakan dalam proses konstruksi atau produksi makna.

Jadi dapat disimpulkan bahwa representasi adalah suatu proses untuk memproduksi makna dari konsep yang ada dipikiran kita melalui bahasa. Proses produksi makna tersebut dimungkinkan dengan hadirnya sistem representasi. Namun, proses pemaknaan tersebut tergantung pada latar belakang pengetahuan dan pemahaman suatu kelompok sosial terhadap suatu tanda. Suatu kelompok harus memiliki pengalaman yang sama untuk dapat memaknai sesuatu dengan cara yang nyaris sama.

2.2.2. Teori Komunikasi Visual

Komunikasi visual adalah komunikasi melalui “penglihatan”. Komunikasi visual merupakan sebuah rangkaian proses penyampaian kehendak atau maksud tertentu kepada pihak lain dengan penggunaan media penggambaran yang hanya terbaca oleh indera penglihatan.

Penglihatan dipengaruhi oleh panjang gelombang, intensitas, dan kompleksitas cahaya, yang menghasilkan dimensi psikologis dari pengalaman visual. Selama 300 tahun para ilmuwan telah mencoba menjelaskan mengapa kita melihat dunia dalam warna yang begitu hidup. Kita dapat membangun dunia visual kita dengan mempersepsikan sensasi visual yang kita terima.

Beberapa indera lainnya selain indera penglihatan (visual) diantaranya yaitu:

- Pendengaran (Auditori). Pendengaran dipengaruhi oleh gelombang tekanan di udara maupun zat yang menghantarkan tekanan tersebut terutama oleh intensitas, frekuensi dan kompleksitasnya, keras lembutnya suara, *pitch*, dan warna suara.

- Pengecap atau *Gutasi* adalah indera kimiawi. Indera pengecap adalah lidah. Indera ini berkaitan dengan rasa (*taste*).
- Penciuman atau *Olfaktori* juga merupakan indera kimiawi. Indera penciuman adalah hidung. Hasil penelitian membuktikan bahwa aroma yang berbeda akan menghasilkan kombinasi yang unik.
- Peraba atau *Cutaneous* yang menggunakan indera kulit ini menerima sensasi sentuhan, tekanan, kehangatan, dingin serta rasa sakit.

Dalam hal ini, tidak satupun dari hal yang kita lihat, dengar, kecap, cium, atau sentuh dapat dinyatakan dalam kata-kata yang sebanding dengan apa yang diberikan oleh indera kita.

2.2.3. Teori Sensasi

Sensasi secara populer dapat diartikan sebagai hal yang membuat perasaan terharu atau yang merangsang emosi; hal yang merusuhkan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1995). Sedangkan dalam kajian psikologis sensasi berarti stimulus yang diterima oleh indera atau proses penginderaan rangsangan inderawi. Dimensi penginderaan yang mempengaruhi sensasi yang diperoleh manusia yaitu:

- Intensitas, yaitu kuat lemahnya penginderaan suatu rangsangan.
- Ekstensitas, yaitu pengahayatan terhadap kuantitas.
- Kualitas, yaitu pembedaan kualitas rangsangan.
- Waktu, yaitu lamanya expose rangsangan.

Berikut ini merupakan berbagai macam sensasi, diantaranya:

1) Sensasi Penglihatan

Alat pengindraannya yaitu mata, dengan melalui penglihatan individu bisa melihat keindahan atau kejelekan di lingkungannya, serta mata adalah salah satu instrumen manusia untuk menerima informasi pada tahap awal dan mata adalah jendela yang menghubungkan manusia dengan dunia. Misalnya, melihat seseorang yang cantik atau ganteng, melihat makanan yang enak dan sebagainya.

2) Sensasi Pendengaran

Sensasi auditori didapatkan dari indera pendengaran yaitu telinga. Pendengaran adalah kemampuan untuk mengenali suara pada manusia dan binatang bertulang belakang, hal ini dilakukan terutama oleh sistem pendengaran yang terdiri dari telinga, syaraf-syaraf, dan otak. Melalui indera pendengaran ini kita bisa membedakan suara-suara yang keras, lemah dan lembut dari suatu dialog percakapan, atau mendengarkan nada-nada musik yang indah. Indra yang digunakan untuk mendengarkan adalah telinga yang akan terstimulasi oleh adanya gelombang suara.

3) Sensasi Perabaan

Alat pengindraannya yaitu kulit, dengan alat perabaan inilah kita bisa merasakan permukaan benda yang halus atau yang kasar, basah maupun kering. Dengan perabaan ini pula kita dapat merasakan rasa sakit apabila tersentuh benda tajam atau kasar. Contoh dari perabaan ini yaitu lembutnya pada saat menyentuh kue bolu dan kasarnya pada saat menyentuh biskuit dan sebagainya.

4) Sensasi Pengecapan

Alat penginderaannya yaitu lidah. Lidah merupakan bagian tubuh penting untuk indra pengecap yang terdapat kemoreseptor (bagian yang berfungsi untuk menangkap rangsangan kimia yang larut pada air) untuk merasakan respon rasa asin, asam, pahit dan rasa manis. Tiap rasa pada zat yang masuk ke dalam rongga mulut akan direspon oleh lidah di tempat yang berbeda-beda. Letaknya yaitu pada rasa Asin (lidah bagian depan), rasa Manis (lidah bagian tepi), rasa Asam (lidah bagian samping), dan rasa Pahit (lidah bagian belakang).

Contohnya yaitu kita dapat merasakan enakness masakan ibu kita, pahitnya buah pare/kopi, manisnya gula, asamnya cuka, asinnya garam. Dan apabila itu semua dapat kita rasakan maka kita akan bisa membedakan mana makanan yang enak dan makanan yang tidak enak.

5) Sensasi Penciuman

Alat penginderaannya yaitu hidung, dengan alat penciuman itu kita dapat membedakan mana yang wangi dan mana yang bau. Misalnya ketika seseorang memakai parfum akan tercium wanginya, tapi ketika mobil sampah lewat maka akan tercium menyengatnya bau yang tidak sedap seperti bau busuk.

Sensasi merupakan proses penerimaan rangsang oleh alat penginderaan yang belum diberi makna. Proses sensasi terdiri dari:

- Proses fisik: stimulus mengenai alat indera atau reseptor disebut sebagai proses kealaman.
- Proses fisiologis: stimulus yang mengenai alat indera diteruskan oleh syaraf sensoris ke otak.

- Proses psikologis: proses di otak yang menyebabkan organisme mampu menyadari apa yang diterima dengan inderanya. Ini merupakan proses terakhir dari sensasi dan merupakan pengamatan atau sensasi yang sebenarnya.

Sensasi visual merupakan rangsangan dari dunia luar yang mengaktifkan sel-sel saraf dalam organ indera. Membakar kayu dalam perapian bisa mengaktifkan sel-sel di telinga karena dapat mendengar batang kayu retak dan mendesis; dapat mencium aroma kayu di hidung; di tangan dan wajah, bisa merasakan kehangatan api dan di mata ketika melihat cahaya kuning dari api. Ketika rangsangan mencapai otak, hal ini dapat menghasilkan arti dari semua masukan sensual. Otak manusia menafsirkan suara-suara, bau, suhu, dan pemandangan seperti api di perapian.

2.2.4. Teori Persepsi

Teori Persepsi adalah suatu istilah untuk menggambarkan penerapan penelitian tentang neurologis dan menerima prinsip-prinsip psikologis dalam mempelajari komunikasi visual. Teori Persepsi menangani bagaimana pikiran/otak menerima informasi, mengolahnya, dan menggunakannya. Pada teori persepsi pendekatan teoritis akan menambahkan informasi baru untuk mempelajari komunikasi visual dan membantu manusia tersebut tentang keefektifan dari teori komunikasi.

Persepsi merupakan bidang psikologi yang paling tua dan paling tradisional terkait pandangan formal psikologi sebagai disiplin mandiri di abad ke-19. Meskipun berbagai studi terdahulu yang dilakukan para ahli psikofisik dan prinsip-prinsip dasar psikologi struktural dibahas, karena secara historis penting, banyak isu metodologis dan substantive dalam gerakan tersebut tetap penting dalam psikologi modern (Brennan, 2006).

Menurut Philip Kotler (1993), Persepsi adalah proses bagaimana seseorang menyeleksi, mengatur, dan menginterpretasikan masukan-masukan informasi untuk menciptakan gambaran keseluruhan yang berarti. Persepsi dapat diartikan sebagai suatu proses kategorisasi dan interpretasi yang bersifat selektif. Adapun faktor yang mempengaruhi persepsi seseorang adalah katakteristik orang yang dipersepsi dan faktor situasional.

Persepsi sendiri memiliki arti mengorganisasi dan menginterpretasi sensasi sehingga individu dapat memaknai peristiwa atau objek di lingkungannya. Hal ini berlangsung dengan proses identifikasi, rekognisi, dan klasifikasi.

Terbentuknya persepsi dimulai dengan pengamatan yang melalui proses hubungan melihat, mendengar, menyentuh, merasakan, dan menerima sesuatu hal yang kemudian seseorang menseleksi, mengorganisasi, dan menginterpretasikan informasi yang diterimanya menjadi suatu gambaran yang berarti.

Terjadinya pengamatan ini dipengaruhi oleh pengalaman masa lampau dan sikap seseorang dari individu. Dan biasanya persepsi ini hanya berlaku bagi dirinya sendiri dan tidak bagi orang lain. Selain itu juga persepsi ini tidak bertahan seumur hidup dapat berubah sesuai dengan perkembangan pengalaman, perubahan kebutuhan, dan sikap dari seseorang baik laki-laki maupun perempuan.



Gambar 2.1. Proses Pembentukan Persepsi

(Sumber: http://www.slideshare.net/dwie_radet/persepsi-konsumen, 2013)

Proses pembentukan persepsi diawali dengan masuknya sumber melalui suara, penglihatan, rasa, aroma atau sentuhan manusia, diterima oleh indera manusia (*sensory receptor*) sebagai bentuk sensasi. Sejumlah besar sensasi yang diperoleh dari proses pertama diatas kemudian diseleksi dan diterima. Fungsi penyaringan ini dijalankan oleh faktor seperti harapan individu, motivasi, dan sikap.

Sensasi yang diperoleh dari hasil penyaringan pada tahap kedua itu merupakan input bagi tahap ketiga, tahap pengorganisasian sensasi. Dari tahap ini akan diperoleh sensasi yang merupakan satu kesatuan yang lebih teratur

dibandingkan dengan sensasi yang sebelumnya. Tahap keempat merupakan tahap penginterpretasian seperti pengalaman, proses belajar, dan kepribadian. Apabila proses ini selesai dilalui, maka akan diperoleh hasil akhir berupa Persepsi.

Berikut ini adalah faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi menurut Vincent (1997:35), diantaranya:

- Pengalaman masa lalu (terdahulu) dapat mempengaruhi seseorang karena manusia biasanya akan menarik kesimpulan yang sama dengan apa yang ia lihat, dengar, dan rasakan.
- Keinginan dapat mempengaruhi persepsi seseorang dalam hal membuat keputusan. Manusia cenderung menolak tawaran yang tidak sesuai dengan apa yang ia harapkan.
- Pengalaman dari teman-teman, dimana mereka akan menceritakan pengalaman yang telah dialaminya. Hal ini jelas mempengaruhi persepsi seseorang.

Persepsi menurut manusia yang satu belum tentu sama dengan persepsi manusia yang lainnya. karena adanya perbedaan dari pengalaman serta lingkungan sekitar dari manusia tersebut tinggal. Persepsi adalah kesadaran yang tidak dapat ditafsirkan yang timbul dari stimuli.

Dalam hal ini persepsi itu lahir karena adanya rangsangan sehingga menimbulkan rangsangan yang tidak dapat ditafsirkan. Jadi yang merupakan faktor penyebab adanya persepsi adalah rangsangan.

Manusia pada dasarnya merupakan makhluk individu. Dalam melihat suatu masalah setiap manusia memiliki pandangan yang berbeda sesuai dengan tingkat pengetahuan dan pemahamannya. Hal ini pula yang menyebabkan persepsi setiap individu memiliki perbedaan. Dalam hal ini, persepsi diartikan sebagai daya untuk mengamati, yang menghasilkan tanggapan, kesan atau penglihatan.

Kimball Young dalam (Adi, I.R, 2003:102) menyatakan persepsi merupakan suatu yang menunjukkan aktivitas, merasakan, menginterpretasikan dan memahami objek baik fisik maupun benda. Hal ini menekankan bahwa persepsi akan timbul setelah seseorang atau sekelompok orang terlebih dahulu merasakan kehadiran suatu objek. Setelah dirasakan kemudian objek tersebut diinterpretasikan.

William James dalam (Adi, I.R, 2003:105) menyebutkan ada tiga macam bentuk persepsi yaitu:

- Persepsi masa lampau disebut dengan persepsi ingatan (tanggapan).
- Persepsi masa sekarang disebut dengan persepsi tanggapan imajinasi.
- Persepsi masa mendatang disebut sebagai tanggapan antisipatif.

Fenomena yang muncul dalam kaitannya dengan persepsi adalah atensi (*attention*). Atensi merupakan suatu proses penyeleksian input yang akan diproses dalam kaitannya dengan pengalaman (Adi, 2003:97). Hal ini berarti atensi banyak mendasarkan diri pada proses penyaringan informasi (*filtering*) yang ada pada lingkungannya.

Persepsi merupakan kognitif yang dialami oleh setiap orang dalam memahami informasi mengenai lingkungannya, baik lewat penglihatan, pandangan, penghayatan, perasaan, dan penciuman. Persepsi merupakan penafsiran yang unik terhadap situasi dan bukannya pencatatan yang benar terhadap situasi. proses kognitif diatas adalah proses kegiatan mental yang sadar seperti sikap, kepercayaan dan pengharapan yang semuanya merupakan faktor yang menentukan perilaku (Thoha, 2000:23).

Persepsi merupakan suatu proses pemberian makna atau proses pemahaman diri di dalam diri seseorang terhadap suatu objek, baik itu yang berwujud ataupun tidak berwujud. Dalam hal ini persepsi sangat berkaitan dengan pengetahuan dan pengalaman.

Berrlyne (dalam Adi, 2003:97) menyebutkan ada empat aspek persepsi yang membedakannya dengan pola pikir kognitif, yaitu pola pikir yang masih berada di dalam pemikiran manusia, yaitu:

- Hal- hal yang diamati dari sebuah rangsangan bervariasi, tergantung pola dari keseluruhan dimana rangsangan tersebut menjadi bagiannya.
- Persepsi bervariasi dari orang ke orang dan dari waktu ke waktu.
- Persepsi bervariasi tergantung dari arah ke arah (fokus) alat indra.
- Persepsi cenderung berkembang ke arah tertentu dan sekali terbentuk kecenderungan itu biasanya akan menetap.

Proses pemahaman terhadap rangsang atau stimulus yang diperoleh oleh indera menyebabkan persepsi terbagi menjadi beberapa jenis, diantaranya:

1) Persepsi Visual

Persepsi visual didapatkan dari indera penglihatan. Persepsi ini adalah persepsi yang paling awal berkembang. Persepsi visual merupakan hasil dari apa yang kita lihat baik sebelum kita melihat atau masih membayangkan dan sesudah melakukan pada objek yang dituju.

Persepsi visual adalah kesimpulan yang dibuat dengan menggabungkan semua informasi yang dikumpulkan oleh organ sensual. Sensasi adalah data mentah. Persepsi visual adalah kesimpulan makna setelah rangsangan visual yang diterima.

2) Persepsi Selektif

Persepsi selektif adalah menginterpretasikan secara selektif apa yang dilihat seseorang yang berdasarkan minat, latar belakang, pengalaman, situasi dan sikap seseorang.

Sensasi yang diterima alat indera akan memengaruhi otak untuk memberikan persepsi terhadapnya. Sensasi dan persepsi ini menentukan bagaimana cara manusia menilai dunianya. Kemampuan individu mendeteksi, mengenali, mempersepsi dan merespon lingkungan dipengaruhi oleh genetik, usia, seks, pengalaman individual, latar belakang, situasi sosial dan kepentingan yang dihadapi saat itu.

2.3. Prinsip - Prinsip Desain Visual

Beberapa prinsip-prinsip dalam penyusunan desain visual antara lain dipaparkan sebagai berikut (Sunaryo, 2002:22):

a. Keseimbangan

Keseimbangan atau *balance* merupakan prinsip dalam komposisi yang menghindari kesan berat sebelah atas suatu bidang atau ruang yang diisi dengan unsur-unsur rupa (Sunaryo, 2002:22). Prinsip keseimbangan diterapkan dalam karya ini sebagai acuan penataan objek gambar dan teks cerita untuk menciptakan suatu keseimbangan yang tepat.

Ada beberapa jenis-jenis keseimbangan, antara lain sebagai berikut (Sanyoto, 2009:237):

1. Keseimbangan Simetris

Keseimbangan simetris (*symmetrical balance*) yaitu keseimbangan antara ruang sebelah kiri dan kanan sama persis, baik dalam bentuk rautnya, besar ukurannya, arahnya, warnanya maupun teksturnya.

2. Keseimbangan Memancar

Keseimbangan memancar (*radical balance*) sesungguhnya sama dengan keseimbangan simetri, tetapi kesamaan polanya bukan hanya di antara ruang sebelah kiri dan kanan saja, melainkan juga antara ruang sebelah atas dan ruang sebelah bawah.

3. Keseimbangan Sederajat

Keseimbangan sederajat (*obvious balance*) yaitu keseimbangan komposisi antara ruang sebelah kiri dan ruang sebelah kanan tanpa mempedulikan bentuk yang ada di masing-masing ruang. Jadi, meskipun bentuk raut yang

berbeda, tetapi besarnya sederajat, misalnya bentuk raut lingkaran dengan bentuk raut segitiga dengan besaran yang sama.

4. Keseimbangan Tersembunyi

Keseimbangan tersembunyi (*axial balance*) sering disebut juga keseimbangan asimetris (*asymmetrical balance*), keseimbangan antara ruang sebelah kiri dan ruang sebelah kanan meskipun keduanya tidak memiliki besaran sama maupun bentuk raut yang sama.

b. Kombinasi

Unsur rupa pada dasarnya sama atau serupa, tetapi beraneka bentuk, warna, dan ukurannya. Penerapan dalam karya ini antara lain peragamaan nada warna dengan variasi nada warna analogus dan subjek tokoh pada setiap halaman yang menghasilkan kesatuan yang menarik dan selaras (Sunaryo, 2002:25).

c. Kesatuan

Kesatuan adalah hubungan antar bagian–bagian secara menyeluruh dari unsur–unsur visual pada karya seni sebagai satu kesatuan yang utuh. Kesatuan diperlukan dalam suatu karya grafis yang mungkin terdiri dari beberapa elemen di dalamnya (Sunaryo, 2002:31). Dalam pembuaatan karya ini prinsip kesatuan di gunakan sebagai pengabungan elemen–elemen yang ada saling mendukung antara gambar dan teks sehingga diperoleh titik fokus yang dituju.

