

THE SIGNIFICATION OF NYENI : TANDA-GAMBAR DALAM KOMUNIKASI-RUPA

Pindi Setiawan
Institut Teknologi Bandung

Abstrak

Di dalam komunikasi rupa diketahui ada dua model, yaitu model komunikasi yang dibangun dalam masyarakat tulis (literate) dan model komunikasi yang dibangun dalam masyarakat tutur (non-literate). Derida (1982 dalam Ouzman, 2000: 32) menyatakan bahwa logika komunikasi masyarakat tutur tidak sama dengan komunikasi dari masyarakat modern yang berbudaya tulis. Masyarakat tutur adalah sekelompok orang yang belum atau tidak terbiasa dengan budaya tulis, masyarakat itu misalnya orang pedalaman (primitif), anak-anak, nelayan, petani dan tentunya masyarakat prasejarah. Primadi (1991: 686) dalam penelitiannya menyatakan bahwa gambar yang dibuat masyarakat prasejarah mempunyai derajat kesamaan cara menggambar setinggi 92,105% dengan gambar anak, gambar tradisional dan gambar primitif. Oleh Primadi ketiga gambar itu dimasukkan ke dalam golongan gambar pendahulu, yaitu gambar yang mencerminkan cara berkomunikasi dari masyarakat tutur.

Bila masyarakat tutur sudah mempunyai cara untuk berkomunikasi melalui gambar, maka tentunya perlu mengkaji sifat-sifat gambar yang terkait dengan tanda-tanda komunikasi. Fokus tulisan ini akan membahas sifat-sifat khas gambar yang menjadi tanda-tanda dalam komunikasi rupa. Pengkajian keilmuan tanda-tanda komunikasi khas gambar didasarkan keilmuan bahasa rupa. Hal ini karena keilmuan bahasa rupa dibangun dalam konteks perupa, bukan bahasa seperti pada semiotik.

Kata kunci:

tanda, bahasa rupa, imaji, wimba, citra, arah-lihat, ungkapan, pesan, makna

1. Komunikasi Rupa

Komunikasi rupa adalah cara alih informasi dengan menggunakan media kasat mata atau yang dapat dicerap indra penglihatan. Komunikasi rupa pada dasarnya memperhatikan tingkat kesetaraan antara wujud informasi-rupa yang ingin disampaikan dengan yang tersampaikan. Namun demikian, pakar media James W Carey (1989 dalam Fiske, 1990: xi) menekankan pada proses komunikasi tidak melulu didasarkan pada derajat kesetaraan. Komunikasi juga memperhatikan sepercaya apa makna itu dapat tersampaikan. Baran (1999 dalam Fiske, 1990: x) seorang ahli komunikasi massa menegaskan bahwa komunikasi bukan sekedar mentransmisi encoding pesan yang berlatar teknis, namun juga mentransmisi konstruksi makna yang berlatar budaya. Baran mengingatkan dalam proses komunikasi (khususnya komunikasi massa) yang terjadi lebih kepada tukar-menukar makna, daripada sekedar memberikan pesan.

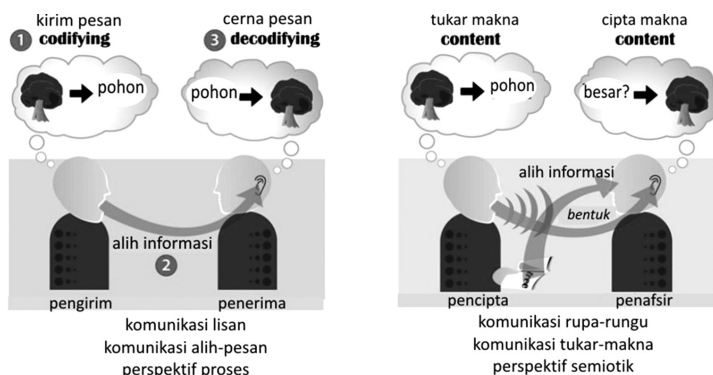
Atas dasar itu John W. Fiske (2004: 8) seorang pakar komunikasi berpendapat bahwa alih-informasi terdiri dari dua jenis, yaitu komunikasi alih-pesan (proses pengalihan pesan) dan komunikasi tukar-makna (pembangkitan makna). Fiske menyebut komunikasi pengalihan-pesan sebagai mazhab (perspektif) proses, dan komunikasi pembangkitan-makna sebagai mazhab semiotika (lihat Fiske, 1990: 7-11).

1.1 Artefak Komunikasi Rupa

Semua proses alih-informasi akan tercermin pada karya komunikasinya. Karya komunikasi pada tulisan ini akan disebut dengan artefak komunikasi. Artefak komunikasi rupa adalah suatu media transmisi atau perantara informasi yang dilakukan dengan imajinasi-imajinasi perupa (visual) tertentu.

Primadi (1991) dalam penelitiannya menyimpulkan sejumlah ciri perupa pada suatu artefak komunikasi rupa. Primadi menegaskan bahwa ciri-ciri perupa artefak komunikasi sangat terkait dengan konteks budaya. Oleh karena itu dengan sendirinya dalam pembahasan artefak komunikasi harus memperhatikan budaya (Primadi, 2005: 11).

Primadi membagi komunikasi rupa menjadi ada dua model, yaitu model naturalis-perpektif-momenopname (NPM) dan model ruang-waktu-datar (RWD). NPM adalah model komunikasi yang mementingkan pesan berupa deskripsi kejadian. Alih informasinya dikemas dalam konteks *positivism*: diusahakan se-empiris mungkin, seperti yang dilihat mata (natural), dan meniru efek binokuler mata (perpektif). Oleh karena itu gambar NPM dibuat dalam ruang waktu tunggal agar tidak ada relativitas deskripsi (momen opname), dan sehingga tidak heran bila gambar dibekukan ke dalam suatu bingkai (*freezing time*).



Gambar 1
Ada dua sifat komunikasi: Alih-pesan dan tukar-makna. Alih-pesan dikenal luas dengan transmisi encoding. Tukar makna dikenal luas dengan konstruksi semiotika. Sumber gambar diolah dari <http://coe.sdsu.edu/eet/articles/visualperc2>.

