

Makna Tanda

Komunikasi Intrapersonal Dalam Sketsa (Studi Kasus Pada Karya Studi Dua Maestro)

Supriatna

Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung
Jalan Buahbatu No. 212 Bandung

ABSTRACT

Sketch in the context of artis as a design drawing, to be realized in the real work goals. When the creative process of making a sketch, there is some intra personal communication that personal communication with it self, to solve visual problems. The Feedback will be visible in the form of visual signs, which appear to be "real" in the form of a twin image and visual correction as a result of contemplation solution. For that, the sketch is a self laboratory, in which there is a personal creator codes. As well as the sign code is something interesting to be interpreted, using semiotic theory approach.

Keywords: Sketch, intra personal communication, semiotic.

ABSTRAK

Sketsa dalam konteks seni rupa adalah sebagai sebuah gambar rancangan, guna diwujudkan pada tujuan karya sesungguhnya. Pada proses kreasi sketsa terjadi komunikasi intrapersonal yakni komunikasi dengan dirinya sendiri, dalam memecahkan persoalan visual. Respon balik akan tercermin dalam penanda-penanda visual, yang terlihat secara "telanjang" berupa gambar kembar maupun koreksi visual sebagai solusi perenungan. Berkait dengan hal tersebut, sketsa merupakan laboratorium diri, yang di dalamnya terdapat kode-kode pribadi kreatornya. Kode maupun tanda tersebut menjadi hal yang menarik untuk dimaknai, dengan menggunakan pendekatan teori semiotik.

Kata kunci: Sketsa, komunikasi intrapersonal, semiotik

PENDAHULUAN

Dalam Dictionary Of ArtHistory Terms kata Sketch berartigrand *dessin pour fresque*², yangdiartikan sebagaigambar awal secara garis besaratau sebagai studi pendahuluan yang merekam gambaran-gambaran kasar, sebelum dialihkanpada tujuan karya yang sesungguhnya, misalnya menjadi karya seni lukis, desain poster, fashion, interior, atau patung. Sekaitan itu mengingat sebuah karya seni atau desain akan menjadi manifestasi seorang seniman atau disainer, makaproses pembuatan sketsa sesungguhnya lebih bersifat pribadi, hal ini dapat dijumpai melalui kode -kode khusus yang turut dikreasikan dalam sketsa, dan bisa dimengerti secara pribadi oleh kreatornya.

Sketsa adalah catatan proses, yang memungkinkan terjadi perubahan-perubahan bentuk. Campur tangan pihak lain pada saat proses kreasibisa saja terjadi, apabila kreator meminta pertimbangan pihak-pihak yang dianggap memiliki kompetensi di bidangnya. Namun demikian pada dasarnya sketsa adalahwahan kreativitas kreator,untuk mewujudkan orisinalitas karya utama yang menjadi tujuannya, sehubungan dengan itu, maka umumnya seniman dan desainer akan berusaha dengan penuh konsentrasi, menghindari pengaruh-pengaruh yang bisa mengganggu perwujudan ekspresinya.

Proses di balik terwujudnya sebuah gambar sketsa, sesungguhnya terdapat pergulatan pikiran kreatornya, dan menjadi pemaknaan yang menarik bila diungkap melalui pembacaan tanda-tanda yang menyertai karya sketsanya.

METODE

Penelitian ini menggunakan paradigma kualitatif interpretatif, yakni dengan membangun interpretasi makna, melaluipenelahaan langsung pada objek pene-

litian, karya sketsa maestroberupa gambar eletronik, maupun hasil copy dari sumber yang bisa dipertanggung jawabkan. Pada tataran praksis penelitian ini menggunakan pendekatan teori semiotika, yakni membaca tanda-tanda yang tampak pada objek penelitian, dengan tujuan untuk memahami makna tersembunyi di balikvisual yang tersaji.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bentuk Visual dan Komunikasi

Belajar pada pada sejarah peradaban manusia, yakniketika manusia mencari solusi untuk memudahkan komunikasi antar individu atau kelompok, manusia pra sejarah telah mulai membuat gambar-gambar sebagai alat komunikasi,seperti halnya gambar-gambar yang terdapat pada batu-batu cadas gua tempat habitat manusia pra sejarah. Gambar-gambar yang tampak antara lain; berupa binatang buruan, binatang peliharaan maupun berupa cap telapak tangan. Gambar -gambar tersebut tidak semata-mata diciptakan sebagai penghias dinding,tetapi menurut para ahli bahasa rupa berisi kandungan pesan pemimpin kelompok bagi anggotanya, dan bahkan juga berisi informasi bagi generasi-generasi berikutnya.