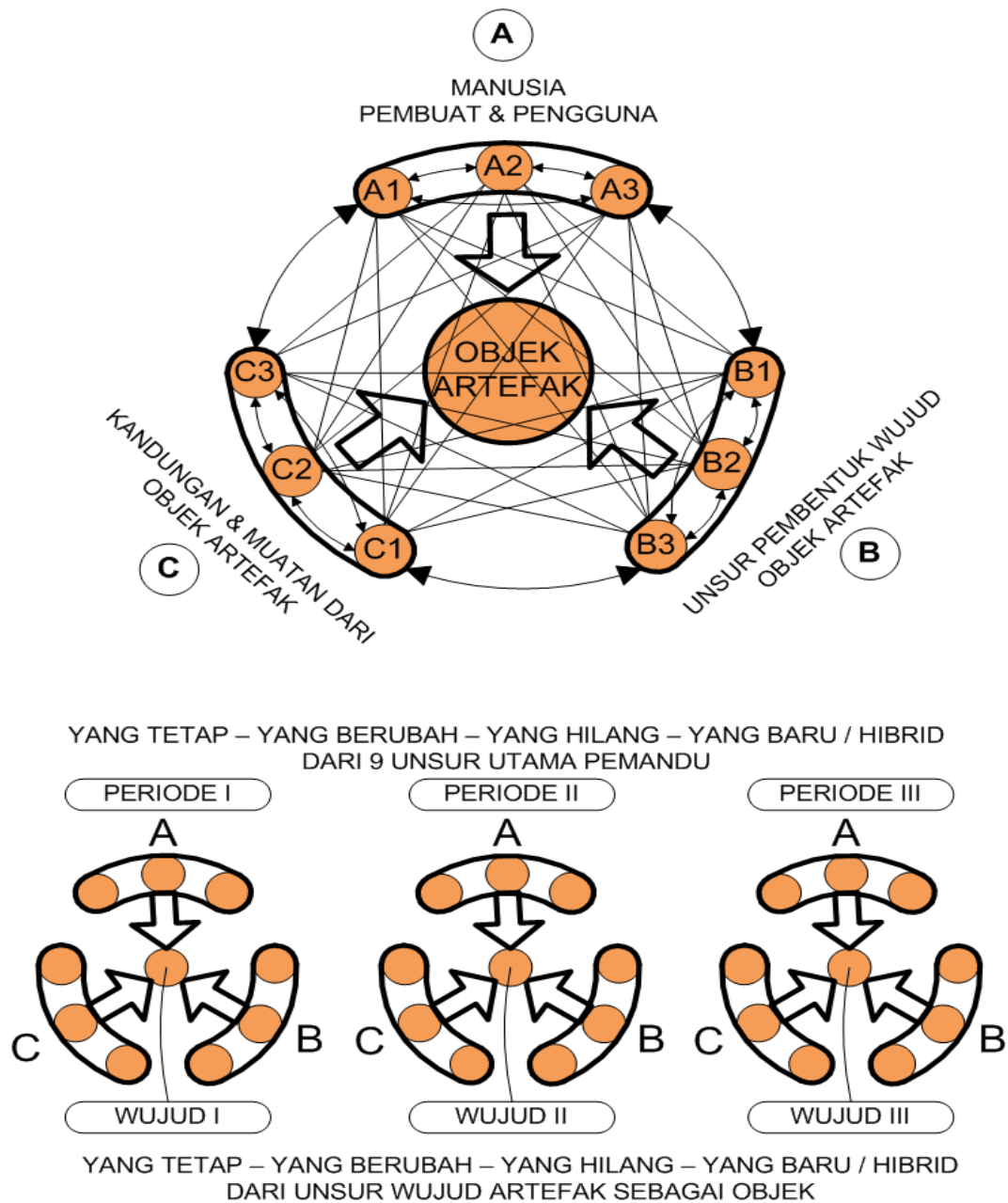
Prinsip kesatuan sesungguhnya ialah “adanya saling berhubungan” antar unsur yang disusun. Jika satu atau beberapa unsur dalam susunan terdapat saling berhubungan maka kesatuan telah dapat dicapai (Sanyoto, 2009:213).



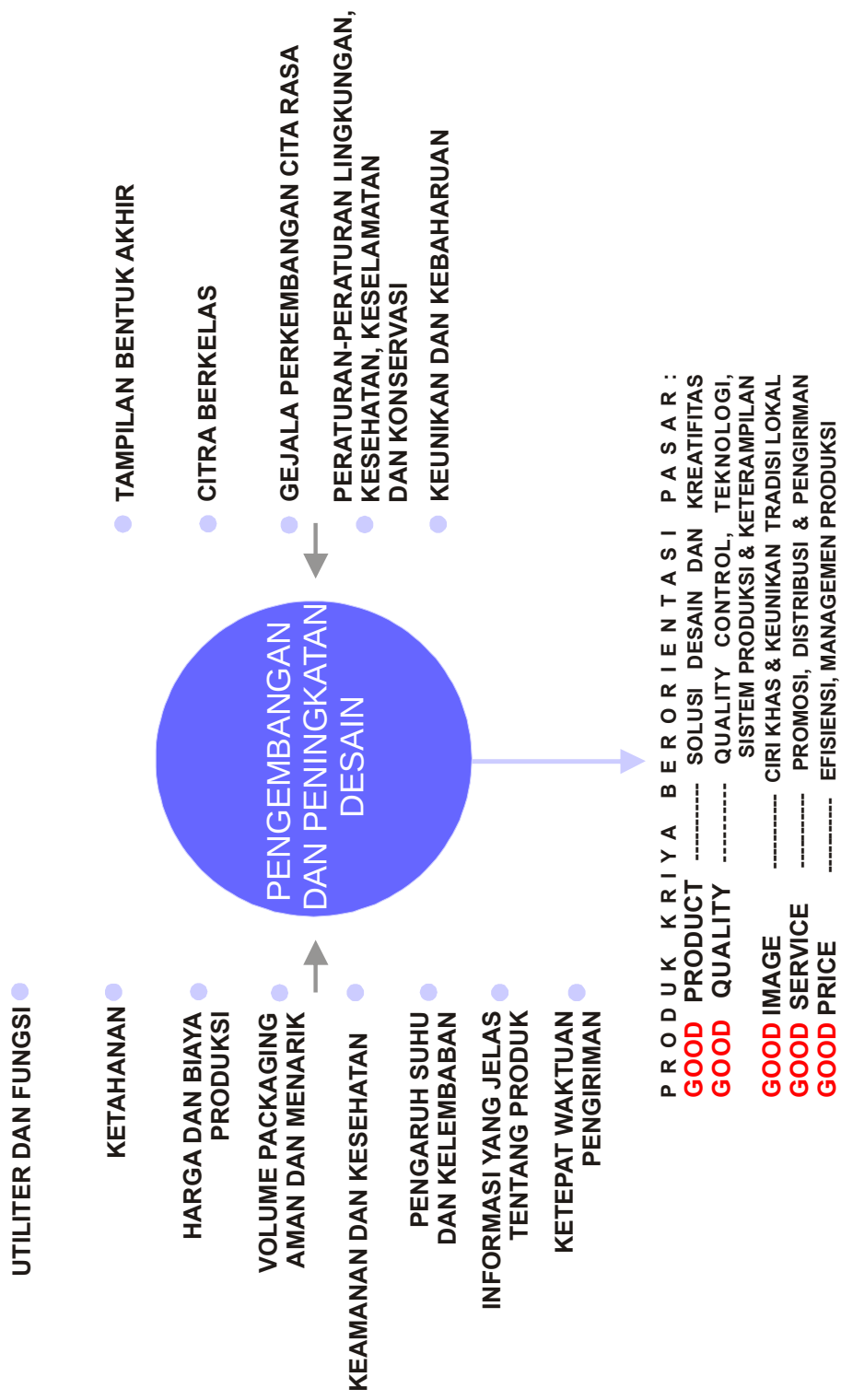
Gambar 2.2. Sembilan Unsur Pemandu dalam Proses Gagasan Menjadi Objek (sumber: Ahadiat, 2017)



Gambar 2.3. Fenomena Perubahan (sumber: Ahadiat, 2017)



Gambar 2.4 Sembilan Unsur Pemandu & Fenomena Perubahan
(sumber: Teori Ahadiat 2008, 2017)



Gambar 2.5. Aspek-Aspek Yang Perlu Di Pertimbangkan Dalam Pengembangan Desain Tradisional Untuk Kehidupan Masa Kini (sumber: Ahadiat, 2018)

2.4. Definisi Layout

Layout atau tata letak mempunyai peranan penting dalam keberhasilan komunikasi visual, karena dengan susunan yang sistematis dan konstruksi akan menciptakan susunan yang teratur, komposisi yang menarik dan berimbang sehingga dapat menarik publik untuk menanggapi isi pesan yang disampaikan. Prinsip *layout* menurut Tom Lincy dalam buku (Kusrianto, 2007:277), prinsip layout yang baik memiliki lima unsur yaitu promosi, keseimbangan, kontras, irama, dan kesatuan. Untuk mengatur *layout*, maka diperlukan pengetahuan akan jenis layout. Dalam periklanan dikenal adanya dua teknik layout yaitu (Kusrianto, 2007:277):

1. Layout simetris

Layout simetris berarti membagi bidang sama besar dan menentukan komposisi. Letak dari unsur-unsur visual yang dipilih dalam ukuran bidang yang telah ditentukan agar tercapainya sebuah desain yang seimbang, harmonis dan menarik. Layout simetris cenderung berkesan menciptakan keseimbangan desain yang formal, konservatif, tenang dan terkesan kurang dinamis.

2. Layout asimetris

Layout asimetris adalah pembagian bidang yang tidak sama besar dan cenderung adanya keseimbangan yang dinamis, bergerak, hidup, atraktif dan ritmis, sehingga proses komunikasi dan penyampaian pesan makna lebih dari sekedar penampilan.

2.5. Teori Warna

Warna adalah salah Satu dari dua unsur yang menghasilkan daya tarik visual, dan kenyataannya warna lebih berdaya tarik pada emosi dari pada akal. Suatu pembawaan menyenangkan warna merupakan bagian dari kejiwaan manusia. Warna mencapai tagetnya melalui (Danger, 1992:51):

1. Respon Fisiologis. Warna menarik perhatian, betapapun netralnya pesan yang disampaikan. Warna dapat menciptakan daya tarik impuls pada karya.
2. Respon psikologis. Warna dapat membantu menyatakan kehangatan, kedinginan, kualitas, rasa hati dan emosional lainnya karena warna didasarkan pada tabiat manusia.
3. Daya tarik pada indera. Warna dapat menambah dimensi dan realisme produk yang penampilannya belum siap untuk disampaikan tanpa warna.
4. Daya tarik pada emosi. Warna dapat menyampaikan kesenangan dan untuk meningkatkan penampilan.

Warna sejak lama diketahui bisa memberikan pengaruh terhadap psikologi, emosi serta cara bertindak manusia. Warna juga menjadi bentuk komunikasi non-verbal yang bisa mengungkapkan pesan secara instan dan lebih bermakna yang sering digunakan para marketer atau komunikasi visual yang handal untuk tujuan branding, sales/penjualan serta marketing perusahaan. Berikut ini adalah daftar warna dan maknanya (Rustan, 2013:73):

a. Abu – abu

Dapat diandalkan, keamanan, elegan, rendah hati, rasa hormat, stabil, kehalusan, bijaksanaan, masa lalu, bosan, kebusukan, renta, polusi, urban, emosi yang kuat, seimbang, netral, perkabuungan, formal, bulan maret.

b. Putih

Rendah hati, suci, netral, tidak kreatif, masa muda, bersih, netral, cahaya, penghormatan, kebenaran, penghormatan, kebenaran, salju, damai, innocence, simpel, aman, dingin, penyerahan, takut, netral, tanpa imajinasi, keterbukan, udara, kematian, kehidupan perkawinan, harapan, lemah lembut, kosong, bulan januari.

c. Hitam

Klasik, baru, kekuatan, depresi, kemarahan, kematian, kecerdasan, pemberontakan, misteri, ketiadaan, modern, kekuatan, hal – hal duniawi, formal, elegan, kaya, gaya, kejahatan, serius, mengikuti kecenderungan sosial, anarki, kesatuan, dukacita, profesional.

d. Merah

Perayan, kekayaan, nasib baik, suci tulus, perkawinan, perkabungan, setan, gairah, kuat, energi, api, cinta, roman, gembira, cepat, panas, sombong, ambisi, pemimpin, maskulin, tenaga, bahaya, menonjol, darah, marahm perang, radikal, sosialisme, komunisme, agresi, penghormatan, martir, roh kudus.

e. Biru

Laut, manusia, produktif, isi dalam, langit, damai, profesional, kesatuan, harmoni, tenang, terpercaya, sejuk, kolot, kepuasan, air, es, setia, bersih, teknologi, idealisme, dingin, berpengalaman, udara, kuat, tabah, cahaya, bijaksana, bangsawan, bumi, kebenaran.

f. Hijau

Kecerdasan, tinggi, alam, musim semi, kesuburan, masa muda, lingkungan hidup, kekayaan, uang, nasib, baik giat, murah hati, malu, keseimbangan, harmoni, stabil, tenang, islam, kreatif.

g. Kuning

Sinar matahari, gembira, bahagia, tanah, optimis, cerdas, idealisme, kaya, musim panas, harapan, udara, pengecut, serakah, lemah, persahabatan, feminim, berani, bergaul.

h. Purple

Bangsawan, iri, sensual, spiritual, kreativitas, kaya, kerajaan, upacara, misteri, bijaksana, pencerahaan, sombong, flambyan, menonjol, romantis, kehalusan, penebusan dosa, perkabungan, biseksual.

i. Jingga

Hinduisme, Buddhisme, kebahagiaan, energi, keseimbangan, panas, api, antuisme, flamboyan, kesenangan, agres, sombong, emosi, bahaya, berlebih, hasrat, protetanisme.

j. Cokelat

Tenang, berani, kedalama, alam, kesuburan, desa, stabil, tradisi, ketidaktepatan, fasisme, tidak sopan, bosan, cemar, berat, miskin, kasar, tanah, tabah, simpel, persahabatan, ketergantungan.

k. Pink

Musim semi, syukukr, terima kasih, penghargaan, kagum, simpati, feminim, kesehatan, cinta, roman, perkawinan, sukacita, kekanaka.

Warna mampu merangsang dan menciptakan daya tarik visual dalam sebuah karya desain. Ada beberapa prinsi-prinsip warna yang perlu di ketahui sebagai berikut (Sanyoto, 2009:42):

a. Kesatuan Warna

Suatu susunan warna-warna harus “menyatu” agar tidak cerai-berai, kalang kabut, kocar kacir, sehingga enak dilihat. Kesatuan warna dapat diperoleh jika warna-warna yang digunakan, yaitu hubungan kesamaan dan hubungan kemiripan dari warna yang digunakan.

b. Keserasian (Proporsi) Warna

Untuk memperoleh keserasian warna diperlukan proporsi/perbandingan warna yang tepat. Proporsi atau perbandingan adalah menyangkut ukuran. Untuk memperoleh komposisi yang sebanding, dalam ari tidak ada yang menonjol, diperlukan perbandingan keluasan warna yang digunakan.

c. Dominasi Warna

Suatu karya seni harus memiliki keunikan, keistimewaan, keunggulan, daya tarik, pusat perhatian atau pusat pandang yang sering disebut dominansi. Karya seni yang tanpa dominiasi akan tersa hambar, tidak ada greget, tidak ada vitalitas, tidak ada pusat perhatian, sehingga tidak menarik.

d. Keseimbangan Warna

Suatu komposisi ata karya seni harus memiliki keseimbangan dalam susunan unsur-unsurnya, terutama ruang sebelah kiri dan ruang sebelah kanan.

Secara visual warna dapat dibagi menjadi dua golongan, yaitu warna dingin dan warna panas. Warna-warna dingin seperti, hijau. Biru, hijau-biru, biru-ungu, dan ungu dapat memberi kesan pasif, statis, kalem, damai, dan secara umum kurang mencolok. Sebaliknya, warna-warna panas, seperti merah, merah-oranye, oranye, kuning-oranye, kuning, kuning-hijau dan merah-ungu memiliki kesan hangat, dinamis, aktif, dan mengundang perhatian (Supriyono, 2010:74).

2.6. Bentuk dan Simbolis

Pengertian bentuk menurut Leksikon Grafika adalah macam rupa atau wujud sesuatu, seperti bundar elips, bulat segi empat dan lain sebagainya. Dari definis tersebut dapat diuraikan bahwa bentuk merupakan wujud rupa sesuatu. Biasa berupa Segi Empat, Segi Tiga, Bundar, Elips dan lain sebagainya, yang menjelaskan bahwa penerimaan suatu bentuk pesan, dipengaruhi oleh beberapa aspek yakni panca indra, pikiran serta ingatan.

Bentuk apa saja yang ada di alam dapat disederhanakan menjadi titik, garis, bidang, gempal. Terdapat variasi dari bentuk yang tak terbatas dan kombinasi dari bentuk yang masing-masing mengkomunikasikan pesan dan artinya sendiri. Seringkali arti di balik sebuah bentuk adalah budaya (misalnya segi delapan berwarna merah sebagai rambu berhenti), terutama ketika bentuk dikombinasikan. Berikut adalah beberapa makna dari bentuk dasar (Sanyoto, 2009:83):

a. Lingkaran

Lingkaran tidak memiliki awalan dan tidak memiliki akhiran. Lingkaran mewakili kekekalan dan dalam setiap budaya biasanya mewakili bentuk

matahari, bulan, alam semesta dan objek angkasa lainnya. Lingkaran sering digunakan untuk benda-benda yang akrab seperti roda, bola, dan berbagai macam buah - buahan.

Lingkaran memiliki pergerakan yang bebas. Lingkaran bisa berputar. Bayangan dan garis dapat meningkatkan rasa pergerakan dalam lingkaran. Lingkaran merupakan kurva yang anggun dan terlihat feminin. Lingkaran juga memberikan rasa hangat, menenangkan dan memberikan rasa sensualitas dan cinta. Pergerakannya memberikan energi dan kekuatan. Kelengkapannya menunjukkan ketakterbatasan, kesatuan dan harmoni.

Lingkaran melindungi, memberikan pertahanan dan membatasi. Lingkaran membatasi apa yang ada di dalam dan menjaga hal-hal lain tetap di luar. Lingkaran menawarkan keamanan dan koneksi. Lingkaran menunjukkan komunitas, integritas dan kesempurnaan. Lingkaran tidak terlalu umum digunakan dalam desain, namun lingkaran dapat digunakan untuk menarik perhatian, memberikan penekanan dan mengatur hal-hal agar tetap terpisah.

b. Kotak dan Persegi Panjang

Kotak dan persegi panjang menunjukkan kejujuran dan stabilitas. Kotak adalah bentuk yang umum digunakan dan terpercaya. Hal ini disebabkan karena umumnya tulisan yang kita baca disusun dalam bentuk kotak dan persegi pandang, maka bentuk tersebut menjadi familiar, aman dan nyaman.

Kotak dan persegi panjang memberikan kesesuaian, kedamaian, soliditas, keamanan, dan kesetaraan. Keakraban dan stabilitasnya, bersamaan dengan sifatnya yang terlalu biasa dapat terlihat membosankan. Kotak dan persegi panjang umumnya tidak menarik perhatian, namun dapat dimiringkan untuk menambahkan twist yang tak terduga. Misalnya pada halaman web yang memiringkan gambar yang dibingkai agar terlihat menonjol. Dalam simbol Budha, persegi di dalam lingkaran menunjukkan hubungan antara manusia dan penciptanya.

c. Segitiga

Segitiga bisa stabil jika berada di bentuk dasar dan tidak stabil ketika tidak dalam bentuk dasar. Segitiga mewakili tekanan dinamis, aksi dan agresif. Segitiga memiliki energi dan kekuatan dan dinamis stabil serta tidak stabilnya dapat menunjukkan baik konflik maupun kekuatan yang mantap. Segitiga ini seimbang dan dapat menjadi simbol untuk hukum, ilmu dan agama.

