

MEMOSISIKAN BAHASA RUPA VT SEBAGAI “PISAU ANALISIS” DAN “KONSEP BERKARYA” DALAM BIDANG SENI RUPA DAN DESAIN, DI ERA DISRUPSI

Dwi Budi Harto¹, Dharsono², Timbul Haryono³, Wagiono Sunarto⁴

¹Prodi DKV-FBS-Unnes, ²PPs, ISI Surakarta; ³PPs, UGM; ⁴FSRD, IKJ Jakarta
e-mail: ¹dwibudiharto_dkv_sr@mail.unnes.ac.id; ²dharsono@isi-ska.ac.id

ABSTRAK

Disrupsi dapat diartikan kekacauan atau gangguan akibat perubahan era manual menuju digital. Dampak utama era disrupsi adalah pada dunia bisnis, namun bisa juga terjadi pada bidang lain, misalnya bidang SRD (Seni Rupa dan Desain). Bahasa rupa vT adalah salah satu terminologi keilmuan dalam kajian bi-dang SRD. Tujuan penelitian/penulisan ini adalah untuk memosisikan bahasa rupa vT sebagai “pisau analisis” dan sebagai “konsep berkarya” dalam kajian bidang SRD di era disrupsi. Metode/pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan analisis model interaktif dan pendekatan analisisnya adalah metode ke-pustaka-an dan kritik sumber, digunakan untuk mendeskripsikan hasil penelitian. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa di era disrupsi ini bahasa rupa vT sebagai “pisau analisis” dan “konsep berkarya” diposisikan sebagai: (1) pijakan/dasar dalam menentukan keilmuan SRD yang sesuai dengan artefak/seni budaya Indonesia, dengan dasar pengalaman sejarah penjajahan ± 350 tahun oleh bangsa Barat; kompetitor dalam kekacauan persaingan bahasa kata dan bahasa rupa dunia, dengan andalan bahasa rupa tradisinya yang khas; (3) kompetitor dalam persaingan keilmuan SRD yang datang dari luar/Barat; dan (4) pioner bahkan bisa juga menjadi futurist dalam gagasan berkarya dan keilmuan SRD pada masa kini dan masa mendatang.

Kata Kunci: bahasa rupa, pisau analisis, konsep berkarya, disrupsi, SRD

1. PENDAHULUAN

Kajian bidang SRD (Seni Rupa dan Desain) di era disrupsi, menjadi semakin kabur, karena di hadapan para pengaji semakin *berseliweran* beragam media yang “mengganggu”, mulai dari media manual hingga media digital. Sebelum era disrupsi ini pun sebenarnya kajian bidang SRD juga bukanlah harga yang mutlak/absolut/matematis, karena kajian pada bidang ini merupakan *intersection* dengan bidang sosial, budaya, humaniora, dan bidang-bidang lain. Kajian *intersection* ini sering disebut sebagai kajian multidisiplin yang dibedakan menjadi beberapa varian, yaitu: interdisiplin, antardisiplin, dan lintas disiplin (Sachari, 2005: 147-153). Kajian semacam ini sering disebut sebagai suatu pendekatan (*approach*), secara matematis jarak antara pengaji dan objek kajian tidak pernah memiliki harga 0 (nol), walaupun bisa sampai limit 0 (nol).

Kajian bidang SRD ini dapat disejajarkan dengan penelitian-penelitian pada bidang/ ilmu lain (misalnya: Matematika, Fisika, Planologi, dll.), namun pada sisi yang lain penyejajaran bidang SRD ini dapat dilakukan melalui “proses berkarya/mencipta” karya SRD. Dengan demikian bidang SRD memiliki 2 mata “ilmiah” ibarat 2 sisi keping uang logam yang sama-sama saling ketergantungan dan saling menguntungkan, yaitu **kajian** dan **penciptaan**. Dalam bentuk kajian, bidang SRD memerlukan “pisau analisis”, sedangkan dalam bentuk penciptaan, bidang SRD memerlukan “konsep penciptaan”, agar bidang tersebut bisa dikatakan “ilmiah”.

Dalam perjalanan sejarah keilmuan bidang SRD, perguruan tinggi yang memiliki bidang studi SRD sering menggunakan “pisau analisis” dan “konsep penciptaan” yang berasal dari **Barat**. Pada kenyataan praktik di lapangan jika dihadapkan objek kajian Seni Rupa masa Prasejarah dan masa Klasik di Nusantara, “pisau analisis” dan “konsep penciptaan” tersebut **belum tentu cocok**. Ketidacocokkan ini telah diriset dari berbagai penelitian dan penciptaan pada bidang tersebut (misalnya hasil riset: [1,2,3,4,5,6,7,8], dll.). Berdasarkan hasil riset ini, maka ketidacocokkan ini merupakan masalah besar bagi bidang SRD. Namun, para ilmuwan, peneliti, atau pun pengaji di bidang SRD sering ‘memaksakan’ pisau analisis Barat tersebut untuk menangani kasus Seni Rupa tradisi Nusantara. Oleh karena itu ketidacocokkan ini perlu dibahas, dengan mengajukan solusi untuk memosisikan bahasa rupa sebagai “pisau analisis” dan “konsep berkarya” dalam bidang SRD, di era disrupsi ini.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Disruption secara leksikal diartikan sebagai **gangguan, kekacauan** [9]. Namun makna leksikal ini dalam perkembangannya menjadi ‘makna karet’ yang bisa ditarik-tarik ke mana-mana. Sehingga, istilah *disruption*/disrupsi belakangan ini menjadi ‘*booming*’, namun diharapkan pemakainya tidak *latah* menggunakannya.

Jika dilihat dari habitat kemunculannya maka **disrupsi** dipicu oleh perubahan cara **manual** menjadi **digital** dalam beragam *platform*, yang tidak hanya berdampak pada dunia digital saja, namun berimbas pada dunia nyata/misalnya dunia bisnis. Misalnya, ada “lompatan gila” dalam dunia bisnis ketika seorang anak kecil mendadak terkenal/kaya karena hobinya membuat *game* digital, atau sebaliknya seorang pebisnis terkenal bisa bangkrut karena kalah bersaing dalam dunia bisnis digital [10]. Contoh-contoh ini lebih banyak terjadi di Barat dari pada di Indonesia. Karena, masyarakat Indonesia sebagian besar hanya sebagai *user* dalam dunia digital (bukan

kreator), atau sebatas konsumen dari bisnis digital (bukan produsen). Tentu carut-marut bisnis semacam ini dianggap sebagai “kekacauan” bagi Barat dan merupakan sebuah ancaman bagi golongan pebisnis *mapan* yang memiliki *positioning* bagus. Kekacauan bisnis digital ini tidak dirasakan oleh penjual *jajan pasar* yang ada di pasar tradisional. Mereka tidak memerlukan pemasaran digital, karena memandang bisnis hanya sebagai *laku* kehidupan yang mengalir saja, tanpa harus menguasai bisnis orang lain, tanpa ekspansi dan tanpa konglomerasi. Jadi, era disrupsi ini sebenarnya bisa disiasati dengan berbagai cara yang bijak tidak harus *latah* atau pun “kebakaran jenggot” seperti yang dibayangkan oleh para pebisnis di dunia Barat.

