

WIMBA, ASAL USUL DAN PERUNTUKANNYA

Primadi Tabrani
Institut Teknologi Bandung

Pendahuluan

Ketika penulis di tahun 1981 memulai penelitiannya tentang “ilmu bahasa rupa”, penulis segera menyadari bahwa ilmu ini merupakan sesuatu yang baru dan belum ada dalam khasanah teori Barat. Seperti biasa seiring lahirnya ilmu baru, diperlukan pula istilah-istilah baru yang belum ada sebelumnya. Salah satu istilah yang penulis beri peruntukkan baru adalah istilah “wimba” dan istilah “tata ungkapan” sebagai padanan dari “tata bahasa” pada ilmu bahasa/linguistik.

1. Asal Usul

Dalam bahasa-kata ada “kata” dan “tata bahasa”, sedangkan dalam bahasa rupa ada “*images*” dan “*grammar*”nya. Semula penulis akan menggunakan istilah “tata-rupa” untuk *grammar*. Akan tetapi, hal ini bisa membingungkan karena istilah tata rupa telah menjadi milik para desainer, baik grafis, komunikasi visual, produk, interior dan sebagainya. Oleh karena itu dipilihlah istilah tata-ungkapan yang merupakan padanan dari tata-bahasa pada ilmu bahasa. Poerwadarminta (1966:347) menyebutkan bahwa tata-bahasa merupakan “pengetahuan atau pelajaran mengenai pembentukan dan penyusunan kata-kata atau kalimat”. Webster (1960: 629) menyebutkan “*Grammar – the part of the study of language, which deals with the form and structure of words and with their customary arrangement in phrases and sentences The system of word structure and word arrangement of a given language at a given time*”. Jadi, yang

penulis maksud dengan tata-ungkapan dalam ilmu bahasa rupa adalah aturan aturan dalam membentuk, menyusun, merangkai “*images*” hingga mampu membawakan pesan.

Tentang makna “*image*”, Webster (1974: 358) menyebutkan “*Image – the visual resemblance of something, formed by rays of light Imaged, imaging – to represent or portray, delineate; to reflect, to mirror*”. Selain itu Webster juga menjelaskan (1960: 725) “*Image – an imagination or representation of a person or thing, drawn, painted etc., especially a statue A mental picture of something; conception; idea; impression..... Imaged, imaging – to make a representation or imitation of; figure; portray; delineate to picture in the mind; imagine*”.

Mengingat imaji (*image*) adalah hasil imajinasi, perlu pula ditelaah makna imajinasi. Webster (1960: 725) menyebutkan “*Imagination – the*

act or power of forming mental images of what is not actually present the act or power of creating mental images of what has never been actually experienced or of creating new images or ideas by combining previous experiences; creative power". Woyowasito (1977: 90) menyebut "*agatra-gatra*, seperti dilukis; *megatra* - berpola; *ginatra* - dilukis". Prawiroatmojo (1981: 132) menyebutkan "*Gatra* - ujud, tokoh, tubuh, badan, rupa". Di tempat lain, Woyowasito (1977: 111) menyebutkan istilah lain "*imba* - bandingan, tiruan. Gonda (1973: 138-239) menyebutkan "*imba* - *instance, example, specimen; wimba* - *form, shape, to imitate; bimba* - *mirror images*". Juynboll (1923: 74) menyebutkan "*imba* - *gedaante; imban* - *vorm; inimba* - *afgebeeld*", dan h:540 "*wimba* - *beeld*". Johannes dkk (1979: 115) menyebutkan istilah lain, yaitu "*santir maya* - *virtual image; santir optis* - *optical image; santir sejati* - *real image; santir terbalik* - *inverted image*". Prawiroatmojo (1981: 211) menyebutkan istilah lain lagi "*Kasatmata, Satmata* - *kelihatan, dapat dilihat*". Purwadarminta (1966: 386) menyebut "*Kasatmata* - *nyata (dapat dilihat dsbnya); Konkrit, maujud*". Prawiroatmojo (1981: 153) "*Rupa-rupa, warna, berupa, roman (muka) Arupa* - *berupa, berujud; Rerupane* - *ujud*". Purwadarminta (1966: 165-166) menyebutkan "*Rupa* - *wujud; apa yang tampakTerupa* - *dapat dirupakan (diwujudkan, dibayangkan dalam angan angan, dan sebagainya)*". Prawiroatmojo (1981:74) menyebut istilah "*Citra* - *tulisan, gambaran, bentuk, bangun; dicitra* - *ditulis, dikarang, dibentuk; Citra kara* - *tukang gambar; Citra leka* - *gambar, gambaran*". Purwadarminta (1966: 473) "*Citra* - *gambar, rupa, arca. Istilah citra berasal dari bahasa Sansekerta (Prawiroatmojo, 1981: 74) dan istilah cipta dalam bahasa Indonesia bersumber dari istilah citra yang berpangkal dari cit yang artinya mencipta (Monier, 1956:345 dan Wilkinszon, 1959:229).*

