

## CARA WIMBA DAN TATA UNGKAP BUMPER MTV: SEBUAH KAJIAN BAHASA RUPA MEDIA RUPA RUNGU DINAMIS

Intan R. Mutiaz<sup>1</sup> dan Primadi Tabrani<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Institut Teknologi Bandung  
intanrm@yahoo.com

<sup>2</sup>Institut Teknologi Bandung

### Abstrak

*Media adalah sebuah pesan. Ini bukan hanya sekadar konsekuensi sosial dan personal dari suatu media saja. Ini merupakan hasil dari acuan baru dalam hidup kita yang diperkenalkan oleh perluasan pemikiran kita atau oleh sebuah teknologi yang baru. Struktur pesan yang dipakai oleh Music Television (MTV) melalui bumper MTV adalah untuk menyampaikan sebuah identitas. Identitas dibangun MTV dengan konsep non-linear dan menolak hubungan konvensional antara masa lalu, masa sekarang dan masa depan karena MTV menempatkan dirinya pada masa sekarang yang tanpa batas.*

*Permasalahan utama penelitian ini menyangkut penggunaan Cara Wimba dan Tata Ungkap pada bumper MTV sebagai sebuah kajian bahasa rupa media rupa rungu dinamis atau lebih populer dengan sebutan media audio visual dinamis. Lebih tegasnya lagi, pertanyaan makalah ini menyangkut persoalan-persoalan tentang: (1) bagaimanakah bahasa rupa yang digunakan MTV pada setiap bumper-nya, ditinjau dari Cara Wimba dan Tata Ungkap; (2) sejauh mana kita mengetahui pemanfaatan Naturalis-Perspektif-Momen Opname dan Ruang-Waktu-Datar pada bumper MTV; (3) bagaimana memahami bumper MTV dapat menjadi identitas dari MTV.*

*Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) mengetahui dan memahami struktur komunikasi visual bumper MTV ditinjau dari Cara Wimba dan Tata Ungkapnya; (2) mengetahui dan memahami pemanfaatan Naturalis-Perspektif-Momen Opname dan Ruang-Waktu-Datar pada Bumper MTV; (3) memahami Bumper MTV sebagai identitas dari MTV.*

*Pengkajian dilakukan dengan melihat langsung gambar hidup dan merujuk ke storyboard yang telah dibuat sebagai panduan, lalu bumper MTV dianalisis dan diuraikan menjadi 2 bagian. Pertama, meninjau dari cara wimba bumper MTV tersebut dengan 5 Cara Wimba. Kedua, meninjau tata ungkap bumper MTV dengan 4 Tata Ungkap. Setelah hasil analisis tersebut didapatkan, kemudian dibandingkan dengan 2 konsep bahasa rupa yaitu: Naturalis-Perspektif-Momen Opname dan Ruang-Waktu-Datar sebagai perbandingan untuk mencari titik temu sebuah konsep bahasa rupa bumper MTV.*

### Kata kunci:

*Bumper, bahasa rupa, MTV.*

## 1. Latar Belakang Masalah

*Music Television* (MTV) merupakan fenomena bagi budaya pop dunia dengan konsep awal stasiun televisi yang menempatkan image dalam musik. Karena pada saat itu media yang populer menyajikan lagu adalah radio, sehingga kehadiran konsep MTV memberikan nuansa lain pada pertelevisian, yakni pemirsa dapat menikmati lantunan lagu sekaligus menikmati langsung si penyanyi melalui tampilan videonya, selain juga pemirsa dapat memahami visualisasi makna yang terkandung di dalam lagu tersebut.

Dalam dua dekade terakhir, MTV telah menjadi tontonan bagi 340 juta pemirsa di 140 negara khususnya anak muda dan menjadikan MTV sebuah *trade mark* anak muda yang bersifat multidimensional. Melihat perkembangan tersebut, terlihat bahwa televisi dapat mengkonstruksi informasi melalui bangunan-bangunan citra dan makna sehingga panggung virtual televisi lebih indah dari sesungguhnya atau lebih indah dari media lainnya.

Kehadiran MTV sebagai stasiun televisi pertama yang mengangkat dunia hiburan dengan penayangan selama 24 jam mengenai musik, telah membuat video musik bukan hanya menjadi sebuah media baru saja tetapi juga sebagai bentuk seni yang baru di era modern saat ini.

Bumper MTV salah satu bagian dari identitas visual yang ada, dan digunakan pada saat acara *on air* sebagai pengisi jeda antar program acara. Akan tetapi bumper ini sering digunakan untuk memasuki atau keluar dari sebuah slot iklan. Peranan bumper ini sangat penting untuk memandu penonton sebagai benang merah atau pengikat dari perpindahan stasiun televisi yang disebabkan oleh adanya *flipping*, yaitu pindah kanal dari stasiun televisi satu ke stasiun televisi lainnya dengan menggunakan *remote control*, sehingga penonton tidak kehilangan

orientasi pada waktu menonton.

Pada stasiun MTV, bumper dimanfaatkan juga sebagai *Television Identity (TV Id)*, sehingga memberikan kontribusi pada pembangunan sebuah identitas MTV yang nantinya akan diapresiasi oleh penonton. Visualisasi bumper MTV ini mempunyai keunikan sebagai bahasa rupa dari anak muda baik itu dari segi pengambilan gambar, proses editing ataupun dari segi kreatifitas idenya.

Bila kita berbicara mengenai bahasa rupa, pada umumnya yang dimaksud adalah bahasa rupa gambar NPM (*Naturalis-Perspektif-Momen opname*). Sistem ini jika disederhanakan seperti 'menembak'/*shot* dari satu arah, satu tempat dan waktu, 'cekluk' seperti memotret. Sehingga tidak heran teori Barat mengatakan bahwa lukisan disebut berdimensi dua: panjang dan lebar, sedangkan patung disebut berdimensi tiga: panjang, lebar dan tinggi. Jadi baik karya 2 dimensi atau 3 dimensi di Barat tidak diikutsertakan unsur waktu.

Sistem NPM hanyalah terbatas pada deskripsi apa yang dilihat oleh kasat mata, sehingga dimensi waktu di'mati'kan. Untuk dapat bercerita lebih banyak diperlukan dimensi waktu seperti pada sastra, drama, tari, dan lainnya. Oleh karena itu teori seni rupa Barat termasuk langka membicarakan bahasa rupa dan terjebak untuk mementingkan estetika, simbolik dan kemudian semiotik.

MTV sebagai produk 'Barat' dianggap mempunyai paradigma yang sama dengan Bahasa Rupa Barat dengan konsep *Naturalis-Perspektif-Moment Opname*, akan tetapi hal itu tidak sepenuhnya dilakukan pada visualisasi bumper MTV. Pada visualisasi bumper MTV terdapat pula konsep 'Timur' yang menekankan pada Ruang-Waktu-Datar.

## 2. Bumper

Pada mulanya bumper hanyalah berupa selingan dalam durasi pendek untuk membedakan jeda antar program televisi. Teknik yang digunakan adalah animasi atau *live shot* (shot langsung) dengan menggunakan kamera.

Menurut Melanie Goux (2003: 153) dalam bukunya yang berjudul *“On Screen in Time: Transitions in Motion Graphic Design for Television and New Media”*, *Bumper is short clips of animation which are broadcast at the end of a program segment, but before a commercial, or at the beginning of a program segment, but after a commercial. These element effectively create a bumper between programs and commercial spots.*

Bumper juga dapat mempengaruhi sensasi persepsi manusia dan juga mampu mempersuasi penonton sama halnya dengan kekuatan iklan televisi. Konsep stasiun televisi tidak lepas mempunyai pola program yang hampir sama dengan radio, yang menampilkan susunan lagu, hanya perbedaan dari segi visual saja yang membedakan secara mendasar. Untuk membedakan antar lagu atau iklan dengan lagu dibutuhkan pembatas (jeda) agar pendengar dapat mengetahui perbatasan atau akhir dari sebuah lagu atau iklan, dan juga untuk mengingatkan stasiun televisi atau radio yang sedang didengarkan atau dilihat.

Istilah *Bumper* dipopulerkan oleh MTV di kalangan *broadcasting* sejak tahun 1981 dimana bumper tersebut berfungsi sebagai *‘smash’* atau pembatas program acara atau juga sebagai benang merah acara. Di era tahun 2000, bumper lebih dikenal dengan istilah *Station Id*, yang bukan sekedar hanya berfungsi sebagai pembatas acara atau *‘smash’* tetapi memiliki muatan identitas perusahaan, dalam hal ini adalah stasiun MTV.



