

Artikel Lepas

BAHASA RUPA DAN KEMUNGKINAN MUNCULNYA SENIRUPA INDONESIA KONTEMPORER YANG BARU

Primadi Tabrani¹

¹*Institut Teknologi Bandung
primaditab@yahoo.com*

ABSTRACT

This article explains about the Bahasa Rupa theory and its advantages for visual art field in Indonesia. Bahasa Rupa theory has been developed since 1991 by the author in FSRD ITB. This theory suggest that there are two different drawing system in the field of visual art. The first one is called Naturalis-Perspektif- Moment opname (NPM) which is emphasize on resemblance of picture to the nature. This system has been used in Western art since ancient greece era. The second system is called Ruang Waktu Datar (RWD) which is can be found in prehistoric picture, traditional picture, and children drawing. In contrast to NPM, this system does not emphasize on resemblance of its representation but it emphasize on its purpose to convey ideas or tell stories. Each system has its own use and purposes. However in Indonesia, generally, the NPM system is undestood as the only way to draw a picture. Not only Indonesian visual artists, a lot of art and design schools also still relies on NPM system resulting a common and similar artworks. This article proposes a concept of Bahasa Rupa which combine NPM and RWD system. Using this concept, it is expected that Indonesian artists and designer could create an unique and distinctive works. In the end, the implementation of this concept hopefully would lead to the emergence a new contemporary Indonesia visual art.

Keywords: Visual language, bahasa rupa, drawing system

1. PENDAHULUAN

'Ilmu' Bahasa Rupa lahir di Indonesia tahun 1991 di Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) Institut Teknologi Bandung (ITB). 'Ilmu' ini lahir melalui disertasi Primadi Tabrani yang merupakan hasil studi perbandingan berbagai bahasa rupa yakni: gambar anak, gambar gua prasejarah, gambar primitip, gambar Wayang Beber Jaka Kembang Kuning, relief cerita Lalitavistara candi Borobudur dan seni rupa modern.

Disertasi ini tebalnya 'satu peti' (58x33x27 cm). Di tahun 1991 *American Library of Congress* dari Amerika Serikat memesan 7 peti yang di bagikan pada berbagai perguruan tinggi seni rupa di Amerika. Mereka berpendapat bahwa apa yang ditemukan disertasi tersebut merupakan sesuatu yang baru dan belum ada dalam literatur barat. Ketika itu penulis katakan, "Kan ini dalam bahasa Indonesia", mereka menjawab "Tak masalah, banyak ahli kita yang mampu menerjemahkannya". Jawaban itu membuat penulis terkesiap, jangan-jangan temuan dalam disertasi tersebut akan segera disosialisasikan, dan dipraktekkan di Amerika, sedang di Indonesia sendiri belum bergema.

2. SOSIALISASI BAHASA RUPA

Oleh sebab itu penulis bersama dengan sejumlah peneliti, perupa, dan pengajar segera menyosialisasikan 'ilmu' Bahasa

Rupa dengan memasukkannya dalam kurikulum sejumlah Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD), mulai dari Jawa Barat sejak 1992, dan melalui berbagai seminar, ceramah, serta lokakarya baik di dalam maupun luar negeri. Yang di dalam negeri, antara lain di Bandung, Jakarta, Bontang (Kalimantan Timur), Cimahi, Depok, Yogya, Solo, Semarang, Surabaya, Bengkulu, Tejakula (Bali), Sangata (Kalimantan Timur).



Gambar 1. Buku Bahasa Rupa
Sumber : Dok.

Di luar negeri di antaranya di Singapura, Bangkok, Subic Bay (Pilipina), Melbourne, Griffit (Australia), New York, Toulouse (Perancis), Viseu (Portugal), Louvre (Paris), Osaka, Valcamonica (Italia).

Sebagian materi dari seminar, ceramah dan lokakarya tersebut telah dibukukan dalam buku "BAHASA RUPA" yang diterbitkan oleh Penerbit Kelir. Buku ini telah mengalami cetak ulang hingga tiga kali yaitu di tahun 1995, 2010, dan 2012.

