

BAB II STUDI LITERATUR

Studi literatur pada penelitian ini merupakan konsepsi atau pemikiran dasar yang diperoleh dari studi kepustakaan yang ada hubungannya dengan pokok masalah yang diteliti. Dalam studi literatur ini, penulis menguraikan tentang sejarah seni rupa dan sejarah monument yang merupakan hasil karya cipta manusia. Sebelum sampai pada pengertian seni rupa dan sejarahnya terlebih dahulu akan diutarakan tempat kebudayaan.

Tentang kebudayaan

Kebudayaan adalah hasil pikiran, akal budi, adat istiadat, sesuatu merupakan hakekat kehadiran manusia. Menilik arti kata budaya sebagai akal budi, maka yang memiliki arti yang hampir sama dan dapat dipadankan dengan karsa yang berarti daya atau kekuatan yang mendorong makhluk hidup berkehendak, daya atau kehendak yang belum terwujud mendakati hidup pengertian ide gagasan dalam lingkungan sempit dan merupakan kompleks gagasan dalam cakupan yang lebih luas. Kompleks gagasan adalah istilah koentjaraningrat untuk menunjuk pada tiga wujud kebudayaan di samping kompleks aktivitas sebagai tingkah laku yang berpola dan budaya fisik sebagai hasil perbuatan atau kegiatan.

Kebudayaan terdahulu itu merupakan gagasan yang diwarisi dan menjadi sumber sikap perilaku manusia berikutnya disebut nilai budaya. Jadi nilai budaya itu adalah gagasan, yang menjadi sumber sikap dan tingkah laku manusia dalam berkehidupan sosial budaya. Nilai budaya ini dapat dilihat, dirasakan, terungkap dalam

bentuk wujud salah satu aspeknya yaitu pada sistem kemasyarakatan atau pada sistem kekerabatan. Sistem kemasyarakatan salah satu aspeknya itu terdapat pada sistem kekerabatan. Sistem kekerabatan adalah pola tingkah laku berdasarkan pengalaman dan penghayatan yang menyatu secara terpadu dalam wujud ideal dan fisik kebudayaan.

Nilai budaya sebagaimana disebutkan terdahulu kemudian dijabarkan dalam aturan-aturan. Aturan-aturan yang merupakan realitas dari nilai-nilai budaya tadi adalah pegangan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari oleh masyarakat tersebut antara lain menyangkut hubungan antara anak dengan ayah, anak dengan ibu, saudara dengan saudara, kemenakan dengan paman, hubungan menantu dengan mertua adalah antara lain dari sekian banyak bentuk hubungan antara individu dengan individu.

Sedang hubungan individu dengan kelompok akan menyangkut hak dan kewajiban seseorang terhadap kelompok, baik kelompok kecil maupun kelompok besar seperti keluarga batih, klan - suku atau marga, desa atau negeri dan sebagainya. Di dalam sistem hubungan ini terdapat pula kelompok kekerabatan, sistem keturunan, sistem istilah kekerabatan dan sopan santun pergaulan Kekerabatan dan hal lain yang berkaitan dengan aspeknya.

Menurut Talcott Parsons, seorang ahli sosiologi yang sangat terkemuka, pernah menganjurkan untuk membedakan secara tajam wujud kebudayaan sebagai suatu sistem dari ide-ide dan konsep-konsep dari wujud kebudayaan sebagai suatu rangkaian tindakan dan aktivitas manusia yang berpola. Dan kemudian dikenal tiga wujud

kebudayaan yaitu apa yang disebut dengan ideas, *activities dan artifacts*. Atau dapat dirumuskan sebagai:

1. Wujud kebudayaan sebagai satuan ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma peraturan dan sebagainya, yang bentuknya abstrak. serta berlokasi dalam kepala para pemangku kebudayaan yang bersangkutan, dan yang oleh para ahli di sebut sistem budaya (*cultural system*);
2. Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas, tingkah laku berpola, perilaku, upacara-upacara serta ritus-ritus, yang wujudnya lebih kongkrit, dapat diamati, dan yang oleh para ahli disebut sistem sosial (*social system*).
3. Wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia, dan yang oleh para ahli disebut kebudayaan fisik atau kebudayaan material (*material culture*).

Dari kutipan di atas jelaslah bahwa kebudayaan mempunyai pengertian dan ruang lingkup yang sangat luas. Butir ketiga tentang wujud kebudayaan yang berorientasi kepada benda-benda hasil budaya manusia (Koentjaraningrat, 1988). salah satu di antaranya adalah bidang Seni Rupa. Seni rupa mempunyai cabang-cabang di antaranya adalah seni patung.

Menurut Talcott Parson merujuk pada dua hal. Pertama, saling ketergantungan di antara bagian lainnya, komponen dan proses-proses yang meliputi keteraturan-keteraturan yang dapat dilihat. Kedua, saling ketergantungan dengan komponen-komponen lainnya dan lingkungan-lingkungan yang mengelilinginya⁷. Komponen-komponen itu adalah dimensi masa (waktu), dimensi isi (materi) berupa jenis kegiatan, dan dimensi simbolik fokus pada simbol-simbol yang dipergunakan untuk mengikat

kehidupan sosial misal: kekuasaan, kekayaan, pengaruh (nilai, norma, knowledge). Sedangkan penerapan konsep fungsi didasarkan pada analogi atau model organisme, sebab dilihat dari sudut pandang tertentu kehidupan sosial memiliki kesamaan dengan kehidupan organisme makhluk hidup, konsep fungsi ini untuk memahami semua sistem yang hidup. Suatu masyarakat yang didalamnya terdapat berbagai sistem sosial merupakan suatu organisme sosial dan memiliki fungsinya masing-masing. Fungsi sistem sosial ini adalah kesesuaian antara sistem tersebut dengan kebutuhan sosial.

Masyarakat menurut Talcott Parson merupakan jalinan dari sistem didalamnya berbagai fungsi bekerja seperti norma-norma, nilai-nilai, konsensus dan bentuk-bentuk kohensi sosial lainnya. Berjalannya fungsi yang berbeda-beda disebut spesialisasi, dimana setiap fungsi bersifat saling menopang atau sinergis. Satu organ dapat dikomandoi organ lainnya, tetapi pihak yang memberi perintah tidak memiliki kedudukan yang lebih tinggi. Artinya terjadi hubungan timbal-balik antara pemberi perintah dengan yang diperintah. Kesemuanya itu membangun suatu bentuk koordinasi antar sistem sosial.

