

MEMBACA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL PADA RELIEF CERITA KR̥ṢṆA DI CANDI LARA JONGGRANG

READING THE VISUAL COMMUNICATION DESIGN ON THE RELIEF OF KR̥ṢṆA STORY AT THE TEMPLE OF LARA JONGGRANG

Andri Restiyadi

Balai Arkeologi Medan

Jl. Seroja Raya Gg. Arkeologi No. 1, Medan
andriekoe@gmail.com

*Naskah diterima:
07 Agustus 2012*

*Naskah disetujui terbit:
23 Oktober 2012*

Abstrak

Relief cerita yang terpahat pada dinding candi memuat banyak informasi, termasuk di dalamnya berkaitan dengan desain komunikasi visual. Kajian tentang desain visual relief sangat penting dilakukan untuk mengetahui proses kreatif seniman. Selama ini penelitian yang berkaitan dengan relief secara umum berusaha untuk mengidentifikasi cerita di dalamnya sementara aspek desain visual jarang dijadikan topik bahasan. Adapun permasalahan yang diajukan dalam hal ini berkaitan dengan aspek desain komunikasi visual relief cerita Krsna. Sebuah kajian yang selama ini belum menjadi pusat perhatian. Sisi lain dari sebuah relief cerita yang sebenarnya sangat menarik untuk dikaji lebih lanjut, karena relief cerita tidak lain merupakan sebuah media komunikasi. Penelitian ini menggunakan alur penelitian induktif yang bergerak dari fakta di lapangan dan diakhiri dengan penarikan sebuah kesimpulan. Dalam hal ini untuk mempermudah analisis, bentuk visual relief cerita akan diubah menjadi matriks komposisi untuk selanjutnya dibandingkan antara matriks yang satu dengan matriks yang lain untuk mengetahui desain relief secara utuh. Pada kasus Relief Cerita Krsna terdapat beberapa pola komposisi pemahaman figur dalam panel. Pola-pola tersebut menjadi patokan seniman dengan mempertimbangkan aspek religi dan aspek teknis, hal tersebut sekaligus dapat menentukan makna relief cerita dalam konteks komunikasi visual.

Kata kunci : relief cerita, desain komunikasi visual, komposisi visual

Abstract

Story reliefs inscribed at the walls of the temple tell a lot of information including the visual communication design. Thus, to learn of the artist's creative process, it is important to conduct a study of the relief's visual design. Most relief-related studies available merely try to identify the story rather than the visual design aspect. The study proposed here is on the aspect of visual communication design of Krishna story relief, a study that has been neglected. Such fact is an irony since visual communication design is actually another side of a relief that is of a high interest due to its communicative purpose. This study uses an inductive research pattern that starts at field data analysis and ends in a conclusion. For the ease of analysis, the visual form of story relief will be transferred into composition matrixes that later will be compared to acquire a complete relief design. In the case of Krishna relief, some figures sculpture composition patterns are found at the panels. Such patterns, which may determine the meaning of the relief in the context of visual communication, have been standpoints from which the relief artist considered the aspects of religion and technique.

Keywords : story relief, visual communication design, visual composition

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Hampir dalam setiap aktivitas yang dilakukan oleh manusia sehari-hari selalu melibatkan proses desain baik disadari maupun tidak. Proses desain dalam hal ini meliputi proses perencanaan yang kemudian dimanifestasikan dalam tingkah laku dan produksi material budaya keseharian. Dalam kondisi seperti itu, setiap manusia praktis akan berperan sebagai desainer.

Akar dari istilah desain sebenarnya telah ada sejak masa lampau melalui istilah-istilah seperti *arch*, *techne*, *kunst*, *kagunan*, *kabinangkitan*, dan *anggitan*. Akan tetapi penggunaannya belum menyeluruh dan dinilai belum bermuatan aspek-aspek modern seperti yang dikenal sekarang. Secara etimologis kata desain diduga berasal dari kata *designo* (Itali) yang artinya “gambar” (Sachari 2003, 3). Melalui batasan-batasan tersebut, maka sebuah relief, dalam hal ini adalah Relief Cerita Kṛṣṇa dapat dikategorikan sebagai sebuah karya desain. Hal tersebut karena relief cerita pada dasarnya merupakan sebuah gambar hasil dari suatu proses perancangan. Studi desain yang dimaksud dalam hal ini secara spesifik masuk dalam desain komunikasi visual. Adapun desain komunikasi visual adalah suatu kajian yang mempelajari desain dengan berbagai pendekatan dan pertimbangan, baik yang menyangkut komunikasi, media, citra, tanda, maupun nilai. Dari aspek keilmuan, desain komunikasi visual juga mengkaji hal-hal yang berkaitan dengan komunikasi, pesan, dan teknik persuasi pada masyarakat (Sachari 2003, 9).

Ruang lingkup studi desain meliputi proses dan hasil proses (Owen 1987, 8). Dalam hal ini berarti pemahaman terhadap studi desain tidak semata-mata tertuju pada aspek proses perencanaan produk, melainkan juga artefak sebagai hasil dari proses dapat juga dikaji dalam studi desain. Dalam konteks ini studi desain komunikasi visual dapat dijadikan sebagai ilmu bantu dalam disiplin ilmu arkeologi untuk mengungkap masa lampau. Seorang arkeolog hanya dapat *me-re-design* masa lampau melalui budaya materi yang ditinggalkannya. Dalam hal ini disiplin arkeologi adalah satu-satunya ilmu yang dapat mengungkapkan *grand design* tentang masa lampau (Hodder 1986, 10).

Satu hal yang menarik dari keberadaan bangunan candi adalah dipahatkannya relief pada permukaan dindingnya. Relief-relief tersebut mempunyai beragam fungsi, di antaranya adalah sebagai dekorasi candi. Selain sebagai dekorasi, sebagian relief juga memuat cerita yang merujuk pada kitab ajaran tertentu. Relief seperti ini sering dikenal sebagai relief cerita.

Sebuah relief cerita menyimpan banyak sekali informasi berkaitan dengan masa lampau yang belum dapat diketahui sepenuhnya. Melalui relief cerita dapat diketahui beragam aspek yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat masa lampau yang menjadi pendukungnya, termasuk salah satu di antaranya berkaitan dengan aspek teknik pengerjaan.

Pemahatan sebuah cerita dalam bentuk relief tidak dilakukan secara sembarangan. Beberapa tahapan harus dilalui oleh seniman baik yang berhubungan dengan aspek religi ataupun teknis. Adapun aspek teknis yang akan dibicarakan dalam hal ini berkaitan dengan desain relief itu sendiri, yaitu berkaitan dengan komposisi dalam panil serta antarpanil relief.

Studi desain tidak lain bertujuan untuk mengomunikasikan ide/gagasan dari seniman kepada masyarakat. Dalam konteks desain relief cerita, seniman-seniman pada masa lampau telah berhasil membingkai suatu cerita dalam bentuk panil-panil yang tidak hanya terkait dengan aspek teknis saja melainkan juga keagamaan seperti yang dapat dinikmati sampai saat ini. Sangat menarik apabila proses desain tersebut dapat diungkapkan, akan tetapi sampai saat ini sangat jarang penelitian yang membahas tentang hal tersebut. Beberapa penelitian yang membahas tentang relief cerita terfokus pada aspek identifikasi cerita, sementara aspek desain tidak menjadi hal yang diperhatikan. Di sisi lain, studi desain relief cerita menjadi bukti adanya kreativitas seniman pemahat relief pada masa lampau yang juga penting untuk dilakukan pengkajian lebih dalam.

1.2 Permasalahan, Tujuan, dan Ruang Lingkup

Melalui uraian di atas, dapat dirumuskan sebuah permasalahan yang berkaitan dengan aspek desain komunikasi visual dan Relief Cerita Kṛṣṇa. Adapun rumusan permasalahan tersebut adalah: Bagaimanakah komposisi komponen-komponen pembentuk cerita dalam desain visual Relief Cerita Kṛṣṇa di Candi Lara Jonggrang? Dan bagaimanakah proses pemaknaannya?