3. SENI RUPA DAN BAHASA RUPA

Bagi penulis seni rupa merupakan sesuatu yang kasat mata, yang dinikmati dan diempati salah satunya melalui indera penglihatan. Karena itu cakupan senirupa sebenarnya sangat luas; mulai dari gambar, cukilan, lukisan, grafis, relief, komik, patung, foto, tayangan TV, film, animasi, wayang, rarajahan, izim-izim, jimat, teater, desain, arsitektur, teknik sipil, multimedia, seni digital, *game*, dan sebagainya.

Dalam seni rupa dikenal dua sistem penggambaran. Pertama, *Naturalis-Perspektif-Moment opname (NPM)* dari barat, yang bermula di jaman Yunani Kuno dan berkembang melalui *Reneisans* dengan ditemukannya teori Newton yang memisahkan ruang dari waktu. Sistem ini menyebabkan seni barat, utamanya gambar, lukis, patung lebih merupakan seni ruang: memenangkan ruang tapi menafikan waktu. Sistem NPM ini kemudian didukung pula oleh ditemukannya teori fisika lensa dan ilmu perspektif serta kamera foto dengan teknologi *moment opname*-nya.

Lukisan John Constable ini misalnya, merupakan "*Still Picture*", gambar mati yang mati, satu adegan, seperti dilihat mata, 'ceklik' seperti dipotret, begitu juga patung Venus de Milo dari Yunani Kuno ini, seakan sebuah '*snapshot*', tanpa dimensi waktu. Sudah sejak Yunani Kuno

dengan Platonya, seni rupa barat merupakan tiruan alam. Melalui kolonialisme NPM berglobalisasi keseluruh dunia, termasuk ke Indonesia, di mana NPM mulai dari zaman kolonial sudah diajarkan sejak di sekolah Rakyat.



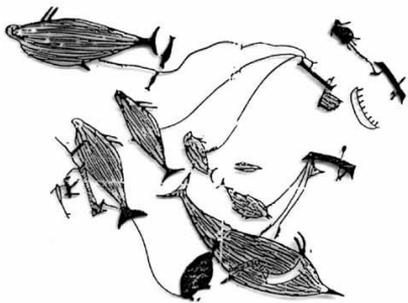
Gambar 2. Lukisan John Constable (kiri) sumber: Hawksley, Lucinda, dkk, 2000, h.133.

Patung Venus de Milo (kanan)

Sumber:http://www.artchive.com/artchive/G/greek/venus_de_milo.jpg.html.
Diunduh 24-7-1016.

Dengan munculnya dan berglobalisasinya foto, film dan tv, yang semula juga NPM, maka kaum terpelajar di Indonesia mengira bahwa NPM merupakan satu-satunya sistem menggambar, dan gambar yang tidak seperti dilihat mata dianggap 'jelek'.

Walaupun demikian, sambil lalu terasa bahwa disekitar kita ada sistem menggambar yang lain, yaitu sistem yang Kedua; sistem menggambar yang penulis sebut Ruang-Waktu-Datar, (RWD) yang berdimensi waktu dan karenanya bisa bercerita ('*story telling*').



Gambar 3. Gambar Gua Pra Sejarah Aborigin Australia

Sumber : Mountford, dkk, 1960, h: 314-315.

Pada gambar gua prasejarah Aborigin Australia ini misalnya, antara lain ada: Tampak Khas, Aneka Tampak, Digeser, Kepala – Kaki (*gesture*), Diperbesar, Diperkecil, Ruang Angkasa, Ciri Gerak (waktu), Bentuk Dinamis (bergerak/waktu), Kejadian (dimensi waktu), Tanpa *Frame*.

Selain itu pada Bahasa Rupa yang RWD ada pula Aneka Arah, Aneka Jarak, Aneka Waktu, ada Cara Imaji Jamak dan ada Cara Kembar, Cara *Dream Time*, Cara Sinar X, Cara Rebahan/Berkeliling, Cara Lapisan Latar dengan ruang dan waktu berbeda (*layers*), dan sebagainya.

Sistem RWD digunakan oleh gambar prasejarah, gambar primitif, gambar tradisi, dan gambar anak, yang dimanapun di seluruh dunia sejak dahulu sampai sekarang memiliki persamaan bahasa rupa, yaitu menggunakan sistem RWD. Oleh karena itu keempat gambar

dari ‘zaman-zaman’ tersebut penulis sebut sebagai Gambar ‘Pendahulu’.