**Gambar 1**  
Bumper MTV “Moonwalk”  
Sumber: MTV

Pada tayangan MTV muncul 1 Agustus 1981, diperlihatkan persiapan menghitung mundur peluncuran pesawat ruang angkasa. Berikutnya dipelihatkan pula *image* Neil Armstrong yang sedang menancapkan bendera MTV di bulan. Lalu ada narasi suara bariton pria mengatakan: *“Ladies and gentlemen, rock and roll.”* Kemudian, lagu *“Video Killed the Radio Star”* milik grup musik *Buggles*. Hal ini telah membuktikan bahwa keberadaan MTV dimulai dengan sesuatu yang unik untuk dapat menarik perhatian penontonnya. Di sisi lain keberadaan bumper *“moonwalk”* ini merupakan bagian dari membangun image dari stasiun MTV, dan lebih jauhnya lagi secara makna bahwa Neil Armstrong dengan roketnya merupakan sebuah penemuan dan kemajuan peradaban manusia di dunia. Sehingga MTV ingin dapat disejajarkan sebagai sebuah penemuan dan kemajuan peradaban manusia.

## 3. Bahasa Rupa

Menurut Primadi Tabrani (1993:5) *“Bila kita membicarakan bahasa rupa, umumnya yang dimaksud adalah bahasa rupa Barat yang melalui kolonialisme ke seluruh dunia. Gejala ini diperkuat dengan dominasi produksi film dan televisi Barat yang melanda dunia. Bahasa rupa Barat ini memang ada dimana-mana, sehingga*

umumnya kita mengira bahasa rupa (Barat) adalah universal.”

Dalam bahasa kata ada kata dan tata bahasa. Padanannya pada bahasa rupa adalah imaji (*image*) dalam tata ungkapan. Imaji mencakup makna yang luas, baik imaji yang kasat mata maupun yang ada dalam khayalan. Oleh karena itu istilah *citra* untuk imaji dalam khayalan dan *wimba* untuk imaji yang kasat mata.

Dalam bahasa rupa dibedakan antara *Isi Wimba* dan *Cara Wimba*. *Isi Wimba* ialah objek yang digambar. Misalnya gambar kerbau menggambarkan objek kerbau, maka kerbau yang digambar adalah *Isi Wimba*. *Cara Wimba* adalah dengan cara apa objek gambar itu digambar. Gambar tunggal terdiri atas susunan berbagai *Wimba*, masing-masing dengan *Cara Wimpanya*. Cara menyusun berbagai *Wimba* termasuk *Cara Wimpanya* agar dapat bercerita disebut *Tata Ungkap Dalam*. Misalnya sebuah komposisi yang memusat, maknanya pusat perhatian pada gambar itu adalah *Wimba* yang di tengah. Sebuah gambar seri (relief cerita/komik) sebenarnya merupakan rangkaian sejumlah gambar tunggal. Cara membedakan *Tata Ungkap Dalam* yang menceritakan peralihan tertentu antara kedua gambar ini, disebut *Tata Ungkap Luar*. Misalnya bila pada gambar yang satu lokasinya di dalam ruang dan pada gambar berikutnya diluar ruang, maka telah terjadi peralihan ruang dan waktu.

Gambar yang diteliti adalah gambar yang deskriptif, bukan yang abstrak, geometris, ragam hias, dan sebagainya. Dari rumpun bahasa rupa ini, yang paling kompleks bahasa rupanya adalah media rupa rungu dwimatra dinamis (*moving audio visual media*), misalnya film, televisi dan wayang kulit.

Pada gradasi menurun yang berikut, bahasa rupa pada gambar media rupa rungu dwimatra

statis (*still audio visual media*) misalnya *slide* suara dan wayang beber. Selanjutnya ada bahasa rupa pada gambar seri, misalnya komik dan relief candi. Dan terakhir adalah bahasa rupa gambar tunggal, baik yang benar-benar mandiri sebagai sebuah karya, (lukisan, foto, sketsa, dsb) maupun sebagai bagian dari gambar seri.

Bahasa rupa yang telah cukup berkembang adalah bahasa rupa media rupa rungu dinamis khususnya film dan televisi. Sejarah memang menunjukkan bahwa bahasa rupa foto (gambar statis) yang tumbuh perlahan-lahan, segera dikejar dan terlenda oleh bahasa rupa film dan kemudian televisi (gambar dinamis) yang dengan cepat membudaya ke seluruh dunia. Demikianlah bahasa rupa lainnya banyak dipengaruhi atau mengacu pada bahasa rupa film dan televisi.

#### 4. Cara Wimba

*Cara Wimba* adalah cara menggambarkan objek yang digambar dengan memanfaatkan berbagai kemampuan yang dimiliki oleh kamera, teknik-teknik penyuntingan, maupun dengan memanfaatkan objek itu sendiri.

*Cara Wimba* terdiri dari :

1. *Cara Wimba* 1 : Ukuran pengambilan
2. *Cara Wimba* 2 : Sudut Pengambilan
1. *Cara Wimba* 3 : Skala
2. *Cara Wimba* 4 : Penggambaran
3. *Cara Wimba* 5 : Cara Lihat

#### Tata Ungkap

Dalam menjalankan fungsinya untuk menyampaikan pesan *Tata Ungkap* dibagi ke dalam empat jenis *Tata Ungkap*, yaitu :

- Tata Ungkap* 1 : Menyatakan ruang  
*Tata Ungkap* 2 : Menyatakan gerak  
*Tata Ungkap* 3 : Menyatakan waktu dan ruang  
*Tata Ungkap* 4 : Menyatakan penting

Masing-masing jenis *Tata Ungkap* di atas

memiliki dua jenis cara penyampaian pesan :

- Cara dalam ( Tata Ungkap Dalam )  
Berfungsi menyatakan pesan dalam sebuah gambar tunggal
- Cara luar ( Tata Ungkap Luar )  
Berfungsi menyatakan pesan melalui peralihan dari sebuah atau serangkaian gambar ke gambar berikutnya.

## 5. Wimba Televisi

Menonton televisi berbeda dengan menonton film. Wimba dalam film terlihat seperti kumpulan foto yang berbeda serta sarat akan informasi dan juga dibuat dalam resolusi yang sangat tinggi. Saat kita melihat sebuah film, kita melihat rangkaian 24 *image* dalam 1 detik. Hampir tidak ada jeda antara satu *frame* yang satu dengan yang lain. *After image* yang ada menimbulkan suatu ilusi bagi kita.

Hal ini sangat berbeda dengan wimba dalam televisi. Wimba dalam televisi digambarkan bagaikan potongan mosaik yang terbentuk dari sejumlah besar dot (titik) yang berubah secara konstan. Dalam buku *Understanding Media: The Extensions of Man*, Marshal McLuhan menyatakan: "Wimba menampilkan data secara lambat. Wimba televisi bukanlah sebuah *still shots* dan bukan pula berbentuk foto. Tapi wimba televisi adalah bentuk dari gambaran yang dipindah. Pembentukan wimba televisi membutuhkan sekitar 3 juta titik dalam setiap detiknya."

Perbedaan jumlah data yang didapat antara wimba televisi dan wimba layar telah membuat McLuhan menyatakan bahwa perbedaan media lebih penting daripada perbedaan program atau genre yang dibawanya. McLuhan menyatakan pula bahwa media adalah pesan. McLuhan mempunyai teori yang kontroversial tentang perbedaan '*hot*' media dan '*cool*' media. Menurut McLuhan, sebuah media yang hot adalah bentuk suatu perluasan dari satu nilai

rasa/perasaan dalam '*high definition*'. *High definition* terisi penuh dengan data. McLuhan menambahkan bahwa "di mana ada *high definition*, di situ ada *low participation*."

Perhatikan daftar *hot* dan *cool* media di bawah ini:

<b>Hot</b>	<b>Cool</b>
film	televisi
radio	telepon
foto	kartun
kata bercetak	ucapan
kuliah	seminar
buku	dialog

Karena wimba televisi berhubungan dengan wimba film, maka wimba televisi termasuk ke dalam *cool* data. Sifat dasar wimba televisi adalah ia memiliki pemirsa yang signifikan berikut dampak yang ditimbulkan bagi para pemirsa itu sendiri. Menurut McLuhan lagi, televisi lebih 'terlibat' dengan pemirsanya dibandingkan dengan film. Televisi membutuhkan usaha yang lebih dari pemirsanya untuk dapat digunakan dalam cara yang berbeda. Sebuah studi mengatakan bahwa orang tidak selalu menonton televisi dengan perhatian yang lebih. Biasanya orang menonton televisi sambil bercakap-cakap, makan, baca buku dan melakukan hal lainnya.