Ada tujuh unsur kebudayaan yang dikategorikan sebagai unsur-unsur kebudayaan yang universal yaitu apa yang dikenal dengan bahasa, sistem pengetahuan, organisasi, sistem peralatan hidup teknologi, sistem mata pencaharian hidup, sistem religi dan kesenian. Masing masing unsur kebudayaan universal ini terwujud di dalam seluruh tatanan masyarakat sebagai *ideas*, *activities*, dan *artifacts*.

Menurut Talcott Parson, setiap gejala sosial dapat ditanggapi dan dianalisa dengan mengadakan pembedaan yang jelas antara empat tingkatan analisa sistem budaya. Tingkatan analisa sistem budaya sedemikian ini, walaupun berkaitan erat satu dengan yang lain, juga merupakan suatu kesatuan yang khusus, masing-masing dengan sifat sendiri-sendiri, yakni sistem budaya (*cultrual system*) adalah merupakan komponen abstrak dari kebudayaan terdiri dari pikiran-pikiran, gagasan gagasan, konsep-konsep, tema tema berpikir dan kepercayaan kepercayaan; sistem sosial (*social system*) adalah terdiri dari aktivitas-aktivitas manusia atau tindakan-tindakan dan tingkah laku berinteraksi antar Individu dalam rangka kehidupan masyarakat sistem kepribadian (*personality system*) adalah mengenai is jiwa dan watak individu yang berinteraksi sebagai warga masyarakat dan sistem organis (*organic system*) melangkapi kerangka dengan mengikutsertakan ke dalamnya proses biologis serta bio kimia dalam organisme manusia yang juga ikut menentukan kepribadian individu, pola-pola tindakan manus gagasan-gagasan yang dicetuskannya (Parsons & Shils, 1962).

Analisa sistem yang bersifat sibemetik sedemikian di atas itu mengandung konsepsi bahwa dalam hal menganalisa suatu kebudayaan dalam keseluruhan perlu dibedakan secara tajam antara keempat komponen tersebut, sebab meskipun berkaitan erat satu sama lain sebagaimana hukum sifatnya sendiri-sendiri. sibernetik, tetapi sesungguhnya juga merupakan suatu kesatuan yang khusus, yang masing-masing sifatnya sendiri.

Menurut Kluckhohn, tiap sistem nilai budaya dalam tiap kebudayaan dasarnya dapat lima variasi yang menyangkut mengenai lima masalah dasar dalam kehidupan manusia. Adapun ke lima masalah dasar dalam kehidupan manusia yang menjadi landasan bagi kerangka variasi sistem nilai budaya itu adalah masalah yang menyangkut hakikat dari hidup manusia, masalah yang menyangkut hakikat dari karya manusia, masalah yang menyangkut hakikat kedudukan manusia dalam ruang dan waktu, masalah yang menyangkut hakikat kedudukan manusia dengan alam, dan masalah yang menyangkut hakikat hubungan manusia dengan sesamanya (Koentjaraningrat, 1988).

Tiap kebudayaan memiliki cara yang berbeda dalam konsepsinya untuk mengkonsepsikan masalah-masalah utama dari sistem nilai budaya itu. Apakah hidup itu pada dasarnya baik atau buruk, apakah manusia adalah subyek atau obyek alam masing-masing atau tiap kebudayaan memiliki konsepnya.

2.1 Sejarah Seni Rupa

Seni rupa merupakan jenis seni yang sudah ada dalam masa prasejarah seperti periode Acheulian dengan adanya patung Venus dari Berekhat Ram (patung basaltik, 230.000-700.000 SM) dan Venus dari Tan-Tan (patung kuarsit, 200.000-500.000 SM) serta lukisan di gua Chauvet (30.000 SM).

Pada era peradaban Mediterania kuno, termasuk budaya Yunani, Romawi dan Bizantium, serta seni Carolingian, Ottonian, Romawi, dan Gothik pada abad pertengahan, seniman dianggap hanya sebagai pekerja terampil. Baru pada saat masa

Renaissans, profesi “seniman” diangkat ke tingkat yang lebih tinggi, karena mencerminkan pentingnya unsur “seni desain” .

Mulai abad ke-16 berdiri sekolah seni rupa bagi orang yang ingin menjadi seniman professional. Dua sekolah (akademi) yang paling awal adalah Academy of the Art of Design di Florence (Accademia dell’Arte del Disegno) dan Akademi Seni Rupa Roma (Accademia di San Luca). Institusi pendidikan ini mengajarkan jenis seni akademis yang sangat tradisional, yang didasarkan pada prinsip-prinsip seni Renaissans, yang mengatur hal-hal seperti materi pelajaran, bentuk, pesan, komposisi, warna dan sebagainya.

Akademi seni rupa pada saat itu juga menetapkan urutan tingkatan seni yang ketat , misalkan memberi peringkat pada lukisan dengan urutan kepentingan sebagai berikut: (1) Lukisan sejarah (2) Potret (3) Lukisan-lukisan (4) Landscape (5) Still Life. Dengan demikian, sebuah lukisan sejarah (yang berarti sebuah gambar dengan ” istoria ” atau naratif) dinilai lebih meningkat daripada pemandangan atau lukisan tanpa berisi manusia. Namun pada abad ke 20, ketika muncul aliran Kubisme, dan Surealisme,

2.2 Kedudukan Seni

Menurut LR Rogers dalam buku *outdoor sculpture* menyatakan bahwa "bahasa pahatan adalah bahasa universal dan dapat berbicara langsung kepada kita meskipun kita tidak tahu apa-apa tentang karya tertentu selain dari apa yang dapat kita lihat di depan mata kita." Bahasa patung juga merupakan bahasa yang tidak lekang oleh waktu, karena orang-orang telah menggunakan kosakata untuk membuat ekspresi jiwa batin mereka serta lingkungan sosial dan budaya mereka dari zaman piramida hingga zaman

pencakar langit dan seterusnya (kami berada di hadir dengan menemukan jalan yang tidak pasti ke dunia "luar").