Menggambar adalah salah satu tradisi manusia untuk berkomunikasi menyampaikanpesan, jauh sebelum bahasa tulisan menjadi populer. Barbatsis (2005:330) menyampaikan, bahwa sebelum terbentuknya bahasa verbal ditandai dengan adanya cara berpikir manusia pra sejarah dalam membangun struktur hubungan antara cara mereka menggambar dengan sebuah cerita.Sebagaimana disampaikanWartofsky dalam Barbatsis (2005:330). juga menyampaikan, bahwa,"*Yet pictorial stories carved into the walls of caves thousands of years ago*

provide us with rich evidence of narrative in a pictorial form.

Merujuk pada sejarah peradaban, bahwa kemampuan menciptakan gambar sudah menjadi fitrah dari Tuhan Yang Maha Esa, sebagai wahana dalam mencurahkan perasaan maupun pikiran, dan seperti sebuah naluri dalam memenuhi kebutuhan hidup, kebiasaan manusia membuat gambar, senantiasa akan terus berlangsung sepanjang hayat, dengan medium maupun suasana apapun.

Integritas emosi dan logika dalam perwujudan karya seni, senantiasa melahirkan bentuk-bentuk baru, di luar kasat mata, dan tidak jarang pula bentuk-bentuk ekspresi visual, relatif tidak lagi memperhitungkan unsur kesempurnaan bentuk ataupun kerumitan teknis, akan tetapi lebih mengangkat gagasan non *representative*, dengan menampilkan tanda-tanda yang dibangun oleh proses penyederhanaan bentuk, baik abstraksi, penyimpangan (*distorsi*), maupun peniadaan bentuk (*negasi*), sehingga wujud ekspresi menjadi simbol-simbol yang esensial.

Kekuatan membangun bentuk-bentuk esensial seni, sesungguhnya bersumber pada ego diri, yang diputuskan melalui perenungan-perenungan diri. Berkait dengan itu interpretasi senantiasa menjadi simbol ke'aku'an, sebagai temuan pikiran, yang mendukung pernyataan sikap atas masalah yang mengusik dirinya.

Perwujudan karya sketsa terbangun atas persilangan pikiran sadar, ambang sadar, dan tak sadar. Hal ini dapat dirasakan pada saat proses kreasi, misalnya bagaimana sebuah goresan pensil secara intuitif berhenti pada titik tertentu, sesuai dengan kehendak rasa, serta bagaimana efek goresan pensil yang digoreskan secara bebas, namun dalam kontrol antara pikiran sadar dan ambang sadar, serta bagaimana goresan pensil harus

membentuk wujud tertentu, hal ini perlu adanya proses kesadaran estetik (terkontrol secara sadar). Dari sistem kerja tersebut, melahirkan kesatuan rupa sebagai pernyataan diri. Wujud sketsa sebagai manifesto diri tersebut, disampaikan melalui simbol-simbol bentuk khas kreatornya. Simbol-simbol visual yang dipresentasikan menjadi jembatan komunikasi bagi apresiator, dalam memahami makna-makna yang terkandung di dalamnya, seperti ditegaskan Dedy Mulyana (2002:77), menyampaikan definisi "*Simbol sebagai suatu rangsangan yang mengandung makna dan nilai yang dipelajari manusia, dan respons manusia terhadap simbol adalah dalam pengertian makna dan nilainya ketimbang dalam pengertian stimulasi fisik dan alat indranya*".

Dalam pengertian luas, simbol itu sendiri adalah kata, gagasan atau tandayang berhubungan dengan objek kongkrit, adegan atau sebuah aksi meskipun secara bentuk tidak berhubungan secara langsung³. Berkait dengan itu, bahwa simbol adalah suatu konsep mental yang disepakati masyarakatnya, maka simbol itu sendiri tidak selamanya diwakili bentuk. Seperti halnya disampaikan Sobur (2003:156), bahwa simbol adalah bentuk yang menandai luar perwujudan bentuk simbolik itu sendiri. Simbol juga dapat dibaca dalam konteks peristiwa terjadi, Senada dengan itu West and Turner, (2010:7) menyampaikan, bahwa Simbol adalah sebuah label sembarang atau representasi dari fenomena. Sementara itu Hale (2009:15) juga menyampaikan; seperti halnya bahasa, simbol sering diidentifikasi melalui konteks atau komposisi."

Dalam konteks Ilmu Seni Rupa sistem tanda, seperti simbol disebutkan di atas, sangatlah kaya sebagai representasi komunikasi intrapersonal senimannya. Dasar proses perwujudan sketsa umumnya tidak menggunakan teknis yang rumit, maupun

medium yang kompleks. Setidaknya bentuk sketsa bisa diwujudkan melalui medium selembar kertas, dengan teknik pensil, ballpen, maupun tinta. Berkait dengan hal tersebut proses kreasi berupa sketsa dapat dilakukan secara praktis, dimana saja dan kapan saja saat gagasan muncul, saat terinspirasi melihat suatu fenomena, atau terlintas sesuatu bentuk imajinatif yang harus dikongkritkan sesegera mungkin, maka sketsa akan membantu mewujudkan ingatan tersebut meskipun dalam bentuk gambaran umum.