Data primer dalam hal ini adalah Relief Cerita Kṛṣṇa yang terpahat pada dinding pagar langkan Candi Wiṣṇu di Kompleks Percaṇḍian Rara Jonggrang. Keseluruhan relief tersebut berjumlah 30 buah panil, dengan ukuran dan penggambaran yang bervariasi. Adapun data berupa pustaka acuan merupakan data sekunder. Dalam penelitian ini tidak akan dibahas tentang latar belakang sejarah maupun identifikasi cerita atau adegan yang dipahatkan secara spesifik, melainkan hanya membahas tentang aspek teknis dari desain komunikasi visual relief cerita yang dimaksud. Walaupun demikian, terdapat beberapa potongan sejarah dan budaya yang dijadikan sebagai latar analisis.

1.3 Kerangka Teori

Arkeologi seni sebagai bidang studi yang bervariasi dan memiliki batas-batas yang terlalu kabur untuk mendefinisikan dengan tepat. Hal tersebut menyangkut proses produksi, repetisi objek atau pola tertentu yang mungkin bermakna suci atau profan. Objek-objek tersebut sengaja mengekspresikan, mengomunikasikan keyakinan dan nilai-nilai, atau makna afektif yang beberapa mungkin tidak stabil, ambigu, kontradiktif, dan bervariasi sesuai

dengan konteksnya (Corbey et.al 2006). Salah satu objek arkeologi seni dalam hal ini adalah relief cerita.

Relief dalam hal ini karena dimaksudkan sebagai penggambaran cerita, di dalamnya mengandung susunan bentuk-bentuk tertentu yang oleh seniman sedapat mungkin diusahakan mencerminkan keadaan dan peristiwa yang terjadi ke dalam cerita yang bersangkutan (Kusen 1975, 4). Sebagai sebuah karya seni, relief dapat dimasukkan ke dalam kategori media yang dipakai oleh seniman untuk menyampaikan pesan-pesannya kepada masyarakat (Setjoatmodjo 1991/1992, 81). Dengan demikian, relief memiliki peran khusus untuk memengaruhi budaya tertentu melalui informasi yang disebarkannya.

Berkaitan dengan aspek desain, objek-objek yang terdapat dalam sebuah relief yang dibingkai dalam panil-panil tidak lain merupakan sebuah proses identifikasi dan kategorisasi. Kategorisasi dalam hal ini bertujuan untuk membentuk suatu bentuk atau pola tertentu yang bermakna (Miller 1982, 17). Proses identifikasi dan kategorisasi tersebut secara tidak langsung berkaitan dengan dikotomi kedua dari empat dikotomi yang diajukan oleh studi linguistik Saussure, yaitu antara *paradigmatik* dan *sintagmatik*. Relasi *paradigmatik* adalah hubungan eksternal suatu tanda dengan tanda yang lain dalam satu kelas (hubungan secara horisontal). Sedangkan relasi *sintagmatik* adalah relasi tanda secara eksternal dengan tanda yang lain, yang berbeda kelas dan merupakan sebuah perpaduan dalam membentuk makna (Saussure 1988, 220-225). Dalam konteks relief hal ini berarti bagaimana seniman memilih dan menempatkan suatu objek dalam sebuah panil relief beserta dengan relasinya dengan keberadaan objek yang lain turut serta dalam menentukan makna objek yang dimaksud.

Untuk menentukan posisi dan kedudukan objek figurati dalam sebuah panil relief selain dilihat pada aspek formal dalam ikonografi, juga dapat diperjelas lagi dengan keberadaan gestur figur yang dimaksud. Gestur dikenal sebagai tanda apabila menunjuk pada sesuatu yang lain, sesuatu yang tidak hadir, dalam hal ini mengacu pada kenyataan (Samodro 2002, 2). Gestur figur dalam hal ini berhubungan dengan tindakan figur pada sebuah panil relief. A. J. Greimas membedakan tindakan manusia (baca: figur) menjadi dua, yaitu gestur praksis (*gestural praxis*) dan gestur komunikasi (*gestural communication*). Gestur praksis (*gestural praxis*) merupakan perilaku yang dimaksudkan untuk membuat perubahan dan tidak dimaksudkan untuk menyampaikan pesan. Adapun gestur komunikasi (*gestural communication*) merupakan perilaku yang dimaksudkan untuk menyampaikan pesan (Noth 1990, 395). Gestur praksis (*gestural praxis*) dalam konteks relief biasanya ditunjukkan dalam penggambaran peristiwa-peristiwa tertentu yang melibatkan satu figur atau lebih tanpa adanya tanda penyampaian pesan dari satu figur ke figur yang lain. Sebagai contohnya peristiwa peperangan, ibadah dan lain-lain. Adapun gestur komunikasi (*gestural communication*) dalam konteks relief ditunjukkan apabila pembacaan gestur menghasilkan

interpretasi bahwa gestur tersebut menandakan adanya penyampaian pesan dari satu figur ke figur yang lain. Sebagai contohnya adalah adanya adegan yang menggambarkan percakapan antara dua figur atau lebih.

Di dalam bidang desain pada khususnya, semiotika digunakan sebagai sebuah paradigma baik dalam “pembacaan” maupun “penciptaan”. Berdasarkan perkembangan paradigma tersebut, penggunaan semiotika sebagai sebuah “metode” dalam penelitian desain haruslah berangkat dari sebuah prinsip, bahwa desain sebagai sebuah objek penelitian tidak saja mengandung berbagai aspek utilitas, teknis, produksi dan ekonomi, tetapi juga aspek komunikasi dan informasi, yang di dalamnya medium berfungsi sebagai medium komunikasi (Piliang 2003, 88).

Secara umum, dalam proses penciptaan seni terdapat dua aspek utama yang perlu dipertimbangkan, yaitu aspek objektif dan aspek subjektif. Aspek objektif berkaitan dengan pertimbangan berbagai faktor yang membatasi proses pengembangan seni, seperti teknologi, teknik, material, konvensi, dan kode bahasa. Aspek subjektif berkaitan dengan kemampuan artistik dan daya kreativitas seniman, yang dibentuk oleh budaya, mitos, kepercayaan, ideologi atau ketidaksadaran seniman sendiri (Piliang 2004, 222; lihat Sairam 1982, 60). Seni merupakan sebuah bentuk komunikasi antara seniman (*encoder*), objek seni, dan pembaca/pengamat (*decoder*). Hasil dari proses komunikasi tersebut adalah pesan, ekspresi dan makna. Dalam konteks yang sama, *Abhinavagupta* (abad XI Masehi) memberikan sebuah gambaran bahwa seni India yang baik, apabila di dalamnya terdapat tiga komponen pokok yaitu: (1) informasi (2) imajinasi dan, (3) keindahan (*rāsa*) (Sairam 1982, 61).

2. Metode Penelitian

Model penalaran yang digunakan adalah induktif yang bergerak dari kajian fakta-fakta di lapangan yang kemudian diakhiri dengan penarikan sebuah kesimpulan. Adapun jalannya penelitian pada awalnya adalah dengan mendeskripsi masing-masing figur yang digambarkan dalam sebuah relief. Deskripsi relief dalam hal ini menyangkut dua aspek, yaitu gestur, ikonografi secara umum, dan komposisi figuratif. Komposisi figuratif nantinya akan disajikan dalam bentuk matriks. Matriks komposisi figuratif dari ketigapuluh panel relief itulah yang kemudian dibandingkan untuk menghasilkan beberapa kemungkinan adanya pola komposisi. Selanjutnya akan dicoba untuk diungkapkan makna dari komposisi relief yang telah dianalisis pada bagian sebelumnya, dan diakhiri dengan kesimpulan atas jawaban dari permasalahan yang diungkapkan.