Isu disrupsi ini sering dikampanyekan oleh para pengamat bisnis dan pebisnis dalam mempengaruhi perkembangan bisnis dunia, sebagaimana mereka dulu (era sebelumnya) gencar-gencarnya mengkampanyekan isu globalisasi, pasar bebas, dan isu milenium. Sehingga, banyak masyarakat Indonesia yang terpengaruh/terbujuk oleh kampanye dari isu tersebut. Namun kalangan akademisi harus tetap waspada akan misi politis dibalik ‘isu disrupsi’ yang menguntungkan pihak tertentu, misalnya kepentingan dunia bisnis Barat yang ingin menguasai negara dunia ke-3. Harus hati-hati pula bahwa kata disrupsi memiliki ‘definisi karet’, bisa ditarik keluar dari dunia bisnis untuk dihubungkan dengan bidang lain, misalnya budaya. Karena, bangsa Indonesia selama berabad-abad sebagai bangsa peramu budaya [11], dalam sejarah telah terbukti bisa meramu ancaman budaya luar untuk difilter dan bahkan diramu untuk diselarasakan dan dipenetrasi menjadi *genious local* (milik Indonesia) [12].

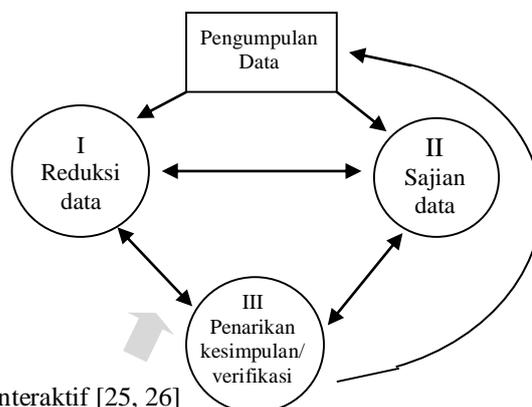
Dengan kelenturan makna disrupsi tersebut, istilah disrupsi yang semula berasal dari dunia bisnis sebagai akibat inovasi teknologi (misalnya bisnis Uber, Go-Jek, & Grab) [13, 14, 15], akhirnya ditarik-tarik (seperti karet) sesuai kepentingannya, misalnya ditarik pada kajian: pendidikan (tentang MOOCs) [16, 17, 18], hukum (HKI) [19], pariwisata [20], keislaman (zakat) [21], kesehatan [22], dll. Berdasarkan kelenturan makna disrupsi ini, maka tulisan ini mencoba mengkaitkannya dengan **bahasa rupa** dalam dunia Seni Rupa dan Desain (selanjutnya ditulis SRD) yang memiliki 2 fungsi, yaitu: (1) sebagai “pisau analisis; (2) sebagai “konsep berkarya”.

Berdasarkan berbagai literatur dan diadaptasi dari Tabrani (2005: 9-10, 62, 69-74 dalam [23]), maka dapat disarikan **definisi bahasa rupa** sebagai bahasa yang tampil secara visual/kasat mata, pada karya SRD naratif/representatif yang digunakan oleh para perupa dalam menciptakan karyanya agar komunikatif, sehingga dapat menyampaikan informasi dan pesan (cerita) kepada pemirsanya. Dengan demikian bahasa rupa bisa digunakan untuk **dasar/konsep penciptaan** karya seni rupa/desain maupun untuk **menganalisis** karya SRD yang naratif/representatif, misalnya; lukisan, poster, iklan, cover buku, leaflet, relief, baliho, *pop-up*, *billboard*, *neon box*, papan nama, papan reklame, komik, karikatur, kartun, film/video, animasi, iklan tayang, multimedia interaktif, *game*, patung/arca, *ambient* media, dll. Sehingga, bahasa rupa ini tidak berlaku untuk karya SRD yang abstrak (non naratif/non representatif). Tiga hal terpenting dalam bahasa rupa adalah isi *wimba/image content* (isi cerita/pesan/informasi), *cara wimba/CW/image way* (cara *mencandra*/mengidentifikasi suatu *wimba*), dan **tata ungkapan/TU (grammar)**. *Wimba* dapat disamakan dengan imaji/*image*. Cara *wimba* dan tata ungkapan memiliki banyak cara yang ada di dalamnya yang dapat digunakan untuk **konsep/dasar merancang** karya SRD atau pun digunakan untuk **mengapresiasi, menganalisis, mengkurasi, dan mengkritik** karya SRD. Cara-cara yang ada dalam bahasa rupa, sangatlah banyak/puluhan (cara selengkapnya dapat dilihat pada Harto [24]), dan masih memungkinkan terus bertambah jumlahnya jika pada riset-riset bahasa rupa di kemudian hari ditemukan cara-cara yang baru. Puluhan cara dalam bahasa rupa ini terhimpun dalam **cara wimba** maupun **tata ungkapan**.

Berdasarkan uraian sebelumnya, maka **simpulan pertama** adalah kemunculan **disrupsi** berawal dari dunia **bisnis/pemasaran** yang diakibatkan oleh **inovasi teknologi** (terutama Teknologi Informasi & Komunikasi) yang berubah secara **cepat/revolusi**. **Simpulan kedua**: disrupsi dalam arti ‘kekacauan’ lebih banyak digunakan sebagai *keyword* dalam membahas disrupsi, dari pada disrupsi dalam arti “gangguan”. **Simpulan ketiga**: beranjak dari kata “kekacauan” dalam habitat **bisnis/pemasaran** dan **inovasi teknologi**, maka secara praksis di lapangan seakan *latah* dan bergeser ke bidang kajian yang lebih luas. **Simpulan keempat**: di tengah-tengah “kekacauan” beragamnya pendekatan SRD, bahasa rupa sebagai salah satu bagian dari *approach*/pendekatan/metode dalam mengaji/meneliti karya-karya SRD, dalam perkembangannya dimungkinkan/diduga berkaitan dengan era disrupsi. Simpulan keempat inilah yang menjadi sentral pembahasan dalam tulisan ini.