Melalui perspektif McLuhan, hal ini penting untuk diperhatikan karena ia percaya bahwa televisi sebagai sebuah media telah mengubah rasio perasaan kita atau pola persepsi kita. Perkembangan seperti ini berdampak besar bagi kita.

## 6. MTV

MTV didirikan oleh Robert Pittman yang berprofesi sebagai disc jockey (DJ) radio saat itu dan sekarang menjadi seorang eksekutif di *Warner Amex Satellite Entertainment Company* (WASEC). Penonton MTV meningkat mulai dari hanya 2 juta penonton hingga mencapai 22 juta

penonton pada tahun 1984. Dan pemasukan dari iklan juga terus meningkat. Pada awalnya, kanal ini hanya mendapatkan sekitar 7 juta dolar dari iklan dalam waktu 18 bulan sejak tayangan pertamanya. Akan tetapi pada tahun 1984, MTV mendapatkan sekitar 1 juta dolar perminggu dari pemasukan iklan.

Tahun 1981 adalah masa berakhirnya era keemasan disco. Trend pada saat itu tergantikan oleh Michael Jackson, U2 atau Prince. Radio adalah satu-satunya media bagi generasi muda untuk mendengarkan dan menikmati musik. Banyak hal-hal yang berubah dan musik telah menjadi lebih dari sekedar suatu hal yang dapat mempengaruhi setiap kehidupan manusia.



**Gambar 2**  
Identitas MTV  
Sumber: MTV

Pada saat itu muncul sebuah konsep yang menempatkan sebuah image dalam musik. Hal ini terdengar mudah dan sangat menarik. Konsep ini akan memungkinkan pemirsa untuk melihat langsung si penyanyi. Selain itu dengan menyaksikan musik video, pemirsa musik dapat melihat sisi lain dari lagu tersebut, yaitu memahami makna yang terkandung di dalamnya.

Selama 2 dekade terakhir ini MTV telah banyak membantu masyarakat dalam mendefinisikan suatu budaya musik. Seorang eksekutif televisi menyatakan bahwa MTV adalah stasiun radio terbesar di planet bumi. Dan sepertinya adalah suatu hal yang sulit bagi sebuah lagu untuk mencapai hit tanpa bantuan dari MTV. Para musisi menyadari bahwa sebuah video musik dapat mendongkrak atau hanya mengurangi popularitas sebuah lagu berikut karir artisnya.

MTV adalah jaringan televisi yang paling banyak ditonton. Bagi penggemar-penggemar musik yang berasal dari generasi muda, MTV telah menjadi suatu fenomena terdepan dalam industri musik. MTV telah pula menjadi fenomena bagi budaya pop dunia.

Format inovatif MTV dan penggabungan isi serta iklan dalam MTV, telah menimbulkan perhatian dari keingintahuan para akademis untuk mendokumentasikan munculnya frame pikiran postmodern. David Tetzlaff dari *Journal of Communication* menyatakan: "MTV menolak eksistensi dari semuanya kecuali eksistensi waktu. Dan eksistensi waktu itu hanya hadir di layar televisi." Jack Banks menulis dalam

*Monopoly Television*: "MTV tidak mengakui konsep linear sejarah. MTV juga menolak hubungan konvensional antara masa lalu, masa sekarang dan masa depan. MTV malah menempatkan dirinya pada masa yang sekarang yang tanpa batas."

## 7. Analisis Bumper MTV



Dalam penelitian ini akan dibahas bumper MTV yang ditayangkan oleh Global TV. Jumlah bumper yang akan diteliti berjumlah 20 buah dengan berbagai teknik visualisasi, diantaranya teknik animasi 2 dimensi, teknik animasi clay, teknik animasi 3 dimensi, teknik shot langsung, teknik fotografi dan teknik gabungan. Pemilihan jumlah 20 bumper didasarkan pada keunikan yang ada pada bumper dan mempunyai ciri khas sebagai bahasa rupa MTV. Adapun keduapuluh bumper tersebut adalah sebagai berikut (lihat Gambar 3).




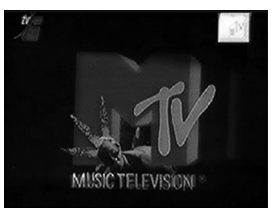







**Gambar 3**  
 Cuplikan 20 bumper sebagai bahan analisis  
 Sumber: MTV

Dalam pembahasan analisis visual, menggunakan pendekatan dalam teori bahasa rupa modern: Penjelasan Visual, Teknik, Durasi dan Tingkat Makna.

Nomor Bumper	Visualisasi	Penjelasan Visual	Teknik	Durasi
7		<p>Bumper ini menceritakan sebuah lorong waktu dari sebuah pintu kamar.</p> <p><i>Interpretasi :</i>                      Wimba kamar merupakan transisi menuju lorong waktu yang terdapat imajinasi-imajinasi yang surealistik didalamnya. Kehadiran MTV menjadi bagian dari keajaiban 'kotak ajaib hitam' yang dinamakan televisi.</p>	Animasi 2D	10 detik
9		<p>Bumper ini menceritakan seekor kucing yang dikejar oleh petani.</p> <p><i>Interpretasi :</i>                      Kucing yang selalu membuat kesal Pak Tani. Sosok kucing merupakan perwujudan dari kenakalan, kreatif, dan pintar. Kucing tersebut masuk kedalam gramophone diartikan sebagai masuknya era radio dan lalu <i>metaphor</i> kedalam bentuk televisi. Hal tersebut membuat kaget Pak Tani sebagai perwujudan orang tua (ketinggalan zaman).</p>	Animasi 2D	10 detik

Nomor Bumper	Visualisasi	Penjelasan Visual	Teknik	Durasi
10		<p>Bumper ini memperlihatkan sebuah tarian Bali.</p> <p><i>Interpretasi :</i> MTV menempatkan masa sekarang yang tidak ada batasnya khususnya masalah eksistensi waktu dengan hubungan yang konvensional. Bumper ini menunjukkan bahwa MTV mampu melintasi dimensi tradisi dan modern. Dan masuknya aneka waktu dan ruang didalamnya.</p>	Animasi 2D	10 detik
11		<p>Bumper ini menceritakan sebuah dimensi dari sebuah lukisan.</p> <p><i>Interpretasi :</i> MTV mempunyai prinsip selalu bergerak kedepan dengan indikasi pada gerak wimba yang sering bergerak dari kiri ke kanan (gerak ini menunjukan ke arah positif/kebaikan/maju) dan roket sebagai sebuah percepatan. Wimba yang terdapat dalam bumper ini sangat surealistik. Seperti robot monyet, putri duyung, metronom, dan penyihir. Hal ini menunjukkan mengenai eksistensi waktu yang terus bergerak dan eksistensi waktu itu hanya terjadi di televisi (MTV).</p>	Animasi 2D	10 detik
13		<p>Bumper ini memperlihatkan permainan <i>mirror/</i> kembar dari wimba manusia yang sedang mendorong dan menarik.</p> <p><i>Interpretasi :</i> Pada bumper ini muncul kembali surealistik. Umumnya cermin akan sama dengan wujud aslinya. Akan tetapi di akhir bumper, terdapat cara kembar dari wimba manusia namun keduanya mempunyai aktivitas yang berbeda. Dalam bumper ini juga menunjukan dimensi maya yang dapat memunculkan sebuah wujud manusia. Ini diartikan sebagai layar televisi yang terkadang merupakan cerminan kehidupan peradaban manusia.</p>	Animasi Clay	13 detik
14		<p>Bumper ini memperlihatkan seseorang yang sedang menonton televisi dan tokoh dalam televisi tersebut dapat hidup.</p> <p><i>Interpretasi :</i> Televisi merupakan media maya yang kehadirannya mendekati realitas sebenarnya. Kehadiran wimba-wimba di televisi dapat dirasakan keberadaannya walaupun memiliki dimensi waktu dan</p>	Gabungan Animasi 2D & Syuting Langsung ( <i>Liveshot</i> )	17 detik