Kebalikan dari NPM adalah model RWD, yaitu model komunikasi rupa yang lebih mengedepankan representasi cerita yang ada di benak. Manusia membuat gambar RWD dari suatu visi imajinasi di dalam benak manusia. Alih informasi dikemas dalam konteks *attita-nagatta-wartamana* (dulu-kini-nanti) seperti sifat dari cerita. Oleh karena itu, selalu diusahakan berada dalam ruang dan waktu yang jamak, dan walaupun umumnya digambarkan pada bidang datar, namun tidak dibekukan ke dalam suatu bingkai. Pada RWD, gambar selain mengalihkan suatu pesan, juga sering digabung dengan pertukaran makna (sugesti).

Primadi percaya bahwa gambar RWD dan NPM merupakan kemampuan dasar dari manusia. Oleh karenanya seperti yang terbukti dalam sejarah gambar, keduanya hadir sejak zaman prasejarah, misalnya imaji fauna di goa Chauvet (30.000 tahun lalu) cenderung NPM, sedang gambar goa Lauscaux (16.000 tahun lalu) cenderung RWD. Primadi juga menambahkan

media komunikasi rupa masa depan (khususnya pada multimedia via media *screen*) harus pula memperhatikan model NPM dan RWD, karena itu adalah kemampuan komunikasi yang manusiawi (lihat Primadi, 2005: 7-14).

1.2 Konotasi dan komunikasi

Bila informasi yang dialihkan mempunyai makna penting secara budaya, maka artefak komunikasi (gambar-cadas) itu akan berkonotasi sebagai tanda budaya (*signed*), bukan sebagai gambar biasa (*depict*). Pada konteks itu, maka artefak komunikasi merupakan media pertukaran-makna yang dipercaya masyarakat pendukungnya. Pertukaran makna pada gambar cadas prasejarah misalnya 'makna' sakit ditukar dengan 'makna' kesehatan atau 'makna' kemarau ditukar dengan 'makna' hujan. Pertukaran makna itu tentunya melalui imaji visual yang berkonotasi tertentu, dan dapat dikaitkan dengan ciri-ciri dari gejala kebudayaannya (lihat Flood, 1997: 135-177 ; Morwood, 2000: 176-177).



Gambar 2

Gabungan sifat NPM dan RWD dalam gambar kontemporer. Pada gambar kiri imaji perempuan dan sepatu digambar NPM, namun imaji perempuan lebih kecil dari imaji sandal, cara gambar ini adalah cara RWD. Gambar kanan, kerangka dan celana jeans bersifat NPM, namun imaji-kerangka digambar dengan cara RWD jenis sinar-X.

Sumber gambar: www.thomasallenonline.com

Istilah konotasi diambil dari konsep *mythe* yang dilansir Barthes (1957). Beliau memaparkan bahwa bila tulisan telah melewati logika skema-bahasa (*langage-objet*), maka tulisan itu akan berkonotasi (*meta-langage*). Konotasi ini terkait dengan 'tanda' hasil dari suatu kesepakatan. Bila suatu tulisan (*graphie littéral*) atau imaji-visual (*graphie picturale*) sudah merupakan bagian dari suatu kesepakatan, maka keduanya dikategorikan sebagai tanda utuh (*signe-global*) yang berkonotasi. Kesepakatan konotasi terbentuk dari yang dipercaya bersama (*myth=mite*) oleh masyarakat pendukungnya. Artefak komunikasi yang dilandasi suatu mite itu, bukanlah lagi artefak yang sekedar mengalihkan pesan kasat-mata (*depiction*), namun juga makna budaya (Barthes, 1957: 199-200).

Bisa dikatakan bahwa pada konteks gambar berkonotasi, 'pergelutan tanda' terletak di benak masing-masing orang (*sender* dan *receiver*). Gambar menjadi perwakilan tanda yang mencerminkan kepercayaannya. Tentunya manusia dapat melihat gambar yang sama dengan konotasi yang berbeda. Namun demikian, bagaimanapun juga tanda-tanda konotasi ini harus mempunyai pola agar terjadi saling pemahaman dalam proses tukar-menukar makna. Sayangnya fenomena konotasi pada gambar prasejarah sulit terungkap, karena yang tertinggal hanyalah artefaknya bukan konotasinya. Setidaknya, para ahli sepakat bahwa artefak komunikasi prasejarah mengandung mite-mite di masa itu.

Gambar prasejarah seringkali dibuat berdasarkan konotasi yang diharapkan pembuatnya, dan itu artinya terkait dengan batasan pemahaman guyubnya. Tanda untuk berkonotasi itu bahkan bisa dibuat di 'luar' gambar-prasejarah, misalnya ruang, posisi situs di gunung, arah hadap mulut goa. Batasan guyub (istilah Eco: supraindividu) merupakan batasan dalam proses pemaknaan tanda (semiosis) yang dilakukan oleh penerima.

Pemahaman gambar konotasi berhenti pada batasan guyubnya, atau perlu memperhatikan unsur supraindividunya. Hal ini berbeda dengan pemikiran Peirce yang menyimpulkan bahwa proses pertandaan (*representamen-object-interpretant*) tidak pernah berhenti dan tak terbatas (lihat Hoed, 2008: 18-23; Nöth, 1995: 45; Sonesson, 2004: 3-5).

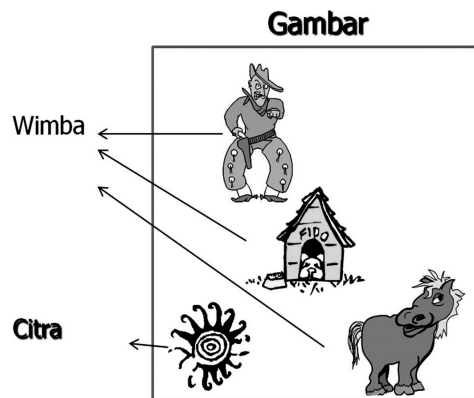
2. Bahasa Rupa

Bahasa rupa merupakan bidang kajian yang luas, ia meliputi gambar, ikon, film, animasi, video. Salah satu bidang kajian bahasa rupa adalah gambar. Bagi Primadi (2005: 20-21) gambar terdiri dari gambar statis dan gambar dinamis. Pada pembahasan disini akan difokuskan kepada gambar statis.