LR Rogers menyarankan bahwa mungkin merupakan kesalahan "untuk berbicara tentang seni masa lalu seolah-olah berbeda dengan seni masa kini potongan-potongan patung yang diproduksi ratusan atau ribuan tahun yang lalu ada di sini dan sekarang dan ada di sini untuk indera kita dengan cara yang sama seperti yang diproduksi kemarin. Tentu saja melihat keagungan kolosal dari empat raja yang duduk di Abu Simbel di Mesir mungkin adalah pengalaman yang tak kalah mengharukan, meskipun dengan cara yang berbeda, untuk abad ke-20. turis daripada itu untuk Mesir dinasti ke-20. "Tidak ada hal seperti itu," kata Rogers, "sebagai usang estetika." 3 Dengan demikian tampaknya masuk akal untuk mengasumsikan bahwa nilai abadi patung - patung eksterior berkaitan erat dengan kualitas estetika dan reaksi masyarakat terhadap dan penghargaan terhadap hal tersebut. kualitas. Pada tahun 1938 James Earle Fraser, seorang pematung Amerika, menulis sebuah artikel tentang topik "Mengapa Memahat?" Mengekspresikan keterkejutannya bahwa bentuk seni ini membutuhkan pertahanan, Fraser mengamati bahwa "studi tentang bentuk tampaknya tidak membutuhkan pertahanan. Ia dinikmati di luar sebagian besar aset manusia, meskipun mungkin sedikit disadari. Gletser yang membentuk perbukitan dan lembah, udara dan laut, adalah pematung yang tiada bandingnya.

Soedarsono mengemukakan bahwa fungsi atau kedudukan utama seni adalah sebagai berikut :

1. Pemujaan / Ritual

Fungsi seni untuk pemujaan berlangsung pada saat peradaban manusia masih terbelakang. Kecenderungan seni ritual pada masa lalu lebih menekankan pada misi daripada fisik atau bentuk. tidak mengherankan kalau bentuk seni ritual untuk pemujaan masih sangat sederhana, baik dari aspek musik ringan, busana (kostum) serta rias, gerak maupun penggunaan dekorasi sebagai setting pertunjukan. pada saat ini kita masih dapat menemui jejak-jejak seni yang berperan sebagai ritual/pemujaan, misalnya teri baronf pada upacara di bali.

2. Tuntunan

Fungsi tuntunan lebih menyentuh pada misi yang secara verbal diungkapkan. dalam hal ini pelaku seni lebih dituntut menyampaikan pesan moral. Contoh, Seorang dalang harus mampu memerankan tokoh yang ada dalam kotak wayangnya. Dalang harus mampu membawakan diri dan memilah mana tokoh simbol angkara murka dan mana tokoh simbol kebaikan. Dimensi inilah yang mewarnai tuntunan dibalik sebuah tontonan.

3. Tontonan/Hiburan

Seni yang menghibur adalah seni yang mampu memberi kesenangan pada seorang atau kelompok orang yang ada disekitar pertunjukan.

2.3 Posisi Medium dalam Seni Rupa

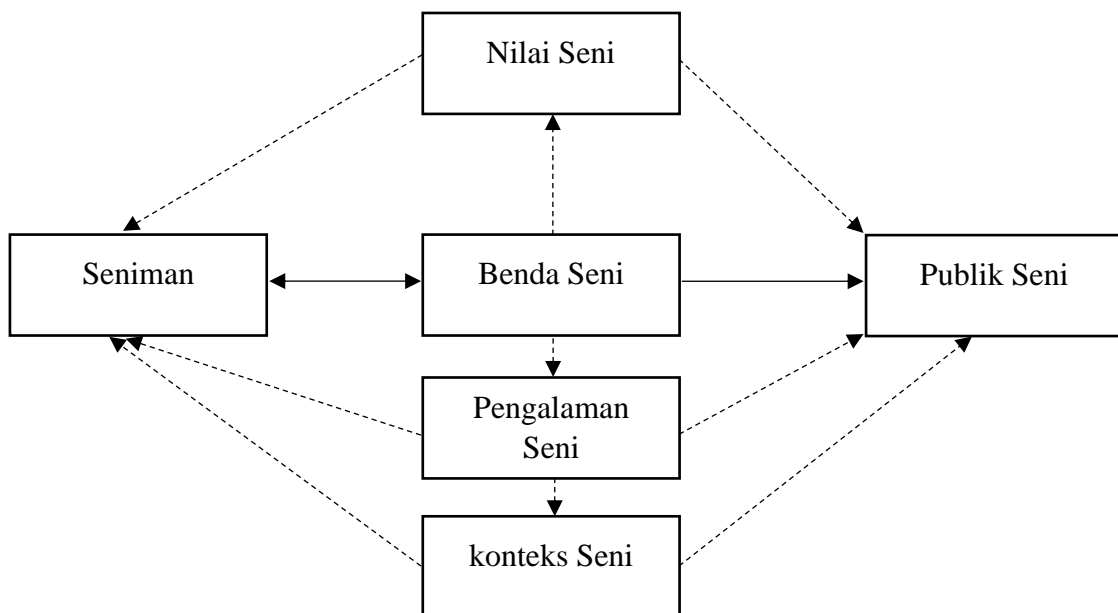
Dalam pertanyaan-pertanyaan mendasar seputar bagaimana roses seni mewujud, pertanyaan sentral wilayah ini mempersoalkan: alam bentuk apa seni itu mewujud; apakah bentuk fisik atau bentuk ideal? Pertanyaan-pertanyaan filosofis ini kemudian telah mengural entitas seni pada proses perwujudannya, sehingga menjadi unsurunsur dalam domain berikut: seni dalam wilayah intensi kreator (seniman), seni dalam wujud fisiknya (karya), dan seni dalam bentuk pengalaman bagi apresiator. Ketiga unsur tersebut kemudian menjadi logika mendasar bagi struktur arus proses mewujudnya seni.

Sumardjo dalam buku *Relasi dan Ekspansi Medium Seni Rupa* mengatakan bahwa medium seni secara konsep merupakan satu bagian dari proses perwujudan seni. Dalam konteks penjelasan seni secara umum, medium menerangkan satu wahana tempat mewujudnya seni, yang menjadi "perantara" diwujudkannya gagasan seni oleh seniman sebagai kreator, dan yang kemudian dialami oleh apresiator. Proses ini juga menunjukkan satu arus linear bagaimana seni dalam wujud ideal (abstrak) seniman dikonstruksi melalui wujud fisiknya, dan menjadi problem nilai, baik nilai estetik fisik maupun nilai artistik yang dialami oleh apresiator. Arus linear ini menjadi arus proses perpindahan nilai-nilai seni dari seniman sebagai sumber pada apresiator sebagai tujuan. Konsep tentang medium seni, menjadi pemahaman wahana atau "kendaraan" tempat "dititipkannya" nilai seni dalam gubahan wujud yang dibuat seniman, yang kemudian wujud tersebut menjadi satu pemahaman konstruksi kode-kode seniman

(*idiolect*) dalam bentuk yang disebut karya seni menjadi nilai yang bisa dialami melalui proses pembacaan" (*decode*).