Hopking (2010:9) menyampaikan berkaitan dengan sketsa atau gambar (drawing), bahwa; *Drawing starts with imagination before it expresses itself as a practical means of generating or communicating an idea.* Proses yang disampaikan Hopking di atas, diartikan sebagai konstruksi gagasan, manakala daya ingat manusia terbatas, maka perwujudan sketsa merupakan "penghentian dan penangkapan" gagasan-gagasan yang terus bergerak dan berkembang. Tversky (2002:37) juga menyampaikan:

Design drawing aids the designer by reducing cognitive load during the design process. Because design sketches are an external representation, they augment memory and support information processing.

Gambar sketsa pada prinsipnya adalah catatan visual dalam menyampaikan gagasan-gagasan, yang terwujud dari seleksi dan pemilahan terhadap data-data visual yang diolah melalui indra mata. Prosesnya melalui ketrampilan tangan (*skillhand*) dalam mengolah rupa melalui penguasaan medium, serta kecermatan dalam mempertimbangkan keseimbangan rasa dan rasio secara keseluruhan. Pada gilirannya kemahiran dan kepekaan tersebut akan turut menghasilkan peringkat nilai serta kualitas.

Pada sisi praktis maupun kesederhanaan teknis dalam proses kreasinya, maka sketsa berada pada level awal dalam hirarki penciptaan karya yang lebih monumen. Dalam tataran ini gambar sketsa diartikan sebagai rancangan awal dan gambar kerja dalam mewujudkan karya seni murni, desain, kriya baik dalam bentuk 2 dimensi maupun 3 dimensi. Sketsa sebagai satuan terkecil dalam proses berkarya (seni rupa), yang juga berfungsi sebagai rancangan kerja, secara teknis biasanya ditandai dengan informasi-informasi penting kreatornya, berupa studi bentuk, warna, teknik kerja dalam bentuk gambar detail, *close up* maupun gambar khusus dalam *insert*, catatan-catatan kecil ataupun skema. Fungsinya adalah agar mudah diterjemahkan kembali saat eksekusi pada karya yang sesungguhnya dituju.

Pembuatan sketsa dengan objek yang sama juga kerap dilakukan berulang-ulang, dengan alternatif komposisi, bentuk, proporsi maupun ukuran (skala) yang berbeda-beda untuk menghasilkan karya yang sebaik mungkin. Dengan demikian pada tahap proses sketsa, seorang kreator memiliki kesempatan mengembangkan kreativitas gagasan seluas-luasnya. Metode yang digunakan tersebut menjadikan sketsa sebagai laboratorium, dalam menemukan bentuk dan kemasan ideal yang diinginkan. Secara manajerial kerja proses ini menjadi penting untuk mengurangi resiko kegagalan dalam mewujudkan karyanya, menghemat waktu dan bahan, bahkan mengurangi pembengkakan biaya produksi pada rancangan karya beresiko biaya tinggi.

Sekalipun sketsa lebih berfungsi sebagai alat bantu (rancangan awal) dalam mewujudkan tujuan berkarya yang sesungguhnya. Proses karya dalam bentuk sketsa pun dapat dikemas sebagai karya mandiri dan dapat

dipamerkan sebagaimana umumnya pameran lukisan, patung, fotografi maupun rancangan-rancangan lain yang dianggap sebagai karya jadi. Hal yang menarik pada even pameran sketsa adalah apresiator dapat melihat kode-kode "telanjang" yang digambarkan maupun dicatatkan oleh sang kreator, sebelum dibungkus menjadi sebuah simbol dalam tujuan karya sesungguhnya.

Nilai-nilai kejujuran pada sketsa khususnya pada karya representatif, ditunjukkan berupa koreksi bentuk, ekpos detail pada bagian-bagian tertentu, perubahan gestur, penanda-penanda teknik berupa bagan maupun teks. Penanda tersebut menandai adanya persoalan visual, sehingga kreator berani membuat pertimbangan baru, dengan sedikit berbeda dari apa yang nampak pada model di depannya. Adakalanya penambahan bentuk baru pada sketsa tersebut, merupakan upaya memasukan makna konotatif dari realitas sesungguhnya (denotatif), tetapi juga bisa sebagai kode kode pengingat atas penambahan maupun pengurangan visual.

Sketsa sebagai sebuah pesan dapat diidentifikasi melalui penanda-penanda yang diproduksi, pada wilayah-wilayah sebagai berikut;

□ **Objek**

Objek gambar secara umum dapat dibedakan antara objek representasional atau meminjam bentuk dari alam, dan non representasional atau objek non bentuk. Objek representasional merupakan pemindahan objek dari alam. Hal ini menandai hubungan komunikasi dirinya dengan luar dirinya yakni dengan objek yang dilihatnya (ekstrapersonal). Pesan denotatif maupun konotatif memiliki relasi dengan objek yang dipilihnya. Sementara itu pewujudan objek non bentuk (non representa-

tional) bersifat membangun imajinasi, misalnya; berupa cipratan atau goresan warnaberbentuk abstrak, yang membangun pesan pada relasi citra-citra tertentu. Bentuk ini lebih menandai hubungan dirinya secara intrapersonal.