3. Hasil Dan Pembahasan

Dalam rangka mengungkapkan desain komunikasi visual dalam Relief Cerita Kṛṣṇa, dalam hal ini akan dipaparkan terlebih dahulu bahasan mengenai gestur figuratif yang jarang

dibahas dalam analisis relief cerita. Adapun deskripsi gestur figur dalam hal ini akan dilihat berdasarkan relasinya dengan figur yang lain dalam satu panil. Berdasarkan relasinya (spasi/jarak), gestur dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua, yaitu gestur dengan kontak (**GK**) dan gestur tanpa kontak (**GT**). Sebuah gestur dapat dikategorikan sebagai **GK** apabila gestur tersebut dilakukan oleh dua figur atau lebih dengan adanya kontak tubuh. Adapun **GT** adalah gestur yang dilakukan tanpa kontak tubuh, baik itu berupa pengiriman suatu pesan ataupun gestur yang dilakukan oleh satu figur. Untuk mempermudah penulisan, **GK** akan dilambangkan dengan tanda "... ^ ...". Panil dalam relief akan dibatasi tanda { ... }. Adapun tanda (... , ...) digunakan sebagai batas kelompok figur yang terlibat dalam **GK** dan **GT** apabila terdapat lebih dari satu figur. Dalam Relief Cerita Kṛṣṇa figur yang mempunyai **GK** terdapat pada {Panil II. 2 ^ 3}; {III. 1 ^ 3}; {IV. 1 ^ 2}; {V. (1, 3) ^ lumpang}; {VI. 2 ^ 3; (5, 6) ^ 7}; ; {VII. 1 ^ 2; 4 ^ 5; 6 ^ lembu}; {VIII. 1 ^ ular; 3 ^ 4; 5 ^ keledai}; {IX. 1 ^ 2; 5 ^ gajah}; {X. 2 ^ 3}; {XI. 1 ^ 2}; {XII. 2 ^ 3}; {XIII. 1 ^ 2}; {XIV. 1 ^ 2}; {XVI. 2 ^ 3}; {XXIV. 2 ^ 3; 5 ^ 6; 7 ^ 8} dan {XXVIII. (1, 2) ^ 3}.

Adapun **GT** akan dilambangkan dengan tanda (... ~ ...) dengan catatan apabila **GT** tersebut dilakukan oleh dua figur atau lebih, apabila dilakukan satu figur hanya akan ditulis nomor figur saja. **GT** dalam Relief Cerita Kṛṣṇa terdapat pada {Panil I. (1, 2) ~ (3 ~ 4), 5}; {II. 1; (2, 3) ~ 4}; {III. 2 ~ 3}; {IV. 4}; {V. 1, 4}; {VI. 1 ~ 3, 4}; {VII. 1 ~ 3}; {IX. 3 ~ 4}; {X. 1}; {XI. 3}; {XII. 1}; {XIII. 3}; {XIV. 4, 5}; {XV. (1, 2, 3, 4) ~ (5, 6)}; {XVI. 1, 4 ~ 5, 6, 7}; {XVII. 1 ~ 2; (3, 4) ~ 5}; {XVIII. 1}; {XIX. (1, 3, 4) ~ 2}; {XX. 1, 2, 3}; {XXI. 1 ~ 2}; {XXII. 1 ~ 2; 3, 4 ~ 5; 4 ~ (6, 7)}; {XXIII. 1 ~ (2, 3)}; {XXIV. 1, 4, 9}; {XXV. (1, 2) ~ 3; (4, 5, 6) ~ (1, 2)}; {XXVI. 1, 2}; {XXVII. 1 ~ 2}; {XXIX. 1 ~ 4; 2, 3 ~ 1}; dan {XXX. 1, 2, 3 ~ 4; 5 ~ 6; 7 ~ 8}.

Berdasarkan tujuannya **GK** akan dibedakan menjadi Gestur Praksis dengan Kontak (**GPK**) dan Gestur Komunikasi dengan Kontak (**GKK**). **GPK** terdapat pada {Panil III. 1 ^ 3}; {IV. 1 ^ 2}; {V. (1, 3) ^ lumpang}; {VI. (5, 6) ^ 7}; {VII. 1 ^ 2; 6 ^ lembu}; {VIII. 1 ^ ular; 3 ^ 4; 5 ^ keledai}; {IX. 1 ^ 2; 5 ^ gajah}; {X. 2 ^ 3}; {XI. 1 ^ 2}; {XII. 2 ^ 3}; {XIII. 1 ^ 2}; XIV. 1 ^ 2} dan {XXVIII. (1, 2) ^ 3}. Adapun **GKK** terdapat dalam {Panil VI. 2 ^ 3}; {VII. 4 ^ 5}; {XVI. 2 ^ 3} dan {XXIV. 2 ^ 3; 5 ^ 6; 7 ^ 8}.

GT berdasarkan tujuannya juga dibagi menjadi dua yaitu Gestur Praksis Tanpa Kontak (**GPT**) dan Gestur Komunikasi Tanpa Kontak (**GKT**). **GPT** terdapat pada {Panil I. 5}; {II. 1}; {III. 2 ~ 3}; {IV. 4}; {V. 1, 4}; {VI. 4}; {IX. 3 ~ 4}; {X. 1}; {XI. 3}; {XII. 1}; {XIII. 3}; {XIV. 4, 5}; {XVI. 1, 6, 7}; {XVII. 1 ~ 2}; {XVIII. 1}; {XX. 1, 2, 3}; {XXI. 1 ~ 2}; {XXII. 3}; {XXIII. 1 ~ (2, 3)}; {XXIV. 1, 4, 9}; {XXVI. 1, 2}; {XXIX. 1 ~ 4; 2, 3 ~ 1} dan {XXX. 1, 2}. Adapun **GKT** terdapat pada {Panil I. (1, 2) ~ (3, 4)}; {II. (2, 3) ~ 4}; {VI. 1 ~ 3}; {VII. 1 ~ 3}; {XV. (1, 2, 3, 4) ~ (5, 6)}; {XVI. 4 ~ 5}; {XVII. (3, 4) ~ 5}; {XIX. (1, 3, 4) ~ 2}; {XXII. 1 ~ 2; 4 ~ 5; 4 ~ (6, 7)}; {XXV. (1, 2) ~

3; (4, 5, 6) ~ (1, 2)); {XXVII. 1 ~ 2} dan {XXX. 3 ~ 4; 5 ~ 6; 7 ~ 8}. Analisis gestur ini diharapkan akan berguna untuk mempermudah analisis tata bahasa sintaktik.

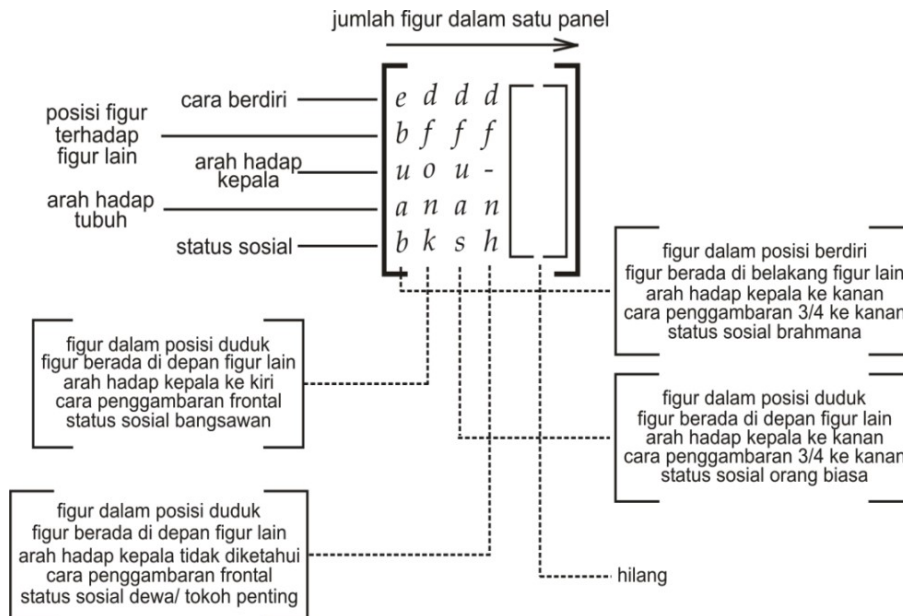
Selain pembentukan figur melalui gestur, hal yang perlu untuk dianalisis adalah kategorisasi figur berdasarkan susunan tanda ikonografi. Tanda ikonografi berfungsi sebagai pembeda tokoh yang satu dengan tokoh yang lain. Dalam penyusunan tanda ikonografi seorang figur, telah mempunyai aturan sintagma yang jelas, sehingga identifikasi figur lebih mudah dilakukan. Tanda-tanda ikonografi tersebut diperoleh seniman dari sebuah sistem paradigmatis ikonografi, kemudian diambil satu atau beberapa untuk dikombinasikan, sehingga membentuk seorang figur dengan identitas sosialnya. Dalam hal ini kategorisasi figur berdasarkan susunan tanda ikonografi yang ada pada Relief Cerita Kṛṣṇa, dibedakan menjadi beberapa yaitu, dewa atau figur ber-*prabhā*, bangsawan, brāhmaṇa, rākṣasa, dan orang biasa. Tanda-tanda ikonografi yang dikenakan figur dewa hampir sama dengan figur dari golongan bangsawan. Adapun untuk membedakannya, figur dewa diberi tanda lingkaran *prabhā* (cahaya) pada belakang kepalanya.