Nomor Bumper	Visualisasi	Penjelasan Visual	Teknik	Durasi
18		<p>Bumper ini memperlihatkan keisengan seseorang yang bermain dengan bentuk tubuhnya.</p> <p><i>Interpretasi :</i> Kehadiran MTV bukan saja berupa sensasi persepsi pada mata tetapi mampu menjadi gaya hidup dan ideologi seseorang.</p>	Animasi 2D	19 detik
19		<p>Bumper ini menceritakan sebuah papan reklame yang akan hendak dipotong oleh gunting.</p> <p><i>Interpretasi :</i> Pemaknaan muncul ketika bumper ini berbicara dari segi warna sebagai cara ungkap dimensi waktu dan ruang. Ketika awal muncul, wimba reklame berwarna hitam putih, ini menunjukkan sesuatu yang kuno. Lalu diakhir muncul reklame dalam bentuk warna dan ini menunjukkan masuknya era modern. MTV pada dasarnya menawarkan sebuah modernisme.</p>	Animasi Clay	10 detik
20		<p>Bumper ini menceritakan seekor capung yang mengganggu seseorang, karena kesal lalu capung tersebut dimakannya.</p> <p><i>Interpretasi :</i> Kehadiran capung merupakan gambaran dari menariknya tayangan MTV dibandingkan dengan kegiatan yang konvensional membaca. Saat capung tersebut dimakan, ini menunjukkan lezatnya MTV bukan saja dilihat tetapi sampai dimakannya.</p>	Gabungan Syuting Langsung (Liveshot) & Animasi 3D	10 detik

### 7.1 Cara Wimba 1 (Ukuran Pengambilan)

Ukuran pengambilan ialah suatu teknik pengambilan gambar untuk menentukan berapa besar isi wimba digambarkan dalam sebuah bidang gambar.

1. Pemakaian ukuran dari kepala-kaki pada suatu wimba, dapat memperlihatkan gerakan

secara keseluruhan sehingga kekuatan ekspresi bukan saja di bagian muka (seperti yang dilakukan oleh bahasa rupa Barat pada film) tetapi ekspresi gesture dapat menjadi sebuah bahasa komunikasi. Hal ini juga mengingatkan kita mengenai media rupa runggu modern (film) yang berasal dari Timur

khususnya Asia (Hongkong/China) dengan memamerkan keahliannya dalam membuat film laga, dimana adegannya lebih banyak menggunakan *long shot*. Kelebihan *long shot* lainnya adalah kemampuan untuk bercerita mengenai ruang dapat dieksplorasi lebih banyak lagi.

2. Dilihat dari segi teknis, pembuatan animasi dengan banyak 'cara ukuran pengambilan' akan lebih sulit penggarapannya. Pada umumnya animasi lebih banyak menggunakan objek bergerak, dibandingkan dengan berganti 'cara ukuran pengambilan'. Hal ini yang akan membedakan antara film/video dengan animasi. Prinsip dasar pada film/video adalah mengambil gambar/wimba/objek dengan kamera dari sesuatu yang sudah ada lalu direkam ke dalam pita. Sedangkan pada animasi, seluruh objek/wimba harus dibuat dari 0 (nol) dengan membentuk karakter dan gerakannya dalam ratusan frame.
3. Namun hal tersebut diatas bukanlah prinsip yang baku dalam bahasa rupa bumper MTV karena ada bumper pun menggunakan banyak memakai 'cara ukuran pengambilan' dan bahkan menjadi ciri khas bahasa rupa MTV. Pergantian 'cara ukuran pengambilan' yang banyak diikuti dengan waktu yang cepat sehingga kesan yang didapat hanyalah sensasi-persepsi dari kejutan sesaat pada mata. Namun kebanyakan hal ini ada pada bumper acara dan video musik MTV.
4. Wimba pada bumper MTV memiliki kebebasan bergerak sehingga tidak dibatasi oleh sebuah frame/bingkai. Wimba terkadang mengalami *extreme shot* seperti kepala yang terpotong oleh frame/bingkai. (lihat Gambar 4)
5. Pada umumnya 'cara pengambilan ukuran' bumper MTV memiliki dimensi ruang dan waktu. Walaupun bumper tersebut berupa gambar diam (*still picture*). Hal ini terjadi karena komunikasi yang disampaikan adalah



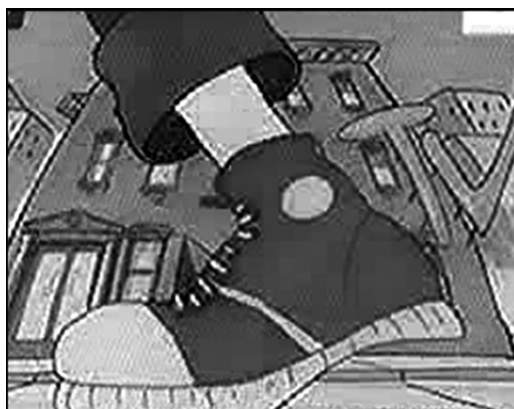
**Gambar 4**

Pada bumper 20, wimba orang terpotong oleh frame/bingkai, bukan berarti hanya sebuah wimba kepala, tetapi frame ini merupakan sebuah jendela melihat berbagai wimba.

Sumber: MTV

bukan gambar yang informatif tetapi gambar yang punya dimensi waktu untuk bercerita dan dimensi ruang untuk bergerak.

6. Untuk 'cara pengambilan ukuran: ada yang diperbesar/diperkecil' yang menjadi patokan adalah ukuran wimba tersebut dalam frame/bingkai (lihat Gambar 5).
7. Dalam mencari struktur bahasa rupa



**Gambar 5**

Pada bumper ini terdapat wimba sepatu, ini merupakan bagian cara pengambilan ukuran : ada yang diperbesar sehingga wimba sepatu terasa lebih besar dari apartemen. Hal ini mengikuti prinsip pada kamera dan perspektif, yakni benda yang dekat akan terlihat lebih besar.

Sumber: MTV

bumper MTV tidak dapat dilakukan dengan pendekatan strukturalis karena pada bumper MTV khususnya ide muncul begitu saja dan sesaat sehingga lebih terkesan 'iseng'.

## 7.2 Cara Wimba 2 (Sudut Pengambilan)

Cara wimba jenis sudut pengambilan adalah cara mengungkapkan pesan melalui pemilihan terhadap sudut pandang pada saat melihat suatu kejadian, dimana kemudian kamera ditempatkan. Tolak ukur yang digunakan adalah sudut pandang manusia. Adapun kesimpulan pada analisis ini :

1. Sudut pengambilan pada 20 bumper ini, banyak menggunakan sudut wajar. Hal ini dimungkinkan karena kemudahan secara teknis dimana hampir semua dari 20 bumper menggunakan teknik animasi. Untuk mendapatkan sudut pandang *extreme*, sangat mudah bila jika menggunakan kamera dengan cara shot langsung pada objek dibandingkan dengan membuat karakter dan gerak sendiri secara animasi manual dengan tangan dan pensil. Tetapi bila menggunakan *software* 3 dimensi (seperti 3Ds Max), ada sedikit kemudahan dengan mengatur sudut dan arah kamera tanpa harus membuat objek satu persatu.
2. Pemakaian cara tradisi seperti aneka tampak dan sinar X, seringkali kita jumpai pada bumper MTV, walaupun dalam jumlah sedikit, tetapi memberi arti pada ciri khas visual pada bumper MTV yang lebih mengarah ke eksperimental.
3. Variasi dalam penggunaan sudut pengambilan memberikan kesan yang dinamis jika dibandingkan dengan hanya sebuah sudut pengambilan. Hal ini disebabkan dengan adanya variasi penggunaan 'cara sudut pengambilan' secara tidak langsung menciptakan ruang dan waktu.

## 7.3 Cara Wimba 3 (Skala)

Skala penggambaran adalah perbandingan

ukuran antara gambar dengan obyek aslinya. Perbandingan ukuran antara gambar dengan obyek aslinya, gambar bisa ditampilkan dengan ukuran lebih kecil, sama, atau lebih besar dari aslinya.