Segitiga dapat menunjukkan pergerakan berdasarkan ke mana mereka menunjuk. Segitiga dapat digunakan untuk memberikan tema yang umum seperti piramida, panah dan simbol-simbol. Secara spiritual, segitiga mewakili trinitas agama. Segitiga dapat menunjukkan penemuan diri dan wahyu. Kekuatan segitiga menunjukkan maskulinitas. Sifat dinamisnya membuat segitiga lebih cocok untuk desain logo pada perusahaan teknologi tinggi yang berkembang daripada untuk institusi keuangan. Segitiga dapat digunakan untuk menyampaikan perkembangan, arah dan tujuan.

d. Spiral

Spiral merupakan ekspresi dari kreativitas. Umumnya ditemukan pada pola pertumbuhan alam dari banyak organisme dan menunjukkan proses pertumbuhan dan evolusi. Spiral menunjukkan ide dari kesuburan, kelahiran, kematian, ekspansi dan transformasi. Spiral merupakan siklus waktu, hidup, dan musim dan merupakan bentuk umum dalam simbolisme agama dan mistik.

Spiral bergerak dalam dua arah dan menunjukkan kembalinya pada titik yang sama pada perjalanan hidup dengan tingkatan pengertian yang baru. Spiral mewakili kepercayaan selama perubahanm pelepasan energi dan mempertahankan fleksibilitas melalui transformasi.

Spiral yang searah dengan jarum jam menunjukkan proyeksi dari intensi dan spiral yang berlawanan jarum jam menunjukkan pemenuhan dari intensi. Spiral ganda dapat digunakan untuk menyimbolkan kekuatan yang berlawanan.

Penggunaan bentuk dalam desain merupakan hal yang pasti terjadi, karena tidak mungkin menciptakan sebuah desain tanpa menggunakan sekurang-kurangnya satu bentuk. Bahkan kertas yang kosong pun merupakan sebuah bentuk. Bentuk sebagai salah satu elemen dalam desain akan membantu desainer untuk mengkomunikasikan pesan dan bukan hanya tujuan dekorasi semata.

e. Garis

Pengertian garis sendiri ialah menurut Leksikon Grafika adalah benda dua dimensi tipis memanjang. Sedangkan Lillian Gareth mendefinisikan garis sebagai sekumpulan titik yang bila dideretkan maka dimensi panjangnya akan tampak menonjol dan sosoknya disebut dengan garis. Terbentuknya garis merupakan Gerakan dari suatu titik yang membebaskan jejaknya sehingga terbentuk suatu goresan. Untuk menimbulkan Bekas Biasa menggunakan pensil, pena, kuas, dan lain lain. Bagi seni rupa garis memiliki fundamental, sehingga diibaratkan jantungnya senirupa. Garis Sering pula disebut KONTUR, sebuah kata yang samar dan jarang dipergunakan.

Pentingnya garis sebagai elemen senirupa sudah terlihat sejak dahulu kala. Sebagai contoh adalah bila kita melihat garis berbentuk 'S', atau yang sering disebut 'line of beauty' maka kita akan merasakan sesuatu yang lembut, halus dan gemulai. Perasaan ini terjadi karena ingatan kita mengasosiasikannya dengan bentuk-bentuk yang dominan dengan bentuk lengkung seperti penari atau gerak ombak di laut.

Beberapa jenis garis beserta suasana yang ditimbulkannya seperti, garis lurus mengesankan kekuatan, arah dan perlawanan. Garis lengkung mengesankan keanggunan, gerakan pertumbuhan. Berikut kami sajikan beberapa jenis garis beserta asosiasi yang ditimbulkannya (Sanyoto, 2009:96):

1. Horizontal : Memberi sugesti ketenangan atau hal yang tak bergerak.
2. Vertikal : Stabilitas, kekuatan atau kemegahan.
3. Diagonal : Tidak stabil, sesuatu yang bergerak atau dinamika.
4. Lengkung S : Grace, keanggunan.
5. Zig-zag : Bergairah, semangat, dinamika atau gerak cepat.
6. Bending up right : Sedih, lesu atau kedukaan.
7. Diminishing Perspective : Adanya jarak, kejauhan, kerinduan dan sebagainya.
8. Concentric Arcs : Perluasan, gerakan mengembang, kegembiraan dsb.
9. Pyramide : Stabil, megah, kuat atau kekuatan yang masif.
10. Conflicting Diagonal : Peperangan, konflik, kebencian dan kebingungan.
11. Spiral : Kelahiran atau generative forces.
12. Rhythmic horizontals : Malas, ketenangan yang menyenangkan.
13. Upward Swirls : Semangat menyala, berkobar-kobar, hasrat yang tumbuh.
14. Upward Spray : Pertumbuhan, spontanitas, idealisme.
15. Inverted Perspective : Keluasan tak terbatas, kebebasan mutlak, pelebaran.
16. Water Fall : Air terjun, penurunan yang berirama, gaya berat.
17. Rounded Archs : Lengkung bulat mengesankan kekokohan.
18. Rhythmic Curves : Lemah gemulai, keriang.
 - 19. Gothic Archs : Kepercayaan dan religius.
 - 20. Radiation Lines : Pemusatan, peletupan atau letusan

2.7. Tipografi

Tipografi menurut buku Manuale Typographic adalah;

“Typography can defined a art of seleted right type printing in accordance with specific pupose : of so arranging the letter, distributing the space and controlling the type as to aid maximum the reader’s”

Pengertian diatas ialah memberikan penjelasan bahwa tipografi ialah seni memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia untuk menciptakan kesan khusus, sehingga menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin (Supriyono, 2010:19).

Berikut ini sajian beberapa jenis huruf berdasarkan klasifikaasinya, antara lain sebagai berikut (Supriyono, 2010:25):

1. Roman

Ciri dari huruf ini adalah memiliki sirip/kaki/serif yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf Roman memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya. Kesan yang ditimbulkan adalah klasik, anggun, lemah gemulai dan feminin.

2. Egyptian

Adalah jenis huruf yang memiliki ciri kaki/sirip/serif yang berbentuk persegi seperti papan dengan ketebalan yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkannya adalah kokoh, kuat, kekar dan stabil.

3. Sans Serif

Pengertian San Serif adalah tanpa sirip/serif, jadi huruf jenis ini tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien.

4. Script

Huruf Script menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkannya adalah sifast pribadi dan akrab.

5. Miscellaneous

Huruf jenis ini merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada. Ditambah hiasan dan ornamen, atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental.

Dalam pemilihan jenis huruf, yang senantiasa harus diperhatikan adalah karakter produk yang akan ditonjolkan dan juga karakter segmen pasarnya.

Menurut Shihombing (2003) “huruf merupakan bagian terkecil dari struktur bahasa tulis dan merupakan elemen dasar untuk membangun sebuah kata atau kalimat, huruf juga memiliki perpaduan nilai fungsional dan nilai estetik. Pengetahuan mengenai huruf dapat dipelajari dalam sebuah disiplin seni yang disebut tipografi” (h.2).

- **Prinsip Tipografi:**

1. Legibility

Rustan (2011) menjelaskan bahwa “*Legibility* berhubungan dengan kemudahan mengenali huruf dan membedakan masing-masing huruf atau karakter. Suatu jenis huruf dikatakan legible apabila masing-masing huruf atau karakter-karakternya mudah dikenali dan dibedakan dengan jelas satu sama lain” (h.74).

2. Readability

Rustan (2011) menjelaskan bahwa “*Readability* berhubungan dengan tingkat keterbacaan suatu teks. Teks yang readable berarti keseluruhannya mudah dibaca. Apabila legibility lebih membahas kejelasan karakter satupersatu, readability tidak lagi menyangkut huruf atau karakter satupersatu, melainkan keseluruhan teks yang telah disusun dalam suatu komposisi” (h.74).

3. Visibility

Kemampuan suatu huruf, kata, atau kalimat dalam suatu karya desain komunikasi visual dapat terbaca dalam jarak baca tertentu.

2.8. Komunikatif

Cara untuk mengatasi sebuah kelakuan adalah dengan pemakaian. Pemakaian juga meliputi tingkat dimana kelakuan non-verbal bertujuan menyampaikan informasi. perilaku yang komunikatif sengaja digunakan untuk menyampaikan pesan perilaku yang interaktif, sebenarnya mempengaruhi kelakuan dari partisipan yang lain. Sebuah perilaku bisa berarti komunikatif dan interaktif bila disengaja dan mempengaruhi, sebagai contoh jika anda sengaja

memalbai ke teman sebagai tanda anda komunikatif dan interaktif, beberapa perilaku tidak bertujuan untuk komunikatif tetapi meskipun demikian menyediakan informatif untuk penerima, komunikasi adalah pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih, sehingga pesan yang masuk dapat dipahami (Supriyono, 2010:135).

2.9. Media Digital

Secara harfiah, media adalah alat, sarana, perantara, dan penghubung. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, me•dia /média 1 alat; 2 alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk; 3 yg terletak di antara dua pihak (orang, golongan, dsb): wayang bisa dipakai sebagai pendidikan; 4 perantara; penghubung. Kata digital berasal dari kata digitus, dalam bahasa Yunani berarti jari jemari. Jari jemari orang dewasa berjumlah sepuluh. Nilai sepuluh tersebut terdiri dari dua radix, yaitu 1 dan 0, oleh karena itu digital merupakan penggambaran dari suatu keadaan bilangan yang terdiri dari angka 0 dan 1 atau off dan on (bilangan biner). Semua sistem komputer menggunakan sistem digital sebagai basis datanya yang dapat disebut juga dengan istilah Bit - Binary Digit (Meilani, 2014).

Menurut Meilani (2014), media digital merupakan bentuk media elektronik dan tidak menyimpan data dalam bentuk analog. Teknologi analog adalah suatu bentuk perkembangan teknologi sebelum teknologi digital. Pengertian dari media digital dapat mengacu kepada aspek teknis (misalnya harddisk sebagai media penyimpan digital) dan aspek transmisi (misalnya

jaringan komputer untuk penyebaran informasi digital), namun dapat juga mengacu kepada produk akhirnya seperti video digital, audio digital, tanda tangan digital serta seni digital.

Media digital disebut juga media baru (new media). Media digital adalah media yang kontennya berbentuk gabungan data, teks, suara, dan berbagai jenis gambar yang disimpan dalam format digital dan disebarluaskan melalui jaringan berbasis kabel optic broadband, satelit dan sistem gelombang mikro (Flew,2008:2-3). Media baru adalah media yang berbasis internet dengan menggunakan komputer dan telepon genggam canggih. Dua kekuatan utama perubahan awalnya adalah komunikasi satelit dan pemanfaatan komputer. Kunci untuk kekuatan komputer yang besar sebagai sebuah mesin komunikasi terletak pada proses digitalisasi yang memungkinkan segala bentuk informasi dibawa dengan efisien dan saling berbaur, Carey dalam (McQuail, 2011:43). Ciri-ciri utama internet sebagai media adalah:

- a. Teknologi berbasis komputer
- b. Karakteristiknya hibrida, tidak berdedikasi, fleksibel
- c. Potensi interaktif
- d. Fungsi publik dan privat
- e. Peraturan yang tidak ketat
- f. Kesalingterhubungan
- g. Ada dimana-mana/tidak tergantung lokasi
- h. Dapat diakses individu sebagai komunikator
- i. Media komunikasi massa dan pribadi

Perbedaan media baru dan media lama adalah:

- a. Media baru mengabaikan batasan percetakan dan modal penyiaran dengan memungkinkan terjadinya percakapan antar banyak pihak.
- b. Memungkinkan penerimaan secara simultan, perubahan dan penyebaran kembali obyek-obyek budaya.
- c. Mengganggu tindakan komunikasi dari posisi pentingnya dari hubungan kewilayahan dari modernitas.
- d. Menyediakan obyek global secara instan.
- e. Memasukkan subyek modern/akhir modern ke dalam mesin aparat yang berjaringan, Poster dalam (McQuail, 2011:151)

Peranan media digital dalam menyebarkan kebudayaan Indonesia sangat penting untuk saat ini. Perputaran informasi yang cepat menyebabkan penyebaran informasi menjadi mudah untuk diakses terutama kaum muda yang menghabiskan waktu dan minat mereka di bidang media ini. Media digital yang dimaksud adalah internet, blog, jejaring sosial. Saat ini pertumbuhan media digital yang begitu cepat dan mudah, memberikan kesempatan akses yang sama bagi semua orang di seluruh belahan dunia. Pertumbuhan media digital di Indonesia dapat dilihat dari penggunaan internet yang meningkat dari berbagai kalangan (Meilani, 2014).

2.10. Media Sosial

Media sosial adalah sebuah media *online*, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia.

Di tengah masih maraknya keberadaan media-media konvensional seperti televisi, Koran maupun radio kini masyarakat berada di tengah arus perubahan yang deras dengan keberadaan media-media sosial. Media sosial merupakan sebuah web berbasis pelayanan yang memungkinkan penggunanya untuk membuat profil, melihat list pengguna yang tersedia, serta mengundang atau menerima teman untuk bergabung dalam situs tersebut. Hubungan antara perangkat *mobile* dan halaman web internet melalui "jaringan sosial" telah menjadi standar dalam komunikasi digital. Awal mula situs jejaring sosial ini muncul pada tahun 1997 dengan beberapa situs yang lahir berbasiskan kepercayaan setelah itu kejayaan situs jejaring sosial mulai diminati mulai dari tahun 2000-an serta 2004 muncul situs pertemanan bernama Friendster lanjut ke tahun-tahun berikutnya tahun 2005 dan seterusnya muncul situs-situs seperti MySpace, Facebook, Twitter dan lain-lain (Boyd, 2007).

Keunggulan dari media-media sosial adalah tingkat interaksi yang tinggi antar pengguna yang saling memiliki koneksi. Dimana pengguna bisa saling mengirim komentar terhadap posting milik temannya atau langsung mengirim

pesan seperti e-mail. Kemampuan media sosial yang sedemikian ini dilihat oleh kapitalisme sebagai peluang dalam menciptakan kebutuhan di masyarakat. Contoh mudah adalah keberadaan *smartphone* yang kini sangat menjamur dimana-mana. Bila dahulu telepon genggam memiliki fungsi hanya untuk menelepon dan mengirim teks (SMS), kini telepon genggam berfungsi juga sebagai alat komunikasi, kamera, pemutar video dan musik hingga menjadi media yang menghubungkan orang-orang dengan internet. Akibatnya, kini bermunculan telepon genggam dengan istilah *smartphone* dimana produk ini berkembang dengan cepat di 4-5 tahun terakhir ini.

Sebagai efek lanjutannya, kini masyarakat menjadi sangat bergantung pada teknologi *smartphone* yang bukan hanya sekedar bisa menelepon dan mengirim pesan tetapi juga mengakses media sosial, berita, hingga email melalui teknologi internet yang terimplementasi di dalamnya. Sehingga keberadaan *smartphone* menciptakan ruang maya yang makin luas dimana kini setiap orang makin mudah mengakses dunia maya melalui telepon genggam.

Kejelian kapitalis-kapitalis terlihat jelas disini dimana kini *smartphone* dapat dibeli dengan harga yang relative murah. Kebutuhan akan akses dan eksis di dunia maya inilah yang menjadi komoditas utama yang dijual. Kebutuhan akan teknologi yang mampu berkoneksi dengan internet inilah yang menjadi jualan utama dari para kapitalis di media komunikasi khususnya telepon genggam. Sehingga internet kini “tercipta” sebagai sebuah kebutuhan yang tidak bisa dihindari oleh masyarakat.

Andreas Kaplan dan Michael Haenlein (2010) mendefinisikan media sosial sebagai “sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0, dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user-generated content*.” Media sosial teknologi mengambil berbagai bentuk termasuk majalah, forum internet, *weblog*, blog sosial, *microblogging*, wiki, *podcast*, foto atau gambar, video, peringkat dan *bookmark* sosial. Dengan menerapkan satu set teori-teori dalam bidang media penelitian (kehadiran sosial, media kekayaan) dan proses sosial (*self-presentasi*, *self-disclosure*) Kaplan dan Haenlein menciptakan skema klasifikasi untuk berbagai jenis media sosial (dalam artikel Horizons Bisnis, 2010).

Media sosial mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- Pesan yang di sampaikan tidak hanya untuk satu orang saja namun bisa keberbagai banyak orang contohnya pesan melalui SMS ataupun internet.
- Pesan yang di sampaikan bebas, tanpa harus melalui suatu *Gatekeeper*.
- Pesan yang di sampaikan cenderung lebih cepat di banding media lainnya.
- Penerima pesan yang menentukan waktu interaksi.

Pesatnya perkembangan media sosial kini dikarenakan semua orang seperti bisa memiliki media sendiri. Jika untuk memiliki media tradisional seperti televisi, radio, atau koran dibutuhkan modal yang besar dan tenaga kerja yang banyak, maka lain halnya dengan media.

Seorang pengguna media sosial bisa mengakses menggunakan media sosial dengan jaringan internet bahkan yang aksesnya lambat sekalipun, tanpa biaya besar, tanpa alat mahal dan dilakukan sendiri tanpa karyawan. Pengguna

media sosial dengan bebas bisa mengedit, menambahkan, memodifikasi baik tulisan, gambar, video, grafis, dan berbagai model content lainnya.

Menurut Antony Mayfield dari iCrossing, media sosial adalah mengenai menjadi manusia biasa. Manusia biasa yang saling membagi ide, bekerjasama, dan berkolaborasi untuk menciptakan kreasi, berfikir, berdebat, menemukan orang yang bisa menjadi teman baik, menemukan pasangan, dan membangun sebuah komunitas. Intinya, menggunakan media sosial menjadikan kita sebagai diri sendiri. Selain kecepatan informasi yang bisa diakses dalam hitungan detik, menjadi diri sendiri dalam media sosial adalah alasan mengapa media sosial berkembang pesat. Tak terkecuali, keinginan untuk aktualisasi diri dan kebutuhan menciptakan personal branding. Berikut ini merupakan Sejarah perkembangan dari Media Sosial dari tahun ke tahun, diantaranya:

Tahun	Peristiwa
1978	Awal dari penemuan Sistem papan buletin yang memungkinkan untuk dapat berhubungan dengan orang lain menggunakan surat elektronik, ataupun mengunggah dan mengunduh perangkat lunak, semua ini dilakukan masih dengan menggunakan saluran telepon yang terhubung dengan modem.
1995	Kelahiran dari situs GeoCities, situs ini melayani Web Hosting yaitu layanan penyewaan penyimpanan data-data website agar halaman website tersebut bisa di akses dari mana saja, dan kemunculan GeoCities ini menjadi tonggak dari berdirinya website-website lain.
1997	Muncul situs jejaring sosial pertama yaitu Sixdegree.com

	walaupun sebenarnya pada tahun 1995 terdapat situs Classmates.com yang juga merupakan situs jejaring sosial namun, Sixdegree.com di anggap lebih menawarkan sebuah situs jejaring sosial di banding Classmates.com
1999	Muncul situs untuk membuat blog pribadi, yaitu Blogger. situs ini menawarkan penggunanya untuk bisa membuat halaman situsnya sendiri. sehingga pengguna dari Blogger ini bisa memuat hal tentang apapun. termasuk hal pribadi ataupun untuk mengkritisi pemerintah. sehingga bisa di katakan blogger ini menjadi tonggak berkembangnya sebuah Media sosial.
2002	Berdirinya Friendster, situs jejaring sosial yang pada saat itu menjadi booming, dan keberadaan sebuah media sosial menjadi fenomenal.
2003	Berdirinya LinkedIn, tak hanya berguna untuk bersosial, LinkedIn juga berguna untuk mencari pekerjaan.
2003	Berdirinya MySpace, MySpace menawarkan kemudahan dalam menggunakannya, sehingga myspace di katakan situs jejaring sosial yang user friendly.
2004	Lahirnya Facebook, situs jejaring sosial yang terkenal hingga sampai saat ini, merupakan salah satu situs jejaring sosial yang memiliki anggota terbanyak.
2006	Lahirnya Twitter, situs jejaring sosial yang berbeda dengan yang lainnya, karena pengguna dari Twitter hanya bisa mengupdate status atau yang bernama Tweet ini yang hanya di batasi 140 karakter.
2007	Lahirnya Wiser, situs jejaring sosial pertama sekali diluncurkan bertepatan dengan peringatan Hari Bumi (22 April 2007). Situs ini diharapkan bisa menjadi sebuah direktori online organisasi lingkungan seluruh dunia termasuk pergerakan lingkungan baik dilakukan individu maupun kelompok.