Setelah dilakukan deskripsi gestur dan ikonografi yang terdapat dari ketigapuluh panil relief tersebut, selanjutnya akan dilakukan deskripsi komposisi figuratif tiap panil relief. Adapun deskripsi ini didasarkan pada analisis sebelumnya dengan ditambah deskripsi visual tiap panil relief. Agar deskripsi yang dilakukan lebih mudah, dalam hal ini akan disajikan dalam bentuk matriks. Untuk membuat data deskripsi menjadi data matriks, hal pertama yang harus dilakukan adalah kategorisasi. Kategorisasi didasarkan pada beberapa hal, yaitu cara berdiri figur dalam relief yang dapat dibedakan menjadi duduk (*d*), berdiri (*e*) dan lain-lain (*l*). Sebagai catatan, kategori cara berdiri tidak akan membahas masalah gestur, karena hal tersebut sudah dibahas pada analisis sintaktik di atas. Cara berdiri dan lain-lain' yang diberi lambang (*l*), adalah cara berdiri dalam posisi yang tidak termasuk dalam kategori duduk dan berdiri. Sebagai contoh adalah telentang, terjungkal dan tersungkur.

Posisi latar figur dapat dibedakan menjadi latar depan (*f*) (*foreground*) dan latar belakang (*b*) (*background*). Posisi latar figur ini dibedakan dengan latar belakang non figuratif. Posisi latar figur adalah relasi posisi figur terhadap figur yang lain dalam keadaan tumpang tindih (*superimposisi*). Orientasi arah hadap figur akan dibagi menjadi dua kategori lagi yaitu, arah hadap kepala dan arah hadap penggambaran tubuh. Orientasi arah hadap kepala figur dapat dibedakan menjadi frontal (*t*), kanan (*u*) dan kiri (*o*). Arah hadap cara penggambaran figur dapat dibedakan menjadi frontal (*n*), 3/4 pandangan ke kanan (*a*), 3/4 pandangan ke kiri (*i*), dan profil (*p*). Arah hadap kiri ataupun kanan diukur dari pandangan pengamat relief.

Kategori selanjutnya berdasarkan tanda ikonografi yang dikenakan. Kategori yang digunakan berdasarkan tanda ikonografi adalah dewa atau tokoh ber-*prabhā* yang ditandai

dengan (*h*), ikonografi yang menunjukkan seorang bangsawan (*k*), brāhmaṇa (*m*), rākṣasa (*r*), dan golongan yang lebih rendah (*s*). Adapun tokoh binatang dalam hal ini akan dilambangkan dengan huruf (*y*). Adapun contoh matriks komposisi beserta cara pembacaannya adalah sebagai berikut.

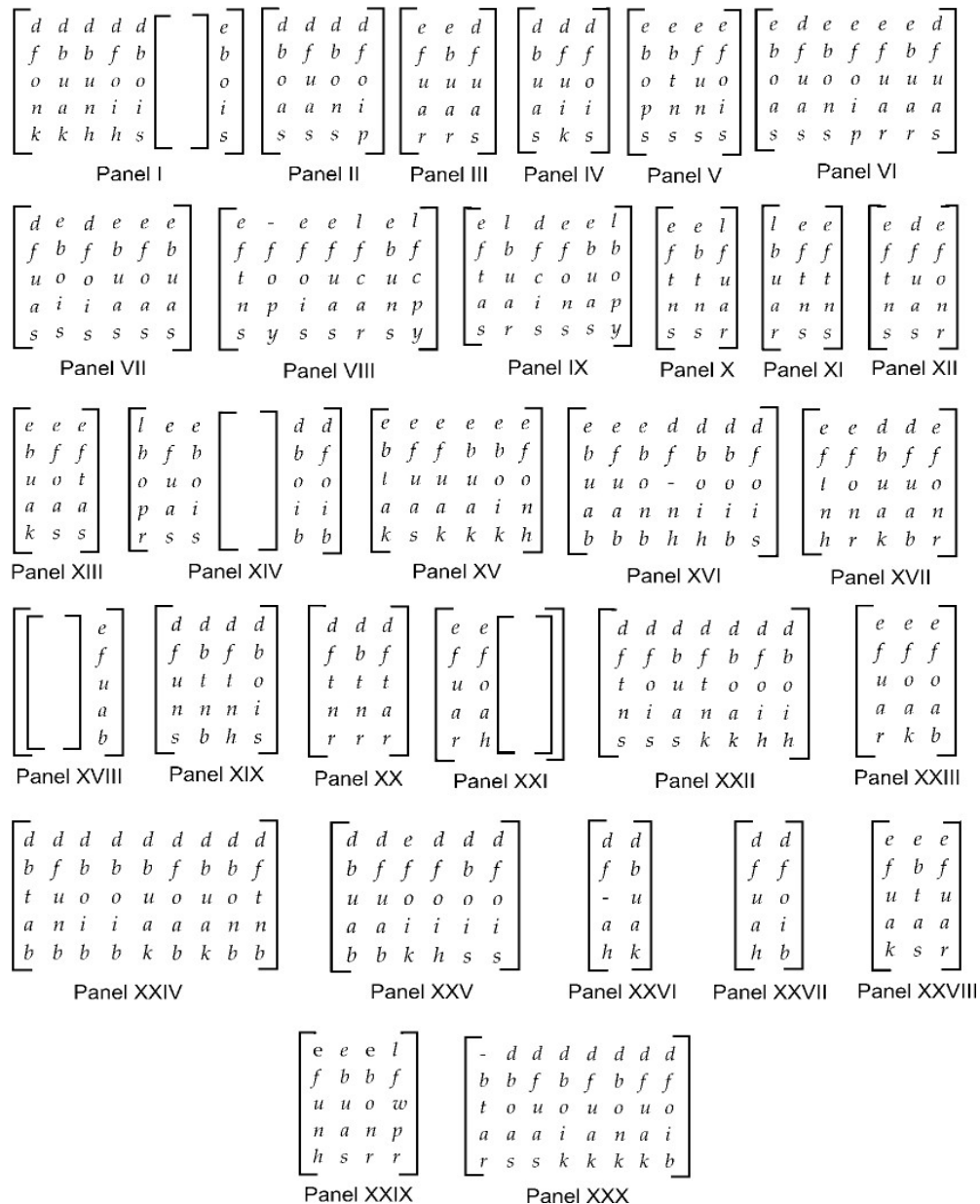


Keterangan cara pembacaan:

- Cara berdiri : (d) = duduk; (e) = berdiri; (l) = lain-lain
 Posisi latar figur : (f) = latar depan (*foreground*); (b) = latar belakang (*background*)
 Orientasi arah hadap figur : (t) = frontal; (u) = kanan; (o) = kiri
 Cara penggambaran figur : (n) = frontal; (a) = 3/4 pandangan ke kanan; (i) = 3/4 pandangan ke kiri; (p) = profil
 Kategori status sosial : (h) = ber-*prabhā*; (k) = bangsawan; (m) = brāhmaṇa; (r) = rākṣasa; (s) = orang biasa; (y) = tokoh binatang