3. METODE PENELITIAN

Objek utama penelitian/kajian ini adalah bu-kubuku, artikel ilmiah, laporan penelitian, dan lite-ratur yang terkait dengan penelitian **bahasa rupa** yang digunakan sebagai data dokumen. Agar **valid** maka hasil **dokumentasi** ini ditriangulasikan. Data valid ini kemudian dianalisis secara **interaktif** (lihat model 1) dan dideskripsikan secara **kualitatif** [25, 26]. Cara analisisnya menggunakan **metode kepustakaan** dan **kritik sumber**, dengan tujuan agar dapat mendeskripsikan hasil penelitian secara kualitatif dan komprehensif [27]



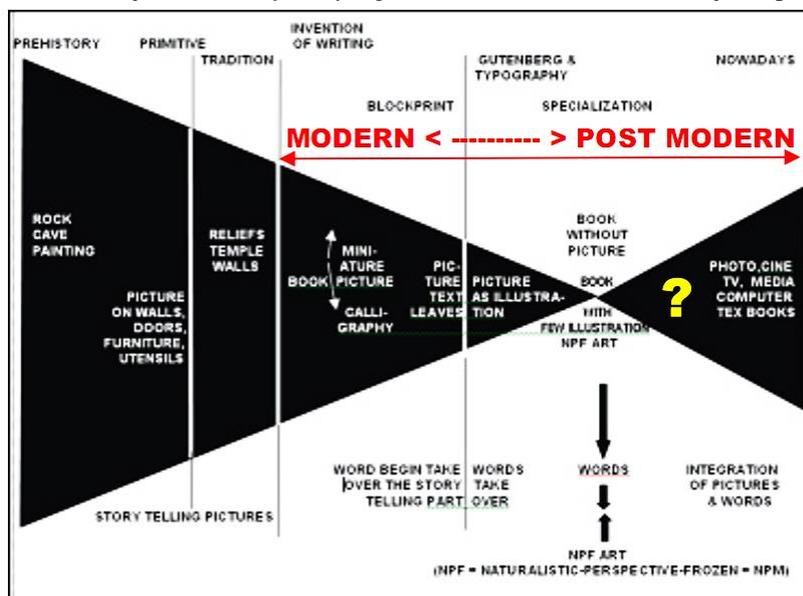
Model 1: Model analisis interaktif [25, 26]

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum membahas hasil penelitian perlu disampaikan beberapa batasan penelitian, terkait kata kunci yang ada pada judul artikel. Pisau analisis adalah alat atau perangkat yang digunakan untuk menganalisis objek penelitian pada tema/fokus permasalahan tertentu. Pisau analisis ini tidak menekankan pada wujud fisik/material bendanya, namun lebih cenderung menekankan pada perangkat konsep atau teori yang tertuangkan dalam bentuk instrumen penelitian. Tema/fokus permasalahan yang dibahas adalah bahasa rupa, yang berada dalam cakupan bidang penelitian SRD. Bidang SRD dapat diangkat ke “pentas ilmiah” melalui 2 pendekatan, yaitu: (1) penelitian; dan (2) penciptaan karya. Penelitian bidang SRD sering dimasukkan dalam kategori penelitian budaya atau termasuk penelitian bidang sosial-humaniora. Penciptaan karya adalah kegiatan merancang atau mencipta karya SRD, yang memerlukan konsep sebelum berkarya. Konsep berkarya adalah seperangkat konsep yang digunakan untuk mendasari penciptaan karya SRD. Konsep berkarya bisa didapat melalui berbagai kemungkinan cara, misalnya: (1) intuisi; (2) pengalaman sehari-hari; (3) mimpi; (4) riset; (5) membaca buku; (6) pengalaman berkarya, dan lain-lain. Merancang karya melalui riset, maka bisa menggunakan beberapa kemungkinan pendekatan penelitian, sebagaimana layaknya dilakukan oleh para peneliti. Berikut ini beberapa solusi yang ditawarkan untuk memosisikan bahasa rupa sebagai pisau analisis dan konsep berkarya, berdasarkan hasil riset.

4.1 Meninjau Posisi Bahasa Rupa dalam Sejarah Perkembangan Bahasa Rupa Dunia

Merujuk pada makna **disrupsi** sebagai ‘gangguan’, maka sebenarnya perjalanan sejarah bahasa rupa dunia juga mengalami ‘gangguan’. Berikut ini bagan perkembangan bahasa rupa dunia dalam sejarah kehidupan manusia (sejarah kebudayaan) yang dikemukakan Tabrani [28]. Sejarah perkembangan bahasa rupa ini dapat di-



Bagan 1: Perkembangan sejarah bahasa rupa dan bahasa kata yang saling bersaing. Dalam persaingannya bisa menimbulkan **disrupsi/kekacauan** bagi keberlangsungan bahasa rupa (diadaptasi dari Tabrani [23]).

persandingdengandenganperkembangan bahasa kata. Bahasa kata adalah bahasa yang menggunakan kata (tuliskan atau lisan) untuk berkomunikasi Berdasarkan bagan tersebut terlihat bahwa bahasa rupa berjalan paling optimal ketika masa prasejarah, sedangkan bahasa kata mengalami perkembangan optimal pada saat masa modern. Hal ini dapat disimpulkan bahwa perkembangan bahasa rupa mengalami **disrupsi/gangguan**. Faktor yang menggangukannya adalah perkembangan bahasa kata, dimulai sejak ditemukannya huruf logam untuk percetakan yang ditemukan oleh J. G. Gutenberg pada tahun 1450-an. Puncak gangguan yang menimbulkan **disruption/kekacauan** adalah ketika semakin gencarnya penggunaan buku yang tidak memerlukan gambar lagi untuk menjelaskan atau mendeskripsikan sesuatu. Hal ini terjadi

karena bahasa kata atau tulisan dianggap bisa mendeskripsikan sesuatu dengan lebih baik dari pada gambar. Ini terjadi **disrupsi/kekacauan** yang mengancam keberlangsungan bahasa rupa. Gangguan ini akan berlangsung terus ataukah bisa diminimalisir, hal ini tergantung kepada para **pengguna bahasa rupa** dan **pengguna bahasa kata**. Karena perkembangan bahasa rupa dan bahasa kata berjalan secara budaya, maka keberlangsungannya sangat tergantung kepada “siapa yang dapat menyetir perkembangan budaya tersebut”, pengguna bahasa rupa atau bahasa kata? Namun, para peneliti bahasa rupa dan para desainer/pencipta karya SRD bisa turut andil dalam mempromosikan bahasa rupa kepada para pengguna berdasarkan hasil penelitiannya atau pun berdasarkan hasil karya ciptaannya. Promosi ini harus berlangsung terus-menerus untuk mempengaruhi para pengunanya.