2010	Perusahaan Burbn, Inc. yaitu perusahaan teknologi startup yang hanya berfokus kepada pengembangan aplikasi untuk telepon genggam. Kevin Systrom dan Mike Krieger membuat sebuah versi pertama dari Burbn, namun di dalamnya masih ada beberapa hal yang belum sempurna. Versi Burbn yang sudah final, aplikasi yang sudah dapat digunakan iPhone yang isinya terlalu banyak dengan fitur-fitur. Namun akhirnya mereka hanya memfokuskan pada bagian foto, komentar, dan juga kemampuan untuk menyukai sebuah foto. Itulah yang akhirnya menjadi Instagram.
2011	Lahirnya Google+, google meluncurkan situs jejaring sosialnya yang bernama google+, namun pada awal peluncuran. google+ hanya sebatas pada orang yang telah di invite oleh google. Setelah itu google+ di luncurkan secara umum.
2012	Pada tanggal 20 September 2011, Instagram mengeluarkan versi terbarunya yaitu versi 2.0 dengan beberapa fitur-fitur yang ditambahkan dan juga diperbaiki. Lalu pada tanggal 9 April 2012, diumumkan bahwa Instagram diambil alih oleh Facebook senilai hampir \$1 miliar dalam bentuk tunai dan saham.

Tabel 2.2. Sejarah Perkembangan Media Sosial

Saat teknologi internet dan *mobile phone* makin maju maka media sosial pun ikut tumbuh dengan pesat. Kini untuk mengakses Facebook atau Twitter misalnya, bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja hanya dengan menggunakan sebuah *mobile phone*. Demikian cepatnya orang bisa mengakses media sosial mengakibatkan terjadinya fenomena besar terhadap arus informasi tidak hanya di negara-negara maju, tetapi juga di Indonesia. Karena kecepatannya media sosial juga mulai tampak menggantikan peranan media massa konvensional dalam menyebarkan berita-berita.

Media sosial tidak hanya memainkan peran penting, tetapi juga instrumental. Dari apa yang terjadi di banyak belahan dunia, kita bisa mengatakan bahwa media sosial adalah salah satu lompatan global teramat penting dalam sejarah umat manusia. Media sosial memungkinkan pembentukan jaringan secara cepat dan menghubungkan satu orang dengan orang lain, ide-ide, dan nilai mereka yang tidak pernah terjadi sebelumnya.

Penggunaan media sosial sebagai sarana komunikasi tentunya berkaitan dengan citra orang yang menggunakannya, hal ini selaras dengan yang dikatakan Philip Kotler bahwa citra merupakan hal yang sangat penting, baik bagi seseorang maupun organisasi, yang sudah tentu akan muncul dari penilaian yang dimiliki seseorang terhadap suatu obyek. Citra tersebut bisa baik ataupun buruk. Pengertian citra adalah “seperangkat keyakinan, ide, dan kesan yang dimiliki oleh seseorang terhadap suatu obyek. Sikap dan tindakan orang terhadap suatu obyek sangat ditentukan oleh citra obyek tersebut” (Kotler, 2000:18).

Media sosial merupakan media yang tidak ada batas ruang dan waktu, dimana media sosial dapat dibuka 24 jam. Pembuatan dan penggunaan media sosial sangat mudah dan tidak rumit, sehingga media sosial dapat digunakan oleh semua kalangan dari usia, profesi, maupun kelas sosial. Karena hal tersebut membuat masyarakat mengalami kecanduan terhadap media sosial. Kecanduan ini dapat dilihat berapa seringnya remaja memegang gadget mereka.

Perkembangan teknologi komunikasi, dari kecanggihan *smartphone*, kemajuan internet, hingga maraknya aplikasi sosial media, memengaruhi perubahan dalam budaya makan pada masyarakat. Makan tidak sekadar untuk memenuhi kebutuhan jasmani. Makanan dan kegiatan makan sudah menjadi sebuah “gaya hidup” baru. Perangkat teknologi komunikasilah yang berperan terhadap hal itu. Dalam penelitian ini, kamera yang terdapat pada perangkat genggam yang digunakan sebagai alat untuk memotret makanan sangat berperan penting.

2.11. Instagram

Kemunculan salah satu media sosial berbasis foto ini, yaitu Instagram, membawa fenomena baru dalam jejaring pertukaran foto *online*. Instagram adalah sebuah aplikasi berbagi foto yang memungkinkan pengguna mengambil foto, mengolah foto dengan menerapkan filter digital, dan membagikannya ke berbagai layanan jejaring sosial, termasuk milik Instagram itu sendiri.

Kegunaan utama dari Instagram adalah sebagai tempat untuk mengunggah dan berbagi foto-foto kepada pengguna lainnya. Foto yang ingin diunggah dapat diperoleh melalui kamera *iDevice* (*iPhone*, *iPad*, *iPod*) ataupun foto-foto yang ada di album foto di *iDevice* tersebut. Aplikasi ini tersebar melalui Apple App Store dan Google Play (Frommer, 2010).

Nama Instagram berasal dari pengertian keseluruhan fungsi aplikasi ini. Kata “insta” berasal dari kata “instan”, seperti kamera polaroid yang pada masanya lebih dikenal dengan sebutan “foto instan”. Instagram juga dapat menampilkan foto-foto secara instan, seperti Polaroid di dalam tampilannya. Sedangkan untuk kata “gram” berasal dari kata “telegram”, dimana cara kerja telegram sendiri adalah untuk mengirimkan informasi kepada orang lain dengan cepat. Sama halnya dengan Instagram yang dapat mengunggah foto dengan menggunakan jaringan internet, sehingga informasi yang ingin disampaikan dapat diterima dengan cepat. Oleh karena itu nama Instagram berasal dari kata instan-telegram.

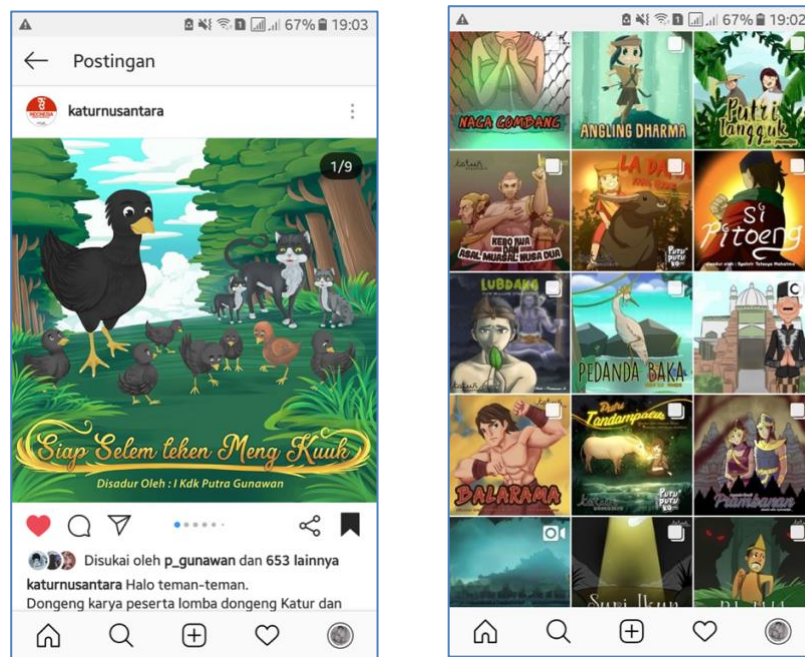


Gambar 2.6. Logo Instagram 2018
(sumber: Wikipedia, 2018)

Sistem sosial di dalam Instagram adalah dengan menjadi mengikuti akun pengguna lainnya, atau memiliki pengikut Instagram. Dengan demikian komunikasi antara sesama pengguna Instagram sendiri dapat terjalin dengan memberikan tanda suka (*like*) dan juga mengomentari (*comment*) foto-foto yang telah diunggah oleh pengguna lainnya. Pengikut juga menjadi salah satu unsur

yang penting, dimana jumlah tanda suka dari para pengikut sangat mempengaruhi apakah foto tersebut dapat menjadi sebuah foto yang populer atau tidak.

Selain itu, Instagram juga dapat terkoneksi langsung dengan aplikasi sosial media yang lain seperti Twitter dan Facebook. Instagram juga mampu melakukan proses edit terhadap foto sebelum diunggah ke jaringan. Foto-foto yang akan diunggah melalui Instagram tidak terbatas atas jumlah tertentu. Setelah para pengguna memilih sebuah foto untuk diunggah di dalam Instagram, maka pengguna akan dibawa ke halaman selanjutnya untuk menyunting foto tersebut.



Gambar 2.7. Tampilan *Interface* Instagram
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018)

Sekilas, mirip seperti aplikasi Facebook dimana kita bisa melakukan *upload* foto-foto dan memberi komentar. Yang menjadi perbedaan adalah, Instagram sangat fokus pada tujuannya untuk menjadi mediator komunikasi

melalui gambar atau foto. Melalui aplikasi ini, pengguna dituntut untuk memaksimalkan fitur kamera pada gadgetnya dengan maksimal. Pengguna hanya tinggal melakukan pemotretan, melakukan koneksi internet dengan aplikasi ini dan mengedit bila perlu untuk kemudian diunggah ke server Instagram. Foto yang telah diunggah akan otomatis dibagikan (*share*) kepada pengikut (*followers*) sekaligus server pusat. Setiap orang dapat berkomunikasi dengan foto.

Aplikasi Instagram membuat peleburan dalam tanda antar penggunanya. Ketika seseorang melakukan aktivitas berupa “*comment*” atau “*like*” terhadap suatu foto yang terunggah di aplikasi tersebut, maka orang tersebut sedang berinteraksi dengan foto yang ada.



Gambar 2.8. Fitur *Like* dan *Comment* di Instagram

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018)

Ini adalah bentuk komunikasi yang baru dimana komunikasi tidak lagi berupa verbal tapi juga dalam bentuk gambar. Komunikasi di era *cyber* internet merupakan komunikasi yang berdasar pada pemaknaan interpretative orang-orang terhadap simbol-simbol yang berkeliaran didalamnya.

Berbicara mengenai aplikasi ini, foto adalah tanda dan simbol. Tanda yang menggambarkan mengenai visual yang terlihat pada foto tersebut. Dalam buku *Design Basics*, Lauer menjelaskan bahwa tanda visual merupakan sekumpulan elemen dengan makna tertentu. Sebuah gambar terbentuk dari elemen-elemen yang variatif dan terkomposisi sedemikian rupa sehingga membentuk persepsi pada orang yang melihatnya (Lauer, 2008).

Aplikasi Instagram yang berbasis pada foto merupakan bentuk komunikasi baru yang didominasi oleh gambar atau visual. Baudillard mendeskripsikan dunia post-modern sebagai dunia yang dicirikan oleh simulasi (Baudillard, 2009).

Teknik fotografi pada Aplikasi Instagram memiliki aspek-aspek berikut:

Aspek Fotografi	Fotografi Instagram
Kamera	Penggunaan kamera melalui Instagram juga dapat langsung menggunakan efek-efek yang ada, untuk mengatur pewarnaan dari foto yang dikehendaki oleh sang pengguna. Foto yang telah diambil melalui aplikasi Instagram dapat disimpan di dalam perangkat <i>mobile</i> -nya.

Filter Foto	Selain filter Normal, Instagram memiliki 40 filter foto yang dapat digunakan oleh para pengguna pada saat mereka hendak menyunting fotonya. Filter Foto tersebut terdiri dari: Clarendon, Gingham, Moon, Lark, Reyes, Juno, Slumber, Crema, Ludwig, Aden, Perpetua, Amaro, Mayfair, Rise, Hudson, Valencia, X-Pro II, Sierra, Willow, Lo-Fi, Earlybird, Brannan, Inkwell, Hefe, Nashville, Sutro, Toaster, Walden, 1977, Kelvin, Stinson, Vesper, Maven, Ginza, Skyline, Dogpatch, Brooklyn, Helena, Ashby dan Charmes.
Judul Foto (<i>photo caption</i>)	Sebelum mengunggah sebuah foto, para pengguna dapat memasukkan judul untuk menamai foto tersebut sesuai dengan apa yang ada dipikiran para pengguna. Judul-judul tersebut dapat digunakan pengguna untuk menyinggung pengguna Instagram lainnya dengan mencantumkan nama akun dari orang tersebut. Para pengguna juga dapat memberikan label pada judul foto tersebut, sebagai tanda untuk mengelompokkan foto tersebut di dalam sebuah kategori.
Arroba	Seperti Twitter dan juga Facebook, Instagram juga memiliki fitur yang dapat digunakan penggunanya untuk menyinggung pengguna lainnya dengan menambahkan tanda arroba (@) dan memasukkan nama akun Instagram dari pengguna tersebut. Para pengguna tidak hanya dapat menyinggung pengguna lainnya di dalam judul foto, melainkan juga pada bagian komentar foto. Pada dasarnya penyinggungan pengguna yang lainnya dimaksudkan untuk berkomunikasi dengan pengguna yang telah disinggung tersebut.

Label Foto (<i>hashtag</i>)	Sebuah label dalam Instagram adalah sebuah kode yang memudahkan para pengguna untuk mencari foto tersebut dengan menggunakan "kata kunci". Bila para pengguna memberikan label pada sebuah foto, maka foto tersebut dapat lebih mudah untuk ditemukan. Label itu sendiri dapat digunakan di dalam segala bentuk komunikasi yang bersangkutan dengan foto itu sendiri. Para pengguna dapat memasukkan namanya sendiri, tempat pengambilan foto tersebut, untuk memberitakan sebuah acara, untuk menandakan bahwa foto tersebut mengikuti sebuah lomba, atau untuk menandakan bahwa foto tersebut dihasilkan oleh anggota komunitas Instagram. Foto yang telah diunggah dapat dicantumkan label yang sesuai dengan informasi yang bersangkutan dengan foto. Pada saat ini, label adalah cara yang terbaik jika pengguna hendak mempromosikan foto di dalam Instagram.
<i>Geotagging</i>	Bagian ini akan muncul ketika para pengguna Instagram mengaktifkan GPS di dalam perangkat <i>mobile</i> mereka. Dengan demikian perangkat tersebut dapat mendeteksi lokasi para pengguna Instagram tersebut berada. <i>Geotagging</i> sendiri adalah identifikasi metadata geografis dalam situs web ataupun foto. Dengan Geotag, para pengguna dapat terdeteksi lokasi mereka pada waktu mengambil foto tersebut atau tempat foto tersebut telah diunggah.
Publikasi Organisasi	Di dalam Instagram juga banyak organisasi-organisasi yang mempublikasikan produk mereka. Contohnya saja seperti Starbucks, Red Bull, Burberry, ataupun Levi's. Banyak dari produk-produk tersebut yang sudah menggunakan media sosial untuk memperkenalkan

	produk-produk terbarunya kepada masyarakat, hal ini dikarenakan agar mereka tidak harus mengeluarkan biaya sepersen pun untuk melakukan promosi tersebut. Tidak hanya itu saja, produsen tersebut dapat berinteraksi secara langsung dengan para konsumen mereka melalui Instagram. Hal ini juga dimanfaatkan oleh para produsen untuk mendapatkan konsumen lebih banyak lagi, terlebih lagi bila mereka ingin mendekati konsumen yang belum pernah menggunakan produk mereka. Selain organisasi bersifat perniagaan, organisasi jenis lainnya juga dapat menggunakan Instagram untuk tujuan politik ataupun bidang lainnya.
Jejaring Sosial	Dalam berbagi foto, para pengguna juga tidak hanya dapat membaginya di dalam Instagram saja, melainkan foto tersebut dapat dibagi juga melalui jejaring sosial lainnya seperti Facebook, Twitter, Foursquare, Tumblr, dan Flickr yang tersedia di halaman Instagram untuk membagi foto tersebut.

Tabel 2.3. Aspek-aspek Foto Instagram
(sumber: <http://id.wikipedia.org/instagram>)

2.12. Gaya Hidup

Chaney (1996: 92) mendefinisikan gaya hidup sebagai “cara-cara terpola dalam menginvestasikan aspek-aspek tertentu kehidupan sehari-hari dengan nilai sosial atau simbolik.” Pola-pola tindakan ini membedakan antara satu orang dengan orang lain, yang mana gaya hidup merupakan identitas diri di dalam suatu masyarakat modern, hal ini meliputi bagaimana individu dikenal dan diakui keberadaannya oleh masyarakat. Wujud pengakuan ini dapat berupa apresiasi terhadap aspek-aspek simbolik yang melekat pada tubuh individu, oleh karena itu

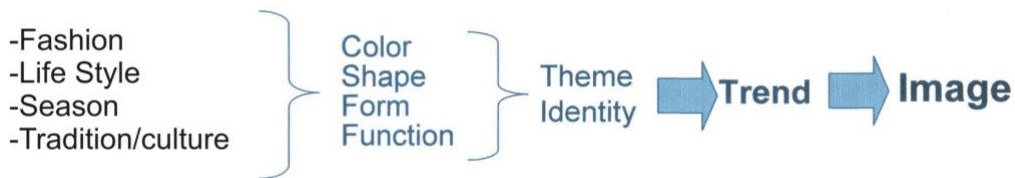
gaya hidup merupakan perwujudan seseorang di dalam lingkungannya menjadi alat untuk menentukan dari golongan manakah ia berasal.

Dalam Alwisol (2006:90) Adler menjelaskan “gaya hidup adalah cara yang unik dari setiap orang dalam berjuang mencapai tujuan khusus yang telah ditentukan orang itu dalam kehidupan tertentu dimana dia berada”. Semua orang berpotensi untuk mengembangkan dirinya sesuai dengan gaya hidupnya, artinya setiap orang memiliki tujuan, perasaan inferior, berjuang menjadi superior dan dapat mewarnai atau tidak mewarnai usaha superiornya dengan minat sosial, setiap orang melakukannya dengan gaya hidup yang berbeda-beda.