Kesimpulan pada analisis ini :

1. Pemakaian skala pada bumper MTV lebih merupakan prinsip kamera dan perspektif, bukan pada skala sebagai bahasa ungkapan seperti pada seni rupa tradisi. Kita ambil contoh pada seni rupa tradisi, wimba yang digambarkan besar adalah seorang raja. Sedangkan pada bahasa rupa modern adalah sesuatu yang dipentingkan. Akan tetapi, kebebasan dalam menciptakan bentuk-bentuk baru pada animasi memberi peluang untuk lebih bermain dengan skala. Pada prinsip kamera, skala mempunyai 'framing dan skala nisbi' sehingga jika kamera melakukan arah memusat (*zoom in*), seluruh wimba akan mengalami pembesaran tanpa terkecuali. Namun dengan keberadaan digital, skala dapat direkayasa menjadi tidak saling mengikat melalui proses editing.
2. Memahami skala pada cara wimba 3, perlu diperhatikan mengenai perbandingan wimba dengan objek sebenarnya. Ukuran raksasa merupakan wimba dengan perbandingan ukuran yang sangat besar (tidak lazim) dan mempunyai ukuran perbandingan yang besar luar biasa dengan ukuran tubuh manusia pada umumnya. Jadi ada kemungkinan wimba dengan ukuran raksasa terdapat dalam frame/bingkai ataupun terpotong oleh frame/bingkai.

## 7.4 Cara Wimba 4 (Penggambaran)

Cara penggambaran ada 16 macam. Cara penggambaran adalah cara menggambarkan obyek dengan elemen dan unsur-unsur fisik gambar, seperti misalkan garis, bidang tekstur, warna, dan sebagainya sehingga membentuk khas atau gaya dari gambar yang bersangkutan.

Kesimpulan pada analisis ini adalah :

1. Ada beberapa cara penggambaran diberi keterangan 'terbatas', hal ini untuk memberi batasan antara pengertian sebenarnya dengan pengertian yang praktis, misalnya pada naturalis, dimana pengertiannya adalah mendekati kenyataan. Wimba manusia jika digambarkan secara naturalis akan menyamai foto, tetapi secara karakter animasi (*clay*) wimba manusia tidak dapat dibuat secara persis, karena akan mengalami stilasi penyederhanaan bentuk.
2. Cara Wimba penggambaran pada bumper MTV tidak ada yang menggunakan hanya 1–5 cara, tetapi banyak cara penggambaran. Masing-masing wimba mempunyai cara tersendiri dalam menampilkan karakteristiknya.
3. Penggambaran cara bidang merupakan cara yang terbanyak dalam bumper MTV karena bidang tidak dipandang sebagai sebuah bidang datar panjang x lebar, tetapi bidang tersebut memiliki juga dimensi waktu. Aneka ruang dan waktu telah menjadi ciri khas dari bahasa rupa MTV, sehingga pemanfaatannya dipakai untuk menyampaikan berbagai pesan.
4. Keikutsertaan raba, rasa dan gerak dari tubuh kita dalam membuat animasi baik dengan medium *clay* ataupun dengan tarikan garis, telah mampu menciptakan bentuk-bentuk dari gerakan yang dinamis dan ekspresif pada bumper MTV.

### 7.5 Cara Wimba 5 ( Cara Lihat )

Cara dilihat adalah cara penglihat menikmati gambar sebagai tuntutan agar dapat menangkap isi gambar, untuk itu penglihat harus melihat dari berbagai cara lihat, sebab gambar diciptakan dengan cara lihat demikian.

Kesimpulan pada analisis ini adalah :

1. Beberapa bumper memiliki jumlah wimba yang sedikit sehingga sangat mudah untuk

dapat melihat dan mengamati gerak dari wimba tersebut. Berbeda sekali dengan bumper yang memiliki wimba yang banyak dengan gerak yang cepat, hal ini dapat menciptakan *overload* dalam menerima pesan. Sehingga daerah lihat optimal dari televisi perlu diperhatikan agar pesan dapat ditangkap oleh penonton. Akan tetapi pada bumper MTV, terkadang dibuat dengan sengaja untuk menciptakan imaji jamak walaupun hal tersebut sulit untuk ditangkap. Justru dengan kesulitan ditangkap, penonton telah dihipnotis untuk menjadi 'ketagihan' untuk terus menonton.

2. Arah lihat yang cenderung banyak dipakai adalah arah lihat kiri ke kanan, hal ini disesuaikan dengan kebiasaan kecenderungan orang melihat atau membaca teks.

### 7.6 Tata Ungkap Dalam 1 (Menyatakan Ruang)

Tata ungkapan dalam, menyatakan ruang adalah tata ungkapan yang dapat menyatakan keadaan ruang suatu gambar. Ruang juga bisa dalam arti dimensi, jarak antar wimba, maupun suatu tempat (lokasi).

Untuk mendapatkan analisis, dilakukan kuantifikasi terhadap objek-objek visual pada bumper MTV.

Sebagai contoh dari data yang terkumpul, terlihat bahwa pola penggunaan tata ungkap dalam menyatakan ruang adalah

- a. Menggunakan 1–4 Cara: tidak ada
- b. Menggunakan 5–9 Cara: 16 bumper
- c. Menggunakan 10–14 Cara: 4 bumper

Bumper yang paling banyak menggunakan tata ungkap dalam (menyatakan ruang) adalah bumper 4 (lihat Gambar 5) dengan 12 cara.

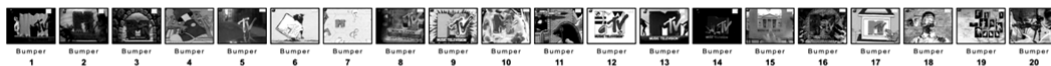
Jika tabel kita bandingkan secara horizontal



No	TATA UNGKAP DALAM I: Menyatakan Ruang																				Σ	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19		20
1	Pengambilan Gabungan				✓		✓	✓	✓	✓							✓	✓		✓	✓	9
2	Naturalis Perspektif	✓	✓	✓	✓	✓			✓		✓	✓	✓	✓		✓	✓					12
3	Naturalis Stilasi		✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓		✓			✓			✓	✓	✓	✓	13
4	Framing dan Skala Nisbi	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	19
5	Relief dan Barik			✓				✓	✓	✓			✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	13
6	Depth of Field	✓		✓	✓	✓		✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓		✓	14
7	Komposisi	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	20
8	Ruang Angkasa							✓														1
9	Digeser		✓	✓	✓	✓		✓	✓		✓	✓	✓		✓		✓	✓		✓		13
10	Sejumlah Latar				✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓			✓				✓	✓		10
11	Tepi Bawah = Garis Tanah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓											10
12	Garis Tanah			✓	✓		✓		✓		✓	✓		✓			✓					8
13	Rebahan	✓	✓	✓	✓	✓			✓				✓		✓	✓	✓					10
14	Identifikasi Ruang		✓	✓	✓	✓		✓					✓	✓	✓		✓	✓	✓			11
Jumlah		6	8	11	12	9	7	11	11	6	8	9	8	7	9	6	9	7	7	7	5	

**Tabel 1**  
Tata unkap dalam I (menyatakan ruang) dari 20 bumper MTV.

**Jenis Teknik Penghubung yang digunakan pada Bumper MTV**



No	TEKNIK PENGHUBUNG																				Σ	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19		20
<b>CARA CUT</b>																						
1	Cross Cut							✓	✓				✓		✓			✓				5
2	Straight Cut					✓							✓					✓		✓	✓	5
3	Cut On Action									✓			✓					✓	✓		✓	4
4	Jump Cut																	✓				1
<b>TEKNIK DISSOLVE</b>																						
1	Short Dissolve								✓													1
2	Long Dissolve							✓														1
3	Medium Dissolve						✓															1
Jumlah		0	0	0	0	0	1	1	2	2	1	0	2	1	1	0	0	4	0	1	2	

**Tabel 2**  
Jenis teknik penghubung dari 20 bumper MTV.

maka tata ungap menyatakan ruang yang paling banyak dipakai adalah ‘Komposisi’. Perhatikan Tabel 1.

Kesimpulan Teknik Penghubung (lihat Tabel 2):

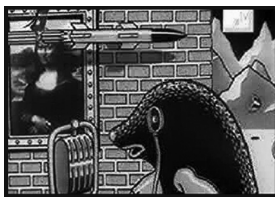
1. Dari 20 bumper MTV yang dianalisis terdapat 9 buah bumper yang tidak memakai teknik penghubung. Hal ini dikarenakan jumlah shot yang hanya satu buah dan tidak akan terjadi shot yang tumpang tindih.
2. Teknik penghubung dimanfaatkan untuk menyambung shot dengan berbagai macam kepentingan seperti menyambungkan untuk menyatukan urutan cerita, membangun

suasana, dan perpindahan ruang waktu.