4. PERBENDAHARAAN BAHASA RUPA

Perbendaharaan Bahasa Rupa mencakup Cara-cara Bahasa Rupa Modern dan Cara-cara Bahasa Rupa Pendahulu. Ada Cara-cara Bahasa Rupa Modern yang juga berlaku untuk Bahasa rupa Pendahulu, tapi Cara-cara Bahasa Rupa Pendahulu hanya berlaku untuk bahasa rupa Pendahulu, dan tak berlaku untuk Bahasa Rupa Modern.

Bahasa Rupa Modern dan Bahasa Rupa Pendahulu tak perlu dipertentangkan, dan keduanya sejak prasejarah, sekarang dan nanti, sering terpadu dalam sebuah gambar. Bila objeknya bisa dikenali, maka itu sumbangan NPM, bila ada Aneka Tampak: aneka Arah/Jarak/Waktu; ada imaji jamak, ada cara Kembar, kepala-kaki, digeser ada sinar X, ada yang diperbesar atau diperkecil, ada lapisan latar (*layers*) yang tiap latar memiliki ruang dan waktu yang berbeda, tidak ada frame, ada ‘*dream time*’, dsbnya, itu merupakan sumbangan RWD.

Pada komik Superman misalnya, semua tokohnya bisa dikenali (sumbangan NPM), tapi saat Superman yang memukul tiga penjahat digambar dalam satu panel, maka terlihatlah dimensi waktu, ciri gerak dan imaji jamak, ini merupakan sumbangan RWD. NPM memberikan deskripsinya, RWD memungkinkannya

bercerita (*storytelling*). Ada pula titik pertemuan RWD dengan NPM, bila dimensi waktu pada RWD diambil limitnya maka RWD akan berubah menjadi NPM yang tidak berdimensi waktu.

5. KEGUNAAN BAHASA RUPA

Dengan ilmu Bahasa Rupa kita kini bisa membaca gambar gua prasejarah, gambar primitif, gambar tradisi, relief candi, gambar anak, komik, desain, dsb walaupun tak ada teks yang mendampinginya. Gambar gua prasejarah, primitif, relief candi, dan gambar anak memang umumnya tanpa teks, bahkan gambar prasejarah tak ada sumber acuannya, karena manusianya telah punah, dan belum ada tulisan.

Bukan hanya itu, Bahasa Rupa juga bisa membantu kita dalam membuat gambar, membuat segala sesuatu yang kasat mata.

Membaca gambar dan membuat gambar bisa dilaksanakan secara manual dan digital. Faktor digital ini menjadi menarik. Ilmu Bahasa Rupa lahir dan berkembang seiring dengan munculnya Teknologi Informasi dengan *Digital editing*-nya. Kedua ilmu ini; Bahasa Rupa dan IT seakan menjadi ilmu 'kembar' yang saling mengisi dan dibutuhkan zamannya.

Perkembangan IT dengan seni digitalnya (foto, film, multimedia, dsb) melengkapi

senirupa dengan sejumlah 'trik' dan teknik, semula manual, lalu analog, kemudian digital.

Digital merupakan teknik penggambaran, yang penting bukan hanya kecanggihan tekniknya, melainkan hasilnya yang berupa karya kasat mata, yang keindahannya membutuhkan estetika. Namun demikian keterbacaannya membutuhkan Bahasa Rupa, karena seni rupa adalah sebetulnya komunikasi.

6. BAHASA RUPA DALAM KURIKULUM

Pembelajaran teori Bahasa Rupa dalam kurikulum pendidikan seni rupa dan desain mencakup kajian lintas sejarah, sejak prasejarah, tradisi, gambar anak, sampai dengan seni rupa digital masa kini. Evaluasi perkuliahannya dilakukan dengan dua cara. Pertama, dalam ujian tengah semester diberikan tugas membaca gambar tradisi dengan bantuan Bahasa rupa. Kedua, untuk ujian akhir semesternya berupa proyek tugas baik manual maupun digital untuk menggambar folklore tradisi, dengan bantuan Bahasa Rupa. Bila ada cukup waktu diminta juga proyek tugas gambar berseri: relief, komik, animasi.