Logika struktur di atas sebetulnya berproses menyerupai proses komunikasi, yaitu satu proses mengenai perpindahan pesan, yang unsur-unsur umumnya terdiri dari pembuat atau pengirim pesan (*sender*)

kemudian wahana atau alat penyalur pesan (*transmitter*) dan pihak penerima pesan (*receiver*). Dalam wilayah penciptaan seni, *sender* berarti seniman, *transmitter* berarti media, dan *receiver* adalah apresiator atau publik. Sehubungan dengan hal tersebut maka posisi dan peran medium dalam seni kemudian memetakan hubungan yang tidak terlepas antara pengolah pesan atau seniman, dan penerima pesan yang menguraikan bentuk pesan menjadi bentuk informasi.



Gambar 2.1 Taksonomi seni menurut Jakob Sumardjo (Sumber : Sumardjo, 2008)

Bagan di atas juga secara tidak langsung menunjukkan proses dari seniman pada publik seni, meskipun pada pembahasan Jakob Sumardjo lebih menekankan pada umum unsur-unsur struktural tentang hakikat seni yang tiga aspek utama, yaitu: seniman, benda seni (karya), dan Unsur-unsur ini juga disebutkan sebagai pandangan tena seni, sehingga kebenaran seni lebih dapat didekati secara bukan sektoral (Sumardjo, 2000, 35). Penjelasan tentang cara pandang holistik ini menunjukkan bahwa meskipun pembahasan tentang seni bisa ditinjau secara fokus pada bagan struktur di atas melihat atau menangkap di atas melihat atau menangkap "kebenaran seni dalam hubungan keseluruhan unsur-unsurnya.

Persoalan medium pada penjelasan Jakob Sumardjo terletak pada unsur sebagai benda, yang menurutnya dijelaskan sebagai sub-unsur yang terdiri dari persoalan bentuk dan isi seni. Dalam penjelasannya, Sumardjo tidak secara spesifik menerangkan persoalan medium dari sisi konsepsi dan fisikal, namun mencermati medium dan material sebagai unsur yang akan menentukan lahirnya jenis seni dan cabangnya, yang masing-masing memiliki karakteristik mediumnya sendiri yang tidak dimiliki oleh material lain. Dijelaskan juga bahwa material dan semua aspek medium akan membatasi kualitas nilai yang ingin disampaikan seniman. Jadi, pendekatan seni menurut hakikat seni sudah ditentukan terlebih dahulu oleh perbedaan materialnya.

Relasi diagram Jakob Sumardjo di atas adalah pemetaan yang sangat umum, antara pendekatan komunikasi dan pendekatan wilayah umum (taksonomi) seni. Relasi utamanya terletak pada jarum penunjuk horisontal proses ketika seniman berperan

sebagai produsen sinyal-sinyal seni yang ditransfer melalui benda seni atau karya untuk menyampaikan suatu pesan kepada publik seni sebagai proses perpindahan pesan. Namun demikian, diagram tersebut masih menyembunyikan media dalam satu kesatuan karya seni. Bagan proses seni Jakob Sumardjo masih merupakan pemetaan umum letak pembuat pesan/informasi seni. Belum spesifik memecah transmitter atau benda seni pada tataran fungsi media menjadi kerangka relasi fisikal dan produksi makna-makna.

dalam konteks seni, apa peran media? Seni dalam relasinya dengan media adalah bagaimana produsen (seniman) mengkonstruksi kode dan tanda melalui media untuk hadirnya suatu nilai atau makna oleh karenanya ia merupakan suatu bentuk komunikasi. Ada dua jenis mazhab utama dalam studi komunikasi, pertama adalah mazhab komunikasi proses yang memandang komunikasi sebagai pesan mengkonsentrasikan bagaimana pengirim dan mengkonstruksi pesan (*encode*), dan menerjemahkannya Mahzab proses tertarik pada hal-hal yang sifatnya efisiensi dan aku dalam berkomunikasi. Mahzab tersebut melihat faktor komunik sebagai upaya mempengaruhi perilaku atau *state of mind*. Jika efek upaya tersebut gagal, maka proses akan dievaluasi setiap tahapnya dicaritahu di mana letak kegagalannya. Mahzab kedua adalah semiotika atau ilmu tentang tanda dan makna, yang melihat komunikasi sebagai produksi dan pertukaran makna. Komunikasi adalah bagaimana pesan atau teks berinteraksi dengan peran teks dalam kebudayaan, dan tidak memandang kesalah

pahaman komunikasi sebagai kegagalan karena disadarinya faktor perbedaan budaya antara pengirim dan penerima. Masalah ini adalah studi tentang teks dan kebudayaan.

Peran media dalam kedua mazhab komunikasi di atas adalah sama; ia berposisi sebagai pembawa kode dan tanda-tanda. Sebutan media adalah yang sangat lazim untuk mengartikan perangkat atau wahana fisik, termasuk di dalamnya bahan-bahan fisik dan instrumentasi mekanisme teknisnya. Pigmen warna, batu, adalah media, begitu juga lukisan, patung, dan pada tataran yang lebih kompleks televisi, video, dan web. Dalam komunikasi seni proses umumnya adalah pemindahan gagasan yang ideal dan nir-bentuk ke dalam suatu wujud tertentu agar terlihat/terbaca/tercerap secara inderawi sebagai informasi, baik itu langsung ditujukan kepada *recipient* (penerima) ataupun tidak. Jadi media adalah agen atau kendaraan untuk mengkonstruksi ideal atau nilai dalam bentuk kode-kode yang terindra, yang dalam bentuk fisik kongkritnya akan merepresentasikan sesuatu seninya. Idea yang diusung oleh media dalam paket seni akan menjadi bentuk proses komunikasi yang unik (Fiske, 1990).

Dalam pengertian yang umum, medium dalam bahasa Latina dari *medius* atau *middle* (Encarta Dictionary 2006); dapat diartikan sebagai satu entitas antara dua kutub, atau yang ditengah, yang secara harfiah juga sering diartikan sebagai perantara. Pengertian ini kemudian digunakan dalam logika pendekatan komunikasi dari proses pertukaran informasi atau pesan antara dua pihak ukuran informasi atau pesan dibuat dalam bentuk pesan kode dan tanda yang diberikan oleh pengirim (*sender*) kepada penerima (*receiver*) melalui medium, atau lebih dikenal sebagai pembawa pesan.