Dapat kiranya disimpulkan bahwa istilah *Gatra, Imba, Kasatmata* dirasa kurang mampu membawakan makna istilah imaji. Yang lebih dekat adalah istilah rupa dan citra. Kedua istilah tsb, seperti pula imaji - dapat abstrak (dalam pikiran) atau konkrit (dalam kenyataan). Tapi ada keberatan lain atas kedua istilah tersebut yang diakibatkan kebiasaan pemakaian sehari-hari. Istilah rupa maknanya terlalu umum, sedang istilah citra lebih banyak digunakan dalam maknanya yang abstrak. Oleh sebab itu dalam ilmu bahasa rupa istilah citra akan digunakan untuk padanan *image* yang bersifat abstrak. Sedang untuk *image* yang konkrit bisa dipilih kembali dari istilah istilah *Imba, Wimba* dan *Santiran* yang lebih dekat maknanya dengan imaji dibanding *Satmata* dan *Gatra*. Karena dalam bahasa Indonesia kata benda umumnya dimulai dengan huruf mati, sedang istilah *Imba* dekat sekali dan semula berasal dari istilah *Wimba*, maka tinggal dipilih antara *wimba* dan *santiran*. *Santiran* rasanya agak terlalu matematis, sedang *wimba* selain bisa bersifat matematis, juga mencakup *image* konkrit lainnya, jadi lebih luwes dan lentur untuk jadi padanan imaji konkrit.

Inilah sebabnya dalam ilmu bahasa rupa, padanan tata bahasa adalah tata ungkapan dan padanan imaji konkrit adalah *wimba*.

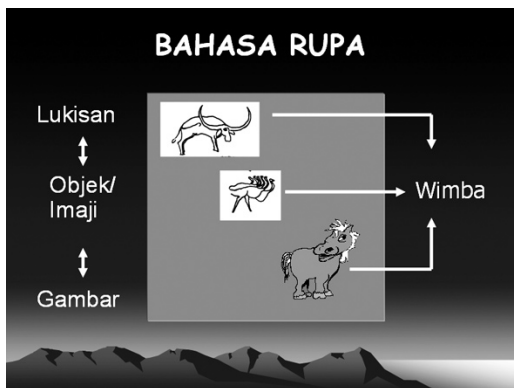
2. Wimba dan Peruntukannya

Dalam bahasa-kata, tiap suku bangsa sesuai latar belakang budayanya, memiliki istilah yang berbeda untuk menyebut benda yang sama. Misalnya Kuda (Indonesia), *Uma* (Jepang), *Cavallo* (Itali), *Cheval* (Perancis), *Kabayo* (Tagalog), *Paard* (Belanda), *Horse* (Inggris), *Jaran* (Jawa). Kemudian istilah ini berkembang hingga memiliki beberapa arti. Misalnya kuda bukan hanya gambar kuda, tapi bisa bermakna kecepatan.