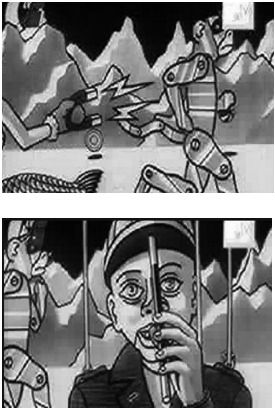

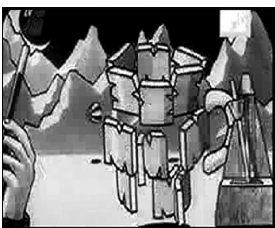
### 8. Membaca Bahasa Rupa Bumper MTV



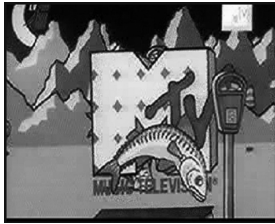
Dalam analisis ini dilakukan dalam bentuk matrik dan diperlihatkan tentang pemanfaatan Cara Wimba dan Tata Ungkap, serta Membaca Bahasa Rupanya, sebagai berikut (contoh yang diambil adalah yang dianggap dapat mewakili konten):

**Tabel 3**  
Analisa Bumper MTV No. 11, durasi 10 detik


Nomor	Visualisasi	Cara Wimba	Tata Ungkap	Membaca Bahasa Rupa
1		<i>Moment Opname</i> Arah Lihat Wajar Memusat		<i>Moment opname</i> terdapat pada lukisan dinding yang kemudian kamera di zoom in, lalu objek didalamnya menjadi bergerak (alih waktu dan ruang)
2		Arah lihat kiri kanan Sudut pengambilan normal	Alih Objek Bergerak	Alih Objek Bergerak dimulai dengan wimba roket yang bergerak ke arah kanan dan diikuti secara dolly ke kanan oleh gerak kamera (Gerak Periodik).
3			Alih waktu dan ruang Imaji Jamak	Masing-masing wimba mempunyai ruang waktunya sendiri terhadap objek lain, dan roket tersebut melintasi ruang dan waktu tersebut. Sehingga roket dan wimba lainnya mempunyai keterikatan ruang dan waktu.

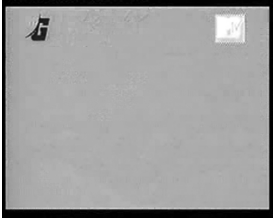




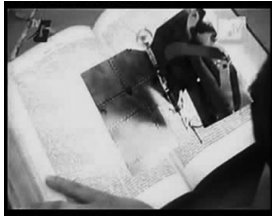


Nomor	Visualisasi	Cara Wimba	Tata Ungkap	Membaca Bahasa Rupa
4		Perspektif (terbatas)		Wimba kucing berkumis diletakkan didepan dengan skala yang lebih besar dibandingkan dengan wimba lain. Skala besar ini hasil dari perspektif (terbatas), dimana objek yang lebih dekat akan besar (prinsip kamera/lensa).
5			Alih objek bergerak Alih aksen Alih Gerak kamera	Setiap kamera bergerak dari kiri ke kanan, diikuti pula dengan adanya wimba yang bergerak dan bergantian.  Arah gerak kamera kiri kanan  Objek bergerak: roket, robot kera, tongkat  Aksen: anjing laut, mumi, kucing berkumis, putri duyung, penyihir, metronom.
6			Garis/Bentuk Tambahan	Wimba bintang yang ada disekitar tongkat, menunjukan reaksi dari hasil sihir yang dapat merubah gelas ( <i>mug</i> ). Ini merupakan visualisasi dari sesuatu yang tidak nampak lalu diterjemahkan ke dalam bahasa rupa komik.
7			Alih Bentuk	Gelas mengalami perubahan bentuk ( <i>metaphor</i> ) menjadi wimba huruf M dalam jumlah banyak dan beterbangan.

Nomor	Visualisasi	Cara Wimba	Tata Ungkap	Membaca Bahasa Rupa
8			Ciri Gerak	Wimba huruf M dalam bumper ini digambarkan dapat berterbangan dimana merupakan personifikasi dari burung atau kupu-kupu.
9			Alih Bentuk	Wimba huruf M yang berukuran kecil-kecil bermetaphor (berubah bentuk) menjadi bergabung membentuk huruf M yang lebih besar dan diikuti munculnya wimba TV
10			Garis tanah Distorsi Aneka Waktu dan Ruang	Garis tanah mengalami distorsi ketika wimba ikan masuk kedalam permukaan tanah. (mungkin ini dianggap seperti permukaan air dapat ditembus) Walaupun demikian ini telah memperlihatkan adanya aneka waktu dan ruang tanpa batasan-batasan hukum alam (hal ini dapat menunjukan keberadaan surealisme pada bumper MTV).

**Tabel 4**  
Analisa Bumper MTV No. 20, durasi 9 detik

Nomor	Visualisasi	Cara Wimba	Tata Ungkap	Membaca Bahasa Rupa
1		Diperbesar		Pada bumper ini, wimba serangga dibuat berukuran lebih besar dari aslinya (diperbesar). Teknik ini dipakai antara lain untuk mengakali bentuk serangga yang sangat kecil sehingga kesulitan dalam memvisualisasikan atau

Nomor	Visualisasi	Cara Wimba	Tata Ungkap	Membaca Bahasa Rupa
		Stilasi		<p>memang serangga tersebut dianggap penting sebagai inti pesan.</p> <p>Bentuk serangga distilasi dengan mengkombinasikan dari bentuk-bentuk dasar benda yang ada.</p>
2			Aksen	<p>Untuk memberikan 'kejutan' (<i>smash</i>) agar mata penonton dibuat aktif maka bumper ini memasukan jeda dengan bidang kosong dalam beberapa frame. Ini juga menunjukkan adanya alih waktu dan ruang.</p>
3			Alih Objek Gerak Alih Gerak Kamera	<p>Wimba serangga merupakan objek yang bergerak, sehingga gerak kamera sebagian mengikuti gerak serangga tersebut.</p>
4		Tampak Karakteristik	Pengambilan Gabungan	<p>Melihat wimba serangga tersebut sangat mirip dengan serangga aslinya dikarenakan selain memiliki anatomi serangga juga unsur gerak dan bersayap.</p> <p>Pengambilan gabungan yang dimaksud adalah penggabungan unsur animasi 3 Dimensi dengan live hasil shooting. Wimba serangga merupakan hasil modeling dari animasi 3 Dimensi, sedangkan wimba orang dilakukan dengan cara di-shot dengan kamera.</p>

Nomor	Visualisasi	Cara Wimba	Tata Ungkap	Membaca Bahasa Rupa
				Melalui proses editing (digital) kedua unsur tersebut dapat digabungkan menjadi satu kesatuan.
5			Garis/Bentuk Tambahkan Alih Gerak Henti	Pada awal bumper, wimba serangga ini tidak terlihat mempunyai sayap berbentuk MTV, karena gerak yang sangat cepat dari sayap serangga tersebut dan juga unsur kesengajaan untuk menyembunyikan pesan. Setelah itu wimba serangga diam sejenak di atas buku dan diberi bentuk tambahan berupa huruf TV.
6			Alih Aksen Alih Gerak Cepat	Untuk memberikan keunikan, dibuat alih aksen dengan wimba orang memakan wimba serangga seolah-olah orang tersebut juga adalah serangga.
7			Alih Gerak Lambat	Dengan memakai alih gerak lambat ekspresi dari wimba orang tersebut dapat dipahami.

## 9. Kesimpulan Penelitian

Kita tinggal di dunia visual dan kita menghabiskan banyak energi perasaan dan energi fisik dalam melihat sesuatu. Wimba - wimba ini membantu kita dalam membentuk persepsi tentang dunia di mana kita berada.

Kita berkomunikasi melalui wimba. Komunikasi visual adalah aspek pusat dari hidup kita, dimana kita lebih sering menggunakan indera mata dibandingkan dengan indera-indera lainnya. Kebanyakan komunikasi visual dapat terjadi secara langsung, baik melalui simbol-simbol

tertentu (kata-kata dan tanda) atau pun melalui simbol-simbol lainnya. Pandangan emosional dan impuls kreatif kita membutuhkan ekspresi visual dan ekspresi simbol sebagai penyampai pesan. Oleh karena itu, dalam keseharian kita akan menemukan dua hal antara *Fenomena Visual* dan *Pengalaman Visual*.