Komunikasi adalah proses manusia (*Homo sapiens* atau komunikator cerdas lainnya) membangun representasi makna, yang hasilnya adalah orang lain bisa menafsirkan representasi tersebut. Komunikasi berarti menjalin proses representasi makna yang dikonstruksi menjadi pesan. Pesan inilah yang kemudian dikemas dalam bahasa. Medium dalam fungsi proses komunikasi kemudian menjadi tempat bahasa dikonstruksi. Medium dalam komunikasi pada dasarnya adalah sarana fisik untuk mengubah sinyal yang dapat ditransmisikan melalui saluran; saluran dalam konteks komunikasi adalah sarana fisik untuk mentransmisikan sinyal atau pesan, sementara dalam konteks seni, merupakan satu bentuk proses dipindahkannya pesan seni kepada publik seni yang umumnya kita kenal bentuk mediasi pameran atau kegiatan apresiasi lain yang dapat menjadi penyaluran pesan seni dalam proses komunikasi umum, sifat teknologis atau fisik dari sebuah medium ditentukan oleh sifat-sifat dasar dari saluran yang tersedia, oleh karena itu sifat dari medium kemudian menentukan tingkatan kode yang dapat ditransmisikan.

Dalam konteks komunikasi, media dapat dibagi menjadi tiga kategori utama, yaitu:

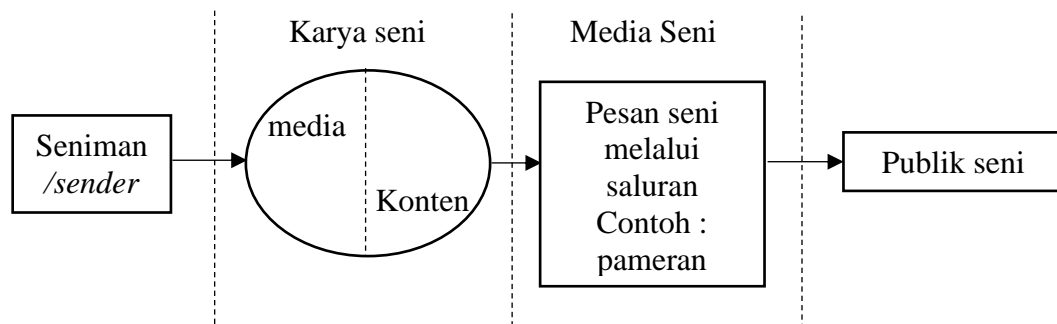
1. Media presentasional: suara, wajah, tubuh. Media ini menggunakan bahasa alami dalam kata-kata yang diucapkan, ekspresi, gestur, body language, dan seterusnya. Media ini memerlukan kehadiran komunikator, karena ia merupakan medium, ia terbatas untuk di sini dan saat ini, dan menghasilkan "tindakan komunikasi".
2. Media representasional : buku, lukisan, foto, tulisan, arsitektur, karya desain, dan lain-lain. Media ini bersifat representasional dan kreatif. Media jenis ini membuat

suatu teks yang dapat merekam media kategori (1) dan dapat eksis secara independent dari komunikator. Media ini kemudian menghasilkan karya komunikasi.

3. Media mekanis : telepon, radio, televisi. Media ini merupakan transmitter kategori (1) dan (2), bahwa kategori (3) teknik dan dengan demikian tunduk kepada kendala-kendala teknologi yang lebih besar, (Fikse, 1990).

Dalam konteks seni rupa, karya rupa yang dihasilkan dalam gambar, bentuk atau citraan (*image*) merupakan konstruksi yang dititipkan pada medium. Konsep medium dalam seni sebagai pembawa pesan dikenal ketika karya diidentifikasi sebagai perantara seniman dan pihak yang menangkap nilai atau pesan apresiator (*content*), tahap inilah kemudian yang dimaknai sebagai komunikasi dalam seni. Medium seni sebagai bagian dari komunikasi yang harus sampai pada publik seni juga membutuhkan saluran dalam konteks proses secara umum, seperti bacaan disampaikan oleh Jakob Sumardjo, bahwa proses perpindahan seni dan pengalaman seni dalam struktur prosesnya seperti diterima langsung oleh publik seni. Bagan Jakob Sumardjo memperlihatkan kecenderungan publik melihat langsung dan berinteraksi dengan karya seni tanpa memperlihatkan bagaimana proses transfer pesan seni itu terjadi. Dalam praktek seni rupa, perpindahan pesan seni dilakukan dengan cara, misalnya, sebuah pameran seni rupa. Jika dikaitkan dengan pendekatan komunikasi, pameran itu sendiri merupakan satu bentuk saluran, satu proses tersendiri sehingga pesan seni sampai kepada publik seni. Oleh karena itu, dalam kajian ini saluran atau bentuk

pameran menjadi penting, karena secara proses pameran merupakan satu bentuk kegiatan yang dalam penyelenggaraannya terbentuk oleh banyak unsur yang bisa membentuk karakter dan bentuk pesan itu sendiri, atau pengalaman seni yang dialami oleh publik seni.



Gambar 2.2 *Perpindahan Pesan dalam Seni Melalui Kegiatan Pameran*
(Sumber : Sumardjo, 2010)

2.4 Fungsi Medium dalam Seni

Jakop Sumardjo dalam buku *Relasi dan Ekspansi Medium Seni Rupa* mengatakan Sebagai bagian dari proses perpindahan makna yang menjalin hubungan antara tiga komponen seniman (*sender*), medium, dan apresiator (*receiver/publik seni*) medium juga mempunyai fungsi-fungsi spesifiknya bagi pembuat (*sender/seniman*) dan bagi penerima (*receiver/publik seni*). Fungsi medium bagi seniman berlaku sebagai alat atau kendaraan (*vehicle*) untuk menitipkan nilai seni; sebagai pendekatan untuk menunjukkan kecakapan teknis (*craftmanship*) terhadap pengolahan material dan sebagai pendekatan untuk menunjukkan kesadaran terhadap pentingnya satu pilihan knowledge atau pengetahuan seni terhadap banyaknya pilihan media. Hal ini juga mencakup kesadaran efektivitas media dalam fungsinya sebagai penyusun kode-kode

kreatif seniman. Sementara fungsi medium bagi publik seni, secara umum adalah agar publik seni dapat melihat gambaran terbentuknya nilai seni (representasi) menjadi konkret melihat sejauh mana solusi teknis yang dipilih seniman dalam menggambarkan pesan seni; serta melihat terbentuknya struktur hubungan unik antara media dan kode-kode, dan kerangka yang lebih luas, ketika medium dihadirkan oleh seniman dalam aneka dan jumlah bentukan berbeda.

Setiap media dapat memberikan bentuk pengalaman yang unik dan berbeda pada setiap presentasinya sehingga publik dapat melihat hubungan secara keseluruhan atau holistik antar media dalam bentuk presentasinya.