□ **Komposisi**

Pengolahan komposisi rupa merupakan penataan (*lay out*) apa yang hendak ditampilkan sebagai *subjek matter* (pesan utama). Upaya ini dilakukan untuk menandai tokoh penting, peran pendukung, *background*, suasana maupun *layer*. Pokok pesan dapat dilihat penanda teknis, antara lain; susunan tata letak elemen visual, yakni ada ruang utama dan ruang pendukung. Penonjolan objek utama, yakni melalui; pembesaran (dominan), *cropping* dan penegasan garis pada objek.

□ **Penggayaan**

Kemampuan dalam mengolah rupa dan medium menghasilkan penggayaan (ekspresi) individu. Karakter ekspresi akan membangun suasana, berkaitan hal tersebut pesan berelasi dengan gaya disampaikan, antara lain jika penggayaan disampaikan secara formalis, maka pesan akan berelasi dengan hal-hal yang rasional, sementara penggayaan ekspresif, maka pesan akan berelasi dengan hal-hal emosional.

Konteks Komunikasi dalam Sketsa

Komunikasi tidak lepas dari kebutuhan manusia sebagai makhluk yang selalu berpikir, dan kerap berhubungan dengan lingkungannya. Kualitas komunikasi yang baik ditandai adanya respon balik yang berkelanjutan, dari masyarakat komunikannya. Maka agar keberlanjutan komunikasi terjaga, perlu adanya jembatan

komunikasi. Berkait dengan hal itu penghubung komunikasi dapat dibangun melalui simbol-simbol, yang sudah disepakati dengan lingkungannya. West dan Turner (2010:5), menyampaikan bahwa; *Communication is a social process in which individuals employ symbols to establish and interpret meaning in their environment*. Namun demikian lingkup komunikasi juga kerap dibatasi oleh jumlah komunikan, ruang maupun lingkungan, berkait dengan hal tersebut, maka terdapat jenis-jenis komunikasi sesuai dengan pembatasan lingkungannya, antara lain; komunikasi intrapersonal, komunikasi interpersonal, komunikasi kelompok, komunikasi publik dan komunikasi media. Komunikasi intrapersonal merupakan inti dari konteks-konteks komunikasi lainnya, sebab untuk mengenal komunikasi yang lebih luas, maka komunikator harus mengenal komunikasi dengan dirinya.

Dalam pengertian sederhana komunikasi intrapersonal adalah komunikasi intim diri. Mulyana (2008:80) menyampaikan, bahwa; *"Komunikasi Intrapersonal adalah komunikasi dengan diri sendiri"*. Komunikasi intrapersonal tidak memerlukan ruang dan prosedur khusus, maka komunikasi ini bisa terjadi setiap saat dimana saja dan kapan saja, ketika mendapatkan masalah maupun inspirasi, yang segera harus dipecahkan. Berkait dengan hal tersebut West dan Turner (2010: 33) menyampaikan, bahwa:

Intrapersonal communication is usually more repetitive than other communication; we engage in it many times each day. This context is also unique from other contexts in that it includes those times when you imagine, perceive, daydream, and solve problems in your head.

Merujuk pada pengertian di atas, maka proses kreasi sketsa dalam konteks komunikasi, dapat dipetakan sebagai kegiatan

komunikasi Intrapersonal. Seperti tersirat sebelumnya, bahwa sketsa merupakan laboratorium diri kreator dalam proses suatu penemuan visual. Berkait dengan hal itu Sketsa dalam kaitan komunikasi intrapersonal, merupakan wahana penyaluran ide yang tertangkap, dan dalam hal ini menjadi laboratorium visual dalam memecahkan masalah visual, yang menjadi pergumulan visualisasi di dalam imajinasi dan pikiran.

Di dalam komunikasi intrapersonal seorang individu menjadi pengirim sekaligus penerima pesan, memberikan umpan balik bagi dirinya sendiri dalam proses internal yang berkelanjutan. Berkait dengan hal tersebut proses sketsa dalam konteks komunikasi Intrapersonal adalah keasyikan dialog diri, bertanya dan dijawab oleh dirinya sendiri, maka dengan itu pula di dalam sketsa sering dijumpai catatan visual dan kode-kode sebagai solusi yang hanya dipahami kreatornya, sebagai respon balik dari pusran perenungan.