2.1 Jenis Imaji

Salah satu ciri utama gambar adalah mengandung imaji-imaji. Primadi (1991) menerangkan dalam gambar ada dua jenis imaji, yaitu imaji yang mencoba mewakili apa yang dilihat mata (mimetis), dan imaji yang mencoba mewakili apa yang dipikirkan benak (sugesti), sebagai berikut (lihat gambar 3):

1. Imaji mimetis atau Wimba adalah imaji yang mempresentasikan apa yang dilihat oleh mata. Imaji wimba adalah imaji yang



Gambar 3
Pembagian gambar menurut Primadi (1991).

langsung bisa diartikan. Imaji pemanah (gambar 3) ditentukan dari keterkaitan antar sejumlah sub-imaji, tanpa rujukan apapun tentang budaya sang penggambar. Primadi membagi lagi gambar wimba menjadi isi-wimba (apa yang digambar), cara-wimba (cara menggambar untuk menyampaikan pesan) dan tata-ungkapan (tata kaitan antar wimba agar bisa menyampaikan pesan).

2. Imaji sugesti atau Citra adalah gambar yang mewakili apa yang ada dikhayalkan dalam benak orang. Gambar khayalan ini terdiri dari imaji yang mencerminkan suatu konsep yang ada di benak, bukan sekedar tiruan mimetis dari alam. Imaji ini disebut citra oleh Primadi (2005: 21).

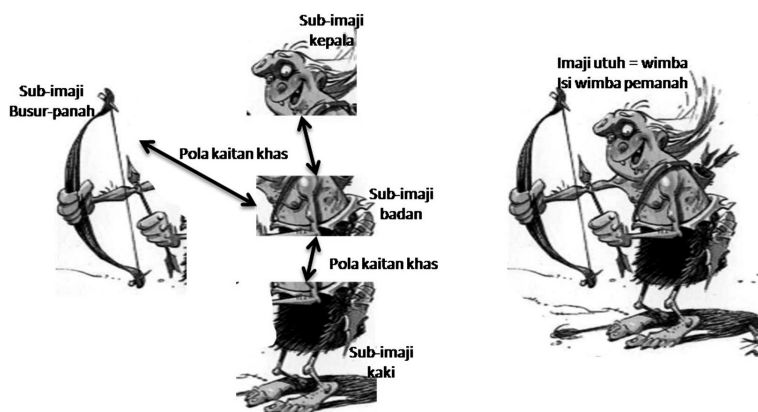
Sonesson (2006: 5-9) dalam konteks komunikasi juga mempunyai mekanisme pembagian gambar, yaitu (lihat gambar 4) sebagai berikut:

1. Imaji-utuh adalah imaji pemanah seperti yang ditangkap oleh mata secara keseluruhan. Sejumlah imaji-utuh harus mempunyai pola kaitan dengan imaji-utuh yang lain untuk menjelaskan informasi yang ingin dialihkan ;
2. Sub-imaji adalah pendukung imaji pemanah, misalnya warna, gradasi, garis lengkung, garis lurus, lingkaran, dan seterusnya;
3. Hubungan antar imaji adalah keterkaitan antar sub-imaji dalam membentuk imaji-utuh. Masing-masing unsur ini mempunyai 'maksud' atau 'ungkapan tertentu', namun

keterkaitannya tetap merujuk imaji utuhnya. Pada gambar 4, maka imaji utuhnya adalah pemanah, sedang sub-imajinya adalah garis-garis lengkung bisa diterjemahkan menjadi rambut, lingkaran jadi mata pemanah, dan seterusnya.

Pembagian Sonesson di atas terlihat tidak membedakan imaji mimetis atau imaji sugestif seperti halnya Primadi. Pada keterangan berikutnya, Sonesson (2004: 7) mulai membedakan antara komunikasi kalimat dengan komunikasi gambar. Ia berpendapat bahwa komunikasi pada gambar bukan persepsi biasa, namun suatu persepsi yang istimewa, karena terkait dengan:

1. Gambar menerjemahkan kenyataan trimatra ke dalam bidang dwimatra;
2. Gambar dapat ditafsirkan dengan berbagai cara, namun gambar sekaligus 'memaksa' orang untuk melihatnya dengan satu arti;
3. Gambar menjadi istimewa karena ketika suatu objek digambar ke dalam bidang dwimatra, maka objek tidak hanya menjadi objek itu saja. Objek tiba-tiba bisa berkonotasi menjadi tanda tertentu bagi orang yang membuat atau yang melihatnya;
4. Gambar (khususnya pada imaji-mimetis) sering tidak perlu diterjemahkan seperti kalimat. Misalnya gambar sang pemanah digambar seperti sang pemanah (gambar 4 dibuat oleh orang Perancis). Namun kata



Gambar 4
Gambar tersusun dalam sejumlah imaji dan sub-imaji, seperti kata dan frasa dalam menyusun kalimat. Sub-imaji mempunyai pola hubungan yang khas, seperti susunan suku-kata dalam membentuk kata. Gambar merupakan terjemahan dari bentuk alamiah yang trimatra.
Sumber gambar : Riff, 1996: 6

sang pemanah, agar orang Perancis mengerti perlu diterjemahkan menjadi *l'archer*.

Keistimewaan di atas menyebabkan mekanisme 'pembacaan' tanda komunikasi pada gambar berbeda dengan 'pembacaan' pada kalimat. (lihat Sonesson, 2004: 6-7). Perbedaan mendasar antara gambar dan tulisan terletak pada cara pemahamannya. Pada gambar, untuk memahami gambar orang perlu melihat imaji utuhnya terlebih dahulu. Imaji utuh sang pemanah akan membimbing kepada sub-imaji yang lebih kecil seperti matanya, rambutnya, busurnya, dandanannya. Sub-imaji itu akan sulit diartikan bila imaji utuhnya tidak diketahui, walaupun kita tahu itu 'seperti' rambut atau seperti panah. Bila tidak dikenali bentuk imaji-utuhnya, maka akan sulit memperkirakan arti dari potongan-sub-imaginya. Jadi hukum utama gambar, yaitu imaji-utuhnya harus diketahui dulu, dengan demikian maka sub-imaginya dapat dimengerti juga. Dapat dipahami, bila pada imaji gambar cadas yang tidak dikenali wujud utuhnya, maka potongan imaji yang tersisa menjadi sulit dipahami (lihat Lester, 2006: 4; Sonesson, 2004: 7-8).