Gambar 4. Proses Mengerjakan
Tugas Bahasa Rupa (atas)
Hasil Tugas Bahasa Rupa (bawah)
Sumber : Koleksi Penulis.

7. SENI RUPA INDONESIA DAN BAHASA RUPA

Bahasa Rupa lahir 1991, dan terhitung selama 25 tahun yaitu sejak 1992 sampai dengan 2016 telah dimasukkan dalam kurikulum sejumlah FSRD di Indonesia. Pendalaman terhadap ilmu bahasa rupa ini sudah saatnya dilakukan, salah satunya melalui buku “Bahasa Rupa Fotografi” yang ditulis Asep Deni Iskandar, seorang dosen FSRD yang bergerak dalam bidang fotografi dan juga akrab dengan Bahasa Rupa.

Jika di masa lalu, kemunculan media seni rupa baru seperti foto, film, dan tv, memicu bermunculannya buku-buku “*the Language of*” atau “*the Grammar of*” yang mengkaji tentang foto, film dan tv, maka di masa kontemporer ini

diharapkan ada pakar senirupa Indonesia yang dapat menghasilkan buku Bahasa Rupa Film, Bahasa Rupa TV, Bahasa Rupa Seni Digital, Bahasa Rupa Desain, Bahasa Rupa Arsitektur, dan sebagainya.

8. RAMALAN MASA DEPAN

Setelah berjalan selama 25 tahun, kini di Bandung telah muncul “Komunitas Bahasa Rupa” di kalangan akademisi seni rupa dan desain. Sementara itu di kalangan kelompok seniman di Jawa Tengah telah muncul “Komunitas Wimba Nusantara”.

Di sisi lain, sistem menggambar NPM dari barat yang didukung fisika Klasiknya Newton (1687) yang memisahkan ruang dari waktu, kini sudah tertinggal lebih dari 325 tahun. Namun demikian pelajaran menggambar/ melukis/ mematung/ mendesain di perguruan seni kita dan juga seniman Indonesia di masa kini masih banyak yang berkarya dengan sistem NPM tanpa dimensi waktu. Padahal McLuhan telah mengatakan bahwa Teori Relativitas Khusus Einstein (1906) menyatakan tidak berlakunya lagi ruang Newton (perspektif) yang uniform, berkesinambungan dan rasional, namun bagaimanapun ia telah bermanfaat dimasa lalu.

McLuhan juga menyebut bahwa gambar “Pendahulu” yang menggunakan RWD merupakan media ‘dingin’ (*cold medium*). Gambar tersebut yang merupakan bahan

mentah belum lengkap informasinya, untuk memahami gambar ini pemirsanya menjadi 'panas' (*hot*) karena perlu berimajinasi dan berpikir untuk menangkap maknanya. Oleh karena itu berkembanglah kemampuan berimajinasi dan berpikir. Sedangkan gambar NPM dari barat merupakan 'media panas' (*hot medium*), semua informasi telah lengkap seperti dilihat mata, sehingga pemirsanya menjadi dingin (*cold*), tak perlu lagi berimajinasi dan berpikir.

Einstein (1916) menyatakan bahwa ruang dan waktu merupakan satu kesatuan yang tak terpisahkan; dan menurut Stephen Hawking ruang dan waktu itu adalah hubungan yang dinamis. Seniman-seniman 'Pendahulu' (prasejarah, primitip, tradisi, dan anak) hebatnya telah 'akrab' dengan penyatuan ruang dan waktu yang dinamis

walaupun mereka tidak 'menganal' keilmuan mutakhir dari Einstein, Hawking, ataupun Mc Luhan. Sungguh menakjubkan.

Dengan tersingkapnya kembali sistem menggambar RWD yang ditunjukkan oleh seniman-seniman prasejarah, primitip, tradisi atau anak, serta dipentingkannya kurikulum Bahasa Rupa khususnya di FSRD ITB, maka lahirnya seni rupa Indonesia Kontemporer yang baru yang memanfaatkan Bahasa Rupa (integrasi RWD dengan NPM), tinggal menunggu

waktu. Hal ini sangat mungkin terjadi di FSRD ITB. Sungguhpun, kemudian sulit terwujudkan di FSRD ITB, maka cepat atau lambat kemunculan seni rupa kontemporer baru Indonesia yang memanfaatkan Bahasa Rupa akan terjadi pada sejumlah FSRD lainnya di Indonesia dan sejumlah komunitas seniman lain.