Gambar 1
Diagram representasi objek melalui bahasa kata
Sumber: Primadi Tabrani

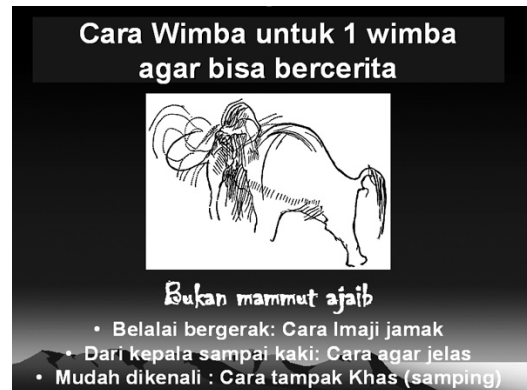
Dalam bahasa rupa keadaannya berbeda. Gambar representatif (yang mewakili aslinya) dari jaman apapun (sejak prasejarah), bisa dikenali oleh bangsa manapun. Karena gambarnya memang mewakili apa yang digambar. Jadi yang menarik pada bahasa rupa bukanlah bangsa apa memakai "gambar" apa, untuk menyebut "objek" apa, tapi cara menggambarnya. Oleh sebab itu untuk ilmu yang baru ini diperlukan istilah baru pula. Sudah ditemukan istilah wimba sebagai padanan imaji konkret. Selanjutnya istilah wimba mendapat peruntukkan khusus dalam ilmu bahasa rupa. Bila pada sebuah lukisan ada gambar kerbau, burung onta dan kuda. Segera kita mendapat



Gambar 2
Diagram representasi wimba yang mampu mewakili tiga objek yang berbeda secara spesifik.
Sumber: Primadi Tabrani

kerancuan. Baik Kerbau, Burung Onta maupun Kuda bisa disebut *image*, objek, gambar maupun lukisan. Begitu pula keseluruhan pigura itu dapat disebut objek, imaji atau lukisan. Untuk dapat memilah "pengertian" ini, maka dalam bahasa rupa "gambar di dalam gambar" (kerbau misalnya) disebut wimba. Jadi dalam lukisan tersebut ada 3 wimba: wimba kerbau, wimba burung onta dan wimba kuda.

Ada dua jenis wimba: Isi Wimba, apa yang digambar, misalnya dalam kasus ini: kerbau, burung onta, kuda. Jenis yang kedua adalah Cara wimba, cara menggambar sebuah wimba, hingga wimba ybs bisa bercerita. Pada gambar mammut prasejarah ini, belalainya bukan banyak, tapi bergerak (cara imaji jamak).



Gambar 3
Cara wimba dalam bercerita.
Sumber: Primadi Tabrani

Ada dua Tata Ungkapan. Tata Ungkapan Dalam adalah cara menyusun berbagai wimba dengan cara wimbanya agar sebuah gambar tunggal bisa bercerita. Pada gambar ini, bunganya bukan bunga raksasa, tapi diperbesar (cara diperbesar) karena dianggap penting, sedang manusianya diperkecil (cara diperkecil) karena dianggap kurang penting. Pada gambar anak ini, si pelukis ingin bercerita bahwa yang penting adalah bunganya dan bukan manusianya.



Gambar 4

Tata ungkap dalam dalam membaca wimba.

Sumber: Primadi Tabrani

Kedua, Tata Ungkapan Luar, cara peralihan dari gambar yang satu ke yang berikut pada suatu rangkaian gambar (relief cerita, komik, film dan sebagainya) agar bisa membawakan cerita.

3. Penelitian Jangka Panjang dan Berkesinambungan

Penelitian Bahasa Rupa sulit dan membutuhkan waktu yang lama. Sulit karena merupakan ilmu baru hingga langka adanya teori tentang bahasa rupa yang bisa diacu, apalagi bahasa rupa tradisi. Karena tak bisa mengacu pada adanya teori tentang bahasa rupa, maka penelitian sangat bergantung pada penelitian artefaknya, dan ini membutuhkan waktu yang lama. Gambar Gua prasejarah diperoleh dari buku buku; Gambar primitif dari buku buku; Gambar Tradisi langsung mendokumentasikan di situsnya (Candi Borobudur) atau di saat pagelarannya (wayang beber); Gambar Anak dengan mempelajari koleksi gambar anak yang telah sejak lama dikumpulkan penulis; gambar modern (lukisan, gambar, film, TV sampai animasi) dari buku buku, di samping *slides* koleksi penulis.