Menurut Reynold dan Darden dalam Engel, dkk (1990:385) membagi aspek-aspek gaya hidup sebagai berikut, (1) Kegiatan (activities) yaitu tindakan nyata yang dilakukan seseorang. Kegiatan ini meliputi kerja, rutinitas sehari-hari, olahraga, dan lain-lain. (2) Minat (interest) adalah tingkat kegairahan yang menyertai perhatian khusus maupun terus menerus. Minat meliputi keluarga, pekerjaan, komunitas, pola makan, penampilan, lawan jenis dan sebagainya. (3) Pendapat (opinion) merupakan jawaban lisan atau tertulis yang individu berikan sebagai respons terhadap situasi stimulus dimana semacam pertanyaan diajukan. Pendapat digunakan untuk mendeskripsikan penafsiran, harapan dan evaluasi seperti kepercayaan mengenai maksud orang lain, antisipasi sehubungan dengan peristiwa masa yang akan datang dan pertimbangan konsekuensi yang memberikan ganjaran atau menghukum dari jalannya tindakan alternatif. (4) Demografi meliputi usia, pendidikan, pekerjaan, pendapatan dan tempat tinggal.

Modus Trend

Hal yang perlu dicermati



Thema Trend

-Back to Nature	Herbal, Earth Colour, etc
-Environmental Friend;y	Eco Label, Recycle, Clean Air & Water, etc
-Millennium Era	Grey Colour, Gen X – Gen Y, etc
-Information Technology	Mobile, E-Commerce. etc
-Back to 60's	Fashion Style, Army Look. etc
-Post Modernism	Metal, Glass, Dynamic Colour, etc
-Minimalist	Clean – Straight, Black & White, etc
-Eclectic	Ethnic style, Classical Touch Style, etc
-Retro	Art Deco & Art Nuevo Touch Style, etc
-Maximalise	Full Representation Style, All Out, etc

Gambar 2.9. Perkembangan Gaya Hidup dalam Perkembangan Bio, Psycho,
Cultur Spiritual Manusia & Lingkungannya
(sumber: Ahadiat,2018)

2.13. Kreativitas

Kreativitas merupakan salah satu aspek mental yang dimiliki manusia. Kreativitas perlu selalu digali dan dikembangkan. Memiliki kreativitas, membuat kehidupan manusia tidak kering, karena selalu berubah dan dinamis. Kreativitas dikenal dari beberapa sub kemampuannya, antara lain *kepekaan*, *kelancaran*, *keluwesan*, *orisinalitas*, *elaborasi*, *redefinisi*. *Kepekaan* secara fisiologis adalah proses memadukan hubungan sejumlah susunan saraf dan indra-indra kita agar menjadi dinamis, cepat, memberi, menerima (“*ser-ser-ser*”, mungkin ungkapan ini bisa mewakili perasaan ini). Secara psikologis kita menjadi peka hingga mampu menangkap pesan dari suatu peristiwa yang bagi orang lain mungkin terlewat. Kelancaran memungkinkan kita meluncurkan banyak ide yang seakan

mengalir. *Keluwes* memungkinkan kita untuk melihat suatu masalah dari berbagai arah dan dengan kacamata yang berbeda. *Orisinalitas* adalah kemampuan untuk membuat gagasan yang asli, berbeda, dan tidak seperti biasa. *Elaborasi* adalah kemampuan untuk mengembangkan suatu ide sampai selesai dan mendetail. *Redefinisi* memungkinkan kita melihat sesuatu tapi tampak sesuatu yang lain (Tabrani, 2014: 11).

Proses belajar, berpikir, berkreasi, melamun, semuanya adalah proses imajinasi, sebab media yang digunakan dalam prosesnya adalah imaji. Ada tiga bentuk imaji: *pra-imaji*, *imaji konkret*, dan *imaji abstrak (bahasa)*. Selain bentuk imaji, dikenal pula tiga sumber imaji: sensasi-persepsi, memori, dan imajinasi. Dari sisi kewajaran, aslinya (di masa kanak-kanak, misalnya) manusia berpikir secara integratif ke semua bentuk dan sumber imaji. Sayangnya, pendidikan di sekolah sekolah terasa terlalu mementingkan bahasa (imaji abstrak), sensasi-persepsi, dan memori. Padahal dalam proses kreasi yang peranannya lebih besar adalah imaji konkret dan imajinasi. Dalam proses belajar, khususnya, dan proses komunikasi, umumnya, dikenal apa yang disebut sebagai komunikasi-luar dan komunikasi dalam yang terintegrasi dalam proses. Kita masih sering mendengar para dosen meminta agar mahasiswa berpikir rasional. Pernyataan ini tidak salah, tapi sebenarnya kurang tepat karena tidak ada perbedaan antara menyatakan pikiran, yang memang perlu rasional, objektif, dan logis (serta merupakan komunikasi-luar), dengan berpikir itu sendiri, yang merupakan komunikasi-dalam (subjektivitas, perasaan, imajinasi, kreativitas, dan intuisi memegang peranan yang penting). Komunikasi-luar di bidang seni saja sudah tidak sepenuhnya hanya

rasional logis, apalagi komunikasi dalam, yang diperuntukan bagi diri sendiri. Memaksakan berpikir dalam (komunikasi dalam) harus rasional dan logis saja akan mematikan kemampuan seseorang untuk berimajinasi, dan mengakibatkan mundurnya kreativitas yang kelak akan sangat penting artinya dalam proses kreasi (Tabrani, 2014: 11).

Puncak proses kreasi terjadi tanpa sepenuhnya disadari. Ini umumnya terjadi di ambang sadar dan tak sadar Saat itu kita berpikir terutama dengan *pra-imaji* dan *imaji konkret*, terkadang dengan sedikit *imaji abstrak (bahasa)*. Oleh sebab itu, kemampuan berpikir dengan rupa perlu dibina. Dalam keseluruhan proses kreasi dengan berbagai tahapnya, kemampuan berpikir dengan rupa, bersama dengan kemampuan berpikir dengan kata. merupakan dua bersaudara yang penting untuk membawa suatu ide sampai pada suatu karya nyata, di bidang apapun kita berkiprah (Tabrani, 2014: 27).

Berbeda dengan kemampuan fisik dan rasio, kreativitas tak bisa dibina sendirian. Kreativitas hanya akan bekerja bila hadir bersama kemampuan-kemampuan lainnya, khususnya kemampuan fisik dan rasio. Seperti telah disampaikan sebelumnya kreativitas hanya akan ikut serta, dan karenanya terbina, bila ada cukup kesulitan. Bila segala sesuatunya begitu mudah sehingga dapat "dimakan" oleh kemampuan fisik dan rasio yang telah dimiliki, maka kreativitas tidak akan ikut terlibat, dan karenanya tidak ikut terbina (Tabrani, 2014: 29).

2.14. Revitalisasi

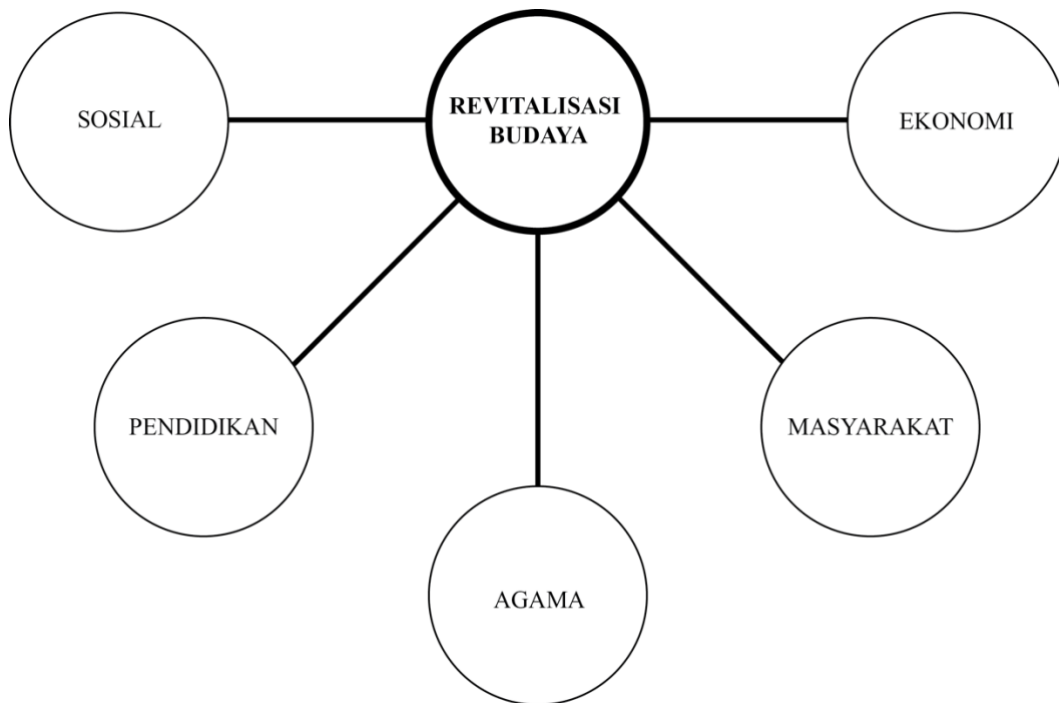
Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1996), *Revitalisasi* berarti suatu proses, atau cara, serta perbuatan yang dilakukan untuk menghidupkan kembali suatu nilai/hal yang sebelumnya kurang terberdaya dan menjadikan sesuatu nilai atau hal tersebut menjadi sangat penting atau perlu sekali. Revitalisasi adalah suatu proses atau cara dan perbuatan untuk menghidupkan kembali suatu hal yang sebelumnya terberdaya sehingga revitalisasi berarti menjadikan sesuatu atau perbuatan untuk menjadi vital, sedangkan kata vital mempunyai arti sangat penting atau sangat diperlukan sekali untuk kehidupan dan sebagainya.

Revitalisasi bukan hanya berorientasi pada keindahan fisik saja tapi juga harus mampu meningkatkan stabilitas lingkungan, pertumbuhan perekonomian masyarakat, pelestarian dan pengenalan budaya. Revitalisasi merupakan sebuah program berkelanjutan mulai tahap-tahap jangka pendek hingga jangka panjang, mulai dari ruang yang kecil hingga meluas. Revitalisasi terkait dengan upaya membangun dan menggalang kekuatan masyarakat lokal membentuk denyut kehidupan yang sehat yang mampu memberikan keuntungan sosial-budaya dan ekonomi bagi masyarakatnya (Ichwan:2004).

Keberagaman itu indah, namun perlu ketahanan budaya untuk meredam kekuatan-kekuatan yang timbul sebagai dampak dari keberagaman. Bila keberagaman dipandang sebagai perbedaan, maka dapat menimbulkan dominasi budaya yang gilirannya akan menimbulkan benturan budaya. Menurut Hobsbawm (1992), Hal terpenting dalam memahami keberagaman budaya sebagai produksi

dan reproduksi ada dalam prosesnya, yaitu formalisasi, ritualisasi dan pengkarakteran yang mengacu pada masa lampau. Mungkin, bagi generasi tua, revitalisasi budaya lokal tidak serta merta dapat diterima, sehingga proses adaptasi masih tetap berlangsung, karena membangkitkan nilai-nilai budaya lokal adalah respon terhadap dinamika keberagaman budaya yang berkembang, serta bagian proses reformulasi identitas diri dan strategi menghadapi perubahan yang bernilai filosofis dan historis. Oleh karena itu, revitalisasi sebagai modal ketahanan budaya menjadi metode utama untuk menghindarkan benturan-benturan budaya.

Revitalisasi budaya yang dimaksudkan merupakan upaya pelestarian dalam penelurusan, menghidupkan atau menggiatkan kembali nilai-nilai budaya lokal yang mungkin banyak penyimpangan di kalangan penganut budaya, penyimpangan-penyimpangan tersebut bisa di tinjau dari perspektif agama, sosial, pendidikan, ekonomi maupun masyarakat, sehingga keberadaan budaya lokal tidak hanya menguntungkan salah satu pihak di satu sisi, namun tetap berkaitan dan menguntungkan sisi yang lainnya. Hal ini dikarenakan budaya lokal adalah kekayaan dan juga identitas suatu bangsa. Merevitalisasi tradisi budaya lokal pada dasarnya merupakan upaya pelestarian dalam konteksnya yang lama dengan tradisi dengan konteks kekinian. Dengan kata lain merupakan tindakan menghidupkan kembali suatu hal yang sebelumnya kurang berdaya menjadi penting, atau beberapa bagian dipertahankan dan lainnya diaktualisasikan sehingga berbeda dari wujud lamanya (Margaretha, 2017).



Gambar 2.10. Skema Tinjauan Revitalisasi Budaya

(sumber: Margaretha, 2017)

Ode (2015) menyatakan bahwa, “Nilai-nilai kebudayaan lokal di Indonesia merupakan aset bangsa yang tak ternilai harganya.” Budaya lokal muncul secara turun-temurun dan terdapat makna mendalam di balik kemunculannya. “Kearifan lokal merupakan salah satu sumber pengetahuan (kebudayaan) masyarakat, ada dalam tradisi dan sejarah, dalam pendidikan formal dan informal, seni, agama, dan interpretasi kreatif lainnya” (Mufid, 2010). Hampir setiap komunitas masyarakat memiliki kearifan lokal tersendiri (Amirrachman, 2007: 79).

Menurut Azra (2002: 209) “bahwa kearifan lokal tersebut dapat dijadikan sebagai mekanisme sosio-kultural yang terdapat dalam tradisi masyarakat Indonesia. Tradisi tersebut diyakini dan telah terbukti sebagai sarana yang ampuh menggalang persaudaraan dan solidaritas antarwarga yang telah melembaga dan mengkristal dalam tatanan sosial dan budaya.

2.15. Budaya

Budaya adalah kata yang cukup rumit dan sering diperdebatkan karena konsep ini tidak mewakili sebuah entitas yang berdiri terpisah dari dunia objek-objek. budaya sebaiknya dipahami sebagai sebuah penanda yang luwes yang memungkinkan baraneka macam cara membicarakan gugus kegiatan manusia dengan berbagai tujuannya. Dengan kata lain, konsep budaya adalah sebuah instrument atau alat yang kurang lebih berguna bagi kita sebagai “bentuk atau bingkai kehidupan” (*life form*). Penggunaan konsep ini dan makna-makna yang tersemat didalamnya terus menerus berubah karena para pemikir tidak kenal lelah berikhtiar untuk “melakukan” sejumlah hal dengan konsep ini (Barker, 2014:64).

Karakter bangsa tidak bisa terlepas dari nilai-nilai budaya. Nilai-nilai budaya tersebut pastinya tidak terlepas dari budaya itu sendiri. Budaya didefinisikan sebagai seluruh aspek kehidupan manusia dalam masyarakat, yang diperoleh dengan cara belajar, termasuk pikiran dan tingkah laku (Marvins, 1999). Begitu juga dengan yang dikatakan oleh Parsudi Suparlan (1981) bahwa budaya adalah keseluruhan pengetahuan manusia sebagai makhluk sosial, yang digunakan untuk menginterpretasikan dan memahami lingkungan yang dihadapi, dan untuk menciptakan dan mendorong terwujudnya kelakuan.

Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1996: 149), disebutkan bahwa budaya adalah pikiran, akal budi, adat istiadat. Sedang kebudayaan adalah hasil kegiatan dan penciptaan batin (akal budi) manusia, seperti kepercayaan, kesenian dan adat istiadat. Ahli sosiologi mengartikan kebudayaan dengan keseluruhan

kecakapan (adat, akhlak, kesenian, ilmu dll). Sedang ahli sejarah mengartikan kebudayaan sebagai warisan atau tradisi. Bahkan ahli Antropologi melihat kebudayaan sebagai tata hidup, *way of life*, dan kelakuan.

Definisi-definisi tersebut menunjukkan bahwa jangkauan kebudayaan sangatlah luas. Untuk memudahkan pembahasan, Ernst Cassirer membaginya menjadi lima aspek: (1) Kehidupan Spritual; (2) Bahasa dan Kesustraan; (3) Kesenian; (4) Sejarah; dan (5) Ilmu Pengetahuan. Dari berbagai definisi tersebut, dapat diperoleh pengertian mengenai kebudayaan adalah sesuatu yang akan mempengaruhi tingkat pengetahuan dan meliputi sistem ide atau gagasan yang terdapat dalam pikiran manusia, sehingga dalam kehidupan sehari-hari, kebudayaan itu bersifat abstrak. Sedangkan perwujudan kebudayaan adalah benda-benda yang diciptakan oleh manusia sebagai makhluk yang berbudaya, berupa perilaku dan benda-benda yang bersifat nyata, misalnya pola-pola perilaku, bahasa, peralatan hidup, organisasi sosial, religi, seni, dan lain-lain, yang kesemuanya ditujukan untuk membantu manusia dalam melangsungkan kehidupan bermasyarakat.

Daoed Joesoef (1982) yang menyatakan bahwa budaya merupakan sistem nilai dan ide yang dihayati oleh sekelompok manusia disuatu lingkungan hidup tertentu dan disuatu kurun tertentu. Kebudayaan diartikan sebagai semua hal yang terkait dengan budaya. Dalam konteks ini tinjauan budaya dilihat dari tiga aspek, yaitu *pertama*, budaya yang universal yaitu berkaitan nilai-nilai universal yang berlaku di mana saja yang berkembang sejalan dengan perkembangan kehidupan

masyarakat dan ilmu pengetahuan/teknologi. *Kedua*, budaya nasional, yaitu nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat Indonesia secara nasional. *Ketiga*, budaya lokal yang eksis dalam kehidupan masyarakat setempat.

2.15.1. Budaya Sebagai Identitas

Konsep Identitas merupakan salah satu kategori sentral dalam khazanah kajian budaya selama tahun 1990-an. Konsep ini berbicara tentang deskripsi seseorang secara kultural yang didalamnya kita melakukan identifikasi dengan melibatkan aspek emosional, menyangkut soal kesamaan dan perbedaan, sekaligus yang personal dan yang sosial. Dalam kajian budaya, identitas adalah soal konstruksi kultural karena sumber-sumber wacana yang membentuk pondasi material bagi formasi identitas bersifat kultural (Barker, 2014:132).

Budaya bagi suatu bangsa merupakan sebuah harta yang tidak ternilai harganya, tanpa adanya budaya suatu bangsa akan dipandang rendah oleh bangsa lain. Kebudayaan pada kenyataannya adalah sebuah konsep yang amat luas sehingga lahir respon terhadap sebuah konsep kebudayaan. Istilah kebudayaan dihubungkan dengan kata-kata “abad” atau “peradaban”. Dimana suatu budaya akan mengalami perubahan mengikuti zamanya. Secara historis, budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta yaitu *budhayah*, berasal dari bentuk jamak *budhi* yang berarti sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Dalam buku Human Communication: Konteks-konteks Komunikasi, budaya merupakan suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang serta diwariskan dari generasi ke generasi berikutnya.

Sedangkan budaya menurut Mulyana dan Rahmat (2006:25), budaya adalah suatu pola hidup yang menyeluruh. Dimana budaya bersifat kompleks, bastrak dan luas. Sehingga budaya merupakan hasil dari perpaduan kehidupan, adat istiadat dan norma yang terjadi di tengah-tengah masyarakat.

Menurut Prabowo (2008:9), identitas budaya merupakan cermin dari adanya kesamaan sejarah dan kode-kode budaya yang membentuk sekelompok orang menjadi satu, walaupun dari luar mereka tampak berbeda. Proses klasifikasi identitas budaya dari teori Stuart Hall tergambar jelas dalam kehidupan masyarakat berkulit hitam di Amerika dan Eropa. Namun jika ditinjau dari definisi yang diuraikan oleh Stuart Hall maka identitas budaya memiliki dua faktor yang menentukan dan saling berpengaruh dalam pembentukan dari identitas budaya itu sendiri, yaitu faktor eksternal yang berdasarkan fisik dari seseorang dan faktor internal yang berdasarkan hal-hal yang membuat seseorang mendekat satu sama lainnya dan secara tidak langsung membentuk identitas.