Telah disebutkan sebelumnya bahwa gambar 'Pendahulu' (prasejarah, primitip, tradisi, dan gambar anak) sejak semula sudah menggunakan Bahasa Rupa yang merupakan kombinasi sistem menggambar RWD dengan sistem menggambar NPM.

9. BEBERAPA CONTOH

Pelukis Pablo Picasso dan Paul Klee serta arsitek Le Corbusier merupakan beberapa seniman barat yang secara intuitif memadukan bahasa rupa NPM dengan RWD walaupun teorinya baru ditemukan kembali di Indonesia ditahun 1991.

Selain itu juga terdapat beberapa contoh di Indonesia. Padaarsitektur masa kini di kota kota Besar di Indonesia misalnya, sejumlah bangunan tinggi bertingkat banyak memanfaatkan konstruksi tiang dari baja atau beton. Sepintas seakan meniru barat, tapi inspirasinya sebenarnya dari rumah tradisi kita sendiri yang memang merupakan konstruksi tiang, seperti misalnya Pendopo.



Gambar 5. Konstruksi Arsitektur Pendopo

Sumber : [http // www.google.co.id /search?q=konstruksi+joglo+kayu](http://www.google.co.id/search?q=konstruksi+joglo+kayu).
Diunduh 13.10. 2015.

Le Corbusier, arsitek Perancis yang terkenal mempopulerkan konstruksi tiang yang mendukung atap ini. Dinding bukan lagi pendukung atap seperti pada rumah gedongan Eropa. Kini dinding semata-mata *divider* yang bisa 'digeser-geser' sesuai kegunaan bangunan, banyaknya penghuni dan siapa penghuninya. Ini memberikan dimensi waktu pada arsitektur (bahasa rupa pendahulu).



Gambar 6. Film Daun di Atas Bantal
Sumber : https://id.wikipedia.org/wiki/Daun_di_Atas_Bantal. Diunduh
21.07.2016

Dalam film, sineas Garin Nugroho, secara intuitif menggunakan bahasa rupa tradisi, antara lain bahasa rupa relief candi Borobudur. Film-filmnya bercerita lebih dengan 'gesture' - kepala sampai kaki (bahasa rupa Borobudur) dan kurang bercerita dengan 'mimik wajah'- *close up* (bahasa rupa barat). Oleh sebab itu Garin bila berkisah tentang anak jalanan, maka pemain filmnya benar-benar anak jalanan, *gesture*-nya pasti pas. Garin lebih suka pada 'long shot' atau 'situation shot' (bahasa rupa Borobudur) daripada dengan *close up* (bahasa rupa barat). Film-film Garin seperti 'Cinta dalam Sepotong Roti', 'Bulan tertusuk Ilalang', 'Daun diatas Bantal', 'Opera van Java', 'Tjokroaminoto Bapak Bangsa', dsb, menunjukkan hal tersebut. Bahasa Rupa film Garin jadi unik, berbeda, beridentitas dan Garin sering diundang ke berbagai Festival Film Internasional.

Contoh lain adalah pelukis kontemporer Dede Eri Supria. Para kritikus Indonesia yang masih 'barat' memasukkan Dede Eri Supria sebagai pelukis mahzab 'Painstaking Realism'. Lukisan Dede memang seakan sangat realistis dan rinci, bahkan rumput pun terkadang digambar satu persatu. Tapi yang menarik pada Dede bukan realistiknya. Ia merupakan salah satu dari sedikitnya pelukis kontemporer Indonesia yang berani memberikan dimensi waktu pada gambar ruang realistiknya (bahasa rupa barat),



Gambar 7. Lukisan Karya Dede Eri Supria

Sumber : Indonesia-Japan Friendship Festival, 1997, H: 52-53

namun ruang-ruang diberikan dimensi waktu yang berbeda - Cara Lapisan Latar (bahasa Rupa Pendahulu). Karyanya unik, hingga Dede sering diundang ke berbagai *Biennale* Internasional.