Sebenarnya penelitian "pendahuluan" sudah dirintis sejak 1968, saat penulis mulai aktif dalam kegiatan senirupa anak, yaitu meneliti bahasa rupa gambar anak. Penelitian pendahuluan ini

kemudian mendapat "api" dari tiga pengalaman penulis menempuh studi media audio visual. Sekali di Australia, sekali di Indonesia, dan sekali di Eropa, kesemuanya dengan pakar pakar "Barat" sebagai instrukturinya. Dalam ketiga studi tersebut penulis mulai merasakan adanya perbedaan antara bahasa rupa barat umumnya, bahasa rupa media audio visual Barat khususnya dengan bahasa rupa tradisi kita, termasuk bahasa rupa media audio visual tradisi kita (wayang beber, wayang kulit, wayang golek), walaupun ada pula persamaannya.

Sepulangnya dari studi di Eropa (1979) bersama tim dilaksanakan penelitian bahasa rupa Wayang Beber lakon "Jaka Kembang Kuning" sebuah media audio visual tradisional (1981-1982). Di sambung dengan penelitian bahasa rupa relief ceritra Lalitavistara Borobudur (1984-1985). Kesemuanya dipadukan dalam disertasi (1991) yang merupakan studi perbandingan antara gambar prasejarah (sampel dunia), gambar primitif (sampel dunia), gambar anak (sampel dunia), gambar tradisi (sampel Borobudur dan wayang beber), dan gambar modern (sampel dunia).

Disertasi antara lain menemukan adanya dua sistem menggambar: Yang pertama NPM (Naturalis-Perspektif-Momen *opname*) dari



Gambar 5

Lukisan Constable yang merupakan contoh bahasa rupa NPM.

Sumber: Primadi Tabrani

barat yang melalui kolonialisme berglobalisasi ke seluruh dunia. NPM “menembak” dari satu arah, satu jarak, satu waktu “ceklik” seperti memotret. NPM didukung fisika klasiknya Newton (1687) yang memisahkan ruang dengan waktu, hingga seni rupa Barat (lukisan & patung) menjadi “*space art*” dan kehilangan dimensi waktu. Gambar jadi adegan yang merupakan gambar mati (*still picture*), memenangkan kesan ruang, tapi kehilangan dimensi waktu. Karena itu gambar NPM tak banyak bisa bercerita, NPM lebih mendeskripsikan apa yang digambar. Pada lukisan Constable ini misalnya dideskripsikan adanya kereta, kuda, saisnya, sungai, anjing, rumah, pepohonan, dan sebagainya. Menggunakan perspektif membuat yang dekat jadi besar dan yang jauh jadi kecil.

Yang kedua: RWD (Ruang Waktu Datar) dari tradisi. Menembak dari aneka arah, aneka jarak, aneka waktu. Bisa menggambar gerak; objek yang sama bisa digambar beberapa kali; tidak memakai perspektif; yang penting diperbesar; bisa ada beberapa lapis latar; tiap objek dan latar punya ruang dan waktu sendiri sendiri, tapi kesemuanya bisa menjadi bagian dari tema satu lukisan. RWD ternyata akrab dengan teori relativitas khusus Einstein (1905–fisika modern). Karena berdimensi waktu, maka gambar RWD bisa “bercerita”, hingga memunculkan “bahasa

rupa”. Seperti kita ketahui, media yang bisa bercerita adalah media yang memiliki dimensi waktu seperti musik, teater, sastra, tari, dan sebagainya.