Fenomena visual menguasai tiap gerakan dari hidup kita. Sedangkan pengalaman visual bertalian secara dekat dan langsung kepada perasaan serta intelektual yang kita miliki. Jadi, fenomena visual memang sudah ada di sekitar kita, sedangkan pengalaman visual ini yang menangkap fenomena-fenomena yang ada dan masuk ke dalam memori kita. Dalam kenyataannya, kita tidak selalu bisa mempercayai apa yang kita lihat karena banyak hal 'palsu' atau tidak nyata yang kita lihat sehari-hari.

Eksperimental wimba sangat tepat untuk memberi nama pada bumper MTV, dimana bumper MTV tersebut memunculkan hal-hal yang unik dan 'baru' (pop) dengan memanfaatkan Cara Wimba dan Tata Ungkap untuk dapat meraih penonton anak muda.

Cara bercerita atau bertutur pada seni tradisi melalui aneka waktu dan ruang kembali lagi diangkat oleh peradaban modern dengan dibantu teknologi digital. Keberadaan NPM bagi Barat adalah usaha untuk melakukan pendekatan yang lebih rasional dan realistis. Kehadiran ruang waktu datar yang sempat dilupakan, dan diangkat kembali untuk dapat lebih mengekspresikan imajinasi dan cara bercerita melalui visual. Keterbatasan medium pada media-media sebelumnya dapat dipecahkan oleh digitalisasi sehingga ide dapat lebih dituangkan menjadi sebuah karya yang nyata.

Hal ini terbukti pada bumper MTV yang diteliti dalam tulisan ini dimana ada pemanfaatan

Ruang Waktu Datar menjadi sebuah ciri khas dalam Cara Wimba dan Tata Ungkap Bumper MTV. Dengan menggabungkan cara berpikir tadi, keberadaan MTV di tahun 1980 telah mengangkat MTV menuju budaya postmodern terdepan. Padahal pada tahun tersebut, format MTV masih dianggap tradisional, akan tetapi banyak ditiru oleh kanal televisi lainnya, dimana saat itu karakter televisi masih dipengaruhi kuat oleh *cinematography* dan teatrikal. Bumper MTV selain menampilkan eksotis visual, juga menampilkan pesan identitas sebuah stasiun televisi anak muda dalam bentuk dan kemasan yang berbeda dengan umumnya identitas televisi.

Dengan mengamati Cara Wimba dan Tata Ungkap Bumper MTV, yang kemudian menjadi landasan dalam mengamati fenomena visual pada bumper MTV dimana terdapat penggabungan cara berfikir antara berpikir Barat dan Timur sehingga menjadi satu kesatuan dalam bahasa rupa bumper MTV untuk menyampaikan pesan identitas. Maka dapat ditarik 3 kelompok kesimpulan. Pertama: kesimpulan yang berkaitan dengan struktur komunikasi visual bumper MTV ditinjau dari Cara Wimba dan Tata Ungkapnya. Kedua: kesimpulan yang berkaitan dengan pemanfaatan Naturalis-Perspektif-*Momen Opname* dan Ruang-Waktu-Datar pada bumper MTV. Ketiga: kesimpulan yang berkaitan dengan Bumper MTV sebagai representasi dari *corporate identity* MTV.

#### **Pertama: Kesimpulan yang berkaitan dengan struktur komunikasi visual bumper MTV ditinjau dari Cara Wimba dan Tata Ungkapnya.**

1. Bumper MTV merupakan sebuah komunikasi bahasa rupa multidimensi yang memiliki daya tarik yang universal dan hal ini merupakan fenomena yang unik dalam kajian komunikasi visual. Pemanfaatan dimensi ruang dan waktu menjadi sesuatu yang khas dalam bumper MTV ini. Pengaruh digital dalam

proses *shooting* maupun editing telah banyak membantu untuk mengatasi keterbatasan media dan untuk dapat berekspresi sesuai dengan ide dan keinginan. Misalnya pada bumper ke-10 (*dancer*), bumper tersebut mampu menangkap fenomena visual yang dinamis dan memanfaatkannya ke dalam urutan frame, lalu menjadi gerak (animasi). Ini menunjukkan bahwa unsur keterkaitan gerak motorik dan ide dapat direkam dan digabungkan menjadi bahasa rupa bumper MTV.

2. Frame atau bingkai tidak dilihat sebagai sebuah batas akhir dari wimba, akan tetapi frame dianggap sebuah jendela dalam menangkap wimba. Tetapi hal ini sangat relatif karena tidak semua bumper juga memakai pemahaman tersebut, ada juga bumper MTV yang menganggap frame atau bingkai merupakan sebuah rebanan atau wimba berada pada dasar frame sebagai garis tanah. Cara dari kepala-kaki sudah dikenal melalui media sebelumnya pada karikatur karena dengan cara demikian ada ruang gerak dan ruang imajinatif yang selebihnya diberi keleluasan pada penglihat untuk berimajinasi.
3. Cara Kejadian Bermatra Waktu bumper MTV disusun sehingga penonton tidak merasakan bosan. Hal ini karena wimba dapat saling mengisi ruang dan waktu pada bingkai bumper dengan waktu yang singkat. Setiap kali bumper muncul, diikuti pula dengan munculnya hal-hal yang baru dan mungkin saja baru saat itu juga kita dapat menangkapnya secara kasat mata.
4. Stilasi bentuk terjadi pada bumper MTV, khususnya dengan penggambaran gaya kartun. Stilasi ini dapat berupa pengurangan bentuk atau penambahan bentuk sehingga wimba menjadi lebih ekspresif dan dinamis.

Bentuk-bentuk tambahan yang mengadopsi dari bahasa rupa komik menjadi lebih nyata dengan bergabungnya unsur gerak dan waktu.

5. Alih bentuk merupakan usulan dari penulis untuk memperkaya bahasa rupa khususnya pada media rupa rungu dinamis modern. Alih bentuk ini ditempatkan pada Tata Ungkap Luar menyatakan penting dan gerak. Hal ini sangat memungkinkan terjadi dengan adanya teknologi komputer. Namun alih bentuk ini tidak terjadi pada Cara Wimba dan Tata Ungkap Dalam, karena pada posisi *still image* sulit terlihat alih bentuk tersebut (harus diikuti oleh sebuah gerak). Ciri alih bentuk lebih tepat untuk penggunaannya pada Cara Wimba dan Tata Ungkap Dalam untuk menyatakan gerak.
6. Aneka waktu dan ruang menjadi cara yang khas pada bumper MTV ketika bumper harus dapat mensiasati menjadi tampilan yang unik dalam kurun waktu yang singkat dan hanya terdiri dari beberapa shot. Aneka waktu dan ruang dapat muncul seperti montase pada lukisan, akan tetapi montase yang dilakukan adalah montase yang memiliki dimensi waktu dan ruang. Sehingga terkadang bumper muncul secara aneh dan tidak biasa. Yang menarik dari kebanyakan bumper MTV memiliki kualitas yang tidak nyata (*surrealistik*) dan ada unsur lucu.

Surrealisme adalah gaya visual yang lebih mendekati khayalan, nonlinear (memiliki alur cerita tidak konvensional, dan bebas) dan biasanya menggunakan wimba yang fantastik dan penuh dengan *special-effects*.

Istilah surrealisme berasal dari istilah lukisan. Pelukis yang termasuk ke dalam aliran ini adalah Miro, Dali, Breton dan Magritte. Mereka ingin menghadirkan apa yang ada dalam alam bawah



sadar mereka ke dalam lukisan.

Kita menemukan banyak elemen surrealistik pada bumper yang dikombinasikan secara mengejutkan dengan estetika visual *avant-garde*. Salah satu yang menjadi masalah dalam bumper MTV adalah setelah kita menontonnya, bumper itu membuat blur (buram) pikiran kita. Begitu banyaknya visual yang berlebihan akan membuat pikiran kita menjadi kelebihan beban informasi (*information overload*). Pada saat kelebihan informasi tersebut, muncullah hal-hal yang sederhana dan dengan cepat kita mudah mengingatnya. Hal ini terjadi pada shot awal bumper terdapat berbagai macam wimba yang bergerak dan berusaha mencari perhatian, namun kemudian muncul huruf MTV. Di saat kemunculannya kita menjadi lebih ingat akan identitas MTV tersebut.

Ada yang mengatakan bahwa bumper MTV yang seperti ini mengambil sesuatu yang bersifat eksperimental. Bumper MTV itu memasukkan fenomena seperti itu dalam keterbatasan media. Bumper MTV sangat mempengaruhi tampilan umum dan memberikan efek kejiwaan kepada anak-anak muda yang menontonnya.