Pelukis Iweng Irwan dari FSRD ITB juga memadukan NPM dengan RWD dan lebih kuat RWD-nya. Ia menggunakan Cara Lapisan Latar (*layers*) dengan aneka ruang dan waktu (Bahasa Rupa Prasejarah), dan gambarnya 'tidak' memiliki *frame* (Bahasa Rupa). Ada yang diperbesar, ada yang diperkecil (bahasa rupa), dan sebagainya.



Gambar 8. Lukisan 'Rimbaraya Surganyata' Karya Iweng Irwan

Sumber : <https://twitter.com/parsenijkt/status/3972276841843425>
26. Diunduh 21.07.2016

Pada lukisan 'Rimbaraya Surganyata' ini yang terdiri dari banyak *frame*, tiap '*frame*' bisa ia kembangkan ke kiri, ke kanan, ke atas, ke bawah, hingga lukisannya seakan tanpa *frame*, atau *framenya* tak terbatas seperti pada gambar gua prasejarah. Karyanya jadi khas dan Iweng selain berpameran di dalam negeri, juga diundang ke berbagai *Biennale* internasional.

Dalam tari, yang memang memiliki dimensi waktu, kita memiliki seorang Sardono, yang memadukan tari tradisi dengan tari modern. Karena tari tradisi dan tari modern berbeda, maka koreografinya jadi unik, karyanya bersifat lokal. Ia memulai dengan membawa mahasiswanya 'belajar' seni tradisi ke berbagai daerah yang unik tari tradisinya (Nias, Kalimantan, Bali, dsb). Kemudian ia mencipta koreografi baru dengan memadukan tari tradisi tersebut dengan tari modern, memanfaatkan aneka waktu dan ruang (Bahasa Rupa) dengan kerjasama penari lokal. Kemudian ia

membuat *ensemble* baru dan mengadakan *tour*. Pementasannya tak hanya di Indonesia, tapi pula di mancanegara.



Gambar 9. Sardono

Sumber : <http://arsip.tembi.net/seni-pertunjukan/sardono%E2%80%99s-restrospective-digelar-di-pabrik-gula-kuno>. Diunduh 21.07.2016

Dalam musik yang juga merupakan medium yang berdimensi waktu ada Rahayu Supanggah, seorang ahli seni kerawitan, memadukannya dengan musik modern dari barat, dengan pemanfaatan notasi matematik berlandas kan IT. Komposisinya menjadi unik. Karyanya tidak hanya diterima di dalam negeri, tapi secara internasional sering diminta untuk mengisi suara dan jadi musik konduktor untuk berbagai pementasan teater modern, drama multi media, dsb, yang disutradarai sutradara internasional terkenal, dengan sastranya dari *master piece* dunia Timur: I La Galigo, Ramayana, Bharatayuda, dsbnya, yang genre

sastranya termasuk '*Dream Time*' (Bahasa Rupa).



Gambar 10. Karya Rahayu Supanggah, I La Galigo

Sumber : https://barunews.wordpress.com/2010/11/12/jejak_la_galigo. Diunduh 23.07.2016



Gambar 11. Karya Rahayu Supanggah, Ramayana

Sumber : "*Teater modern Ramayana*", [ryanmullercreative.com/ image/portofolio/rama01.jpg](http://ryanmullercreative.com/image/portofolio/rama01.jpg). Diunduh 23.07.2016

Di teater, media yang juga berdimensi waktu, kita memiliki seorang Nano Riantiarno dengan teater '*Koma*' nya. Riantiarno memadukan teater modern dengan teater tradisi. Dimensi waktu teater *Koma* tak semata kronologis, tapi '*ruangnya berlapis*' (Bahasa Rupa) ada aneka waktu dan ruang yang '*mentas*' di sekuen/babak yang sama di panggung yang sama dengan berbagai *backdrop*

yang berbeda. Inventorinya sangat beragam, dari naskah asli, tradisi, klasik, modern, Indonesia, Barat, Cina, dsb. Sering berperan sebagai agen perubahan, berupa kritik pada masyarakat yang sedang 'sakit' bahasa rupa tradisi - ketoprak. Pementasan pementasannya sering dicekal. Sebagian dari naskahnya, sasteranya juga dari genre 'Dream Time' (Bahasa rupa). Pementasannya tak hanya di dalam negeri, tapi juga di mancanegara.