Ketika sejarah bahasa kata lebih mendominasi bahasa rupa, ada satu fakta menarik dari hasil penelitian Mutiaz [8] (lihat bagan 1 pada posisi tanda tanya/?) tentang bumper MTV (*Music Television*). Bumper MTV yang banyak disukai oleh kalangan ABG itu adalah salah satu contoh **disrupsi/kekacauan** yang mencampurkan dimensi ruang, waktu, dan massa (objek dalam bentuk *wimba*). Menurut teori relativitas umum Einstein, menyebutkan bahwa “**ruang dan waktu tak dapat dipisahkan. Tiap objek di alam memiliki waktu dan ruangnya sendiri-sendiri yang tak persis sama satu dengan yang lain, tapi objek-objek itu bisa menjadi bagian dari tema yang sama**”, maka bumper MTV ini menunjukkan contoh nyata penciptaan karya SRD dalam era **disrupsi/kekacauan**, karena di dalamnya ada beberapa pertentangan yang dikotomis, diantaranya: pertentangan

media digital dan konvensional, **bahasa rupa Timur dan bahasa rupa Barat**, penggunaan animasi 2D dan 3D, selera muda dan selera tua, karya eklektik dan asal-asalan/*kitsch*, ilmiah dan intuitif, dan beberapa pertentangan **biner** lainnya. Karya SRD dengan karakter dialektika-paradoks semacam ini dianggap biasa di jaman *post modern*. Namun, bagi orang Timur hal semacam ini harus diasiasi dengan prinsip-prinsip bahasa rupa nusantara yang mengutamakan pengintegrasian, penyelarasan, penyerasian, penyeimbangan, dan pelestarian dari **tata alam serba dua/oposisi biner (dualisme yang dwitunggal** sebagai tradisi nusantara) [29]. Sedangkan Subagya menyebut **dualisme yang dwitunggal** ini dengan sebutan: (1) dualisme monistis (H. Schoerer), (2) monisme dualisme, dualisme monistis (Ali Basya Lubis), (3) simbiose mutualisme (Mashuri, S.H.), (4) *cosmic relationship* (Ph. van Akkeren, Th. Pigeaud), (5) *cosmic feeling of oneness* (Dr. Soepomo, S.H.), (6) dualisme sosial dan antitesis simbolis (J.v.d. Kroef), (7) identitas virtual antara hal yang digabungkan dalam satu golongan pikiran (C.C. Berg), (8) monodualisme (M.M.R. Kartakusumah, Taman Siswa) dan lain-lain. Pada masyarakat Jawa sering disebut *loro-loroning atunggal, rwa bineka, kaja-kelod* dan *Bhinneka Tunggal Ika* [30].

Jika ditinjau dari bahasa rupa yang digunakan, maka bumper MTV termasuk **media rupa rungu dinamis**. Bumper MTV sebagai produk ‘Barat’ oleh beberapa kalangan sering dianggap berparadigma yang sama dengan Bahasa Rupa Barat dengan konsep NPM (Naturalis-Perspektif-Moment Opname), namun ternyata visualisasi bumper MTV yang termasuk karya di era **disrupsi/kekacauan** ini juga memiliki konsep ‘Timur’ yang menekankan pada RWD (Ruang-Waktu-Datar) dan banyak menggunakan bahasa rupa tradisi misalnya: sinar X, aneka tampak, garis *frame* bawah adalah garis tanah, dll. RWD ini memanfaatkan *wimba* dalam dimensi ruang dan waktu sebagaimana dikemukakan pada teori relativitas umum Einstein (telah diuraikan sebelumnya).

4.2 Meninjau Posisi Bahasa Rupa: Dampak Penjajahan Bangsa Barat

Menyimak sejarah bahasa rupa yang telah digambarkan pada bagan 1, terlihat bahwa relief candi memiliki keterdekatan bahasa rupa dengan artefak pada masa Prasejarah, walaupun ada sedikit ketergeseran oleh bahasa kata. Sebagaimana diketahui dalam sejarah budaya Indonesia bahwa pembuatan relief candi ini dimulai dari masa Mataram Kuno hingga Majapahit akhir. Masa berakhirnya kerajaan Majapahit sering dihubungkan dengan sengkalan “*sirna ilang kertaning bumi*” atau tahun 1400 Saka atau 1478 M, walaupun dalam praktiknya kerajaan ini masih berlangsung hingga tahun 1520an (berdasarkan buku *Suma Oriental* tulisan dari penulis Portugis, Tome Pires). Sepeninggal Majapahit, tradisi pembuatan relief candi seakan terhenti. Walaupun Bali masih melanjutkan tradisi cara gambar Majapahit, namun hampir seluruh pulau di Indonesia sudah tidak melanjutkan lagi bahasa rupa tradisi Hindu-Budha. Hal ini terjadi karena selepas masa kerajaan-kerajaan, Indonesia jatuh ke tangan penjajah. Penjajah membawa serta pengaruh bahasa rupa Baratnya yang cenderung NPM (tidak memiliki dimensi waktu dalam 1 pigora/1 *frame*). Contoh pengaruh bahasa rupa modern/Barat ini adalah pada lukisan Raden Saleh yang cenderung NPM. Sebagaimana diketahui dalam sejarah, bahwa Raden Saleh (1807/1811 – 1880) sebagai perintis Seni Rupa Modern di Indonesia, telah belajar melukis ala Barat/Eropa kepada A.A.J. Paijen (Payen). Pengaruh masa Romantisme yang populer di Barat saat itu, telah mempengaruhi gaya lukisan Raden Saleh [31, 32]. Akibat pendidikan Barat ini, Raden Saleh (secara langsung atau tidak langsung) telah membawa pengaruh **bahasa rupa Barat** ke Indonesia, hal ini bisa dilihat dari karya-karyanya. Dua buah lukisan



Gambar 1: Lukisan Raden Saleh “Berburu Rusa” (1846)
(https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Raden_Saleh_-_hunt.jpg)



Gambar 2: Lukisan Raden Saleh “Banjir di Jawa” (1876)
(https://whiteboardjournal-b1e6.kxcdn.com/wp-content/uploads/2013/08/800px-A_Flood_on_Java_1865-1876_Raden_Saleh-640x425.jpg)

Raden Saleh ini menunjukkan pemakaian bahasa rupa Barat **NPM**, terlihat dari tampilan visual yang menunjukkan 1 kali klik kamera (tidak memiliki dimensi waktu/waktu dibekukan). Dengan kata lain 2 contoh karya Raden Saleh ini tidak memanfaatkan bahasa rupa tradisi **RWD** yang telah dibangun pada masa Hindu-Budha (seperti **bahasa rupa** yang terdapat pada **relief candi**). Namun ada **satu cara bahasa rupa** yang **masih tersisa** dalam **konsep penciptaan** karya Raden Saleh yang menunjukkan bahwa dia sebagai pewaris (genotip) **bahasa rupa tradisi**, yaitu kecenderungan munculnya cara bahasa rupa “**dari kepala ke kaki**” pada beberapa lukisan Raden Saleh (lihat gambar 1 dan gambar 2). Pada hal, cara bahasa rupa “**dari kepala ke kaki**” ini telah

banyak diting-galkan oleh para pelukis modern atau post modern dari Barat, yang konon menyatakan dirinya lebih maju.

Kemunculan gejala bahasa rupa pada lukisan Raden Saleh (gambar 1 dan gambar 2) dapat ditarik benang merah perbedaannya melalui bagan 2. Berdasarkan bagan 2 tersebut terlihat bahwa perbedaan konsep berkarya dalam SRD pada masa sebelum penjajahan dan setelah penjajahan adalah pada spirit berkarya. Pada masa Prasejarah dan masa Klasik lebih berorientasi pada sistem religi (hubungan makrokosmos dan mikrokosmos).