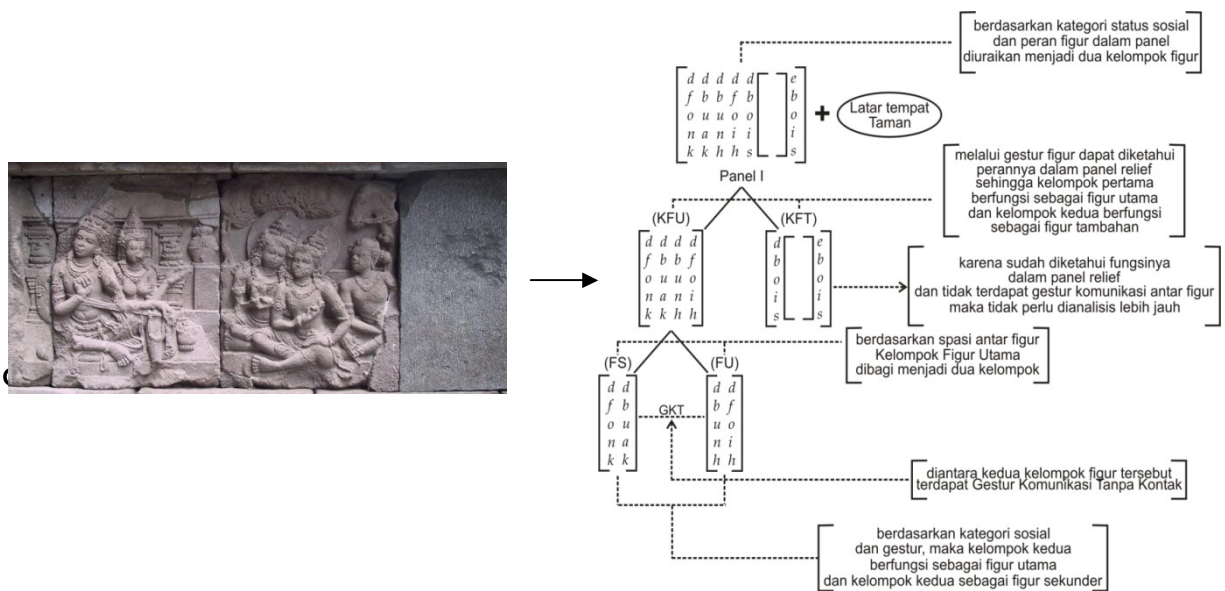
Gambar 1. Contoh penulisan dan pembacaan matriks komposisi pada relief

Adapun matriks komposisi dari ketigapuluh panil Relief Cerita Kṛṣṇa disajikan seperti di bawah ini:



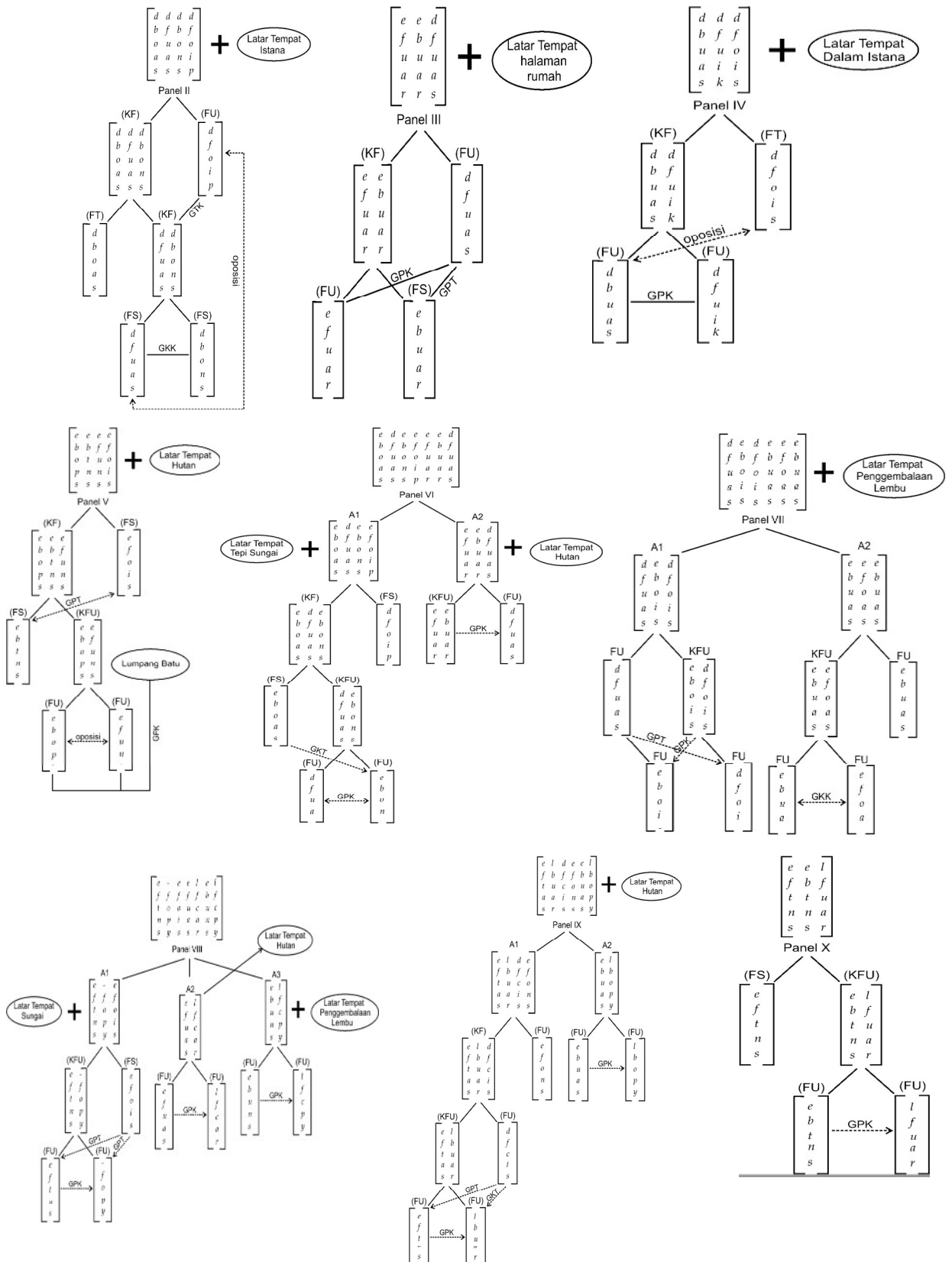
Gambar 2. Matriks komposisi figuratif ketigapuluh panil Relief Cerita Kṛṣṇa