#### **Kedua: Kesimpulan yang berkaitan dengan pemanfaatan Naturalis-Perspektif-Momen Opname dan Ruang-Waktu-Datar pada bumper MTV**

1. Pada bumper MTV antara Naturalis-Perspektif-Momen Opname dan Ruang-Waktu-Datar dimanfaatkan dalam upaya mengekspresikan ide. Tidak terjadi pembatasan dalam pemakaiannya bumper MTV, yang ada adalah pencampuran keduanya dan saling melengkapi kekurangannya.
2. Ruang-Waktu-Datar dinilai dari segi pengungkapan dan teknis, mampu mengatasi ruang dan waktu yang terisolasi

oleh paradigma lama yang menganggap ruang dan waktu itu hadir hanya pada shot atau adegan. Tetapi ruang dan waktu itu dapat melampaui batas dari kemampuan medium itu sendiri. Hal tersebut ada pada ciri aneka waktu dan ruang pada bumper MTV yang sering dianggap absurd. Bahkan penulis menganggap bahwa keberadaan ruang waktu datar memiliki kesamaan pada teknik montase, dimana setiap elemen visual dapat disimpan atau disusun pada sebuah bidang datar menjadi sebuah komposisi. Montase dapat melibatkan beberapa elemen *grafis, planes, volumes, spatiality, image of motion*, dan lain-lain. Dengan memainkan satu shot dengan shot yang lain, kita akan dapat menghasilkan efek. Montase secara konseptual didefinisikan bukan oleh isi montase tapi justru oleh hubungan konsep dengan elemen lain dalam sistem.

Konsep ini dikembangkan oleh seorang sutradara dan ahli teorikus film yang bernama Sergei Eisenstein. Dalam buku *Film Form*, Eisenstein (1949:49) mengemukakan bahwa montase adalah ide yang muncul dari kerja sama hasil shot yang independen.

Kita memahami film dengan cara melihat kombinasi shot. Satu shot dapat diartikan sebagai sebuah foto. Tapi jika beberapa shot dikombinasikan dalam rangkaian tertentu, hasil kombinasi itu akan menimbulkan gagasan-gagasan atau tanggapan emosional pada diri kita. Hal ini menjelaskan kekuatan bumper MTV yang sering melakukan eksperimen dalam menyunting dan editing.

#### **Ketiga: Kesimpulan yang berkaitan dengan Bumper MTV sebagai identitas dari MTV.**

Dalam budaya yang kita miliki, sudah lama kita terbiasa untuk membagi dan memisahkan semua hal sebagai tata cara dalam mengatur pesan. Kadang cukup mengejutkan juga jika

mengingat bahwa pada operasional dan praktiknya, media adalah sebuah pesan. Ini bukan hanya sekadar konsekuensi sosial dan personal dari suatu media saja. Ini merupakan hasil dari acuan baru dalam hidup kita yang diperkenalkan oleh perluasan pemikiran kita atau oleh sebuah teknologi yang baru.

Struktur pesan yang dipakai oleh MTV melalui bumper MTV adalah untuk menyampaikan sebuah identitas disusun berdasarkan sesuatu hal yang berada di luar lingkup MTV. Hal ini sangat berbeda dengan stasiun televisi lain, pada umumnya dalam menyampaikan sebuah pesan mengenai identitas dibangun melalui pendekatan koneksitas dari filosofis, ideologi, visi dan misi perusahaan. Bumper MTV memiliki konten yang unik sehingga mampu menarik perhatian mencapai sensasi persepsi dibandingkan dengan maknanya itu sendiri.

Secara kasat mata, bumper MTV seakan tidak memiliki makna yang lebih dalam dari sekedar 'keisengan' visualisasi saja, akan tetapi makna itu sendiri terkandung dalam struktur pesan yang dibangun, yaitu berdasarkan sesuatu yang ada di luar MTV (tidak ada koneksitas, atau dalam bahasa sehari-hari "tidak nyambung"). Tetapi secara ilmu komunikasi bahwa komunikatif sebuah pesan harus ada sebagai kunci keberhasilan sebuah pesan tersebut sampai ke penerima pesan.

Sedangkan identitas MTV telah terbukti dapat diterima oleh anak muda dan menjadi *trend-mark* anak muda di dunia. Oleh karena itu, identitas MTV bukan berarti tidak ada koneksitasnya namun lebih jauh MTV telah menciptakan sebuah identitas yang lebih maju (modern) dengan membangun identitas yang terbuka bagi siapa saja yang menonton MTV dan identitas tersebut dimaknai sesuai dengan persepsi masing-masing. Sehingga dalam visualisasi bumper MTV terdapat bermacam-

macam lokasi, setting, karakter, dan lain-lainnya, bahkan *absurd/chaos* sekalipun.

Mengenai persepsi tentang ruang dan waktu pada peradaban modern telah terjadi sebuah proses kompleks reorganisasi konsep ruang dan waktu. Hal ini diperkuat juga oleh pendapat Dr. Bambang Sugiharto dimana konsep waktu pada masa postmodern mengalami ciri: Spiral, Progresif-Retrogresif ("*back to the future*"), Kontinuitas dalam diskontinuitas, *hyper real* (pencampuran antara fakta dan fiksi, konkrit dan abstrak, realitas imajiner menjadi premier). Masa lalu dan masa depan adalah konstruksi imajinatif yang dialami sebagai riil dan berefek. Tanpa berubah ruang kita bisa alami masa lalu dan masa depan.

Begitu juga dengan konsep ruang pada postmodern memiliki ciri: Ruang sibernetis-elektronis (*Cyberspace*), tanpa batas bersifat relasional, non-hirarkis, polysentris (banyak pusatnya), kompleks (persepsi ruang tergantung oleh kecepatan waktu, pola-pola produksi ruang, tendensi pasar, konstelasi fisik), menantang persepsi dan imajinasi ruang dan waktu baru.

## Daftar Pustaka

- Agger, Ben, *Culture Studies as Critical Theory*, London : The Falmer Press, 1992
- Berger, Arthur Asa, *Seeing is Believing: An Introduction to Visual Communication*, California: Mayfield Publishing Company, 1989.
- Bungin, Burhan, *Erotika Media Massa*, Surakarta: Muhammadiyah University Press, 2001
- Esselin, Martin, *The Age of Television*, San Francisco: W.H Freeman 1982.
- Gordon, Scott, *The History and Philosophy of Social Science*, London: Routledge, 1991
- Goux, Melanie, James A. Houff, *On Screen in Time: Transitions in Motion Graphic Design for Television and New Media*,

- Switzerland: RotoVision, 2003.
- Hanson, Jarice, *Understanding Video*, Newbury Park, California: Sage Publishing, 1987.
- McLuhan, Marshall, *Understanding Media, The Extension of Man*, London: The MIT Press, 1999
- Ornstein, Robert, *The Psychology of Consciousness*. San Fransisco: W.H Freeman, 1972.
- Postman, Neil, *Amusing ourselves to Death: Public Discourse in The Age of Business*, Amerika Serikat: Viking Penguin Inc., 1985. Diterjemahkan oleh Inggita Notosusanto, *Menghibur Diri Sampai Mati, Mewaspada Media Televisi*, Jakarta: Sinar Harapan, 1995.
- Tabrani, Primadi, *Bahasa Rupa Gambar Sebagai Ilmu*. 1993.
- \_\_\_\_\_, *Bahasa Rupa Tradisi : Pusaka Masa Lalu Yang Perlu Dipertimbangkan Kembali Untuk Seni Rupa Indonesia Masa Depan*, Diskusi Pameran Tahun Pusaka Indonesia, Galeri Kita, Bandung, 2002.
- \_\_\_\_\_, *Meninjau Bahasa Rupa Wayang Beber Jaka Kembang Kuning Dari Telaah Cara Wimba dan Tata Ungkap Bahasa Rupa Media Rupa Rungu Dwimatra Statis Modern, Dalam Hubungannya dengan Bahasa Rupa Gambar Prasejarah, Primitif, Anak dan Relief Cerita Lalitavistara Borobudur*, Disertasi Doktor, Fakultas Pasca Sarjana, ITB, Bandung, 1991.
- \_\_\_\_\_, *Televisi dan Pengaruhnya Terhadap Kreativitas*, Diskusi panel, Kampus STISI Bandung.