*Ilustrasi komunikasi Intrapersonal
(bagan dibuat penulis)*

Pemaknaan

Ketika seniman memulai kreasinya, maka goresan pertamanya adalah mencari bentuk (studi bentuk), dengan didasari mengolah struktur dasar untuk mencari

kesesuaian proporsi, dan berlanjut pada penyesuaian gestur, tekstur dan detail. Pada tataran tindak lanjut seniman tidak hanya meniru karakter yang ada di hadapannya, tetapi juga menambahkan unsur-unsur emosional dirinya, sebagai pesan atas tanggapan apa yang dilihatnya. Pada saat proses inilah kreator senantiasa melakukan pengayaan visual, koreksi, penambahan bentuk, dan reka komposisi, guna menghasilkan pesan visual yang seideal mungkin. Pada saat itulah produksi kode disampaikan oleh kreatornya.

Guna membaca makna kode pada objek yang diteliti, maka peneliti menggunakan rambu-rambu yang disampaikan oleh Barthes (1977:52-53), yakni: 1) Lapis informasional, adalah berupa data visual yang tampak secara langsung pada artefak atau dapat diartikan secara denotatif. 2) Lapis simbolis, 3) (Lapis Penandaan) lapis ini sebetulnya tidak ada penamaanya, mengingat adanya penandaan-penandaan khusus pada objek yang dianggap penting.

Gambar I, menunjukkan subject matter dari sketsa ini adalah Madonna dan Anaknya. Pembuatan Sketsa diperuntukan bagi lukisan dinding rumah ibadah, dengan studi berbagai gambar figur-fidur suci (Barber:2004:147). Berdasarkan telaah lapis informasional: memperlihatkan beberapa gambar manusia dan binatang. Gambar yang tampil sebagian besar adalah gestur-gestur manusia dengan sebagian bentuk berupa kepala setengah dada. Sementara pada bagian bawah bidang kertas terdapat beberapa icon kepala binatang Singa dan mahluk imajinatif.

Beberapa ikon yang tampil tidak ada hubungan secara gestural satu sama lain, baik ikon manusia dengan manusia, maupun manusia dengan ikon binatang, seperti disampaikan Hale (2009:30);

dengan kekuatan garisnya da Vinci (gambar I) membuat arsir lindap pada gambar manusia, tetapi berkaitan dengan gambar di bawahnya (no. 4, angka dibuat peneliti). Garis dinamis dengan berulang hadir pada beberapa bentuk, khususnya pada tanda 1-2 (angka dibuat peneliti) hal ini menandai adanya proses koreksi (kode garis) dalam pencarian bentuk. sementara goresan-goresan (kode goresan) lindap (*shade*) pada no 3-4. Adanya goresan-goresan koreksi menjadi penanda, bahwa kreator tengah melakukan studi bentuk atau studi karakter antar satu bentuk objek.

Komposisi yang dibangun gambar-gambar disesuaikan dengan bidang vertikal, dengan membangun semua gambar sesuai gravitasi (posisi normal). Terdapat beberapa garis yang memisahkan adegan-adegan, antara lain, kelompok gambar 1,2,3 dan 4. Garis yang dibangun menandai adanya lapis-lapis (layer) peristiwa dalam ruang dan waktu yang berbeda.

Petunjuk dari sumber gambar disampaikan keterangan teks, mengenai objek Madonna adalah gambar wanita tengah menyusui bayi. (No 1) sebagai ikon penting. Keterangan tersebut dapat telusuri melalui tanda tampilan gambar paling besar di antara gambar-gambar lain. dengan titik perhatian diarahkan pada gambar (ikon) perempuan. Fokus perhatian dapat dilihat pada tanda gestural arah mata gambar bayi yang tengah disusui, serta gambar no 2 dengan gestur dan pandangan mata ke arah Gambar Madonna.

Ekspresi Madonna digambarkan dengan gestur kepala menunduk, dengan ekspresi tenang, Penyajian ini menandai simbolisme referensial, yang mengacu pada keyakinan yang digambarkan kitab injil, sosok Madonna adalah kategori manusia suci yang sikapnya digambarkan



Gambar 1 :

*Leonardo da Vinci (1452-1519)
Madonna and Child and Other Studies
Pen dan Tinta 16" x 11³/₄ (40.5 x 29 cm)
(Sumber gambar: Barber, 2004:146)*

dengan hal-hal yang baik. Symbolisme referensial juga tampak pada tanda gambar Madonna menyusui bayi, mengacu pada keyakinan kreator, bahwa Madonna adalah ibu dari Yesus Kristus (bunda Maria). Sementara ekspresi pada gambar-gambar wajah yang lainnya tampak dingin, menandai gambar-gambar tersebut hanya peleng-

kap, bagi gambar utama (Madonna). Kecuali itu pada gambar-gambar kepala Singa yang diperlihatkan dengan ekspresi mengaum, maupun Naga yang diperlihatkan dengan ekspresi keganasan, hal ini menjadi petanda adanya pikiran kreator yang menghadirkan gambar yang berlawanan dengan suasana gambar-gambar lainnya.