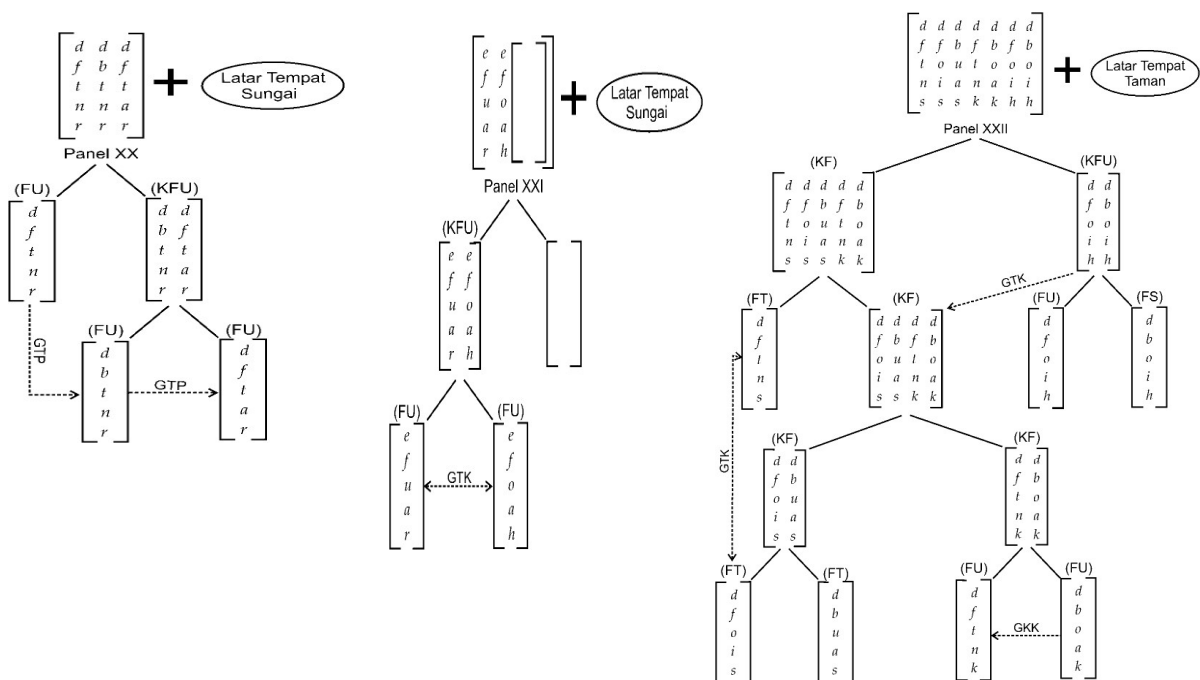
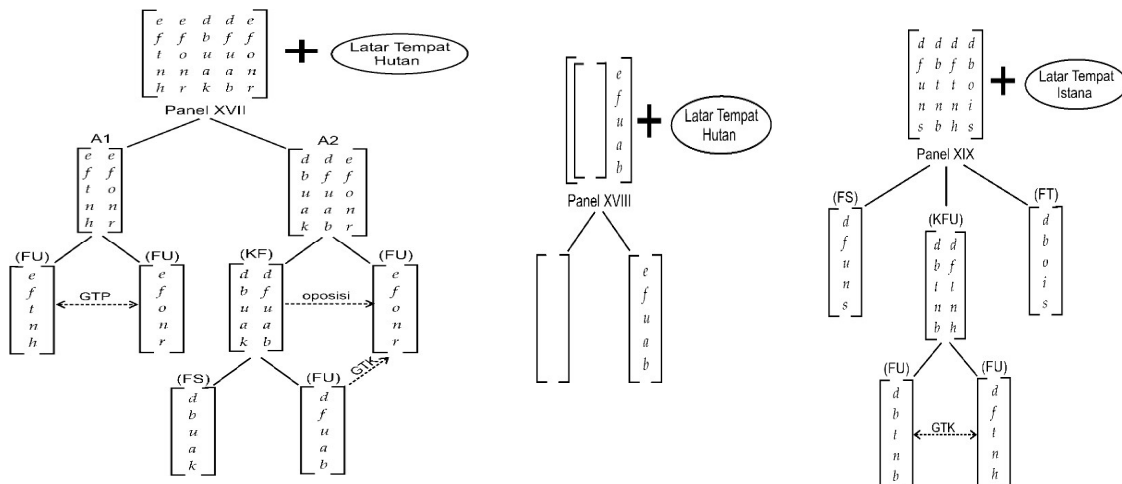
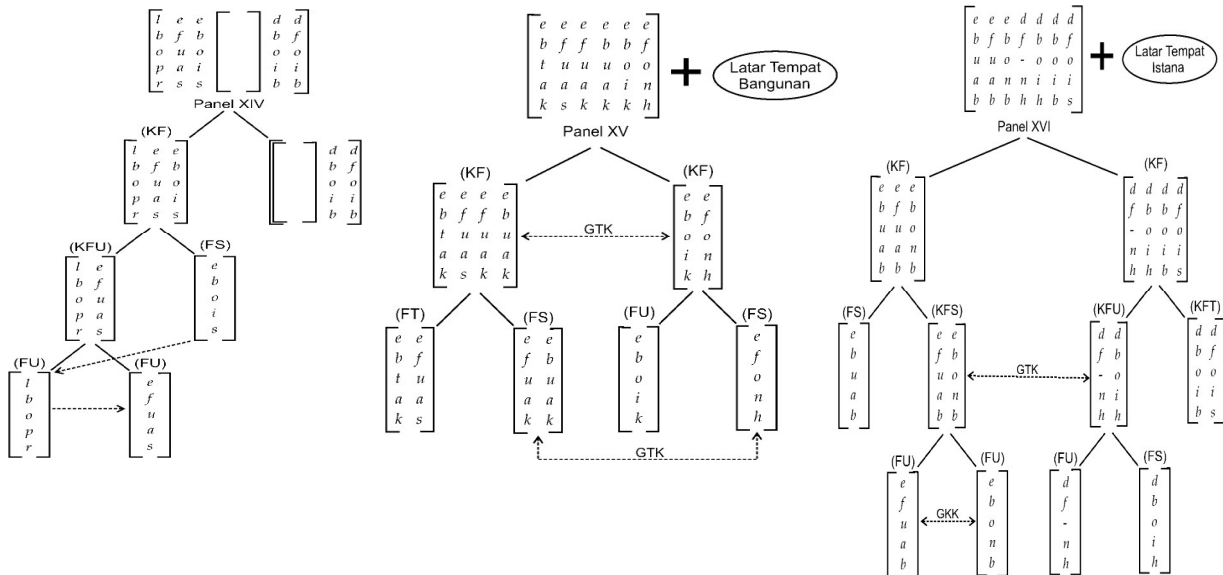
Melalui data deskripsi relief, data matriks dan data berupa tabel, diharapkan akan dapat menemukan tata bahasa visual Relief Cerita Kṛṣṇa di Caṇḍi Prambanan, sesuai dengan tujuan penelitian. Tata bahasa visual relief akan berbentuk diagram pohon. Analisis ini akan berjalan seperti menguraikan kalimat dalam bahasa verbal. Tata bahasa visual akan diuraikan menurut kategori, peran dan fungsi figur dalam sebuah panel relief. Pada skema di bawah ini akan diuraikan tata bahasa visual pada ketiga puluh panil relief yang terdapat dalam Relief Cerita Kṛṣṇa di Caṇḍi Prambanan. Untuk lebih mempermudah pembacaan terhadap tata bahasa visual yang disajikan, berikut ini akan diberikan contoh pembacaan pada Panil I relief Cerita Kṛṣṇa.