Pada relief cerita Lalitavistara Borobudur yang memakai sistem RWD ini, pada lapisan latar, Budha digambar tiga kali pada tempat dan waktu yang berbeda, anak panahnya diperbesar agar kelihatan. Semua objek dan latar punya ruang dan waktu sendiri-sendiri yang tak persis sama satu dengan yang lain, tapi kesemuanya bisa berada bersama dalam satu tema.

NPM dan RWD tak perlu dipertentangkan. Keduanya ada titik temunya, keduanya dibutuhkan untuk masa lalu, kini dan depan. Kombinasi RWD dengan NPM setua prasejarah dan secara intuitif muncul pula pada seni rupa populer dan kontemporer.

Untuk diketahui, segera setelah ujian doktor (1991) disertasi tersebut (terdiri dari tiga jilid dilengkapi dengan berbagai lampirannya, dikemas dalam sebuah “peti” ini dipesan oleh *American Library of Congress* sebanyak 7 peti dan diperuntukkan bagi perguruan seni rupa di sana. Jadi jangan kaget bila temuan temuan disertasi tersebut yang di Indonesia sendiri mungkin belum di aplikasikan, tiba tiba muncul dari Amerika! Telah dilakukan sosialisasi, baik melalui ceramah, seminar, artikel. Seminar di luar negeri antara lain di Singapura, Chiang

Gambar 5

Relief adegan Lalitavistara di Candi Borobudur yang merepresentasikan bahasa rupa RWD.

Sumber: Primadi Tabrani



May-Thailand, Subic Bay-Philipina, Melbourne-Australia, New York-Amerika Serikat, Viseu-Portugal, Heidelberg-Jerman, dan terakhir di Osaka-Jepang (2008). Telah diterbitkan pula buku "Bahasa Rupa" (2005) oleh Penerbit Kelir.

Penelitian ini ternyata bergaung dan berkesinambungan oleh rekan rekan peneliti dan senirupawan lain. Temuan-temuan disertasi sudah dipakai oleh penelitian penelitian lain, skripsi, thesis, disertasi, berbagai eksperimen dan sebagai "jalan baru" dalam berkarya seni rupa (lihat daftar pustaka). Tak hanya dalam seni tradisi, tapi pula tentang film, TV, komik, digital, multimedia, dan sebagainya.

4. Perkembangan Sampai Saat Ini

Perbendaharaan bahasa rupa yang penulis kumpulkan dalam Lampiran buku "Bahasa Rupa" merupakan perpaduan dari bahasa rupa barat yang telah ditemukan sebelumnya, dengan bahasa rupa tradisi yang ditemukan penulis kemudian. Jadi mencakup sejak prasejarah sampai masa kini. Sejak gambar cadas prasejarah sampai multimedia dan *digital editing*. Jadi para "cineas" masa kini tak perlu terbatas dengan hanya belanja dari bahasa rupa Barat seperti yang terjadi selama ini, tapi bisa dari semua bahasa rupa sejak prasejarah, tradisi, sampai masa kini. Mencakup bahasa rupa untuk gambar "mati" (sistem NPM-nya Barat), gambar mati "yang hidup" (sistem RWD-nya Tradisi) maupun yang bergerak (wayang, film, TV, animasi, dan sebagainya).

Di tahun 1991, saat selesainya disertasi, baru ditemukan 120 cara bahasa rupa. Dengan penelitian berkesinambungan yang dilakukan peneliti lain, di tahun 2007 telah berkembang menjadi 210 cara, dengan 90 diantaranya dari bahasa rupa tradisi.