Sedang pada tulisan tidak demikian, tulisan justru dibentuk dari pemahaman bagian terkecil, yaitu abjad, suku kata, kata, kalimat

dan paragraf. Kalimat tidak akan terbentuk bila kata-katanya tidak dimengerti. Kalimat terdiri dari urutan sejumlah kata yang membentuk logika sintagmatik agar bisa dimengerti.

Yang mirip dari fenomena komunikasi gambar dan tulisan adalah logika penyusunan pada tingkat suku-kata dan sub-imaji. Suku-kata hanya mempunyai satu kemungkinan urutan ketika menyusun kata. Kata 'buku' terdiri dari 'bu' dan 'ku', dan ketika digabungkan harus dengan urutan 'bu' lalu 'ku'. Bila urutan itu dibalik, akan membuat arti baru, yaitu 'kubu'. Pada logika penggabungan sub-imaji, penggambar juga tidak dapat menggabungkan sub-imaji secara sembarang dalam membentuk suatu imaji-utuh. Gabungan sub-imaji dengan urutan yang benar akan memberikan wujud imaji-utuh yang diinginkan. Hal ini menunjukkan bahwa tanda komunikasi terkecil adalah sub-imaji.

2.2 Ungkapan dan Arah Lihat

Ciri kedua adalah gambar yang berkomunikasi adalah gambar yang membawa informasi. Permasalahannya menurut Primadi (2005: 98-101) adalah bagaimana gambar itu membawa informasi. Perhatikan pada gambar pada gulungan Wayang Beber (gambar 5) ada sejumlah sub-imaji yang tidak dapat diartikan langsung, misalnya ada sosok dengan hidung



Gambar 5

Gambar wayang tidak sepenuhnya dapat langsung dimengerti. Untuk dapat mengerti, maka diperlukan rujukan budaya masyarakat pendukungnya.

Sumber gambar: <http://nga.golV.au/Indonesian Textiles>



Gambar 6

Gambar pemanah di atas adalah gambar ilustrasi, bukan gambar bercerita. Gambar ilustrasi tidak tergantung sepenuhnya pada komposisi hubungan antar imaji. Bila wimba kelinci digeser ke kanan tidak serta merta mengakibatkan pesannya berubah. Pesan gambar akan tetap sesuai dengan yang disampaikan oleh teks: *Il tuait uniquement pour se nourrir, et un peu pour rire aussi* (Benda ini khusus untuk mencari makanan, namun bisa untuk tertawa juga).

Sumber gambar : Riff, 1996: 6

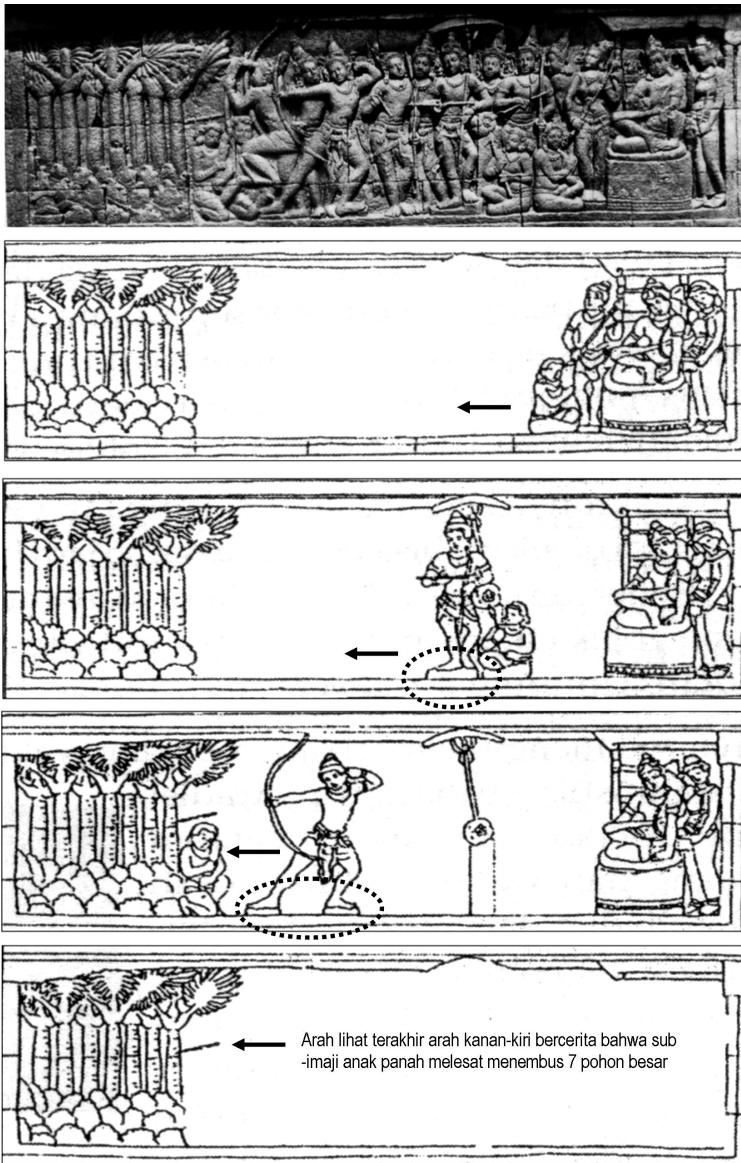
yang mancung dan leher yang panjang, ada sosok berhidung bulat dan leher yang pendek. Walaupun secara 'harfiah' adalah imaji itu adalah sosok manusia, namun perbedaan antar kedua jenis imaji sangat terkait rujukan kebudayaan yang dipahami oleh penafsir. Penafsir yang mengenal wayang, dengan mudah memaknai bahwa yang berhidung mancung dan berleher jenjang adalah raja, sedang yang bulat dan pendek adalah pelayan.

Oleh karena itu, gambar selain memperhatikan kehadiran jenis-jenis imaji, penting juga memperhatikan CARA menggambarkan suatu informasi melalui imaji. Cara-gambar ini oleh Primadi (1991: 115-116)) disebut cara-wimba. Primadi menyebutkan wimba karena yang diteliti oleh Primadi adalah gambar yang cenderung deskriptif, yaitu gambar yang terdiri dari imaji-imaji yang mewakili apa yang dilihat oleh mata. Imaji dan cara-gambar menurut Primadi (1991 : 54) sering mewakilkan suatu proses kejadian. Gabungan antara imaji dan cara-gambar akan menghasilkan suatu UNGKAPAN.