2.5 Produk-produk seni rupa

2.5.1 Drawing

Jakop Sumardjo dalam buku *Relasi dan Ekspansi Medium Seni Rupa* mengatakan istilah drawing dalam konteks tulisan ini tidak akan diubah menjadi istilah menggambar, mengingat penerjemahannya dalam Bahasa Indonesia berarti menggambar atau membuat gambar mempersempit konsepsi dasar dan historisnya sebagai media berarti menggambar, adalah satu proses teks perkembangan seni rupa modern. Drawing yang secara harfiah yang berarti menggambar adalah satu proses memindahkan gagasan di gambaran yang paling primitif dari manusia. Spontanitas dan gagasan prosesnya menjadi cara yang paling awal, mulai dari anak hingga dewasa, dalam merekam realitas dan konsepsi non verbal manusia. Drawing sebagai proses yang bersifat spontan menjadi medium yang universal, menjadi potensi simbolik

sebagai intensi yang paling lugas dari manusia dalam menggambarkan sesuatu, bahkan manusia memakai cara menggambar sebelum menjadi huruf (Dexter, 2005).

Sebagai salah satu cara menggambarkan realitas dan konsepsi, drawing sebagaimana halnya bentuk seni lainnya, berevolusi dan berkembang seiring perjalanan sejarah, mulai dari pemanfaatan material alam pada gambar gua dengan ditemukannya gambar-gambar primitif, hingga teknologi material kertas ditemukan, dan drawing dalam pendekatan digital kini. Setiap cara baru tumbuh dari cara yang sudah ada atau berkembang sebelumnya. Evolusi drawing sebagai medium ini nyaris sejajar dengan perkembangan seni lukis. Sebagaimana halnya drawing sebagai proses berubah, begitu pula bahan atau media-mediannya. Karakter drawing juga memberikan hubungan yang unik sebagai fungsi media yang diasosiasikan dengan keintiman (*intimacy*), ketidakformalan (*informality*), keaslian (*authenticity*), kelugasan (*immediacy*) dan subjektivitas (*subjectivity*). Karakter tersebut, melalui material apapun, dalam prosesnya mencerminkan satu cara kehadiran yang paling murni (*primal ontological qualities*) (Dexter, 2005).

Dalam perkembangan fase sejarahnya yang bersamaan dengan perkembangan teknologi, *Drawing* telah mengalami perkembangan status, digunakan sebagai media awal atau yang dikenal dengan sketsa (*preparatory medium*) sebelum gagasan dialihkan pada lukis atau menjadi patung, kemudian drawing dengan karakter estetikanya juga telah menjadi satu kualitas pencapaian Teknik seni yang tinggi, ini menunjukkan sisi tegangan kualitas *incompletion-complention* (Dexter, 2005). Bahkan lebih jauh lagi,

sejak era modern drawing menjadi bagian konseptual dalam kualitas kesederhanaan dan prosesnya. Menjadi semacam tawaran bagaimana seni seharusnya (*how art should be*). Drawing kini memiliki dua aspek prinsip. Pertama, sebagai pendekatan wacana konseptual dan teoritik menjelaskan fungsi garis hingga fungsi abstraksinya, dan kedua sebagai fungsi simbolik yang membawa muatan sejarah yang Panjang tentang muasal manusia berkomunikasi melalui gambar.

Dalam seni rupa kontemporer, drawing sebagai medium sering dihubungkan dengan perkembangan lukis dan fotografi, serta medium lainnya seperti seni instalasi yang bergerak terus menghadirkan eksplorasi media bersanding dengan perkembangan teknologi. Drawing seperti tetap dalam kebutuhan awalnya, yaitu imajinasi, kreativitas, dan skill, serta memperlihatkan hubungan langsung dengan pikiran dan gagasan seniman (Dexter, 2005). Interaksi langsung seniman dengan media yang terlihat pada hasil drawing memperlihatkan sisi autentik yang lugas dan tidak tergantikan oleh media lainnya.

Adaptasi medium drawing dalam seni rupa kontemporer adalah tradisi kelugasannya, drawing tetap ditempatkan sebagai medium yang paling dekat terhubung langsung dengan senimannya. Meskipun banyak mengandung kecenderungan mencampurkan media (*mix-media*) dalam pendekatannya, drawing tetap memperlihatkan kekutan primordialitas cara penggambaran sebuah representasi pikiran manusia.

2.5.2 Lukis

Sumardjo dalam buku *Relasi dan Ekspansi Medium Seni Rupa* mengatakan Lukis sebagai sebuah bidang yang dapat diperkaya dan diperluas melalui Tiga unsur : gagasan tentang keunikan / reproduktivitas, saran proyeksi ke ruang matematis, dan sejarah. Lukis sebagai pada dasarnya merupakan satu konsep yang universal, prosesnya merupakan suatu bentuk aplikasi membubuhkan warna, pigmen atau cat pada satu bidang sehingga menjadi satu gambar. Dalam konteks seni yang kemudian umum disebut seni lukis, merupakan istilah yang kemudian menjelaskan baik proses dan hasil lukisan. Jika drawing sebagai media cenderung terlihat sisi immediacy dan kelugasan, lukisan adalah tahap lebih lanjut, prosesnya menunjukkan dimensi media yang lebih kompleks untuk menghasilkan gambar dengan teknik-teknik tertentu yang menggabungkan unsur pigmen warna pada basis permukaan yang akan dilukis.

Dari seluruh karakteristik media yang berbeda satu sama lain, konvensi yang paling menonjol sebagai salah satu ciri seni lukis adalah kain kanvas. Kain kanvas sebagai dasar bidang permukaan representasi gambar lukisan menjadi salah satu yang paling praktis bagi professional maupun amatir, sifatnya yang mampu menjadi pengikat pigmen, kemudahan tersedianya beragam ukuran, serta fleksibilitasnya untuk direntang ataupun digulung menjadi pilihan yang paling efektif. Hampir sepanjang zaman sejak kain kanvas pertama kali digunakan sebagai bidang lukisan, kain kanvas adalah konvensi yang paling bertahan sehingga lukisan di atas kanvas menjadi stereotype seni lukis, Tradisi lukisan di atas kanvas yang banyak dikembangkan di Eropa bersamaan dengan berkembangnya pengaruh seni modern berbagai belahan

dunia, memperkuat posisi lukisan di atas kanvas menjadi satu tradisi media lukisan modern, dibandingkan lukisan cat air misalnya yang dikembangkan di Cina dan Jepang.