Gambar Singa menandai adanya Simbolisme Historik, yakni binatang yang dimitoskan dan dianggap sebagai binatang tangguh dan perkasa, terutama masa kebudayaan Yunani Kuno, kemudian berkembang menjadi bagian mitos kebudayaan bangsa eropa hingga abad pertengahan. Hal tersebut tersebut tidak menutup kemungkinan menjadi pikiran kreator pada saat itu, untuk mencoba meramu gambar Singa menjadi bagian dari tema sketsa religius tersebut. Begitu juga dengan kehadiran gambar kepala Naga (komposisi paling bawah), menjadi penanda adanya Simbolisme Histori. Mengingat Naga merupakan binatang mitos bangsa Yunani dan berkembang di Eropa, setidaknya diyakini, bahwa binatang imajinatif ini masih hidup, di dalam pikiran masyarakat luas sampai abad pertengahan. Binatang imajinatif ini oleh kreator dihadirkan sebagai bagian dari rencana lukisannya.



Gambar II,
 Michalangelo Buonarroti (1475-1564)
 Studies For The Libyan Sibyl
 Red chalk $11\frac{5}{16}'' \times 8\frac{3}{8}''$ (28.8 x 21.3 cm)
 (Sumber gambar: Robert Beverly Hale:2009)

Pada gambar II, Berdasarkan sumber karya sketsa Michalangelo Buonarroti (1475-1564) ini berjudul *Studies For The Libyan Sibyl*, merupakan karya sketsa yang dianggap paling mengagumkan, mengingat terjadi transformasi bentuk, dari studi model laki-laki (asisten studionya) menjadi imej perempuan dalam karya sesungguhnya di Kapel Sistine (Vatican Palace). Berdasarkan telaah pada lapis informasional, sketsa ini menampilkan imej utama manusia. Pada ciri-ciri sketsa gambar II, kreator tengah melakukan studi bentuk pada bagian-bagian objek model. Hal tersebut ditandai dengan hadirnya bagian-bagian gambar tambahan berupa bagian wajah, jari kaki, torso dan pergelangan tangan secara detail (Kode bentuk) di sekitargambar utama.

Gambar gestur utama selain disesuaikan dengan proporsi normal, juga ditampilkan dengan olah gerak otot yang dibantu dengan pengolahan lindap (cahaya), sehingga menimbulkan kesan adanya dimensi. Studi bentuk gestur yang tampak di sketsa gambar ke 2, menunjukkan tanda yang menunjukkan adanya simbol referen, yakni mengacu pada perkembangan ilmu pengetahuan di masa *renaissance*. Hal ini diperkuat eksistensi Michalangelo pada masa itu, yang menjadi salah satu pelaku seniman produktif dan signifikan yang mengembangkan pengetahuan seni, khususnya pengetahuan canon (proporsi) anatomi manusia (Neese;2006:4), yang secara estetis indah dipandang.

Gestural objek utama dihadirkan dengan badan objek "melilit" tiga per empat tampak punggung, serta kedua tangan terangkat sebahu menandai indexical dengan sesuatu (barang) yang dibawa. Berdasarkan data dari sumber pendukung sebutan Libyan Sibyl berdasarkan mitologi klasik, adalah seorang

(perempuan) suci seperti nabi yang meramalkan “kedatangan hari ketika itu yang tersembunyi akan terungkap”. Gestur tangan petanda mengangkat sesuatu yang penting, misalnya, kitab ramalan. Berkait dengan sumber tersebut pula (transformasi atau peminjaman gestur laki-laki untuk perempuan), gambar gestural yang dibangun kreator adalah gestural yang mencerminkan citra maskulin dan feminis.

SIMPULAN

Tindakankreativitas seorang kreator seni Lukis, Patung maupun Desainer kerap mengalami konflik batin dalam menentukan gagasan visualnya, maka untuk mengatasinya diperlukan wahana untuk mengolah gagasan yang bisa memberikan solusi. Sketsa menjadi wahana kreativitas kreator, dalam menyalurkan dan mengolah emosi maupun pikirannya. Peran sketsa menjadi laboratorium yang sangat pribadi, mengingat dalam proses sketsanya kreator kerap mencantumkan penanda-penanda, yang hanya dapat dimaknai oleh dirinya.

Proses komunikasi intrapersonal dalam mewujudkan sketsa, berarti mengengerami persoalan-persoalan visual, yang kemudian menghasilkan respon berupa simbol bentuk maupun kode-kode visual. Persoalan ini menarik, karena sesungguhnya kompleksitas gagasan lebih banyak muncul saat proses pembuatan sketsa, yang dilakukan melalui dialog diri (komunikasi intrapersonal). Di dalam proses dialog diri terjadi proses pengkoleksian, menyeleksian dan pereduksian visual yang bisa mewakili gagasan kreativitasnya.

Catatan Kaki

¹ Echols, John M dan Shadily, Hassan (Kamus Inggris Indonesia)

² Jean- Michaux, Pierre 2005 Dictionary Of Art History Terms, Amsterdam, Elsevier.

³ Martin and Ringham, Dictionary of Semiotics, 2000, London & New York, Lassell.