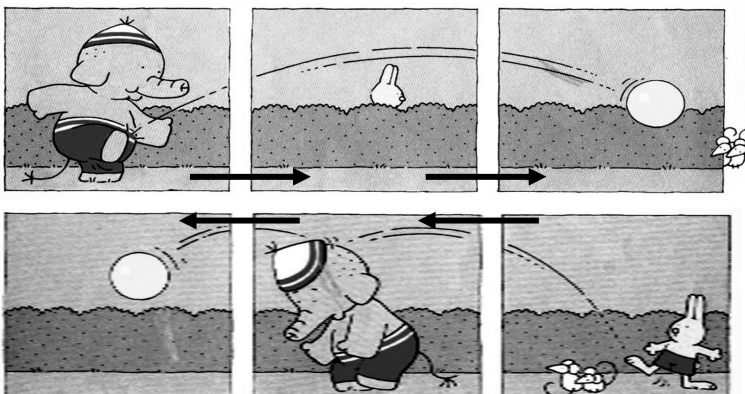
Lalu bagaimana UNGKAPAN dapat bercerita?

Gambar-cerita menurut Primadi (1991: 772) sangat memperhatikan urutan ARAH-LIHAT antar ungkapan. Ada sejumlah cara lihat pada gambar-bercerita, misalnya dari kiri ke kanan, kanan-kiri, atas-bawah, bawah-atas, melingkar, memusat (Primadi, 1991: 770). Arah lihat mirip dengan urutan arah-baca pada kalimat : Latin - arah bacanya kiri ke kanan; Arab - arah bacanya kanan ke kiri, Jepang - atas-bawah atau kanan-kiri.

Tanda komunikasi 'arah-lihat' inilah yang membedakan gambar bercerita (suatu gambaran yang mengandung waktu) atau gambar ilustrasi (suatu gambaran yang moment opname). Gambar 6 merupakan gambar ilustrasi moment opname, sehingga arah lihat menjadi tidak penting. Ada gambar yang ketat arah lihatnya, seperti yang pada arah lihat di candi Borobudur Arah-lihat di Borobudur adalah arah-lihat pradaksina (searah jarum jam). Yang posisinya di dinding, dibacanya dari kanan ke kiri, yang posisi reliefnya di langkan dibaca dari kiri ke kanan. Pada gambar 7 adalah bagian cerita Lalitavistara yang berada di dinding, jadi dibacanya dari kanan ke kiri. Arah lihat itu



Gambar 7
 Urutan cara lihat dan sejumlah adegan pada gambar-cerita Lalitavistara, Borobudur. Arah-lihatnya pradaksina (searah jarum jam), karena posisinya di dinding, maka dibacanya dari kanan ke kiri. Contohnya ciri-ciri Budha berdiri di atas batu suci. Pergeseran adegan sosok Budha ke arah kanan menginformasikan suatu cerita. Sumber gambar : Krom, 1927, la:Pl.XXV,. Lihat pula Primadi, 2005: 55



Gambar 8
 Gambar komik tanpa teks karya Rottinghuis, 1990. Perhatikan arah lihat pada cerita bergambar tidak seketat pada cerita-tulisan. Arah lihat pada gambar lebih dipengaruhi oleh efektifitas informasi yang ingin disampaikan. Sumber: Rottinghuis, 1990.

mengurutkan dua ungkapan bersosok Budha ketika mengikuti sayembara memanah.

Namun ada pula, yang logika susunan sejumlah ungkapan di gambar tidaklah seketat seperti pada kalimat (lihat gambar 8). Namun demikian, ketika suatu arah lihat sudah ditentukan maka arahnya harus konsisten agar berpola. Seperti pada arah baca kalimat, fungsi arah lihat ini adalah untuk dapat berkomunikasi secara tertib.

2.3 Pesan dan Makna

Telah diketahui bahwa ada gambar yang dapat diartikan langsung informasinya oleh penafsir gambar, ada yang tidak dapat diartikan langsung oleh penafsir gambar. Gambar yang dapat diartikan langsung mengandung imaji-wimba, sedang gambar yang tidak dapat diartikan langsung mengandung imaji-citra.

Pada imaji wimba, walaupun dibuat oleh orang dan zaman yang berbeda, umumnya bisa ditafsirkan langsung. Informasi yang dapat diartikan langsung dan tidak diperlukan rujukan budaya disebut PESAN. Sehingga kemudian orang sering memberi informasi 'judul' pada pesan dari wimba, misalnya isi wimba sang pemanah (gambar 5). Konsep penamaan pesan ini oleh Primadi disebut isi wimba. Isi wimba atau judul ini sebenarnya adalah konsep dalam benak. Dengan melalui konsep ini, orang bisa memberi nama pada imaji utuh atau pada tingkat sub-imaji (lihat Primadi, 2005: 185).

Pada imaji-citra, maka untuk dapat mengerti informasi dari imaji-citra seorang penafsir membutuhkan rujukan budaya. Penafsir dapat merujuk budaya yang terkait dengan konsep yang ada di benak pencipta, bisa juga tidak. Apapun sumber rujukannya, informasi yang membutuhkan rujukan budaya, disebut MAKNA. Yang perlu ditekankan adalah bahwa imaji-citra tidak harus bermakna lambang,

namun ia lebih merupakan perwakilan bentuk yang ada di benak. Bila imaji utuhnya adalah imaji-citra, belum tentu sub-imajinya berupa citra. Imajituh citra bisa terdiri dari sejumlah sub imaji wimba.

Dengan demikian, alih informasi pada gambar ada yang berupa PESAN (imajinya bersifat wimba), serta yang berupa MAKNA (imajinya bersifat citra). PESAN adalah informasi yang berkaitan dengan hal-hal empiris seperti yang dilihat oleh mata, sedang MAKNA adalah informasi yang berkaitan dengan yang ada di benak.

Oleh karena itu pada gambar, ada informasi yang langsung MENGANDUNG pesan, ada yang MENGUNDANG (rujukan) makna. Dengan penjelasan ini, maka gambar mempunyai dua sifat tanda untuk berkomunikasi, yaitu tanda yang dapat langsung dipahami (mengandung pesan) dan tanda yang membutuhkan rujukan tertentu (mengundang makna). Dalam konteks gambar-prasejarah, rujukan bisa merupakan pendekatan deduksi tentang konsep tradisi prasejarah, atau bisa dari pendekatan induksi tentang perbandingan sejumlah gambar-prasejarah.