Selain lukis ditinjau dari fungsi artistiknya bagi seniman, seni lukis modern sebagai cara merepresentasikan sebuah gambaran, menjadi salah satu bentuk seni yang memberikan banyak kasus problem estetik dalam sejarah perkembangannya. Seni lukis menjadi salah satu pembanding bagi perkembangan media seni rupa lainnya. Misalnya seni lukis dibandingkan dengan drawing dalam sifat kedatarannya, dibandingkan dengan patung dalam sifat eksistensi gambaran bentuknya, dibandingkan dengan seni grafis dalam kemungkinan reproduksinya, bahkan seni lukis menjadi patokan bagi perkembangan seni itu sendiri. Meskipun lukis sempat tersisihkan oleh fotografi, video, instalasi, patung dan *performance*, pada akhirnya seniman kembali melukis karena tidak ada medium lain yang memungkinkan untuk mengalami sensasi saat menorehkan kuas di atas permukaan atau mengeluarkan cat langsung dari tube, serta proses penciptaan citraan yang intuitif dan mendalam dari bahan baku (Hodge, 2007).

2.5.3 Patung

Patung merupakan salah satu medium seni yang klasik, berkembang bersamaan dengan tumbuhnya peradaban manusia, sejak prasejarah hingga kini ketika setiap era zaman memaknai fungsinya secara berbeda. Pandangan modern tentang eksistensi patung umumnya membagi kategori berdasarkan pendekatan arkeologis dan ilmu estetika. Kedua cara pandang ini bersumber dari perkembangan pengetahuan modern (Barat), pertama, pandangan yang melihat patung sebagai hasil pengetahuan

masyarakat pra-modern yang dilihat dari sumber-sumber patung di Asia, Afrika, dan Amerika Selatan. Kedua, adalah pandangan yang membahas tentang seni patung yang berkembang khususnya sejak Yunani Klasik, Abad Pertengahan dan Renaissance, hingga era modern, yang mendudukan persoalan seni patung sebagai bagian dari pengetahuan seni tinggi (*Fine Arts*) yang banyak membahas masalah keindahan. Pengetahuan tentang seni patung yang dirangkum dari perkembangan peradaban sejak zaman prasejarah hingga kini secara umum terbagi menjadi tiga kecenderungan besar seni patung dalam kaitannya dengan media.

Didalam seni rupa terdapat seni rupa dwimatra atau dua Dimensi (2D) dan trimatra atau tiga dimensi (3D), contoh seni rupa dua dimensi yaitu lukisan, poster, fotografi dan lain-lain. Sedangkan seni rupa Tiga Dimensi contohnya adalah Kriya, Patung, keramik dan sebagainya. Adapun perbandingan dari keduanya dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

Tabel 2.1 Perbandingan Seni Rupa 2D dan 3D

(Sumber : <https://ilmuseni.com/seni-rupa/perbedaan-seni-rupa-2-dimensi-dan-3-dimensi>)

Dua Dimensi (2D)	Tiga Dimensi (3D)
Hanya dapat dinikmati dari satu arah, arah depan atau arah belakang	Mampu dinikmati dari segala arah mata memandang, atas-bawah-kiri-kanan-depan-belakang
Memiliki koordinat X dan Y	Memiliki koordinat X, Y dan Z
Memiliki dua ukuran, yaitu panjang dan lebar	Memiliki 3 ukuran, yaitu panjang, lebar dan tinggi
Tidak ada efek dari cahaya	Frame memiliki layar yang luas
Frame memiliki layar yang terbatas	Ada efek cahaya
Tidak terlalu banyak kombinasi warna, biasanya hanya warna dasar	Penggunaan warnanya lebih kompleks dan memiliki gradasi-gradasi warna

2.5.4 Monumen

Jakop Sumardjo dalam buku *relasi dan ekspansi seni rupa* mengatakan bahwa monumen adalah jenis bangunan yang dibuat untuk memperingati seseorang atau peristiwa yang dianggap penting oleh suatu kelompok sosial sebagai bagian dari peringatan kejadian pada masa lalu. Seringkali monumen berfungsi sebagai suatu upaya untuk memperindah penampilan suatu kota atau lokasi tertentu. Beberapa ibu kota pusat pemerintahan seperti Washington D.C., New Delhi, dan Brasília memang telah dirancang sedemikian rupa sehingga dibangun meliputi banyak monumen kenegaraan. Lokasi Monumen Washington dirancang untuk membentuk ruang publik yang rapi dan teratur. Bangunan fungsional yang menjadi semakin penting karena usianya, ukurannya, atau makna sejarahnya, dapat juga dianggap sebagai monumen. Dalam hal ini dapat karena ukurannya yang besar atau usianya yang tua seperti contohnya Tembok Besar. Beberapa negara menggunakan istilah "monumen purbakala" untuk merujuk pada situs arkeologi penting, seperti Borobudur. Atau bahkan situs purbakala yang dulunya merupakan kompleks permukiman, seperti situs Pompeii.

Monumen seringkali dirancang untuk memuat informasi politik bersejarah, sebagai bangunan untuk memperkuat citra keunggulan kekuatan politik, seperti Pilar Trajan, atau berbagai patung Lenin di Uni Soviet. Monumen dapat berusia ribuan tahun, sebagai simbol yang bertahan lama suatu peradaban purba. Piramida Mesir Kuno, Parthenon Yunani Kuno, dan Moai di Pulau Paskah telah menjadi simbol dari peradaban purba tersebut. Di zaman yang lebih modern, Patung Liberty dan Menara

Eiffel telah menjadi lambang negara dan kota modern. Istilah *monumentalitas* berkaitan dengan status simbolik dan fisik keberadaan suatu monumen.

Di Indonesia masih lebih banyak monumen yang cukup terkenal dan bersejarah bagi masyarakat Indonesia misalnya Jakarta, Bandung, Jogjakarta, Solo, Surabaya, Bali, Gorontalo dan lain-lain. Sebuah monumen yang memiliki nilai sejarah khususnya masyarakat Jawa Barat, yaitu monumen perjuangan rakyat Jawa Barat. Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat terletak di Jalan Dipati Ukur No. 48, Kota Bandung. Lokasinya berhadapan dengan Gedung Sate dan di depan Kampus Universitas Padjadjaran (UNPAD), Kota Bandung. Monumen berdiri di atas tanah seluas ± 72.040 m² dan luas bangunan ± 2.143 m². serta model bangunannya, berbentuk bambu runcing yang dipadukan dengan gaya arsitektur modern. Monumen diresmikan penggunaannya oleh Gubernur Jawa Barat, R. Nuriana pada tanggal 23 Agustus 1995.