Gambar 12. Karya Nano Riantiarno
Sumber : [https:// galerisenidanbudaya.files.wordpress.com/2012/03/sijinkwee-gasibu-1.jpg](https://galerisenidanbudaya.files.wordpress.com/2012/03/sijinkwee-gasibu-1.jpg) Diunduh 29.7.2016

10. PENUTUP

Dari uraian diatas, maka pendidikan seni, seniman dan perguruan seni kita, bisa maju dengan melompat. Kita tak perlu lagi sekedar ikut ikutan Barat. 'Ilmu' Bahasa Rupa dengan RWDnya terlahir kembali di Indonesia dan sistem RWD masih hidup dan kuat dalam seni tradisi kita. Segelintir seniman kita yang memanfaatkan Bahasa Rupa yang mengintegrasikan RWD dengan NPM exist

secara internasional dan karyanya bersifat lokal. Persoalannya hanya tinggal apakah kita punya keberanian untuk 'melompat', berintegritas, beridentitas dan berjatidiri Indonesia, menjadi inovator, atau lagi-lagi kita hanya mampu sekedar mengikuti barat.

Siapa takut, Siapa berani ?

11. DAFTAR PUSTAKA

Hawking, Stephen, 2001, The Universe In A Nut Shell, Bantam Press, London

Hawksley , Lucinda Dkk, 2000, Essential History Of Art, Paragon, Fulham, London.

Indonesia-Japan Friendship Festival, 1997, The Mutation, Painstaking Realism In Indonesian Contemporary Painting. The Japan Foundation Forum & Department Of Education And Culture, Directorate General For Culture.

Iskandar, Asep Deni, 2003, Bahasa Rupa Sastra Visual Relief Lalitavistara Borobudur, Sebagai Alternatif Esai Fotografi, Skripsi FsrD Universitas Pasundan.

Krom, N.J., 1927, Barabudur, Archeological Description, Jilid I Dan Ia, Martinus Nijhoff, The Hague.

Mcluhan, Marshall, 1964, Understanding Media, New American Library, New York.

Mountford, Charles P., 1960, Research Of The American-Australian Scientific Expedition To Arnhem Land, Melbourne University Press, Australia.

Pindi Setiawan, 2010, Garca Prasejarah Kutai, Sebuah Studi Pemenuhan Kebutuhan Terintegrasi Dan Komunikasi Visual, Disertasi Doktor, Program Doktor Itb.

Primadi Tabrani, 1991, Meninjau Bahasa Rupa Wayang Beber Jaka Kembang Kuning, Dari Telaah Cara Wimba Dan Tata Ungkapan Bahasarupa Media Rugarungu Dwimatra Statis Modern, Dalam Hubungannya Dengan Bahasarupa Gambar Prasejarah, Primitif, Anak Dan Relief Cerita Lalitavistara Borobudur, Sekolah Pasca Sarjana ITB Bandung.

-----, Kreativitas Dan Humanitas , Jelasutra Press, Yogyakarta, 2006, 2012, 2014, Thesis FSRD ITB (1970) yang Diterbitkan.

-----, Belajar Dari Sejarah Dan Lingkungan, Itb Press, 1995, 1999.

-----, Indonesian Visual Art, A Never Ending Process Of Interpelation, Catalog Cp Open Biennale 2003, Cp Foundation, Jakarta: 36-40.

-----, Bahasa Rupa, Kelir Press, Bandung, 2005, 2010, 2012.

-----, Budaya Nusantara Dan Industri Kreatif, National Seminar Budaya Nusantara, Dies Universitas PGRI Adibuana, Surabaya, 2015.

-----, Nusantara, Kreativitas, Industri Kreatif, Seminar Nasional Cara Merancang Yang Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta, 2015.

-----, Gambar Tunggal Yang Bercerita, Jurnal Wimba, Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia, Vol 7, No1, Tahun 2015.