PERIODISASI SEJARAH SENI RUPA INDONESIA		Makrokosmos >> mikrokosmos	Konsep Utama penciptaan karya seni rupa	Konsep lain/tambahan penciptaan karya seni rupa	Fine Art vs Applied Art
MASA PRASEJARAH		Arwah nenek moyang-penunggu-jagat ageng >< makhluk-manusia-jagat alit	Didasarkan pada sistem religi (hubungan Makrokosmos – Mikrokosmos)	Didasarkan pada: <ul style="list-style-type: none"> Prinsip serasi, selaras, dan seimbang Dualisme yang dwitunggal/loro-loroning atunggal Budaya <u>maritim</u> Pemanfaatan <u>bahasa rupa tradisi</u>, contoh: pada lukisan gua, relief candi, wayang kulit Hindu & Islam, dll 	Applied Art: not l'art pour mat but l'art pour religieux religieux (>) profane (<)
MASA KLASIK	BUDHA (700-1400)	Budha Gautama-alam semesta > < makhluk-manusia			
	HINDU (700-1500)	Dewa/Trimurti-alam semesta > < makhluk-manusia Brahman >< atman			
	ISLAM (1400-1500)	Allah - alam semesta >< makhluk-manusia			
MASA MODERN	PENJAJAH (masa Perintisan s.d masa Sanggar-Sanggar)	Tuhan Allah (Kristiani-pengaruh Barat) alam semesta >< makhluk-manusia (karya seni tdk pd kosmologi tsb)	Tidak didasarkan pada sistem religi (hubungan Makrokosmos – Mikrokosmos), tetapi lebih cenderung kepada kepentingan seni untuk seni, ada yang cenderung ke fungsi pragmatik/profan, serta kepentingan materialisme dan konsumerisme, dll.	Didasarkan pada: <ul style="list-style-type: none"> Prinsip-prinsip perancangan Barat, misalnya Estetika Formal/Nirmana, Semiotika, dll. Budaya <u>agris</u> Pemanfaatan <u>bahasa rupa Barat</u>, contoh: pada film animasi, film cerita, film dokumenter, dll yang cenderung <i>moment opname, close up.</i> * dll	Fine Art/ l'art pour l'art & Applied Art: l'art pour mat l'art pour part, etc. l'art pour tart(?)
	ORDE LAMA – ORDE BARU (masa Akademis s.d booming seni lukis '90an)	(karya seni rupa tidak /kurang pada orientasi pemikiran yang kosmologis (tidak mempertautkan karya seni rupa dengan makrokosmos >> mikrokosmos, sbg latar belakang penciptaan)			
MASA POST-MODERN	Kemunculan berbagai gaya dan aliran dalam seni rupa (REFORMASI)				

Bagan 2: Bagan perkembangan “konsep berkarya” dalam sejarah SRD di Indonesia (khususnya Jawa)

Sedangkan pada masa Modern/masa Penjajahan dan Post Modern cenderung pada konsep berkarya yang lebih profan/pragmatik. Pragmatisme ini terjadi karena hegemoni Barat (diwakili dengan simbol karya Raden Saleh) dengan misi kolonialismenya ingin ekspansi dan menguasai negara-negara dunia ke-3/ sedang berkembang. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan Tabrani [28]: ”bila berbicara bahasa rupa, umumnya yang dimaksud adalah bahasa rupa Barat yang melalui kolonialisme menyebar ke seluruh dunia. Gejala ini diperkuat dengan dominasi produksi film dan televisi Barat yang melanda dunia. Seakan bahasa rupa ini bersifat universal”.

Berdasarkan uraian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa “bangunan teori dan praktik” berbahasa rupa tradisi yang telah dibangun dan dibina oleh nenek moyang bangsa Indonesia sejak masa Prasejarah s.d. masa Klasik Hindu-Budha, telah “dikacaukan (terjadi **disrupsi**)” oleh penjajah Barat/Belanda. Karena, “bangunan teori dan praktik” berbahasa rupa tradisi ini telah “dimatikan” selama ± 350 tahun oleh penjajah/bangsa Barat. Pengaruh bahasa rupa modern/Barat masih sangat terasa hingga kini, baik dalam konsep/teori dan praktik berkarya SRD, karena kondisi atau peta SRD di Indonesia masih dalam bayang-bayang dan dominasi/hegemoni Barat.

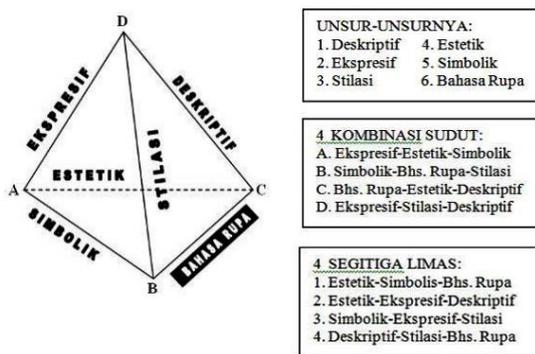
4.3 Persaingan “Pisau Analisis” dan “Konsep Penciptaan” dalam bidang Seni Rupa dan Desain

Berdasarkan uraian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa teori-teori bidang SRD (Seni Rupa dan Desain) yang dikembangkan Barat telah mendominasi/menghegemoni negara dunia ke-3. Teori-teori yang dominan tersebut diantaranya: Semiotika, Nirmana, pendekatan kualitatif, pendekatan kuantitatif, kajian budaya, kajian multi disiplin, dan lain-lain. Salah satu bukti bahwa teori-teori Barat ini mendominasi khasanah keilmuan SRD adalah masih dominannya teori-teori tersebut dalam kurikulum bidang SRD di perguruan tinggi. Bahkan sebagian dari keilmuan itu diturunkan pada satuan pendidikan yang lebih rendah, misalnya; SD, SMP, dan SMA sebagai kurikulum mata pelajaran/bidang studi SBK (Seni Budaya dan Keterampilan). Bukan berarti hal ini merupakan satu kesalahan, namun dalam khasanah keilmuan SRD sudah selayaknya dikembangkan teori-teori lain yang barangkali jauh lebih tepat jika digunakan untuk mengaji artefak tradisi yang dimiliki oleh bangsa Indonesia di masa lampau. Kelahiran teori Barat tentu memiliki “**asbabun nuzul**” masing-masing yang sesuai dengan habitat dan konteksnya. Hal ini tentu perlu dipertanyakan atau ditinjau kembali jika digunakan untuk mengaji artefak SRD tradisi, yang memiliki habitat dan konteks yang berbeda dengan di Barat. Oleh karena itu, ‘hiruk-pikuk-nya’