Monumen perjuangan Rakyat Jawa Barat memiliki koleksi hanya berupa 7 buah diorama pada ruang pameran tetap, dan tidak sebanding dengan luas ruangan pameran tetap, sehingga banyak area pameran tetap yang masih kosong belum terisi koleksi. Ada pun koleksi diorama pada ruang pameran tetap tersebut adalah:

1. Diorama Perjuangan Sultan Agung Tirtayasa Bersama Rakyat Menentang Kolonial Belanda Tahun 1658
2. Diorama Partisipasi Rakyat Dalam Pembangunan Jalan di Sumedang
3. Diorama Perundingan Linggarjati 1946
4. Diorama Bandung Lautan Api 24 Maret 1946
5. Diorama Long March Siliwangi Januari 1949

6. Diorama Konferensi Asia Afrika di Bandung 1955
7. Diorama Operasi Pagar Betis (Operasi Brata Yuda) 1962.

Di samping itu terdapat relief pada bagian dinding depan Monju. Relief ini menceritakan sejarah perjuangan rakyat Jawa Barat mulai dari masa kerajaan, masa pergerakan, masa kemerdekaan, dan masa mempertahankan kemerdekaan dalam melawan penjajahan baik Belanda, Inggris dan Jepang.



Gambar 2.3 Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat
(Sumber: Penulis 2019)

Selain monumen perjuangan rakyat Jawa Barat terdapat juga monumen bersejarah lainnya yaitu monumen Bandung lautan api. Bandung Lautan Api adalah satu dari sekian banyak momen penting yang berkaitan dengan perjuangan kemerdekaan Bangsa Indonesia, khususnya bagi warga Bandung. Lebih khusus lagi, warga Bandung Selatan yang memang berkaitan langsung dengan peristiwa ini. Namun

demikian, momen bersejarah ini tetap menjadi milik nasional sebab berhubungan langsung dengan sejarah perjuangan nasional.

Berawal dari ultimatum tentara sekutu agar Tentara Republik Indonesia (TRI sekarang menjadi TNI) meninggalkan kota Bandung. Ditambah dengan ultimatum bagi semua warga Bandung di luar TNI dan BKR untuk menyerahkan senjata. Maka, semua warga Bandung menganggap hal tersebut sebagai tindakan menyerah tanpa syarat. Di sisi lain, ultimatum tersebut memiliki pengertian bahwa tentara Sekutu bisa menduduki Bandung dengan mudah. Tak ingin Bandung diduduki dan menjadi markas tentara musuh, warga Bandung pun melakukan perlawanan. Inilah yang kemudian menjadi titik awal didirikannya Monumen Bandung Lautan Api.

A.H. Nasution, komandan divisi III Siliwangi saat itu yang mengobarkan semangat perjuangan dengan membombardir hanguskan Bandung Selatan. Alhasil, semua warga Bandung Selatan membakar wilayah mereka dan berbondong-bondong meninggalkan Bandung.

Operasi yang bernama operasi bumi hangus ini, praktis membuat Bandung Selatan menjadi lautan api yang menghadang sekaligus menggagalkan rencana sekutu untuk menduduki kota Bandung. Kelak, peristiwa dan operasi bumi hangus ini dikenal sebagai peristiwa Bandung Lautan Api.

Dalam peristiwa ini, dua orang pejuang tewas saat meledakkan gudang amunisi. Kedua pejuang yang bernama Mohammad Toha dan Mohammad Ramdan tersebut kemudian dikenal sebagai pahlawan dan namanya diabadikan sebagai nama jalan di sekitaran tegalega, Bandung.

Untuk mengenang peristiwa heroik dan pengorbanan besar warga Bandung selatan tersebut, Monumen Bandung Lautan Api pun didirikan tepat di perbatasan pusat kota dan Bandung Selatan. Monumen ini pun, menjadi pusat untuk semua kegiatan yang berkaitan dengan peringatan Bandung Lautan Api, setiap tahunnya pada tanggal 24 Maret.



Gambar 2.4 Monumen Bandung Lautan Api Sumber:
https://www.google.com/search?q=monumen+bandung+lautan+api&safe=strict&rlz=1C1CHBD_idID825ID825&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwio_LqdgPjgAhVk7HMBHea_C-YQ_AUIDigB&biw=1920&bih=920#imgrc=0TzzRABl-K3bsM

Tabel 2.2 Seni / Simbol Ungkapan

Seni Visual (<i>Visual Art</i>)	Seni Rupa/ Desain/Arsitektur
Seni Suara (<i>Audial Art</i>)	Musik/ Karawitan
Seni Kinetik (Tari)	Balet/ tradisional/dll
Seni Pertunjukan (<i>Perfoming Art</i>)	Theater/drama/film

Dari tabel diatas dapat dilihat perbedaan dari seni terbagi menjadi beberapa bagian yaitu seni visual, seni suara, seni kinetik, dan seni pertunjukan. Dari beberapa pembagian seni tersebut terdapat perbedaan diantara bagian-bagian tersebut, dari bagian-bagian diatas terdapat ruang lingkup tersendiri dari masing-masing seni tersebut.

Seni viusal lebih menonjol kepada desain dan arsitektur, seni suara berbicara tentang musik, karawitan dan lain sebagainya. Seni kinetik lebih mengarah kepada tari tradisional, balet dan sebagainya. Sedangkan seni pertunjukan mengarah kepada theater, drama, film dan lain-lain.

Tabel 2.3 Disiplin Ilmu dan Praxis Seni Rupa

	Seni murni (<i>pure art</i>) / <i>fine art</i>	Desain / <i>applied art</i>	Kria/Craft/<i>applied art</i>
Jenis aktivitas	Seni lukis Seni patung Seni grafis multimedia	Desain interior <i>(interior design / interior arch)</i> Desain produk <i>(industrial design)</i> <i>(product design)</i> DKV/ <i>Graphic design</i> multimedia	Kria logam Kria kayu Kria kramik Kria gelas / kaca <i>Fashion design</i> <i>Jewellery design</i>
Hasil/produk/karya	Karya seni rupa murni Karya publik / <i>public arts</i> <i>Outdoor/ indoor</i>	Benda, ruang, pragmetik Fungsional, estetika <i>Problem solving</i>	Benda dekoratif Fungsional /non fungsional/ kreatif craftsmanship tinggi
Sifat karya	<i>Men and their artistic expression, imagination, creativity, etc.</i> <i>Individual expression</i>	Manusia dengan ruang Manusia dengan benda Manusia dengan informasi Team work/ individual	Manusia dengan benda Manusia dengan lingkungan, dalam skala individual. <i>Individual team / team work</i>