Dalam konteks gambar, baik pesan maupun makna mengandung suatu realitas. Pesan mengandung realitas wimba, dan makna mengandung realitas citra. Realitas wimba tidak memerlukan rujukan budaya, sedang realitas citra memerlukan rujukan budaya. Hal itu dikarenakan wimba adalah informasi yang berkaitan langsung dengan realitas yang dilihat oleh mata, sedang citra adalah informasi yang berkaitan dengan realitas yang ada di benak.

Definisi pesan dan makna di atas setara dengan sistem relasional makna dari James. P. Spradley (lihat Spadley, terjemahan 1997: 120-126). Spradley menyatakan bahwa ada makna

referensial dan makna sugestif. Makna referensial adalah makna yang langsung ditunjukkan oleh suatu kata, sedang makna sugestif adalah makna yang melebihi makna referensialnya. Contohnya, kata 'kecil' me-referensi suasana kecil (rumah kecil, rumah yang tidak luas atau tidak banyak kamarnya). Kata kecil di sisi lain bisa mensugestifkan makna tidak berdaya (rakyat kecil, bukanlah berarti rakyat yang berbadan kecil). Jadi istilah makna referensial setara dengan istilah PESAN dalam disertasi ini. Sedang makna sugestif, setara dengan istilah MAKNA. Boleh jadi kesetaraan ini bisa terjadi karena Spradley adalah seorang penganut antropologi-kognitif yang memperhatikan proses 'berfikir' dalam penelitiannya, mirip dengan pendekatan proses berfikir (proses kreasi) dalam kajian ini.

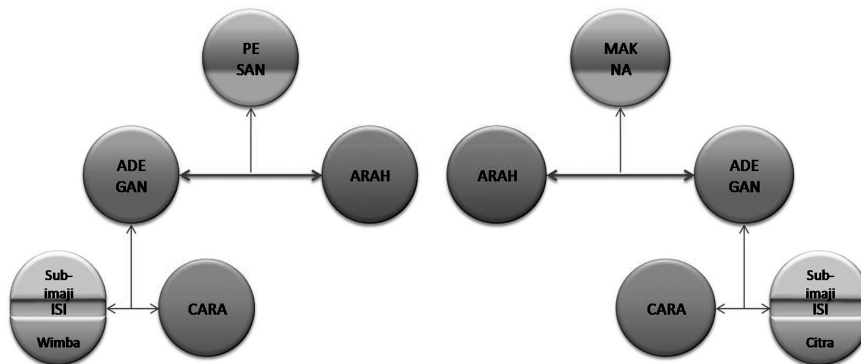
Sebagai catatan, bisa saja pesan dan makna bergeser informasinya. Suatu gambar bisa bergeser menjadi berkonotasi maupun bergeser menjadi berdenotasi. Fenomena pergeseran informasi pada gambar disinggung oleh Barthes (1957). Bagi Barthes, informasi visual bersifat multidimensi sehingga pergeseran itu merupakan gejala manusiawi dari suatu système sémiologique visuel (lihat Barthes, 1957: 202-217). Oleh karena itu penulis tidak membagi gambar ke dalam yang bermakna konotatif (yang mengandung emosi/sugesti) dan bermakna

denotatif (yang mengandung realitas/empiris), namun cukup membaginya menjadi informasi berupa pesan dan informasi berupa makna (lihat pula Hoed, 2008: 40-42 ; Piliang, 1998: 14-17).

2.4 Tanda Komunikasi pada Gambar

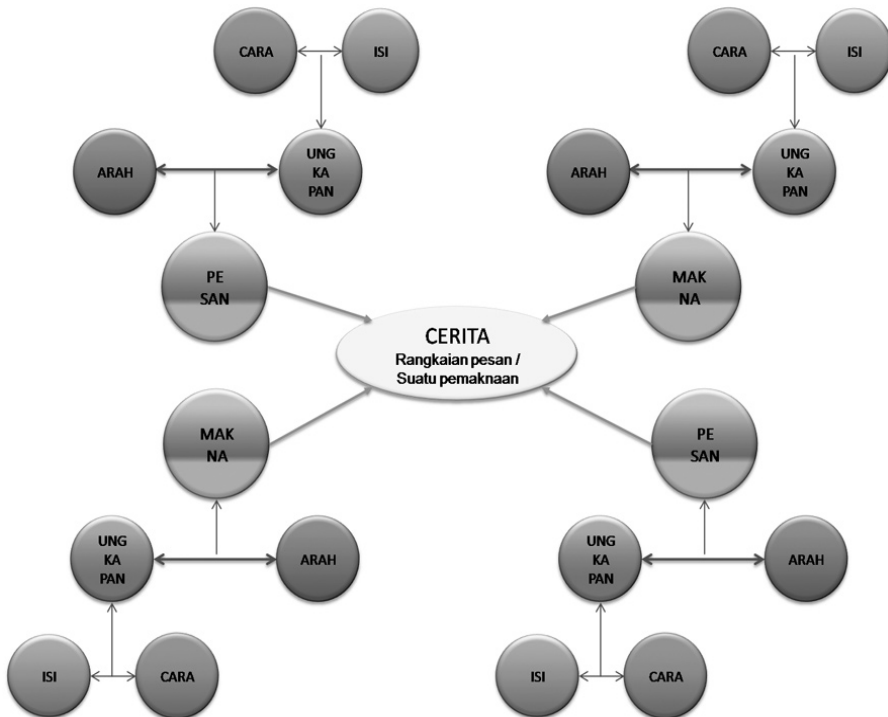
Dengan demikian, dalam proses berkomunikasi gambar akan terkait dengan sejumlah tanda komunikasi, yaitu :

1. Imaji Utuh: suatu imaji utuh terbagi atas sub-imaji dan imaji. Keduanya merupakan kesatuan yang tak bisa dipisahkan. Ada imaji wimba dan imaji citra;
2. Cara gambar: imaji utuh terkait dengan cara-gambar tertentu agar dapat dijadikan tanda untuk berkomunikasi. Cara gambar ini menjadi dasar proses penggambaran berikutnya, yaitu ungkapan atau arah lihat;
3. Ungkapan: Imaji utuh dan cara-gambar akan memunculkan suatu ungkapan. Ungkapan memanfaatkan cara gambar dan komposisi antar imaji;
4. Arah lihat: Gambar yang bercerita mempunyai arah lihat. Arah lihat ini diperlukan agar tanda komunikasi menjadi terpola dan menjadi efektif. Arah lihat tidak sekental arah baca. Arah lihat sangat cair dan tergantung pada pesan atau makna yang ingin disampaikan.