teori Barat hasil bawaan/impor dari para penjajah ini semakin membuat ‘kegaduhan/kekacauan/**disrupsi**’ ketika saat ini para cendekia bidang SRD memiliki kesadaran **epistemologis** akan artefak warisan nenek mo-yangnya. Apalagi ketika **materialisme** dan era **disrupsi** semakin ‘menjerat’ negara dunia ke-3, maka banyak kalangan birokrat yang berfikir **ontologis** sebagai **aksiologis** atas pemanfaatan ‘material’ artefak tradisi untuk menghasilkan ‘materi’. Mencoba menengahi kondisi ini, maka masyarakat perlu diajak untuk meninjau kembali “pisau analisis” yang cocok digunakan untuk mengaji artefak SRD tradisi. Salah satu teori yang lebih ‘mem-bumi/mengindonesia’ (sesuai dengan konteks dan habitat artefak SRD tradisi) adalah teori **bahasa rupa** yang dikemukakan Tabrani. Agar tidak rancu teori **bahasa rupa/visual language** yang dikemukakan Tabrani ini dise-but teori **bahasa rupa vT**, karena di era **disrupsi** ini selain **bersaing** dengan teori-teori Barat lama (sebagaimana telah diuraikan sebelumnya), teori **bahasa rupa vT** ini juga bersaing dengan istilah **bahasa rupa** yang digu-nakan oleh teori-teori lain. Sebagai contoh di era **disrupsi** ini, ketika *browser* menggunakan media digital/inter-net, *browser* mengetik *key word* “visual language” maka akan muncul beberapa situs yang terkait dengan *key word* tersebut. Hasil *browsing* dari *key word* tersebut secara garis besar akan mengarah kepada sistem komuni-kasi visual, hasil *searching* ini masih relatif dekat dengan definisi bahasa rupa. Namun bila *user* mencari lebih detail lagi, maka kata “visual language” dapat diartikan dalam 2 konteks: (1) terkait pemrograman visual dalam **bahasa program** komputer (contoh: [33, 34, 35, 36]); dan (2) terkait dengan dunia SRD. Tulisan yang terkait dengan SRD ini pun masih “dikacaukan/terjadi **disrupsi**” dengan **definisi bahasa rupa** sebagai “pisau analisis” dalam teori-teori Barat (Nirmana/*Basic Design*, Semiotika, Kajian Budaya, Estetika, dan kajian-kajian yang lain sebagaimana telah diuraikan sebelumnya). Karena Barat berupaya ‘memasarkan’ teorinya, maka di era digital/ **disrupsi** ini telah terjadi **persaingan** ketat dalam penggunaan istilah **bahasa rupa/visual language**.

Menurut teori SRD Barat tersebut (dalam teori Nirmana/*Basic Design*, Semiotika, Kajian Budaya, Estetika, dll.), istilah **bahasa rupa** memiliki **fungsi** yang **berbeda** dengan **bahasa rupa vT** (versi Tabrani). Menurut Piliang [37] **bahasa rupa vT** memiliki arti khusus, yaitu bahasa tentang rupa, tentang aspek bercerita gambar-gambar prasejarah maupun gambar anak-anak. **Bahasa rupa vT** berbeda dengan bahasa rupa dalam kajian Semiotika, namun memiliki titik singgung dalam persoalan bercerita dan **denotasi**. Jadi ada fokus pada makna *wimba/image/gambar* yang sebenarnya. Selain itu **bahasa rupa vT** memiliki **aspek khusus** yang **tidak** dikaji di dalam Semiotika, yaitu **cara penggambaran** dan **bercerita** secara **denotatif**. Kedua hal ini telah dilupakan di dalam **kajian SRD**, baik di Indonesia maupun di Barat yang **lebih** mengutamakan kajian tingkat **konotatif**. Sehingga kajian SRD selama ini lebih memfokuskan pada makna kultural, emosional, dan kontekstual yang bersifat subjektif dan melekat pada suatu *wimba/image*. Dengan demikian dapat diketahui posisi **bahasa rupa vT** sebagai “pisau analisis” maupun sebagai ‘konsep penciptaan’ pada karya SRD dalam wilayah **denotatif** (**bukan** hanya pada wilayah **konotatif**). Dengan demikian teori bahasa rupa vT ini berkontribusi besar terhadap keilmuan SRD, baik sebagai “pisau analisis” maupun “konsep penciptaan” pada Semiotika visual.

Telah diuraikan sebelumnya bahwa pengertian **bahasa rupa vT** masih ‘dikacaukan/terjadi **disrupsi/tumpang-tindih**’ terkait dengan **definisi bahasa rupa** yang ada pada teori-teori Barat (Nirmana/*Basic Design*, Se-miotika, Kajian Budaya, Estetika, dll.). Oleh karena itu perlu ditegaskan pemetaan posisinya, agar tidak terjadi *tumpang-tindih* dalam penggunaan “pisau analisis” bahasa rupa vT tersebut (lihat bagan 3). Bahasa rupa dalam arti luas meliputi 6 rusuk dan 4 segitiga, tiap rusuknya memiliki definisi sendiri-sendiri. Rusuk BC adalah wila-



Bagan 3: Limas Gambar Representatif [28]

yah bahasa rupa yang sering terlupakan oleh peneliti SRD. Karya SRD yang bersifat ekspresif, stilasi, dan deskriptif, “pisau analisisnya” dapat didekati secara simbolik, estetik, dan bahasa rupa. Demikian pula untuk “konsep penciptaan” karya, bisa didekati dengan bagan limas gambar representatif tersebut. Sedangkan untuk karya SRD yang bersifat ekspresif (misalnya: lukisan abstrak) dapat dianalisis menggunakan Estetika formal/struktural (memakai teori Nirmana). Sedangkan karya SRD yang simbolis (banyak menggunakan tanda) dapat dianalisis menggunakan Semiotika. Bahasa rupa vT lebih tepat digunakan sebagai pisau analisis untuk karya SRD yang bersifat deskriptif/**naratif**, misalnya untuk menganalisis cergam, relief candi, karikatur, komik, rangkaian film/animasi, ilustrasi brosur, poster, dll.

4.4 Gagasan Visual yang Mendahului Jamannya/Mendahului Teknologi Informasi dan Komunikasi



Gambar 3: Beberapa cara menampilkan objek yang berada di dalam suatu ruang/tempat yang tertutup oleh bidang/taferil yang ada di depannya atau mengelilingi/melingkupinya (gambar A s.d. G).