⁴ https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_lions_in_Europe diunduh 30/08/2015

⁵ <https://alvyzata.wordpress.com/2011/02/26/mitos-naga/> diunduh 30/08/2015

⁶ <http://entertainment.howstuffworks.com/arts/artwork/sistine-chapel-michelangelo-paintings11.htm> diunduh 31/08/2015

⁷ https://en.wikipedia.org/wiki/Libyan_Sibyl diunduh 31/08/2015

“Art is the manifestation of emotion, obtaining external inter-pretation, now by expressive arrangement of line, form or color, now by a series of gestures, sounds, or words governed by particular rhythmic cadence.”

Daftar Pustaka

- Barthes, Roland,
1977 Image Music Text, London, Fontana Press
- Deddy Mulyana
2002 Penelitian Kualitatif, Bandung, PT Rosda.
- ,
2008 Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar, Bandung: PT Rosda
- Gretchen, Barbatsis
2005 Handbook Of Visual Communication Theory, Methods, And Media, New York: Michigan State University.
- Hale, Robert Beverly
2009 Drawing Lessons From The Great Masters, New York: (Penerbitnyaapa)
- Hopkins, John
2010 Basic Fashion Design Fashion Drawing, Singapore : AVA Book Production Pte. Ltd.
- Alex Sobur,
2003 Semiotika Komunikasi, Bandung: PT. Rosda
- Tversky
2005 Handbook of Visual Languages for Instructional Design: Theories and Practices, New York: Watson-Guption Publication

West, Richard and Turner Lynn H.,
2010 *Introducing Communication Theory
Analysis And Application*, New York:
McGraw-Hill

Neese, Tim Mc,
2006 *Michelangelo Painter, Sculptor, and Ar-
chitect*, Chelsea: Chelsea House.

Indeks Istilah

- Abakod*, 99-105, 108-110
Ada-Ada, 225
Akroma, 110
Ambient Media, 165, 167, 168, 171-172, 175
Animal Symbolicum, 5
Animation, 327
Aringgiri Gora, 361
Artifact, 2, 19
Bantang Gending, 50
Baskom, 21
Behavioural Setting, 86
Beksan, 217
Bodong, 240
Branjangan Ngumbara, 361
Buana Panca Tengah, 371
Bujangga Manik, 372
Calintu atau Sonari, 401
Cecandetan, 182-183
Celana Sotog, 35
Class Management, 118
Clock of Character, 19-20
Cognitive Anthropology, 393
Cooperatif Learning, 203, 209
Course Content, 118
Culture, 30
Dance Textual, 30
Dayak Kanayatn, 265
Deep Structure, 327
Disinterestedness, 32
Dysfunction, 31
Ekspresi Musikal, 52
Evaluation, 118
Eyewitness, 153
Fiction Being, 22
Film Strip, 92
Frame by Frame, 95
Function, 31
Gandrungan, 213, 219
Genuine Creativity, 57, 59
Gorga Adop-Adop, 232
Gorga Boras Pati, 231
Gorga Dalihan na Toru, 233
Gorga Desa na Ualu, 230
Gorga Gaja Dompok, 232
Gorga Hariara Sudung di Langit, 232,
Gorga Hoda-Hoda, 234
Gorga Ipon-Ipon, 229
Gorga Iran-Iran, 234
Gorga Jenggar dan Jorngom, 231
Gorga Sijonggi, 233
Gorga Silintong, 233
Gorga Simarogung-ogung, 230
Gorga Simata ni Ari, 230
Gorga Simeol-Eol, 233
Gorga Singa-Singa, 231
Gorga Sitagang, 233
Gorga Sompi, 229
Gorga Ulu Paung, 234
Gorga, 227-278
Groot Maskerspel, 138
Grotesk, 95
Guru Dingdong, 49
Guru Wilang, 49
Hamemengkat, 42
Hamong, 42
Hamot, 42
Hastha Sawanda, 357-358
Heuristik, 73
Icon Index Symbol, 329
Ikonografi, 1-2
Ikonologi, 1-2
Inmasking, 283
Jarik, 6
Jonggan, 265
Laras, 46, 51
Learner's Analysis, 118
Life Force, 238-239
Lontar-Prakempa, 56
Main Body, 130
Makuta, 35
Mamaos, 65-66
Marietje, 21
Markapoetz, 21
Markutil, 21