Tabel 1

Tingkatan pembentukan pesan dan makna pada gambar, terkait jenis imajinya. Imaji wimba akan menyampaikan pesan, imaji citra akan menyampaikan makna.



Tabel 2

Rangkaian tanda-tanda komunikasi dalam membentuk pesan atau makna cerita. Cerita terdiri dari sejumlah adegan, Primadi (2005:55-57) menyebutnya sekuen. Pada gambar berseri, maka gambar bisa terdiri atas sejumlah cerita atau sekuen.

Dari keterangan tadi, maka sub-imaji berpasangan dengan imaji akan membentuk tanda komunikasi imaji-utuh. Imaji-utuh untuk kemudian disebut isi imaji atau 'ISI', yang sebenarnya terbagi dari isi-wimba dan isi-citra. Imaji-utuh berpasangan dengan cara-gambar atau 'CARA' akan menghasilkan tanda komunikasi suatu UNGKAPAN. Pada akhirnya ungkapan dan arah lihat (disebut ARAH) akan mengungkapkan sub-cerita (disebut PESAN atau MAKNA). Sejumlah PESAN dan MAKNA akan membimbing kepada yang dinamakan SEKUEN, yaitu penggalan-penggalan cerita yang terdiri dari sejumlah ungkapan dan arah lihat. Hanya saja pada gambar tunggal yang tidak berseri, maka SEKUEN ini sudah menjadi suatu cerita. Untuk itu SEKUEN pada gambar tunggal seperti gambar prasejarah disebut CERITA.

Dilihat dari yang membentuk CERITA, maka

sebenarnya CERITA itu bisa berupa rangkaian pesan atau rangkaian pemaknaan tertentu. Telah disebutkan sebelumnya, pesan dan makna itu sangat ditentukan oleh ciri-ciri imajinya. Oleh karena itu ada dua jenis informasi pada gambar, yaitu:

1. Mengandung Pesan (imajinya disebut wimba):

Pemahaman muncul dari wujud wimbanya. Wimba berasal dari hal-hal yang pernah dilihat. Imaji ini tidak perlu rujukan khusus, karena imaji kuda akan digambar seperti kuda ;

2. Mengandung Makna (imajinya disebut citra):

Pemahaman muncul dari apa yang dibayangkan di dalam benak. Citra memerlukan rujukan budaya masyarakat pendukungnya.

2.5 Jenis gambar bercerita

Proses alih-informasi pada gambar bercerita kemudian membentuk macam-macam jenis gambar dalam proses kebudayaannya. Primadi (1991: 45-60) membagi gambar-cerita ke dalam dua jenis, yaitu gambar statis dan gambar dinamis. Kumai, gulungan dan komik adalah gambar statis; sedang wayang-golek, wayang kulit, animasi atau film adalah gambar yang dinamis. Kumai Borobudur dan gulungan Wayang Beber adalah rangkaian gambar statis tanpa teks, ceritanya bisa dialunkan oleh sang penutur. Komik umumnya berupa rangkaian-gambar statis yang menyertakan teks dalam penyampaian informasinya, walaupun ada pula komik yang polos tanpa teks. Wimba dan citra keduanya hadir dalam gambar statis dan gambar dinamis, dan keduanya juga hadir pada gambar polos tanpa teks ataupun gambar dengan teks.

Walhasil dalam konteks bercerita (berkomunikasi) gambar dapat dibagi bermacam-macam, yaitu :

1. Berdasarkan gerak imaji (lihat Primadi, 1991: 45-60) :
 - Gambar statis: gambar-cadas, kumai, gulungan dan komik;
 - Gambar dinamis: wayang kulit, animasi atau film.
2. Berdasarkan nas (teks) pada gambar:
 - Gambar bernas: gambar dengan teks. Komik umumnya berupa rangkaian-gambar yang menyertakan teks dalam penyampaian informasinya, walaupun ada pula komik yang tanpa teks.
 - Gambar polos: gambar tanpa teks. Gambar kumai Borobudur dan gulungan Wayang Beber bersifat rangkaian-gambar tanpa teks, ceritanya dialunkan oleh sang penutur.
3. Berdasarkan cerita (lihat Primadi, 1991: 668):
 - Gambar tunggal: gambar yang hanya terdiri dari satu cerita. Dalam satu cerita

bisa terdiri dari sejumlah ungkapan;

- Gambar berseri: rangkaian gambar yang terdiri dari sejumlah cerita.

Catatan: cerita oleh Primadi disebut sekuen.

3. Penutup

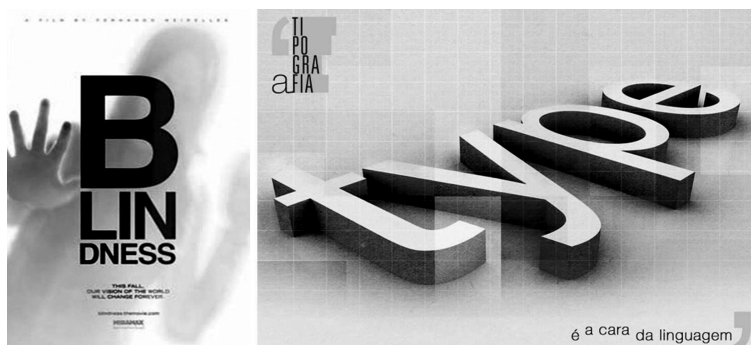
Secara umum, dapat dikatakan bahwa tanda-tanda komunikasi pada gambar, khususnya gambar yang berasal dari budaya tutur tidak sepenuhnya setara dengan tanda-tanda komunikasi pada tulisan. Dengan demikian pembahasan gambar dengan menggunakan ilmu semiotika memang perlu dikaji dengan hati-hati. Hal itu dikarenakan semiotika adalah kelimuan yang dibangun di dalam konteks kebahasaan.