Gambar 3 (selain D) menunjukkan artefak yang ditampilkan sesuai kronologi sejarah. Gambar A adalah lukisan prasejarah yang menggambarkan seekor gajah yang hamil. Demikian pula gambar B1 (gambar primitif) menampilkan seekor banteng yang hamil. Sedangkan gambar B2 adalah relief Lalitavistara candi Borobudur (sekuen Mayadewi bermimpi mengandung Bodhisatva), menunjukkan cara masuk Bodhisatva berupa gajah putih bergading enam ke rahim Mayadewi. Cara masuk ini digambar secara surialistik, *insert*, dan menggunakan cara sinar-X dari sisi sebelah kanan. Gambar A, B, C, dan D menggunakan **bahasa rupa** dengan cara **sinar-X**. Cara gambar sinar-X ini digunakan untuk menggambarkan sesuatu yang terletak di dalam ruang/tertutup oleh bidang

tertentu. Sedangkan gambar E, F, G menggunakan cara **modern** dengan berbagai cara: gambar E menggunakan foto *rontgen* (bukan hasil gambar/lukisan), gambar F dan G menggunakan **bahasa rupa modern** yaitu cara gambar proyeksi axonometri, cara gambar potongan, dan dibantu dengan cara gambar perspektif. Ternyata gambar yang kelahirannya jauh di masa lalu (Prasejarah s.d. masa Klasik yaitu gambar A, B, C), para perupanya telah memiliki gagasan yang jauh melampaui jamannya. Hal ini terbukti bahwa ketika masa modern, ditemukan foto *rontgen* (gb E), maka penggambaran tersebut relatif sama dengan gambar A, B, C. Ketika jaman modern/pengaruh bahasa rupa Barat menguat, maka tampilah gambar F dan G yang meninggalkan bahasa rupa tradisi (meninggalkan cara sinar-X). Terlebih lagi pada era disrupsi (gb G), maka bahasa rupa tradisi (gambar A, B, C) semakin ditinggalkan oleh pendukung budayanya (perupa/desainer & pemirsa/user).



Gambar 4: Relief Ki-ratarupa candi Surawana berubah menjadi Siwa digambar dengan bahasa rupa garis-garis ekspresif.

Gambar 4 menunjukkan relief candi Surawana (abad ke-14) yang digambar dengan cara garis-garis ekspresif yang menunjukkan sinar terang saat perubahan Siwa. Ternyata gagasan ini digunakan oleh orang modern di **era disrupsi**, misalnya dalam merancang animasi secara digital, menggunakan efek visual (FX) tertentu. Efek visual ini sering terlihat pada film animasi dengan tema Super Hero. Dengan demikian apa yang digagas perupa pada abad ke-14 dan animator saat ini hanya berbeda media (media batu untuk relief vs media digital), namun gagasannya telah melampaui jamannya.

5. SIMPULAN

Berdasarkan uraian sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa di era **disrupsi** ini bahasa rupa vT sebagai “pisau analisis” dan “konsep berkarya” **diposisikan** sebagai: (1) pijakan/dasar dalam menentukan keilmuan SRD yang sesuai dengan artefak/seni budaya Indonesia, karena memiliki sejarah panjang/mengalami penjajahan ± 350 tahun oleh Belanda/bangsa Barat. Generasi sekarang dan mendatang diharapkan bisa memanfaatkan bahasa rupa khas Indonesia ini, berdasarkan hasil penelitian; (2) kompetitor dalam kekacauan persaingan bahasa kata dan bahasa rupa dunia, dengan andalan bahasa rupa tradisinya yang khas; (3) kompetitor dalam persaingan keilmuan SRD yang datang dari luar/Barat; dan (4) *pioneer* bahkan bisa juga menjadi *futurist* dalam gagasan berkarya dan keilmuan SRD (seni rupa dan desain) pada masa kini dan masa mendatang. Namun demikian ‘*positioning*’ bahasa rupa vT semacam ini tidak akan tercapai apabila “promosi keilmuan” di era disrupsi kurang genca. Karena kemajuan dunia digital, maka persaingan di era “disrupsi/kekacauan” saat ini sangatlah ketat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Tabrani, P., 1991, Meninjau Bahasa Rupa Wayang Beber Jaka Kembang Kuning dari Telaah Cara Wimba dan Tata Ungkapan Bahasa Rupa Dwimatra Statis Modern, dalam Hubungannya dengan Gambar Prasejarah, Primitif, Anak dan Relief Cerita Lalitavistara Borobudur, *Disertasi*, PPs – ITB, Bandung.
- [2] Harto, D.B., 1999, Relief Candi Tigawangi dan Candi Surawana: Tinjauan Cara Wimba dan Tata Ungkapannya, *Tesis*, Program Magister Seni Rupa dan Desain - FSRD - Institut Teknologi Bandung, Bandung.
- [3] Harto, D.B., 2011, Perancangan Model Film Animasi Berbasis Bahasa Rupa Relief Jataka Borobudur sebagai Pengembangan Industri Kreatif Film Animasi Indonesia dan Informasi Wisata, *Laporan Hasil Penelitian Hibah Bersaing Dikti tahun ke-1*, LP2M Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- [4] Harto, D.B., dkk., 2016, Model Film Animasi Khas Indonesia Berbasis Revitalisasi Bahasa Rupa Relief Lalitavistara Borobudur sebagai Pengembangan Industri Kreatif dan Media Publikasi Wisata, *Laporan Penelitian Hibah Bersaing tahun ke-2*, LP2M Universitas Negeri Semarang (Unnes), Semarang.
- [5] Ambarawati, Y., 2003, Bahasa Rupa Relief Cerita Sudamala pada Candi Suku, *Skripsi*, Jurusan Seni Rupa – FBS – Universitas Negeri Semarang (Unnes), Semarang.
- [6] Warno, W. T., 2016, Perancangan Film Animasi Cerita Sudamala Relief Candi Suku, *Skripsi*, Jurusan Seni Rupa – FBS – Universitas Negeri Semarang (Unnes), Semarang.
- [7] Ismurdyahwati, dkk., 2007, Kajian Bahasa Rupa Berdasar Rekaman Video Pergelaran Wayang Kulit Purwa dalam Lakon ‘Parta Krama’, *artikel dalam Journal of Visual Art and Design*, ITB J. Vis. Art. Vol. 1 D, No. 3, 2007, 364-390, Institut Teknologi Bandung (ITB), Bandung.