Menurut Person dalam C. Greertz (1973:122), salah satu wujud kebudayaan adalah seni. Dimana perwujudan seni selalu berhubungan dengan penggunaan simbol, sebagaimana dalam bahasa yang menyiratkan suatu bentuk pemahaman bersama diantara warga masyarakat pendukungnya. Perwujudan seni merupakan suatu kesatuan karya yang dapat menjadi ekspresi individual, social, maupun budaya, yang dimana isi dari wujud seni sebagai substansi ekspresi yang menekankan pada berbagai tema, interpretasi atau pengalaman hidup penciptanya dalam bentuk tanda secara verbal maupun visual.

2.15.2. Pelestarian Budaya

Pelestarian, dalam kamus besar Indonesia berasal dari kata dasar *lestari*, yang artinya adalah tetap selama-lamanya tidak berubah. Kemudian, dalam kaidah penggunaan Bahasa Indonesia penggunaan awalan ke- dan akhiran -an artinya digunakan untuk menggambarkan sebuah proses atau upaya (kata kerja). Jadi berdasarkan kata kunci *lestari* ditambah awalan ke- dan akhiran -an, maka yang dimaksud dengan pelestarian adalah upaya untuk membuat sesuatu selama-lamanya tidak berubah dan dapat didefinisikan sebagai upaya untuk mempertahankan sesuatu agar tetap sebagaimana adanya. Merujuk pada definisi pelestarian dalam Kamus Besar Indonesia tersebut, maka dapat ditemukan kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan pelestarian budaya adalah upaya untuk mempertahankan budaya agar tetap dipertahankan sebagaimana adanya.

Warisan budaya, menurut Davidson (1991:2) diartikan sebagai ‘produk atau hasil budaya fisik dari tradisi-tradisi yang berbeda dan prestasi-prestasi spiritual dalam bentuk nilai dari masa lalu yang menjadi elemen pokok dalam jati diri suatu kelompok atau bangsa’. Dari gagasan ini, warisan budaya merupakan hasil budaya fisik (tangible) dan nilai budaya (intangible) dari masa lalu. Nilai budaya dari masa lalu (intangible heritage) tersebut yang berasal dari budayabudaya lokal yang ada di Nusantara, meliputi: tradisi, cerita rakyat dan legenda, bahasa ibu, sejarah lisan, kreativitas (tari, lagu, drama pertunjukan), kemampuan beradaptasi dan keunikan masyarakat setempat (Galla, 2001: 12).

Pelestarian tidak akan dapat bertahan dan berkembang jika tidak didukung oleh masyarakat luas dan tidak menjadi bagian nyata dari kehidupan kita. Para pakar pelestarian harus turun dari menara gadingnya dan merangkul masyarakat menjadi pecinta pelestarian yang bergairah. Pelestarian jangan hanya tinggal dalam buku tebal disertai para doktor, jangan hanya diperbincangkan dalam seminar para intelektual di hotel mewah, apalagi hanya menjadi hobi para orang kaya. Pelestarian harus hidup dan berkembang di masyarakat. Pelestarian harus diperjuangkan oleh masyarakat luas (Hadiwinoto, 2002: 30).

2.15.3 Globalisasi dan Identitas Kultural

Robert Keohane dan Joseph Nye menyebut globalisasi sebagai proses kontemporer dari globalism. Globalisasi merupakan dimensi lain dari globalism, selain interdependensi. Globalism sendiri merupakan jaringan antaranegara-negara di dunia yang terhubung secara interdependensi dalam jarak yang melintasi benua (*multicontinental distances*). Jaringan itu terwujud melalui aliran dan pengaruh modal dan barang, informasi dan gagasan, migrasi masyarakat dan kekuatan militer, serta substansi biologis dan lingkungan seperti reaksi asam dan patogen. Globalisasi merupakan peningkatan hubungan itu (Keohane dan Nye, 2000:104).

Konsep globalisasi merujuk pada semakin meningkatnya hubungan-hubungan multi-arah dari ranah ekonomi, sosial, kultural, dan politis yang membentuk dunia kita dan kesadaran kita tentangnya. Globalisasi menyangkut “proses pengerucutan dunia” (the increased compression of the world) dan kesadaran kita yang semakin meningkat akan proses itu. Pengerucutan dunia bisa

dipahami dalam bingkai semakin menyebarnya lembaga-lembaga modernitas ke seluruh pelosok dunia sementara peningkatan kesadaran refleksif tentang dunia bisa dilihat dengan kacamata kultural (Barker, 2014:109).

Salah satu bentuk globalism yang ditingkatkan oleh globalisasi adalah social and cultural globalism. Bentuk globalism ini adalah pergerakan ide, informasi, orang, dan citra (*image*). Pada tingkatan tertinggi, social globalism memengaruhi kesadaran individu dan sikapnya terhadap budaya, politik, dan identitas personal. Jika dibandingkan dengan era sebelumnya, Keohane dan Nye menilai globalism sebagai “*thin globalization*”. Sedangkan era globalism sekarang adalah “*thick globalism*”. Tingkatan kepadatan globalism di era kontemporer ditandai oleh peningkatan *density networks*, *institutional velocity*, dan *transnational participation* (Keohane dan Nye, 2000: 107).

Kemajuan dalam ilmu pengetahuan harus dikategorikan dalam konteks sosial. Ilmu pengetahuan modern bertumpu pada pembagian kerja dan kerja sama. Ilmu pengetahuan tidak dapat berdiri sendiri. Meskipun pada proses ilmiahnya merupakan hasil karya individu, namun dalam aplikasi ilmiahnya selalu merupakan hasil kerja sama. Bila ditemukan pemikiran baru dalam ilmu, hal ini selalu dapat dijadikan titik tolak untuk pengembangan ilmu selanjutnya. Masalah pengetahuan yang salah pun mempunyai nilai dalam ilmu, dalam arti pemikir lain dapat membuat koreksi dan mengembangkannya lebih lanjut. Dengan demikian, selalu terjadi proses pembaruan atau selangkah lebih maju dari posisi sebelumnya. Hal ini berbeda dengan sikap masyarakat ‘tradisional’ yang menganggap sesuatu yang baru dapat mengurangi nilai kadar asal, kesadaran sejarah masyarakat

tradisional bertumpu pada kesadaran moral yang menganggap tiga kebudayaan adalah melestarikan dan memurnikan nilai-nilai lama yang dianggap lebih agung dan lebih berharga (Widagdo, 2011).

Dalam kepadatan di era kontemporer, seperti dikatakan Anthony McGrew, globalisasi berkembang sebagai proses dengan empat karakteristik. Pertama, rentangan aktivitas ekonomi, sosial, dan politik melintasi batas-batas politik sehingga kejadian, keputusan, dan aktivitas di suatu wilayah dunia memiliki arti signifikan bagi individu dan komunitas di wilayah yang berjauhan. Kedua, intensifikasi dan interkoneksi di hampir semua aktivitas sosial. Ketiga, akselerasi proses dan interaksi global karena evolusi sistem transportasi dan komunikasi meningkatkan kecepatan pergerakan ide, berita, barang, informasi, modal, dan teknologi ke seluruh dunia. Keempat, peningkatan ekstensitas, intensitas, dan kecepatan gerak interaksi global yang ditandai dengan penajaman efek kejadian lokal terhadap situasi global dan konsekuensi serius peristiwa global terhadap dinamika lokal sehingga memunculkan kesadaran global kolektif (McGrew dalam Baylish dan Smith, 2001: 22).

Tidak jauh berbeda dengan McGrew, Anthony Giddens (2011:21) menganggap globalisasi sebagai *“the intensification of worldwide social relations which link distant localities in such a way that local happenings are shaped by events occurring many miles away and vice versa.”* Nilai-nilai lokal yang berkembang di wilayah-wilayah berbeda dan berjauhan di dunia saling bertemu dan berinteraksi dalam relasi sosial yang berjalan secara intensif. Dalam globalisasi, hasil dari relasi itu cenderung memantapkan eksistensi nilai-nilai yang

berasal dari negara- negara maju dan menyingkirkan nilai-nilai tradisional di negara-negara berkembang dan miskin. Hal itu disebabkan nilai-nilai negara maju dianggap modern sehingga harus dianut dan nilai-nilai negara berkembang dipandang terbelakang sehingga perlu ditinggalkan.

Dengan pola hubungan seperti itu, globalisasi merupakan bagian ekstrem dari interdependensi antarnegara. Implikasinya, negara menjadi jauh lebih lemah sebagai aktor sehingga keberadaannya menjadi usang. Dalam kasus ini, ide tatanan internasional (*international order*) tidak menemukan relevansinya. Tetapi, jika globalisasi dipandang sebagai transformasi sifat negara, maka negara tetap memegang peran sentral. Ini mendorong gagasan negara yang terglobalisasi (*globalized state*) sebagai bentuk negara. Negara menjadi berbeda dari sebelumnya, tetapi tidak usang. Globalisasi tidak menyebabkan negara hilang, melainkan merupakan proses transformasi negara menuju *globalized states*. Ketika menjadi *globalized states*, identitas negara dapat mengalami perubahan (Clark dalam Baylish dan Smith, 2001:739-740).

Identitas merupakan sesuatu yang dikonstruksi oleh masyarakat untuk memberi makna pada kehidupannya. Ketika ditarik ke tingkat nasional, negara mengonstruksi identitas bangsa. Reaksi negara terhadap globalisasi yang tidak memperlihatkan representasi masyarakat mendorong peningkatan jumlah orang yang menegaskan identitas kolektif mereka (Castells, 2006: 64-65). Identitas adalah konsep multidimensional. Di satu sisi, untuk mengidentifikasi identitas seseorang perlu memahami beragam faktor yang membentuknya seperti nama, usia, tempat kelahiran, bahasa ibu, pekerjaan, dan faktor-faktor lain. Di sisi lain,

konsep ini memiliki variasi tipologis yang bertingkat dari individu ke regional dan nasional. Di samping itu juga perlu mengetahui keunikan individu yang membedakannya dari individu lain. Identifikasi yang sama juga dibutuhkan untuk menentukan identitas nasional. Wilayah, negara, konstitusi, bahasa resmi, agama, seni, sejarah, mitos, dan etnis adalah faktor-faktor unik yang perlu dilihat (selain banyak faktor lain) dalam menilai identitas nasional. Terkait dengan globalisasi, Ana Cristina Gil berpendapat bahwa proses ini mengancam identitas kultural dan kekuatan nasional. Kecenderungan homogenisasi yang dibawa globalisasi tampak begitu kuat sehingga negara bisa kehilangan keunikan identitas. Dalam globalisasi, perbedaan coba dihapuskan untuk menciptakan pola kehidupan sama di semua negara. Masyarakat lintas makan makanan sama, menonton film yang sama, memakai pakaian sama, menggunakan bahasa sama. Upaya homogenisasi ini menyebabkan partikularitas budaya hilang, identitas kultural musnah, dan pemikiran kritis lenyap (Mubah, 2011).

Membangun maupun mempertahankan sebuah identitas sangat erat kaitannya dalam konteks desain, Agus Sachari (2005:3) menyebutkan bahwa Akar-akar istilah desain pada hakikatnya telah ada sejak zaman purba dengan pengertian yang amat beragam. Istilah "*Arch*", "*Techne*", "*Kunst*", "*Kagunan*", "*Kabinangkitan*", "*Anggitan*", dan sebagainya merupakan bukti-bukti bahwa terdapat istilah-istilah yang berkaitan dengan kegiatan desain, hanya penggunaannya belum menyeluruh dan dinilai belum bermuatan aspek-aspek modernitas seperti yang dikenal sekarang. Di awal perkembangannya, istilah "desain" desain tersebut masih berbaur dengan "seni" dan "kriya". Namun ketika seni modern mulai memantapkan diri dalam wacana ekspresi murni, justru

“desain” memantapkan diri pada aspek fungsi dan industri. Di Indonesia, hingga tahun 1970, masih terdapat “kebauran” antara istilah “desain”, “seni terapan” dan “kerajinan.

2.16. Bahasa Rupa

Bahasa Rupa, tidak universal sebab terikat oleh ruang dan waktu. Pendapat ini sangat tepat, oleh karena masing-masing daerah mempunyai Bahasa rupa berbeda satu dengan yang lainnya, hal itu sangatlah wajar karena lingkungan, situasi dan kondisi berbeda pula, walaupun ada persamaanya juga mengacu pada pendapat demikian maka dapat dimungkinkan, bahwa tiap daerah dan tiap kurun waktu tertentu memiliki jenis bahasa rupa tersendiri. (Tabrani, 2000:2)

Hal demikian dimungkinkan pula bahwa bahasa rupa itu bergerak seiring bergeraknya waktu yang bergulir, sehingga Bahasa rupa selalu berkembang dari waktu ke waktu berikutnya. Dalam Bahasa kata ada kata dan tata Bahasa, padanan dalam Bahasa rupa adalah imaji dan tata ungkapan, karena imaji mengungkapkan makna yang luas maka dipilihlah istilah *wimba* untuk imaji dalam Bahasa rupa (Tabrani, 2000:3).

Wimba dalam Bahasa rupa dapat dibedakan menjadi 2, yaitu isi *wimba* dan cara *wimba*, sedangkan tata ungkapan juga dibedakan menjadi 2, yaitu tata ungkapan dalam dan tata ungkapan luar. Isi *wimba* adalah objek yang digambar. Gambar kuda menggambarkan objek kuda, maka isi *wimbanya* adalah kuda. Cara *wimba* adalah cara objek digambar, bisa secara ekspresif, statis, dekoratif,

naturalis, dan sebagainya. Cara menyusun berbagai wimba dan cara wimbanya agar gambar tunggal dapat bercerita disebut tata ungkapan dalam. Misalnya burung garuda ada tinggi di angkasa tetapi digambar dalam ukuran besar, maksudnya sebagai ungkapan bahwa itu sangat penting dalam gambar tersebut. Pada gambar seri misalnya, relief komik, prasi, yang merupakan tangkai gambar tunggal, cara membedakan tata ungkapan dalam pada gambar tunggal yang satu dengan yang berikutnya hingga rangkaian gambar obyek tertentu berada didalam ruangan, setelah pindah dalam gambar berikutnya objek tersebut berada diluar ruangan. Ini sebagai tanda adanya tata ungkapan luar menyatakan alih waktu dan ruang (Tabrani, 2000:3).

2.16.1. Pengertian Bahasa Rupa

Bahasa rupa merupakan ilmu yang baru. Lahir di Indonesia, dimulai sekitar tahun 1980 dan berkulminasi pada disertasi yang merupakan studi perbandingan Bahasa rupa prasejarah-primitif-tradisional-anak dan Bahasa rupa modern. Dengan ilmu ini kini kita dapat membaca gambar gua prasejarah, primitive, tradisi, anak, walaupun gambar-gambar itu praktis “full” gambar tanpa teks. Karena banyak persamaan Bahasa rupa antaranya, maka disebutkan kesemuanya sebagai gambar “pendahulu”. Dalam buku Bahasa Rupa, menggunakan istilah dengan pengertiannya yang sangat khusus, tetapi pada umumnya tentang suatu gambar atau karya visual yang bercerita. Bahasa rupa yang dimaksud adalah untuk karya visual seperti hasil gambar karya lukisan anak-anak, gambar karya manusia primitif, lukisan prasejarah, relief candi, wayang beber, wayang kulit dan wayang golek, gambar ilustrasi, gambar periklanan, film,

sinetron, dan karya seni visual yang bercerita lainnya. Bahasa rupa dibagi menjadi dua, pertama Bahasa rupa modern dari barat dengan sistem NPMnya (Naturalis-perspektif-momenopname) dan kedua Bahasa rupa pendahulu dengan sistem menggambar RWD (ruang-waktu-datar) (Tabrani,2012).

2.16.2. Jenis-jenis Bahasa Rupa

Secara garis besar jenis-jenis bahasa rupa itu dapat diklasifikasikan berdasarkan bentuk, zaman, dan sifat (Taswadi, 2000)

a. Berdasarkan Bentuk

Bentuk karya seni rupa ada dua macam, yaitu karya seni rupa dua dimensi (dwimatra), dan karya seni rupa tiga dimensi (tri matra). Bahasa rupa pun sama yaitu ada bahasa rupa dua dimensi (dwimatra), dan bahasa rupa tiga dimensi (tri matra).

b. Berdasarkan zaman

Secara garis besar para ahli bahasa rupa menggolongkan jenis bahasa rupa berdasarkan zaman, terbagi dua kelompok, yaitu bahasa rupa tradisi dan bahasa rupa modern. Bahasa rupa tradisi adalah bahasa rupa yang digunakan dan bersumber dari kelompok karya seni rupa tradisi (patung, relief, lukisan, gambar, bangunan, kerajinan/kria), karya seni rupa gambar anak-anak, gambar manusia dan patung, serta bangunan, kerajinan primitif, dan karya seni rupa prasejarah. Bahasa rupa modern adalah bahasa rupa yang digunakan dan bersumber dari karya seni rupa modern (lukisan, gambar, kerajinan /kria, bangunan, desain, gambar poster, periklanan, film, sinetron, dan karya-karya seni rupa modern lainnya).

c. Berdasarkan Sifat

Klasifikasi berdasarkan sifat terdiri dari bahasa rupa statis dan bahasa rupa dinamis. Bahasa rupa statis adalah bahasa rupa yang bersumber dan digunakan dalam karya-karya visual yang tidak bergerak, sedangkan dinamis adalah yang bersumber dan digunakan dalam karya-karya visual yang bergerak.

Secara keseluruhan, klasifikasi bahasa rupa yang ada sekarang adalah:

- a) Bahasa Rupa dua dimensi statis tradisional
- b) Bahasa Rupa dua dimensi dinamis tradisional
- c) Bahasa Rupa tiga dimensi statis tradisional
- d) Bahasa Rupa tiga dimensi dinamis tradisional
- e) Bahasa Rupa dua dimensi statis modern
- f) Bahasa Rupa dua dimensi dinamis modern
- g) Bahasa Rupa tiga dimensi statis modern
- h) Bahasa Rupa tiga dimensi dinamis modern

Sejumlah contoh jenis bahasa rupa itu, diantaranya:

- a) Bahasa Rupa dua dimensi statis tradisional, di antaranya: gambar-gambar karya usia anak-anak, lukisan prasejarah, gambar-gambar karya manusia primitif, relief-relief candi, wayang beber, lukisan tradisi, dan karya sejenis lainnya.
- b) Bahasa Rupa dua dimensi dinamis tradisional, di antaranya: wayang kulit.
- c) Bahasa Rupa tiga dimensi statis tradisional, di antaranya: benda-benda kerajinan prasejarah, bangunan prasejarah, bangunan dan benda kerajinan tradisi, dan patung patung tradisi.

- d) Bahasa Rupa tiga dimensi dinamis tradisi, di antaranya: Pertunjukan tari tradisi, wayang orang tradisi.
- e) Bahasa Rupa dua dimensi statis modern, di antaranya: Lukisan-lukisan karya modern Barat, gambar-gambar ilustrasi modern Barat, Gambar-gambar poster dan iklan.
- f) Bahasa Rupa dua dimensi dinamis modern, di antaranya: film, sinetron, iklan, dan karya-karya sejenis lainnya.
- g) Bahasa Rupa tiga dimensi statis modern, di antaranya: patung-patung modern Barat dan Indonesia, bangunan arsitektur modern Barat dan Indonesia, karya kerajinan tiga dimensi modern Barat, dan Indonesia, karya hasil industry tiga dimensi modern Barat dan Indonesia.
- h) Bahasa Rupa tiga dimensi dinamis modern, di antaranya: Pertunjukan teater, tari modern, lawak, baret, pertunjukan musik modern, peragaan busana, dan karya-karya sejenis lainnya.