Yang menarik dari penjelasan di atas adalah dalam menyusun imaji-imaji untuk gambar bercerita (berkomunikasi) ternyata didasarkan pada efektifitas penyampaian informasi. Gambar yang bercerita bisa mengandung pesan dan/atau mengundang makna. Estetika yang kemudian di 'tambah'kan pada gambar tentunya harus menyesuaikan maksud dari alih-informasi. Dalam sudut pandang itu, komposisi estetika adalah konsekuensi dari susunan imaji yang bercerita. Komposisi estetika adalah akibat dari komposisi imaji dalam gambar-bercerita. Dengan demikian, pertimbangan estetika pada gambar yang mengandung pesan akan berbeda dengan gambar yang mengundang makna.

Perlu diberi catatan bahwa pada komunikasi-rupa kontemporer yang mengandung gambar dan/atau kata, maka arah lihatnya tidak harus mengikuti tradisi arah baca. Arah dapat diubah modeny sesuai pesan yang ingin disampaikan oleh pembuatnya. Pada kasus seperti itu, huruf lebih dipandang sebagai imaji (tipografi) dibandingkan sebagai abjad. Lester (2006) seorang ahli komunikasi Amerika-Serikat mengatakan walaupun gambar sering dikatakan



Gambar 9
Komposisi imaji pada cerita bergambar terkait pada efektifitas informasi yang ingin disampaikan, dan pertimbangan estetika akan disesuaikan kemudian.
Gambar kirikarya Sonaho Tobe, 2003, gambar kanaan karya Mey Suzuki, 2003



Gambar 10
Huruf secara tradisional dilihat sebagai urutan abjad, namun di dunia desain kontemporer huruf lebih ditempatkan sebagai gambar (tipografi).
Sumber gambar: www.thomasallenonline.com

mengandung seribu kata. (pengaruh Aristoteles yang mengatakan: “Tidak akan ada jalinan kata tanpa gambar”). Namun dalam konteks komunikasi kontemporer, baik kata maupun gambar sebenarnya sama-sama mengandung seribu makna. Komunikasi adalah proses tukar-menukar makna, bukan sekedar mengalihkan pesan, meskipun itu komunikasi verbal. Jadi tidaklah salah, bila satu kata dapat juga dikatakan mengandung seribu gambar di benak orang (lihat Lester, 2006: 2).

Bagaimanapun juga keilmuan tanda-tanda khas gambar mempunyai tujuan mencoba mengerti pesan dan makna dari suatu model komunikasi-rupa. Untuk itu mudah-mudahan tulisan ini dapat memberi pemahaman keilmuan penandaan yang lebih komprehensif.

Daftar Pustaka

- Antoni, 2004, *Ruhnya Persimpangan Itu: Profil dan Pemikiran Para Penggagas Kajian Ilmu Komunikasi*, PT. Tiga Serangkai, Solo.
- Barthes, Roland, 1957, *Mythologies*, Éditions du Seuil
- Cobley, Paul dan Litza Jansz, 1997, *Mengenal Semiotika for Beginners*, Mizan, Bandung
- Fiske, John, 1990, *Cultural and Communications Studies: Sebuah Pengantar Paling Komprehensif*, Penerbit Jalasutra, Yogyakarta
- Flood, Josephine, 1997, *Rock Art of the Dreamtime*, Angus and Robertson Press, Sidney, Australia
- Derida, J, 1982, *Margins of Philosophy*.

- Brighton, Harvester Press.
- Hoed, Benny. H, 2008, *Semiotik dan Dinamika Sosial Budaya*, Penerbit Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia, Depok
- Krom, N.J, 1927, *Barabudur*, Ia:Pl.XXV, The Hague Martinus Nijhoff, Leyden
- Martinet, Jeanne, 1975, *La Sémiologie*, Collection Clefs, Éditions Seghers, Paris
- Moriarty, Sandra E. "A Conceptual Map of Visual Communication." *Journal of Visual Literacy* 17.2 (1997): 9-24
- Morwood, M, J, 2002, *Vision from the Past: The Archeology of Australian Rock Art*, Allen&Unwin, NSW Australia.
- Mulyana, Dedi, MA, PhD, 2002, *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*, Remaja Rosdakarya Bandung.
- Noth, Winfried, 1995, *Handbooks of Semiotics*, Indiana University Press
- Ouzman, Sven, "Towards a Mindscape of Landscape: Rock Art as Expression of World Understanding" pada Chippindale, Christopher dan Taçon, P. S. C, 2000, *The Archeology of Rock-Art*, University Press, Cambridge.
- Piliang, Yasraf Amir, 1998, *Sebuah Dunia yang Dilipat: Realitas Kebudayaan menjelang Milenium Ketiga dan Matinya Posmodernisme*, Penerbit Mizan, Bandung
- Rottinghuis, Wim, 1990, *Trompy Akrobat*, Aya Media, Jakarta
- Sobur, Alex, 2003, *Semiotika Komunikasi*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Sonesson, 2004, *The Quadrature of the Hermeneutic Circle: Historical and Systematic Introduction to Pictorial Semiotics*.
- Spradley, James P, 1997, *Metode Etnografi*, PT.Tiara Wacana Yogya, Yogya
- Sudharta, G.M, 2002, *40 Th Oom Pasikom: Peristiwa dalam Kartun Tahun 1967-2007*, Kompas, Jakarta.
- Suzuki, Mey dalam DesignEXchange, 2003, *Japanese Comickers : Draw Anime and Manga Like Japan's Hottest Artists*, Harper Collins Publisers, Tokyo.
- Tabrani, Primadi 1998, *Messages from Ancient Walls*, Penerbit IB, Bandung.
- 1999, *Membaca Gambar Cadas Prasejarah*, Makalah ITB, Bandung
- 2000, *Proses Kreasi Apresiasi Belajar*, Penerbit ITB, Bandung
- 2005, *Bahasa Rupa*, Penerbit ITB, Bandung.
- Tobe, Sunaho dalam DesignEXchange, 2003, *Japanese Comickers : Draw Anime and Manga Like Japan's Hottest Artists*, Harper Collins Publisers, Tokyo
- Touissant, Bernard, 1978, *Qu'est-ce que la sémiologie ?*, Eduard Privat, Toulouse

Pustaka Maya

- <http://www.thomasallenonline.com>
- [http://nga.gov.au/Indonesian Textiles](http://nga.gov.au/Indonesian%20Textiles)
- <http://coe.sdsu.edu/eet/articles/visualperc2>