- [8] Mutiaz, I.R., dkk., 2009, Cara Wimba dan Tata Ungkap Bumper MTV: Sebuah Kajian Bahasa Rupa Media Rupa Rungu Dinamis, *artikel dalam Jurnal Komunikasi Visual "Wimba"*, Vol 1. No. 1, 2009, 37-59, FSRD - Institut Teknologi Bandung (ITB), Bandung.
- [9] Echols, J.M. & Shadily, H., 1986, *Kamus Inggris Indonesia*, Gramedia, Jakarta, hal 189.
- [10] Prabowo, E., 2013, Digital Disruption (2013), artikel dalam https://www.kompasiana.com/wustuk/digital-disruption-2013_55297f69f17e61107ad623b4 atau <https://wustuk.com/p=1677> atau <https://wustuk.com/?p=1677> diakses 29 April 2018.
- [11] Sumardjo, Jakob, 2013, *Akar Budaya Indonesia: Masyarakat Peramu*, Kelir, Bandung.
- [12] Ayatrohaedi (penyunting), 1986, *Kepribadian Budaya Bangsa (Local Genius)*, Dunia Pustaka Jaya, Jakarta
- [13] Kasali, R., 2017, Inilah Pekerjaan yang akan Hilang Akibat "Disruption", artikel di Kompas.com 18/10/2017 06:00 WIB dalam <https://ekonomi.kompas.com/read/2017/10/18/060000426/inilah-pekerjaan-yang-akan-hilang-akibat-disruption-> diakses 20-4-2018
- [14] Marzuqi, A.M., 2017. Era Baru Disruption, artikel online/e-paper di *Media Indonesia* Sabtu, 25 Feb 2017, 05:51 WIB dalam <http://mediaindonesia.com/read/detail/93893-era-baru-disruption> diakses 20-4-2018
- [15] Kasali, R., 2017, Millennials dan Disruption, *artikel online/e-paper di JawaPos.com* 16/05/2017, dalam <https://www.jawapos.com/read/2017/05/16/130348/millennials-dan-disruption> diakses 19-4-2018
- [16] Gardiner, M.O., dkk., 2017, *Era Disrupsi: Peluang dan Tantangan Pendidikan Tinggi Indonesia*, Akademi Ilmu Pengetahuan Indonesia, Jakarta.
- [17] Rahmawan, A., 2017. Prinsip yang Perlu Ditanamkan Pendidik di Era Disruptif, artikel online dalam <http://arryrahmawan.net/prinsip-yang-perlu-ditanamkan-pendidik-di-era-disruptif/> diakses 19-4-2018
- [18] Rizal, M. N., 2017, Menghadapi Era Disrupsi, *artikel online di REPUBLIKA.CO.ID* Jumat 24 November 2017 05:21 WIB dalam <http://www.republika.co.id/berita/jurnalisme-warga/wacana/17/11/24/ozw649440-menghadapi-era-disrupsi> diakses 12-4-2018
- [19] Riswandi, B.A., 2017, Inovasi Teknologi dan Hak Kekayaan Intelektual: Fenomena Disruptive Innovation, *makalah disampaikan pada Seminar Nasional Disruptive Innovation: Kajian Ekonomi dan Hukum*, yang diselenggarakan oleh Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia bekerjasama dengan KPPU dan FDP, Grand Inna Malioboro Hotel, Rabu, 27 Juli 2017.
- [20] Kasali, R., 2017, Rhenald Kasali Terjemahkan "Digital Disruption" di Rakornas II Pariwisata, artikel online di *BALIPOST.com* 19 Mei 2017 dalam <http://www.balipost.com/news/2017/05/19/9124/Rhenald-Kasali-Terjemahkan-Digital-Disruption...html> diakses 27 September 2017.
- [21] Sudiana, N., 2017, Selamat Datang Disruption, artikel online di grahasedekah.ilmifoundation.or.id dalam <http://grahasedekah.ilmifoundation.or.id/selamat-datang-era-disruption/> diakses 20 September 2017.
- [22] Albinsaid, G., 2017, Digital Disruption in Healthcare is The Next Level of Healthcare in Indonesia, artikel online dalam <https://www.facebook.com/GamalAlbinsaid/posts/1504627596242296> diakses 17-12-2017
- [23] Harto, D. B. dan Fanani, A. Z., 2016, Revitalisasi Bahasa Rupa Relief Candi Masa Hindu-Budha sebagai Ciri Lokalitas Seni Budaya Nusantara, artikel dalam *Proceeding Seminar Seni Budaya antar Bangsa "Koeksistensi Seni Budaya Nusantara untuk Memperkokoh Identitas Kebangsaan"*, 12 Oktober 2016. Malang: Jurusan Seni dan Desain – Fakultas Sastra – Universitas Negeri Malang, hal 553
- [24] Harto, D. B., 2012, Perancangan Model Film Animasi Bitmap Berbasis Pengolahan Pesan dan Informasi Visual, Bahasa Rupa Tradisi Relief Jataka Candi Borobudur, artikel dalam *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi & Komunikasi Terapan/SEMANTIK ke 2*, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang.
- [25] Rohidi, T. R., 2011, *Metodologi Penelitian Seni*, Cipta Prima Nusantara, Semarang.
- [26] Sutopo, H. B., 2002, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian*, Sebelas Maret University Press, Surakarta.
- [27] Zed, M., 2008, *Metode Penelitian Kepustakaan*, Yayasan Obor Indonesia, Jakarta.
- [28] Tabrani, P., 2005, *Bahasa Rupa*, Kelir, Bandung, hal 17, 5, 127.
- [29] Tabrani, P., 1995, *Belajar dari Sejarah dan Lingkungan: Sebuah Renungan Mengenai Wawasan Kebangsaan dan Dampak Globalisasi*, Institut Teknologi Bandung, Bandung, hal 16.
- [30] Subagya, R., 1981, *Agama Asli Indonesia*, Yayasan Cipta Pita Loka Caraka dan Sinar Harapan, Jakarta, hal 117, 118, 172.
- [31] Achmad, K., 2012, *Kiprah, Karya, dan Misteri Kehidupan Raden Saleh: Perlawanan Simbolik Seorang Inlander*, Narasi, Yogyakarta, hal 144-145, 147;
- [32] Bachtiar, H.W., Peter B.R.C., Onghokham, 2009, *Raden Saleh: Anak Belanda, Mooi Indie, dan Nasionalisme*, Komunitas Bambu, Depok, hal 34-35.
- [33] Futrelle, R.P., 1999, Ambiguity in Visual Language Theory and its Role in Diagram Parsing, artikel online dalam *IEEE Symposium on Visual Languages*, VL99, Tokyo, 13-16 September 1999 (dalam <http://dlib.computer.org/conferen/vl/0216/pdf/02160172.pdf>).
- [34] Shilman, M., Pasula, H., Russell, S., & Newton, R., 2002, Statistical Visual Language Models for Ink Parsing, artikel dalam *Proceedings of AAAI Spring Symposium on Sketch Understanding*, AAAI Press, California (dalam <https://www.aaai.org/Papers/Symposia/Spring/2002/SS-02-08/SS02-08-019.pdf>).

- [35] Esser, R. & Janneck, J.W., 2001, A Framework for Defining Domain-Specific Visual Languages, paper dalam *Workshop on Domain Specific Visual Languages, in conjunction with ACM Conference on QOPSLA* (dalam <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.12.4433&rep=rep1&type=pdf>).
- [36] Narayanan, N.H. & Hübscher, R., 1997, *Visual Language Theory: Towards a Human-Computer Inter-action Perspective*, Visual Information, Intelligence & Interaction Research Group Department of Computer Science & Engineering Auburn University, Alabama.
- [37] Piliang, Y. A., 2006, Pluralitas Bahasa Rupa: Membaca Pemikiran Primadi Tabrani, artikel dalam *Jurnal Ilmu Desain* Vol. 1 No.1 2006, FSRD-ITB, Bandung.