Daftar Pustaka

- Adityawan, Arief S., 1993, *Hubungan Bahasa Rupa TV dengan Proses Belajar Hipo-nosis pada penonton Anak*, Skripsi, FSRD-ITB
- Daniel, Arijon, 1976, *Grammar Of The Film Language*, Focal Press, New York.
- Harto, Dwi Budi, 1999, *Relief Candi Tegowangi dan Candi Surawana, Tinjauan Cara Wimba dan Tata Ungkapan*, Thesis Magister, FSRD – ITB.
- Hawking, Stephen, 2001, *The Universe In A Nut Shell*, Bantam Books, Transworld Publishers, London.
- Iskandar, Asep Deni, 2003, *Bahasa Rupa Sastra Visual relief Lalitavistara Borobudur, sebagai alternatif Esai Fotografi*, FSRD Universitas Pasundan.
- Ismurdyahwati, Ika, 2001, *Seni Hias Damarkurung dan Lukisan Kaca Jawa Timur*, Thesis Magister, FSRD – ITB.
- _____, 2007, *Pergelaran Bayangan Wayang Kulit Purwa dalam Kajian Bahasa Rupa 'Gerak'*, Disertasi Doktor, Program Studi Ilmu Seni Rupa dan Desain – ITB.
- Krom, N.J., 1927, *Barabudur – Archaeological Description*, Martinus Nijhoff, The Hague.
- McLuhan, Marshall, 1964, *Understanding Media*, New American Library, New York.
- Setiawan, Pindi, 1994, *Gambar Cadas Dunwahan. Tinjauan awal analisa Isi Wimba berdasar posisi sebenarnya di Cadas*, Skripsi, Seni Grafis, FSRD – ITB.
- _____, dkk, 1995 - kini, *Penelitian jangka panjang Bahasa Rupa gambar cadas Prasejarah, Borneo, Penelitian Internasional CNRS/CREDO dan Speleo Magazine Perancis*, KBK Bahasa Rupa FSRD-ITB dan Kelompok Kalimantan Indonesia.
- _____, 2005, *Les etudes de langue visuel dans l'art parietal Kutei, Workshop L'art parietal, Unite de Tolouse Mirail Art etd Histoire*, Salies du Sarlat, Perancis.

- Primadi Tabrani, 1991, *Meninjau Bahasa Rupa wayang beber Jaka Kembang Kuning dari telaah Cara Wimba dan Tata Ungkapan Bahasa Rupa media rugarungu dwimatra modern, dalam hubungannya dengan Bahasa Rupa gambar Prasejarah, Primitif, Anak dan relief cerita Lalitavistara Borobudur*, Disertasi Doktor, Fakultas Pasca Sarjana – ITB.
- _____, 1998, *Messages From Ancient Walls*, Penerbit ITB.
- _____, 2005, *Bahasa Rupa*, Penerbit Kelir, Bandung.
- Mutiaz, Intan Rizky, 2004, *Cara Wimba dan Tata Ungkapan Bumper MTV*, Thesis Magister, Program Pasca Sarjana ITB.
- Saputra, Yanti Hardi, 2004, *Kaji Banding Bahasa Rupa gambar Anak usia prasekolah di empat kota: Jakarta, Bandung, Yogyakarta, Surabaya*, Thesis Magister, Program Pasca Sarjana ITB
- Taswandi, 2000, *Perbandingan Bahasa Rupa relief Ramayana candi Shiwa dan Brahma dalam kompleks candi Lara Jonggrang di Prambanan, dengan candi Induk Panataran ditelaah dari Cara Wimba dan Tata Ungkapan*, Thesis Magister, FSRD – ITB.
- Yayat, Rasmun, 1999, *Karya Garin ditinjau dari Cara Wimba dan Tata Ungkapan*, Thesis Magister, FSRD – ITB.
- Yumarta, Yardini, 1991, *Menggali dan memanfaatkan Bahasa Visual Tradisi wayang golek di Jawa Barat untuk sinetron masa kini, Laporan Penelitian & Program Video*, Penelitian Bank Dunia – Direktorat Pembinaan dan Pengabdian Masyarakat, Dikti, Depdikbud.
- _____, 2004, *Bahasa Rupa Sabetan dalam Pergelaran Wayang Golek Purwa Sunda*, Thesis Magister, Program Pasca Sarjana ITB.
- Wospakrik, Hans, J., 1987, *Teori Kerelatifan Umum Einstein*, Penerbit ITB.