- Masekom*, 35
Mebasang-Metundun, 48
Merak Ngigel, 360
Merchandise, 19
Mundhing Mangundha, 361
Mundur Beksan, 217
Naratif Inquiry, 204
Ngangrang Bineda, 361
Nyacah, 180-183
Nyadran, 237
Nyewu, 237
Pagawean Barudak, 393
Panakawan, 237-238, 240
Pangawak, 130
Particularity, 114
Pasu Teleng, 35
Pengumbang-Pengisep, 48
Pesu-Mulih, 48
Photomotion, 92-94, 96
Pikeplok, 398
Pitondok, 397
Pohaci, 371
Polos-sangsih, 48, 130
Possibility, 114
Post-Method Pedagogy, 114, 117, 118, 119
Practicality, 114
Prime Time, 41
Public Space, 86
Pucang Kanginan, 361
Purpose of Art, 30-32, 38
Representament, 328
Reproducible, 283
Ronggeng Amen (Ronggeng Kidul), 76-78
Ronggeng Gunung, 72, 74, 76
Sablon, 21
Sabuk, 35
Sangkan Paniring Dumadi, 42
Sangkan Parining Dumadi, 242
Sata Ngetap Swiwi, 360
Satria Ladak, 34-35
Sawilet Gancang, 35
Sawung, 21
Sekar Ageng, 49
Sekar Madya, 49
Seni Komersil, 244
Seni Murni, 244
Siger, 192-193
Sikatan Met Boga, 361
Siksa Kandang Karesian, 370
Sinjang Dodot, 35
Sitkom, 43
Slides, 92
Socifact, 2
Soder, 35
Sosioestetik, 81
Status Quo, 44
Still Picture, 327
Student's Motivation and Participation in Class, 118
Student's Social and Professional Life, 118
Stylized Dance Music, 406
Subject Matter, 4
Surrealisme, 1-2
Symbol, 22
Symbolic Gestures, 406
Tabock, 21
Teacher Centered Learning, 113, 116
Teacher, 118
Titilaras Ding-Dong, 180
Titilaras Kepatihan, 180
Titilaras, 179
Transfer of Feeling, 130
Transformation, 30
Tri Angga, 130
Turub Sumbul, 399
Tutup Rasa, 35

Indeks Penulis

- Acep Iwan Saidi, 326, 379.
Agung Eko Budiwaspada, 326.
Agus Sachari, 292, 391.
Amperawan, 100.
Andang Iskandar, 91.
Andry, 292.
Anis Sujana, 137.
Ardipal, 343.
Bekti Budi Hastuti, 356.
Deri Ciciria, 189.
Deri Hudaya, 368.
Diah Latifah, 200.
Didin Supriadi, 177.
Dyah Gayatri Puspitasari, 16.
Elda Franzia, 379.
Gugun Gunardi, 227.
Gustami, S.P., 81, 417.
Gustiyan Rachmadi, 81.
Hanny Wijaya, 305.
Hazbani, 368.
I Gede Arya Sugiarta, 46, 121.
I Wayan 'Kun' Adnyana, 249.
Ipit Saefidier Dimyati, 150.
Irma Rachmaningsih, 112.
Karolina Sianipar, 227.
L. Suhairi Hazisma, 100.
Lilis Sumiati, 30
Lina Meilinawati Rahayu, 368.
M. Agus Burhan, 1.
Maryono, 211.
Mira Sutrisna, 279.
Mohamad Yusuf Wiradiredja, 61.
Mohamad Zaini Alif, 391.
Nina Herlina Lubis, 71.
Pola Martiana, 405.
Pridson Mandiangan, 100.
R.M. Soedarsono, 417.
Rah Utami Nugrahani, 40.
Reni Nuraeni, 40.
Saryanto, 177.
Setiawan Sabana, 279, 391.
Sri Hermawati Dwi Arini, 177.
Sri Rustiyanti, 91, 227.
Suharno, 236.
Supraswoto, S.P., 417.
Supriatna, 431.
Supriyanti, 356.
Suwastiwi Triatmodjo, 81.
Tatang Abdulah, 150.
Timbul Haryono, 417.
Turyati, 264.
Undang Ahmad Darsa, 71.
Wanda Listiani, 91.
Wegig Murwonugroho, 164.
Widyonugrahanto, 227.
Yasraf Amir Piliang, 164, 379.
Yayat Hadiyat K., 317.
Yupi Sundari, 112.

Redaksi Jurnal Ilmiah Seni dan Budaya Panggung mengucapkan terima kasih kepada para *Reviewer*/Mitra Bebestari:

1. Prof. Dr. Cece Sobana (Guru Besar UNPAD)
2. Prof. Dr. Hj. Fatimah Djadjakusuma (Guru Besar UNPAD)
3. Prof. Dr. Itje Marlina (Guru Besar UNPAD)
4. Prof. Dr. Pande Made Sukerta, S.Kar., M.Si. (Guru Besar ISI Surakarta)
5. Prof. Dr. Setiawan Sabana, M.F.A. (Guru Besar ITB)
6. Prof. Dr. Hj. Sri Rochana Widyastutieningrum, S.Kar., M.Hum. (Guru Besar ISI Surakarta)
7. Prof. Dr. Hj. Tati Narawati, S.Sen., M.Hum. (Guru Besar UPI Bandung)
8. Prof. Dr. Y. Sumandiyo Hadi, S.S.T., S.U. (Guru Besar ISI Yogyakarta)
9. Prof. Dr. Yudiaryani, M.A. (Guru Besar ISI Yogyakarta)