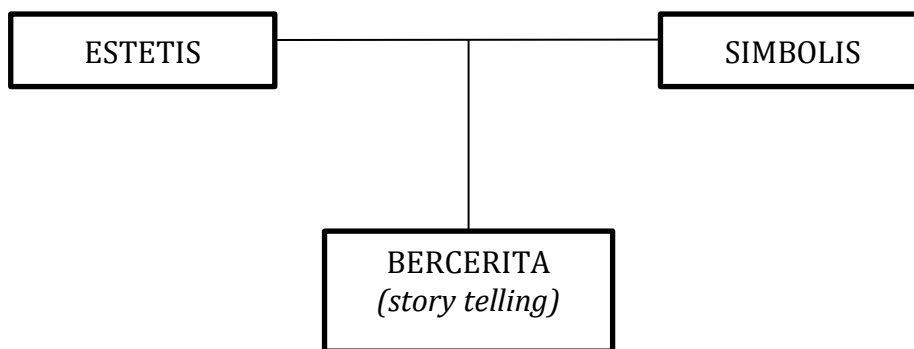
2.16.3. Ciri Bahasa Rupa Tradisi

Bila seekor binatang digambar dengan ‘bentuk dinamis’ dan ‘blabar ekspresif’, pesannya binatang itu sedang berjalan. Bila kedua kaki muka terangkat dan sedikit lebih pendek dari kaki belakangnya, pesannya binatang itu sedang berlari dan melompat. Bila burung onta lehernya sampai enam (imaji jamak) ini bukan burung onta ajaib, tapi burung onta yang sedang berontak karena dijerat pemburu. Bila suatu obyek digambar lebih besar dari sekelilingnya berarti obyek itu penting dalam cerita tersebut. Jadi besar kecilnya gambar obyek tidak ada hubungannya dengan ‘frame’. Agar binatang mudah dikenali pada umumnya

binatang itu digambar dalam bentuk yang paling karakteristik, umumnya tampak samping. Tapi bila tanduknya panjang dan melebar, maka tanduk digambar tampak muka (aneka tampak), sedang kuku kakinya agar mudah dikenali juga digambar tampak muka. Bila suatu kejadian dalam ruang penting untuk diceritakan, maka dibuat gambar ‘sinar x’, hingga isi ruangan itu kelihatan dan bisa diceritakan. Bila tokoh yang sama digambar beberapa kali (cara kembar), maksudnya tokoh ini bergerak dan berada di aneka tempat dan aneka waktu. Bila pada sebuah gambar ada obyek yang terbolak-balik (cara ruang angkasa), maka pesannya ada sesuatu yang berkeliling (orang prasejarah seperti pula anak mampu ‘membaca’ gambar obyek yang terbalik tanpa kesulitan. Pada gambar terkadang ada beberapa lapis latar. Tiap latar memiliki ruang dan waktu yang tidak persis sama satu lapis latar. Tiap latar memiliki ruang dan waktu yang tidak persis sama satu dengan yang lain, namun kesemuanya bisa masuk dalam satu tema. Lapisan latar paling ‘bawah’ (berarti digambar lebih dulu) terjadi lebih dulu, lapisan berikut kemudian dan seterusnya sampai ke latar muka. Namun bagi manusia prasejarah waktu tidak harus dibaca ‘kronologis’, bisa dengan flashback atau siklus. Tak penting mana yang dibaca duluan dan man ayang belakangan, setelah semua dibaca, tertangkaplah maknanya (dream times). Walaupun latar bias berlapis-lapis, tapi semua obyek di suatu latar ‘digeser’ baik seluruhnya maupun sebagian agar tampak dan bisa diceritakan. Masih banyak bahasa rupa tradisi lainnya, kesemuanya itu disebut sebagai bahasa rupa tradisi sistem menggambar RWD. Jadi memang sejak semula gambar pendahulu bukanlah dimaksud sebagai suatu karya ‘seni’ tapi lebih sebagai bahasa rupa, suatu media komunikasi untuk bercerita dan menyampaikan pesan (Tabrani, 2012: 181).

2.16.4. Gambar & Bahasa

Menurut Primadi Tabrani (2012), Apapun alasan seorang seni rupawan untuk berkarya, karyanya adalah sesuatu yang kasat mata. Karena itu secara umum bahasa rupa digunakan untuk merangkul semua karya yang kasat mata dan merupakan media antara seniman dan penonton. Sebagian ahli seni rupa membatasi bahasa rupa pada segitiga:



Gambar 2.11. Segi Tiga Batas Bahasa Rupa dalam Seni Rupa
(sumber: Tabrani, 2012:18)

Bahasa rupa dibatasi untuk aspek bercerita, sebab di aspek estetis dan simbolis biasanya tidak spesifik disebut bahasa rupa estetis/symbolis, tapi kaidah estetis dan makna simbolis. Dalam bahasa kata ada kata dan tata bahasa. Padanannya pada bahasa rupa adalah imaji dan tata ungkapan. Imaji mencakup makna yang luas baik imaji yang kasat mata maupun imaji yang ada dalam khayalan. Oleh karena itu istilah citra untuk imaji dalam khayalan, dan wimba, untuk imaji yang kasat mata. Dalam bahasa rupa dibedakan antara Isi Wimba dengan Cara Wimba. Isi Wimba, ialah objek yang digambar, misalnya gambar kerbau menggambarkan objek kerbau. Maka kerbau yang digambar Isi wimba. Cara Wimba adalah dengan cara apa objek gambar itu digambar tunggal terdiri

atas susunan berbagai wimba, masing-masing dengan cara wimbanya. Cara menyusun berbagai wimba termasuk cara wimbanya agar gambar dapat bercerita disebut tata ungkapan dalam. Misal sebuah komposisi yang memusat, maknanya pusat perhatian pada gambar itu adalah wimba yang ditengah. Pada sebuah gambar seri (relief cerita/komik) yang merupakan rangkaian sejumlah gambar tunggal, cara membedakan Tata Ungkapan Dalam yang menceritakan peralihan tertentu antara kedua gambar ini, disebut Tata Ungkapan Luar. Misalnya bila pada gambar yang satu lokasinya di dalam ruang, dan pada gambar berikut lokasinya di luar ruang, maka telah terjadi peralihan ruang dan waktu (Tabrani, 2012: 18).

2.16.5. Rumpun Bahasa Rupa Dwimatra

Dari rumpun bahasa rupa ini, yang paling kompleks adalah pada media rupa-rungu dwimatra dinamis (*Moving audio visual media*), misalnya film, tv, wayang kulit/golek. Pada gradasi menurun yang berikut, bahasa rupa pada gambar Media rupa runggu dwimatra statis (*still audio visual media*), misalnya slide suara dan wayang beber. Selanjutnya ada bahasa rupa pada gambar seri, misalnya komik dan relief cerita candi. Dan terakhir adalah bahasa rupa gambar tunggal, baik yang benar-benar mandiri sebagai sebuah karya, ahli (lukisan, foto, sketsa, dsb) maupun sebagai bagian dari gambar seri. Bahasa rupa yang telah cukup berkembang adalah bahasa rupa media rugarungu dinamis, khususnya film dan tv. Sejarah memang menunjukkan bahwa bahasa rupa foto (gambar statis) yang tumbuh perlahan-lahan, segera dikejar dan terlampaui oleh bahasa rupa film dan kemudian tv (gambar dinamis) yang dengan cepat membudaya ke seluruh dunia. Demikianlah bahasa rupa lainnya banyak dipengaruhi atau mengacu pada bahasa rupa film dan tv. Untuk bisa bercerita dibutuhkan matra waktu, seperti pada

sastra, drama, tari, musik, dsb. Gambar Barat yang menguasai dunia adalah gambar NPM yaitu *Naturalis- Perspektip-Momen Opname*, dari satu arah, satu tempat, satu waktu. Demikianlah kita umumnya menerima definisi bahwa gambar sama dengan gambar mati (*stillpicture*) tanpa matra waktu, bahkan diperkuat lagi dengan menyebutnya gambar dwimatra: panjang lebar, tanpa matra waktu. Kita memperoleh ilusi ruang tapi kehilangan matra waktu yang dibutuhkan untuk mampu bercerita. Tak mengherankan bila kemudian yang banyak dipelajari tentang gambar khususnya, senirupa umumnya adalah segi estetis dan simbolis sedang studi tentang segi bahasa rupa yang bercerita tertinggal dan tercecer (Tabrani, 2012: 19).

2.16.6. Sejarah Hubungan Gambar & Kata

Persaudaraan gambar dan kata adalah setua prasejarah. Puluhan ribu tahun sejak prasejarah, primitip, sampai seni tradisi, manusia belum menemukan tulisan, atau tulisan belum membudaya, tak banyak catatan sejarah dan belum ada buku pinter. Bagaimana tradisi diwariskan dari generasi ke generasi dengan sangat ketat dan hanya ada sedikit perubahan? Sejak prasejarah telah ada galeri Gambar Gua Cadas yang merupakan bakuan untuk pewarisan tradisi. Ia merupakan buku pinter di masa alam mimpi itu. Gambar-gambar gua prasejarah itu tentunya memiliki kemampuan bercerita yang sangat baik hingga tradisi lisan dari para dukun/tetua bisa bersandar pada kesaktian ajaran, pesan, dan riwayat sejarah di cadas itu. Suatu hari manusia menciptakan tulisan yang bermula sebagai *pictograph*: gambar yang disederhanakan jadi tulisan. Kini gambar gua prasejarah bermetamorfosa jadi relief pada dinding candi di berbagai bagian dunia. Di

Indonesia tampak pada candi Borobudur, Prambanan dsbnya. Relief masih memiliki kemampuan bercerita yang kuat, sering sama sekali tanpa tulisan sebagai teks. Huruf dan tulisan hanya sedikit digunakan sebagai kata-kata kunci bagi para pendeta hingga memungkinkan mereka mengungkapkan cerita yang terekam pada relief itu seperti pada relief candi Astec dan Maya di Amerika Selatan. Kemudian manusia menemukan abjad dan kaligrafi. Karena kemudian manusia suka bepergian, maka gambar gua prasejarah dan relief candi yang diam di tempat jadi kurang sesuai. Dibuatlah media baru yang bisa dibawa-bawa: papyrus, kulit binatang, lontar, kulit kayu, kertas dan kemudian buku. Karena kaligrafi masih senirupa, maka hubungan gambar dan kata masih kuat, namun tulisan mulai berperan lebih besar. Pada masa itu gambar miniature menghiasi buku bergam kaligrafi dan jadi top hit masa lalu. Di Indonesia pada lontar yang hanya selebar 4-5 cm, gambar yang ditoreh juga menghiasi prasi-prasi. Kemudian dalam tempo yang dipercepat, Cina menemukan Blockprint yang kemudian menyebar ke Eropa. Pada blockprint, tiap blok merupakan komposisi rupa dari gambar dan kata hingga hubungan gambar dan kata masih merupakan kesatuan. Namun kemudian galaksi Gutenberg mempopulerkan *monotype typography*. Lambat laun huruf-huruf yang berdiri sendiri itu menggeser peranan gambar. Teks jadi dominan dalam sebuah buku, dengan gambar sekedar ilustrasi di beberapa halamannya. Masa itu bersamaan dengan dimulainya kecenderungan spesialisasi. Begitulah gambar yang sejak prasejarah merupakan seni terpakai untuk bercerita, peranannya untuk bercerita digeser oleh saudaranya sendiri: tulisan. Sebagai reaksi maka gambar kemudian juga berusaha membebaskan diri dari kata dan sastra yang cenderung makin abstrak maka gambar dari seni terpakai berubah jadi

seni murni dan makin lama cenderung makin konkrit: *naturalis-perspektif-momen opname*. Penemuan sistem NPM yang bagi Barat merupakan tonggak sejarah dalam perkembangan gambar, sekaligus merupakan sebab menghilangnya kemampuan gambar untuk bercerita, karena tiadanya matra waktu (Tabrani, 2012: 20).

2.16.7. Matra Waktu pada Gambar

Setelah diteliti ternyata bahasa rupa gambar prasejarah, primitif, dan anak-anak banyak persamaannya, dan sejumlah ahli mengelompokkannya sebagai gambar pendahulu dengan gambar tradisi sebagai peralihan dengan gambar masa kini. Dalam penelitian ditemukan bahwa gambar pendahulu bukanlah suatu *moment opname* dengan satu sistem perspektif. Gambar pendahulu, sungguhpun dwimatra namun memiliki matra waktu sebagai matra ketiga, Wimba-wimba di sebuah gambar tunggal digambar dengan cara aneka waktu-jarak-arah hingga tidak menggunakan cara perspektif. Gambar pendahulu matra waktunya filmis, ada *cut*, *dissolve*, *mix*, dsb, lengkap dengan kilas balik dan kilas maju. Sebab tidak penting wimba mana yang diceritakan duluan dan wimba mana yang belakangan, dan setelah semua wimba "dibaca", terungkaplah keseluruhan ceritanya. Bila diperhatikan dengan teliti, maka semua gambar sebenarnya bisa bercerita, baik yang bermatra waktu maupun yang NPM. Bedanya adalah dalam "lama"nya cerita. Bila matra waktu hanya sesaat, jadilah ia *moment opnamenya* NPM yang ceritanya terbatas waktunya. Sedangkan bila matra waktunya lama, maka ceritanya berkembang jadi *story telling* atau bercerita (Tabrani, 2012: 21).

2.16.8. Kisah Komunikasi Antar Manusia

Komunikasi pertama bayi manusia adalah gerak dan ini sudah dimulai sejak janin masih dalam kandungan. Ia menyepak, menggeliat, terkadang jungkir balik. Saat lahir ditambahkan tangis, serta pandangan mata yang sungguhpun belum bisa melihat dengan jelas namun telah dapat merasakan ada sesuatu di luar sana. Mata bayi tumbuh-kembangnya lamban dan belakangan dibanding indera lainnya. Mata memerlukan magang pada indera lainnya yang sudah lebih pandai. Mata baru "jadi" pada usia anak sekitar 7-8 tahun. Apa yang akhirnya seseorang lihat secara alamiah sebenarnya merupakan hasil kerjasama seluruh indera kita, bukan hanya mata. Tak heran bila kita memandang ke mata bayi kita sering terpesona pada kopolosan dan kemurnian pandangan mata bayi, seakan cermin hatinya yang tanpa dosa. Indera pendengar bayi juga sudah mulai menghayati ada sesuatu diluar sana. Namun yang paling terasa pada komunikasi bayi dengan lingkungannya adalah komunikasi dengan indera raba-rasa-gerak, baik tangan, kaki, mulut, dan kemudian hidung. Segala sesuatu yang dalam jangkauan diremas, dipegang, ditarik, didorong, diemut, dihisap, dan dicium. Demikianlah saat bayi baru bisa menangis, meraba dan berceloteh, komunikasi utamanya adalah dengan indera raba-rasa-gerak. Di masa-masa ini komunikasi raba-rasa-gerak antara sang bayi dengan ibu dan bapak sangat penting untuk menumbuh kembangkan bayi secara alami; digendong, diayun, dipeluk, dielus, diempok-empok, dicium, dsbnya. Dalam ilmu biologi dan antropologi ada teori Biogenetik yang menyebutkan bahwa masa tumbuh kembang anak (*ontology*) merangkum dengan percepatan masa-masa permulaan umat manusia (*philogeni*) prasejarah. Masa tumbuh kembang selanjutnya akan terpengaruh latar belakang budaya hingga jadi

berbeda pada suku yang satu dengan yang lain sesuai tradisi masing-masing. Penelitian memang menunjukkan bahwa saat manusia prasejarah baru bisa berceloteh dengan suku kata atau mengeram, berteriak, melenguh, maka komunikasi utamanya adalah "kontak langsung" melalui indera raba-rasa-gerak. Mereka saling meraba, menoleh, mengelus, memegang, meremas, memeluk, menampar, mencubit, dsbnya. Pandangan mata mereka secara polos seakan indera peraba yang menelusuri kita dari ujung rambut hingga ujung kaki. Karena mata mereka masih merupakan hasil kerja sama seluruh indera dan bukan semata indera pelihat. Jejak-jejak komunikasi kontak langsung raba-rasa-gerak ini berlanjut di masa primitif, masih kuat di masa tradisi, bahkan masih ada sisanya pada manusia modern masa kini. Dan tampak jelas di masa anak-anak (Tabrani,2012:42).

2.16.9. Lahirnya Gambar dan Bahasa Lisan

Manusia menciptakan bahasa lisan, semula patah-patah kata dan kalimat sederhana: bahasa Indian atau bahasa lisan memang bukan lagi kontak langsung, tapi komunikasi penginderaan jauh ada jarak antara para peserta komunikasi. Untunglah keakraban tidak hilang karena jaraknya masih bisa sejangkauan tangan, hingga komunikasi kontak langsung raba-rasa-gerak tetap membudaya. Saat itu belum ada tulisan dan tradisi/pendidikan tak bisa hanya lisan sebab pesannya mudah terdistorsi dan kena noise dari komunikan yang satu ke yang lain hingga bisa disalah tafsirkan, atau berubah tafsirnya hingga tradisi bisa cepat berubah. Sejarah sudah memberi tahu kita bahwa dimasa itu tradisi bertahan puluhan bahkan ratusan tahun. Ternyata nenek moyang manusia mampu menciptakan

"buku pintar" yang jadi acuan pewarisan tradisi, berdasar mana para tetua mendidik generasi yang berikut. Buku pintar itu adalah galeri-galeri gambar gua/emperan/tebing prasejarah. Bahasa rupa dari gambar-gambar itu jelas pesan hingga tidak mudah disalahtafsirkan dan tradisi dapat dipertahankan untuk waktu yang sangat lama, dan hanya terjadi sedikit perubahan. Di masa-masa itu sudah ada kekhawatiran para tetua kelompok bahwa bahasa lisan akan mengurangi kontak langsung dan terjadilah jarak antara para komunikan. Jadi lahirnya bahasa lisan sempat dimusuhi karena bisa merubah tatanan yang semula bisa mengurangi keakraban dalam kelompok. Perlahan-lahan bahasa lisan akan mengurangi kontak langsung dan terjadilah jarak antara komunikan. Jadi lahirnya bahasa lisan sempat dimusuhi karena bisa mengubah tatanan yang semula. Kekhawatiran ini bukannya tanpa alasan. Bukankah renggang serta dengan pecahnya hubungan anak dan orang tua di kota kota besar kita dimasa modern ini disebabkan hal yang sama. Berapa banyak ibu, bapak yang masih sempat bergumul mesra dengan sang anak melalui kontak langsung indera raba-rasa-gerak: memeluk, menggendong, berguling-guling, kaum mengayun, menghumbalangkan, mencium, dsbnya. Belum lagi ibu-ibu yang sibuk atau ingin tetap bugar hingga enggan menyusui sendiri bayinya. Berapa banyak orang tua kota yang dalam berdiskusi dengan anaknya masih suka mengelus, dan memeluknya. Bukankah pandangan mata manusia modern jadi sombong dan menyisihkan program kerjasama dengan indera lainnya (*seeing is believing*). Bukankah pandangan mata orang kota yang berani memandang kita dari ujung rambut sampai ujung kaki sudah hilang kenaifan polosnya dan jadi pandangan nakal yang seakan menelanjangi orang (gadis misalnya) yang dipandanginya (Tabrani,2012:43).

2.16.10. Persaudaraan Gambar dengan Bahasa Lisan

Gambar prasejarah memiliki bahasa rupa yang jelas tafsirannya hingga tidak mudah terjadi salah tafsir. Ini menunjukkan manusia pra-sejarah yang menciptakan bahasa rupa gambar prasejarah hingga memungkinkan terjadinya komunikasi dengan bahasa rupa itu, memiliki kemampuan berfikir abstrak dengan gambar khususnya imaji konkret indera lainnya umumnya: raba-rasa-gerak-dengar-rupa, dsbnya. Usaha mengatasi kehilangan keakraban komunikasi kontak langsung raba-rasa-gerak dipecahkan dengan menciptakan seni tari yang merupakan perpaduan rupa-rungu: raba-gerak-jampi jampi dan nyala api. Gambar bersama tari merupakan seni-seni tertua dan merupakan pendidikan dasar setiap anak manusia zaman itu, apapun profesinya kelak setelah dewasa. Teori Ontogeni dan Filogeni tampak pula pada fakta bahwa dimasa kini telah terbukti bahwa tidak ada anak yang tidak suka menggambar, dan bahwa anak begitu mudah bergerak-irama bila bahwa mendengar bunyi berdendang. Dan bukankah sampai hari ini tari masih merupakan pendidikan dasar bagi setiap anak-anak di Bali (Tabrani,2012:44).

2.16.11. Puncak Keakraban Gambar dengan Kata

Suatu saat kemampuan kreatif manusia yang mampu berfikir abstrak dengan rupa/gambar, baik dalam imajinasi walaupun dalam berkomunikasi, mencapai kristalisasi dengan terciptanya tulisan, sejak hiroglip (gambar konkret) yang perlahan-lahan diabstraksi sampai jadi abjad. Tulisan dimasa permulaan itu masih bersifat elitis, hanya milik kaum pendeta dan bangsawan, sedang rakyat

kebanyakan masih lebih berkomunikasi secara lisan dan gambar. Dimasa inilah tercapai perkembangan hubungan yang akrab antara gambar dengan kata baik lisan maupun tulisan. Kerjasama gambar kata ini memampukan manusia membuat lompatan-lompatan kebudayaan yang kelak jadi dasar bagi perkembangan ilmu pengetahuan dimasa revolusi industri (Tabrani,2012:45).

Gambar gua prasejarah kini beralih jadi relief candi. Karena tulisan belum membudaya, maka pada relief candi gambar berperan lebih besar sebagian bahkan semata gambar (Borobudur, Prambanan misalnya), dan gambar yang diberi teks kata-kata kunci seperti pada candi-candi Astek dan Maya di Amerika Selatan. Tulisan dimasa itu berupa kaligrafi yang merupakan senirupa pula, tak heran bila hubungan gambar dengan tulisan masih akrab. Buku dimasa itu masih karya tangan atau salinannya (dengan tangan pula), merupakan perpaduan gambar dengan kata, sejak buku dengan *miniature painting* di Persia dan Eropa, sampai lempir lontar di Asia Tenggara yang walaupun lebarnya hanya 4.5 cm tapi sarat dengan gambar pula. Namun kaum elite (seperti biasa) selalu berusaha membedakan dirinya dari rakyat kebanyakan, antara lain dengan menciptakan bahasa yang tinggi dan sulit dimengerti rakyat kebanyakan. Diciptakan serat-serat adiluhung dengan bahasa sastra tinggi yang miskin gambar, dan hanya dikaji dikalangan aristokrat dan pendeta (Tabrani,2012:45).

Dimasa-masa inilah mulai terjadi kesenjangan antara mereka yang “ahli membaca sastra” yang penting untuk kenaikan pangkat di kalangan elite birokrasi yang “memerintah” dengan rakyat kebanyakan yang “bekerja” untuk mereka yang

memerintah tersebut. Bila munculnya bahasa lisan dikhawatirkan menimbulkan kesenjangan antara para komunikator dalam kelompok, maka bahasa tulisan memperlebar kesenjangan itu, bahkan antara para "pembaca sastra" dengan para "pembaca biasa" (Tabrani, 2012:46).

McLuhan menyebut bahwa membudayanya tulisan menyebabkan Singkat terjadinya spesialisasi dan pemisahan antara teori dengan praktek yang semula merupakan kesatuan dan dikuasai oleh ahli yang sama. Jadi munculnya tulisan sempat dimusuhi karena dikhawatirkan akan memecah masyarakat jadi kaum teoritikus yang ahli sastra dan termasuk elit birokrasi dengan kaum praktikus yang merupakan rakyat kebanyakan yang bagaimanapun ahlinya tetap jadi bawahan sang teoritikus. Bukankah kekhawatiran ini kini jadi kenyataan dimana teoritikus dan kelahiran praktikus sering tidak terpadu dalam memecahkan masalah yang sama karena masing-masing hanya mampu melihat dari kubu masing-masing. Bukankah skala pangkat/gaji kita juga menunjukkan bahwa ahli teori lebih tinggi dari ahli praktek. Bukankah dimasa modern ini seorang maestro praktek akan sulit memperoleh gelar professor. Alangkah literatur bedanya dengan sang Empu dimasa lalu yang mendapatkan gelar tertinggi buku berdasar prestasinya dan tidak selalu berupa karya sastra, tapi dapat pula ilustrasi berupa arsitektur, candi, keris, patung, lukisan dsbnya. Untunglah dimasa mulai terjadi kesenjangan antara gambar dengan kata tersebut, muncul para empu sineas masa itu yang berdasar berbagi surat adiluhung yang tersimpan dalam pura dan surat istana menciptakan folklore rupa runggu (audio visual). Telah disebut versi cergam (relief, lontar) yang kemudian dikisahkan oleh ahli bercerita. Ada yang digubah

jadi seni pertunjukan: syair yang dikawihkan dengan iringan musik (Ragmaltung di India dan di Jawa), drama (di Eropa, di Indonesia ketoprak, ludruk, dsbnya), sandiwara boneka (Eropa), wayang batu/beber/kulit/golek (Indonesia). Jadi rakyat berkebudayaan tinggi bukanlah karena membaca serat lontar yang disakralkan dan dikeramatkan di pura dan istana, tapi melalui tafsiran para dalang dengan folklore rupa rungunya (Tabrani,2012:46).

2.16.12. Kesenjangan Antara Gambar dengan Kata

Ketika Eropa meniru Cina dengan mencetak blockprint, kesenjangan yang antara gambar dengan kata tulisan belum begitu terasa. Ini karena pada blockprint umumnya selalu ada gambar dan kata. Namun gemuruh mesin cetak Gutenberg dengan monotypnya segera melanda peradaban manusia. Huruf yang semua tulisan tangan (*hand writing*) dengan nuansa pribadinya, tiba-tiba jadi massal, mekanik, dan kehilangan nuansa pribadi. Singkat kata, apa yang dulu diungkapkan manusia melalui gambar dengan bahasa rupanya, lambat atau cepat diambil alih oleh literature dengan bahasa katanya, terutama kata tulisan dan kata cetak. Demikianlah kemampuan manusia untuk berfikir abstrak dengan masuk imaji konkrit memampukannya menciptakan gambar dengan bahasa rupanya. Kemudian dengan kemampuan yang sama bahasa rupa diabstraksi jadi bahasa kata, dan bahasa kata jadi tulisan abjad. Jadi sejak kelahirannya, bahasa baik rupa maupun kata memiliki bakat sama mengabstraksi yang makin lama makin tinggi (Tabrani,2012:47).

Perlahan namun pasti relief dan cergam serta tukang ceritanya menghilang, demikian pula berbagai jenis folklore rupa-rupa perlahan-lahan kehilangan popularitasnya. Kebudayaan kini jadi keranjang literature dengan huruf cetak hasil industri penerbitan. Muncullah buku-buku tinggi buku tebal tanpa ilustrasi untuk para mahasiswa, buku dengan sedikit ilustrasi untuk para pelajar, buku dongeng dengan banyak gambar untuk anak-anak, dan komik untuk mereka yang "bodoh". Sementara itu gambar yang merasa disisihkan, kemudian mencoba mencari jalannya sendiri. Gambar semula merupakan seni terpakai untuk berkomunikasi dengan bahasa rupa yang menunjukkan bahwa manusia mampu berfikir abstrak dengan imaji konkrit. Setelah merasa kalah bersaing dengan bahasa kata tulis/cetak yang kemudian mengambil alih fungsi untuk berkomunikasi, maka gambar kemudian mencoba membedakan diri dari bahasa kata yang makin abstrak itu, menjadi gambar yang makin konkrit: *Naturalis-Perspektif-Momen opname*, menggambar alam seperti apa adanya, kalau bisa setepat mungkin, tapi demikianlah senirupa sejak itu beralih dari seni terpakai jadi seni murni, tidak lagi untuk berkomunikasi, tapi untuk keindahan. Tak heran bila sejak renaissance dan melalui kolonialisme sampai masa kini seni rupa terlalu menyibukan diri dengan masalah estetika serta sedikit simbolik sedang masalah berbahasa rupa seperti dulu pernah dimilikinya saat tulisan belum muncul, dan perlahan-lahan terlupakan (Tabrani,2012:47).

2.17. Dongeng

2.17.1. Pengertian Dongeng

Dongeng dikenal sebagai cerita lisan. Cerita adalah peristiwa bahasa lisan yang dituturkan, bukan dituliskan. Sebagai tuturan, cerita rakyat bekerja dengan dan melalui kombinasi berbagai kualitas suara manusia – misalnya, vokal dan konsonan, tinggi-rendah suara, panjang- pendek suara, jeda, tekanan, warna suara, dan sebagainya. Kombinasi berbagai kualitas suara manusia tersebut hadir serentak dalam peristiwa lisan. Selain dari itu, tuturan juga bekerja dengan melibatkan tanda-tanda non-kebahasaan, seperti rona muka, gerak tubuh dan anggota badan, serta bisa dibantu pula dengan kehadiran benda-benda. Dengan demikian, peristiwa lisan sejatinya merupakan peristiwa pengungkapan dan penafsiran tanda-tanda aural, visual, maupun verbal. Cerita lisan lahir dari masyarakat tradisional yang masih memegang teguh tradisi lisannya. Cerita lisan bersifat anonim sehingga sulit untuk diketahui sumber aslinya serta tidak memiliki bentuk yang tetap. Cerita lisan sebagian besar dimiliki oleh masyarakat tertentu yang digunakan sebagai alat untuk menggalang rasa kesetiakawanan dan alat untuk memperkuat nilai-nilai sosial budaya yang ada dan berlaku dalam masyarakat tersebut. Sebagai produk sosial cerita lisan mempunyai kesatuan dinamis yang bermakna sebagai nilai dan peristiwa pada jamannya (Damono, 1984: 42).

Dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi dan dalam banyak hal sering tidak masuk akal (Nurgiantoro, 2005:198). Pendapat lain mengenai dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi, terutama tentang kejadian

zaman dulu yang aneh-aneh. (KBBI, 1996:274). Senada dengan Lezin dalam bukunya *bibliocollège Charles Perrault yang mengatakan bahwa « Le conte est un court récit d'aventures imaginaires mettant en scène des situations et des personnages surnaturels. »* Dongeng adalah cerita pendek tentang petualangan khayal dengan situasi dan tokoh-tokoh yang luar biasa dan gaib.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi yang berisi tentang petualangan yang penuh imajinasi dan terkadang tidak masuk akal dengan menampilkan situasi dan para tokoh yang luar biasa/ gaib.

Menurut Hana (2011:14) dongeng adalah cerita rekaan, tidak nyata atau fiksi, seperti fabel (cerita binatang dan benda mati), saga (cerita petualangan), hikayat (cerita rakyat), legenda (cerita asal usul), mite (cerita dewa-dewi, peri, dan roh halus), epos (cerita besar seperti Mahabharata dan Ramahayana). Pelaku dalam dongeng adalah makhluk yang khayali atau tidak nyata, yang berfungsi untuk menghibur namun memiliki pesan moral. Dongeng dijadikan sumber cerita bagi anak-anak, terutama dongeng-dongeng tentang binatang. Seperti dalam mite misalnya Barthes (2006:151) mengemukakan bahwa mitos merupakan sistem komunikasi, bahwa dia adalah pesan. Dongeng disampaikan baik secara lisan maupun tertulis dan dapat dijadikan sebagai tempat berkomunikasi. Berbagai cara dapat dilakukan untuk berkomunikasi dan menyampaikan pesan, baik itu secara langsung maupun tidak langsung. Pesan tidak langsung dapat disampaikan melalui puisi, lagu maupun dongeng.

Pada hakikatnya dongeng diciptakan bukan semata-mata sebagai media hiburan atau pengisi waktu, lebih dari itu dongeng merupakan cerita yang diciptakan untuk mendidik dan membimbing masyarakat. Hal ini dapat dilihat ketika anak-anak mendengarkan orang tuanya bercerita, mereka akan Nampak lebih antusias. Apalagi jika orang tua dapat memperagakan gerakan dan suara seperti dalam tokoh cerita, tentu saja anak-anak akan merasa lebih tertarik. Orang tua sebaga pencerita (juru kisah) dapat menciptakan kondisi dan konvensi rekaan yang di dalamnya juru kisah mengambil tempat antara dirinya dan kisahnya (Pradotokusumo, 2008: 26)

Dongeng termasuk cerita rakyat dan merupakan bagian tradisi lisan. Menurut Brunvard, Carvalho, dan Neto dalam Danadjaja (2007: 3-5) dongeng mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1. penyebaran dan pewarisannya dilakukan secara lisan, yaitu disebarkan dari mulut ke mulut, melalui kata-kata dan dari generasi ke generasi berikutnya
2. disebarkan diantara kolektif tertentu dalam waktu yang cukup lama
3. ada dalam versi yang berbeda-beda. Hal ini diakibatkan oleh cara penyebaran dari mulut ke mulut (lisan)
4. bersifat anonim, yaitu nama penciptanya sudah tidak diketahui lagi
5. biasanya mempunyai bentuk berumus atau berpola seperti kata klise, kata-kata pembukaan dan penutup baku

6. mempunyai kegunaan (function) dalam kehidupan bersama suatu kolektif, sebagai alat pendidik, pelipur lara, protes sosial dan proyeksi keinginan yang terpendam
7. bersifat pralogis, yaitu memiliki logika tersendiri yang tidak sesuai dengan logika umum
8. Menjadi milik bersama dari kolektif tertentu. Hal ini disebabkan penciptanya yang pertama sudah tidak diketahui lagi, sehingga setiap anggota kolektif merasa memilikinya.
9. Bersifat polos dan lugu, sehingga seringkali kelihatannya kasar, terlalu spontan. Hal ini dapat dimengerti bahwa dongeng juga merupakan proyeksi emosi manusia yang paling jujur manifestasinya

2.17.2. Jenis-jenis Dongeng

Anti Aarne dan Stith Thompson (Danandjaja, 2007:86) telah membagi jenis-jenis dongeng ke dalam empat golongan besar.

Keempat golongan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Dongeng Binatang (animal tales)

Dongeng binatang adalah dongeng yang ditokohi binatang peliharaan dan binatang liar. Binatang-binatang tersebut dalam cerita jenis ini dapat berbicara dan berakal budi seperti manusia.

2. Dongeng Biasa (ordinary tales)

Dongeng biasa adalah jenis dongeng yang ditokohi manusia dan biasanya adalah kisah suka duka seseorang.

- a. Dongeng mengenai ilmu sihir (tales of magic)
 - b. Dongeng keagamaan (religious tales)
 - c. Cerita-cerita roman (romantic tales)
 - d. Dongeng mengenai raksasa bodoh (tales of stupid agre)
3. Lelucon dan anekdot (jokes and anecdotes)

Lelucon dan anekdot adalah dongeng yang dapat menimbulkan rasa menggelikanhati.

Ada sedikit perbedaan antara lelucon dan anekdot. Lelucon menyangkut kisah fiktif lucu anggota suatu kolektif, seperti suku bangsa, golongan, bangsa atau ras. Sedangkan anekdot menyangkut kisah fiktif lucu pribadi seorang tokoh atau beberapa tokoh yang benar-benar ada.

4. Dongeng Berumus

Dongeng yang strukturnya terdiri dari pengulangan. Dongeng-dongeng berumus mempunyai beberapa subbentuk, yakni: dongeng bertimbun banyak, dongeng untuk mempermainkan orang, dongeng yang tidak mempunyai akhir (Buvand dalam Danandjaja, 2007:139)

Sedangkan Stewig (Nurgiantoro, 2005:201) membagi jenis dongeng dilihat dari waktu kemunculannya yaitu dongeng klasik dan dongeng modern. Dongeng klasik adalah cerita dongeng yang telah muncul sejak zaman dahulu yang telah mewaris secara turun temurun lewat tradisi lisan. Sedangkan dongeng modern adalah cerita dongeng yang sengaja ditulis untuk maksud bercerita dan agar tulisannya itu dibaca oleh orang lain. Jadi dongeng modern secara jelas ditunjukkan pengarang, penerbit, dan tahun. Berdasarkan jenis dongeng tersebut,

kumpulang dongeng Charles Perrault ini dapat dikategorikan ke dalam dongeng klasik dan modern. Dikatakan sebagai dongeng klasik karena dia tidak mengarang dongeng-dongeng peri. Dongeng tersebut sudah ada sejak jaman dulu dan diwariskan turun temurun secara lisan dari generasi ke generasi. Akan tetapi, dalam waktu yang sama, Perrault membuat dongeng peri ke dalam sebuah karya sastra. Dia tidak puas jika hanya menulis dongeng-dongeng yang bersumber dari folklor. Dia memberikan sentuhan pada dongengnya yang berupa nilai-nilai moral berupa sajak yang tentu saja tidak ada dalam dongeng yang bersumber dari rakyat. Tidak hanya itu saja, Perrault menulis dongeng sebagai sindiran atau gambaran kehidupan masyarakat pada masanya.

2.17.3. Fungsi Dongeng

Dongeng sebagai salah satu dari sastra anak, berfungsi untuk memberikan hiburan, juga sebagai sarana untuk mewariskan nilai-nilai yang diyakini kebenarannya oleh masyarakat pada waktu itu. Dongeng dipandang sebagai sarana untuk mewariskan nilai-nilai, dan untuk masyarakat lama itu dapat dipandang sebagai satu-satunya cara. Sesuai dengan keberadaan misi tersebut, dongeng mengandung ajaran moral. Dongeng sering mengisahkan penderitaan tokoh, namun karena kejujuran dan ketahanujiannya tokoh tersebut mendapat imbalan yang menyenangkan. Sebaliknya tokoh jahat pasti mendapat hukuman. (Nurgiyantoro, 2005:200).

Hal senada juga dikemukakan oleh (Danandjaja, 2007:83) bahwa dongeng diceritakan terutama untuk hiburan, walaupun banyak juga yang melukiskan kebenaran, berisikan pelajaran (moral), atau bahkan sindiran. Sama halnya yang diungkapkan oleh Carvalho-Neto (dalam Danandjaja, 2007:4) bahwa dongeng mempunyai kegunaan sebagai alat pendidik, pelipur lara, protes sosial, dan proyeksi keinginan terpendam.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dongeng mempunyai banyak fungsi antara lain: sebagai hiburan atau pelipur lara, pendidik, sarana mewariskan nilai-nilai, protes sosial, dan juga sebagai proyeksi keinginan terpendam. Indonesia memiliki banyak dongeng dengan berbagai macam versinya. Keragaman versi dan jenis dongeng itu dibedakan dari corak alam dan kultur yang ada pada wilayah lahirnya dongeng tersebut.