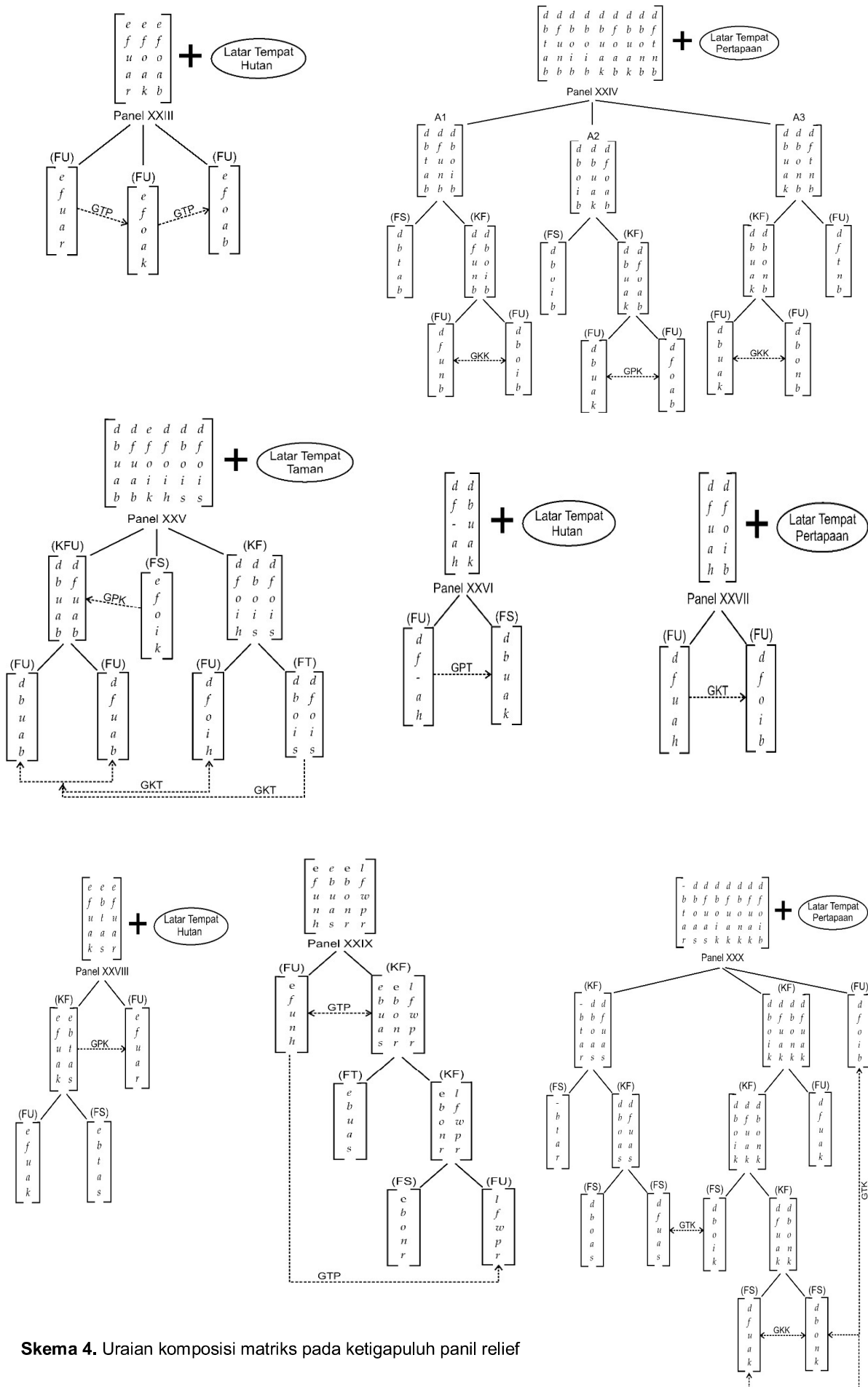


Gambar 3. Uraian komposisi matriks pada Panil I

Dalam rangka mengetahui komposisi desain visual relief Cerita Kṛṣṇa, maka ketigapuluh panil akan diperlakukan serupa dengan contoh Panil I di atas. Adapun rincian dari uraian komposisi tiap panil Relief Cerita Kṛṣṇa adalah sebagai berikut:

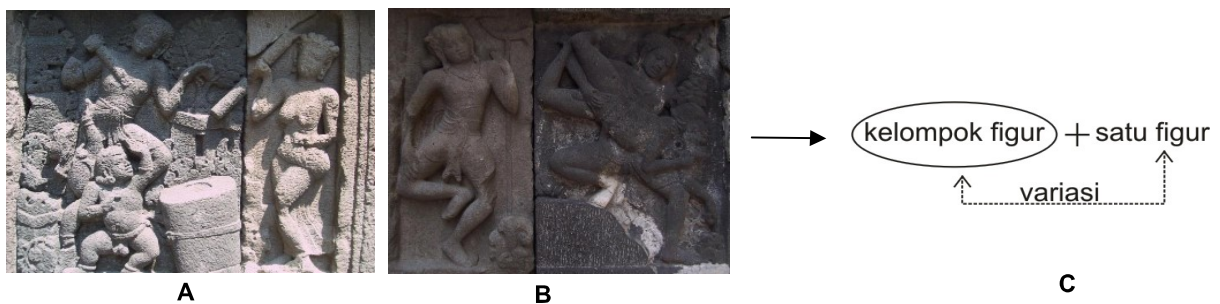






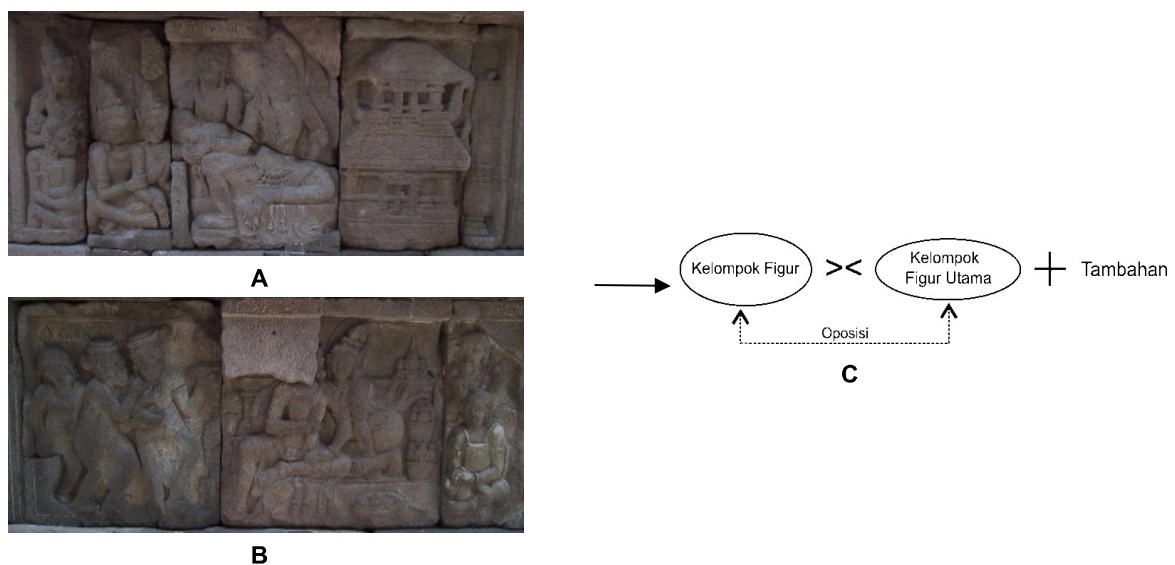
Skema 4. Uraian komposisi matriks pada ketigapuluh panil relief

Dalam menganalisis komposisi, hal yang penting untuk dilakukan adalah kategorisasi susunan komponen berdasarkan penyamaan dan perbedaan. Dua istilah yang penting didalam menganalisis kesamaan adalah kongruen dan simetri. Gambaran Dasar Kongruen (GDK) adalah panil-panil yang mempunyai bentuk komposisi gambaran dasar yang sama berdasarkan komposisi matriksnya Panil-panil yang mempunyai GDK adalah Panil II, III, IV, V, VI adegan 1, X, XI, XII, XIII, XIV adegan 1 dan XXVIII. Pada panil-panil tersebut, apabila dalam satu panil relief dibagi menjadi dua sisi (kiri-kanan), komposisi figur akan kongruen, yaitu satu kelompok figur di kiri/kanan dengan satu figur pada arah yang berlawanan. Apabila dirumuskan dalam skema maka akan didapat skema GDK sebagai berikut:



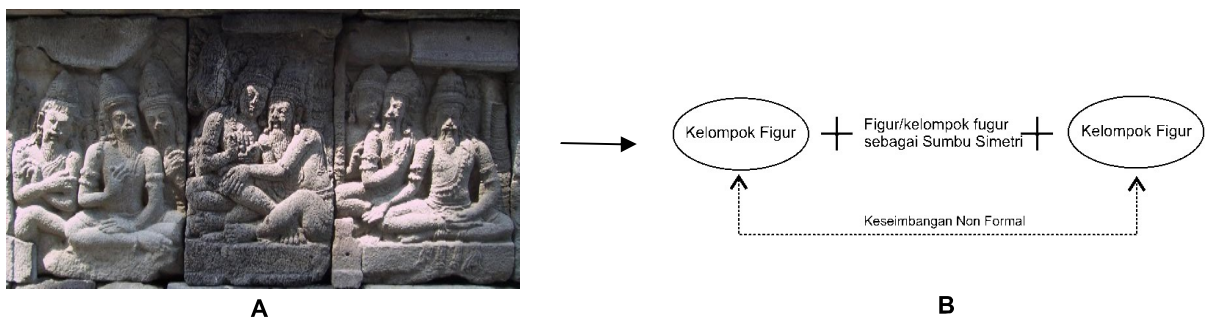
Gambar 2. Visualisasi cerita A) Panil V, B) Panil XX, C) Skema Gambaran Dasar Kongruen (GDK)

Selain pada panil-panil tersebut, GDK juga terjadi pada Panil XV dan XVI. Pada panil tersebut GDK terdapat pada kelompok figur yang berposisi dengan kelompok figur utama. Figur utama digambarkan duduk di *āsana* yang ditinggikan. Gambar tambahan dalam hal ini bervariasi. Pada Panil XV gambar tambahan berisi sebuah bangunan, sedangkan Panil XVI gambar tambahan berisi dua figur yang sedang duduk disusun atas-bawah. Skema GDK yang didapat adalah:



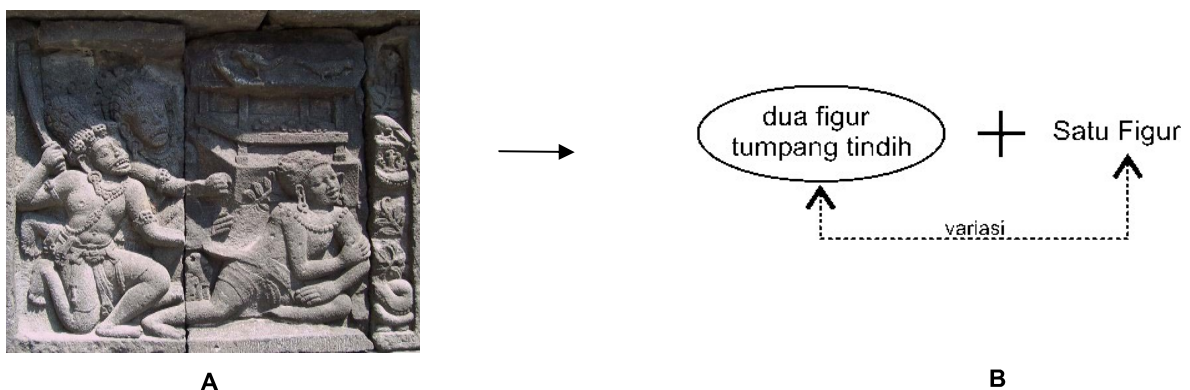
Gambar 3. Visualisasi cerita A) Panil XV, B) Panil XVI, C) Skema Gambaran Dasar Kongruen (GDK)

Panil VIII, IX, XXIII, XXIV, XXV juga mempunyai GDK. Pada Panil VIII, figur Kṛṣṇa yang terdapat di tengah panil digunakan sebagai sumbu simetri. Seniman sengaja menjatuhkan tubuh rākṣasa yang berkelahi dengan Kṛṣṇa ke kanan panil supaya tidak mengganggu sumbu dimetri sekaligus mewujudkan sebuah keseimbangan non formal. Pada Panil IX, terjadi hal yang sama dengan Panil VIII. Adapun Panil XXIII, dan XXIV terdapat sebuah kesamaan jumlah figur pada kiri panil dan kanan panil. Sumbu simetri pada Panil XXIII adalah seorang figur bangsawan yang berada di tengah panil. Adapun sumbu simetri Panil XXIV berupa kelompok figur yang berada di tengah. Pada Panil XXV, sumbu simetri terdapat pada figur perempuan yang berada di tengah panil. Skema GDK yang didapat adalah:



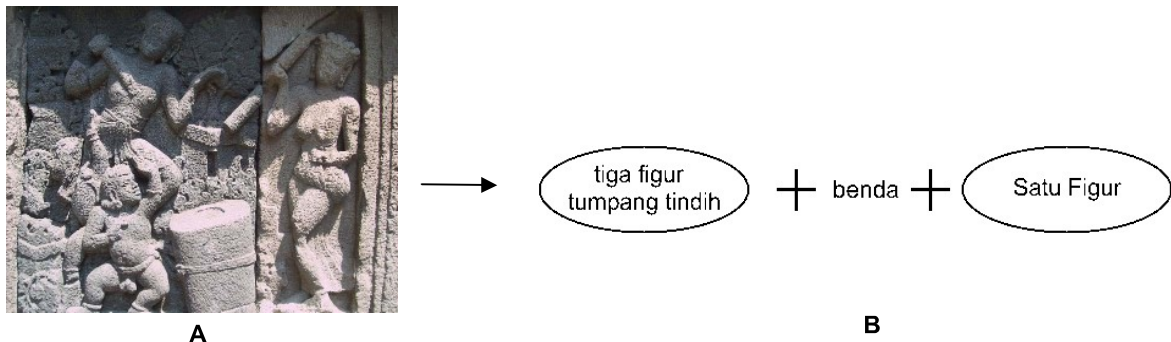
Gambar 4. (A) Visualisasi cerita Panil XXIV, (B) Skema Gambaran Dasar Kongruen (GDK)

Komposisi Figur Kongruen (KFK) terletak pada kesamaan jumlah figur yang digambarkan dalam panil, yaitu tiga figur dengan kombinasi dua figur tumpang tindih (*superimposisi*) dan satu figur berdiri sendiri. Akan tetapi penempatan figur yang tumpang tindih maupun figur yang berdiri sendiri di kanan atau kiri panil mengalami variasi panil-panil tersebut adalah Panil III, IV, X, XI, XII, XIII, XVII adegan kedua, XX dan XXVIII. Komposisi ini hampir sama dengan GDK I, akan tetapi pada KFK ini jumlah figur yang terlibat jumlahnya sama.



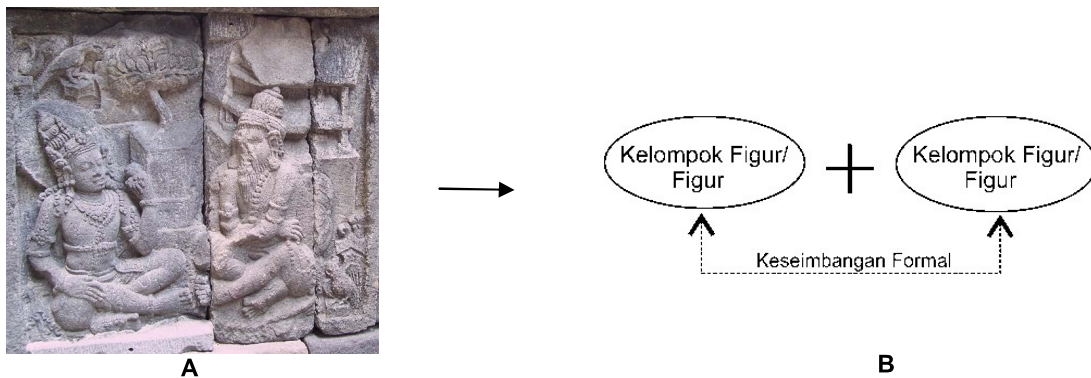
Gambar 5. (A) Visualisasi Cerita Panil III, (B) Komposisi Figur Kongruen (KFK)

Panil yang mengalami KFK lainnya adalah Panil V dan VI adegan 1. Pada panil-panil ini kesamaannya, yaitu figur yang digambarkan berjumlah empat dan saling tumpang tindih dengan satu figur berdiri sendiri di antaranya terdapat sebuah benda.



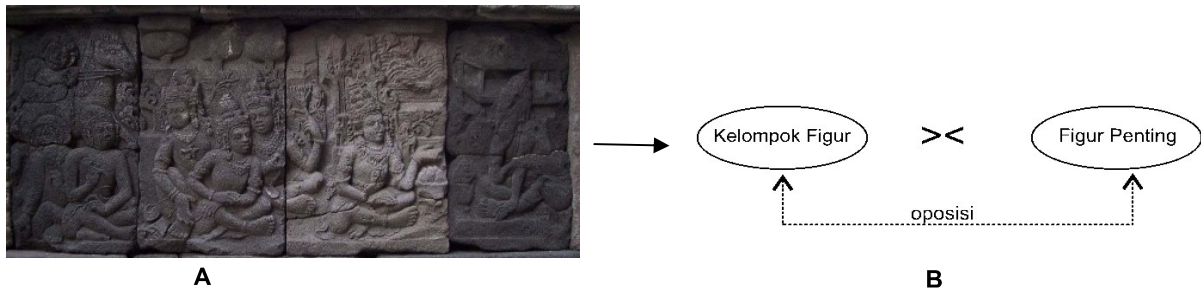
Gambar 6. (A) Visualisasi cerita Panil V, (B) Komposisi Figur Kongruen (KFK)

Dalam desain, simetri biasanya digunakan untuk menciptakan keseimbangan formal. Keseimbangan formal atau simetris dalam Relief Cerita Kṛṣṇa terdapat pada Panil XIX, XXI, XXIII, XXIV dan XXVII. Apabila panil dibagi menjadi dua bagian kiri-kanan, maka komposisi panil tersebut memiliki jumlah figur yang sama kiri-kanannya dan dengan sendirinya menciptakan sebuah keseimbangan formal.



Gambar 7. (A) Visualisasi cerita Panil XXVII, (B) Komposisi figuratif Kongruen (KFK)

Pada Panil I, II, XV, XVI, XVII, XXII, XXIV, XXV, XXVII, dan XXX terdapat hal yang menarik yaitu, tokoh pusat adegan berada di kanan panil semua. Adegan yang ada di panil tersebut semuanya bertemakan pembicaraan dan pertemuan antar tokoh.



Gambar 8. (A) Visualisasi cerita Panil XXX, (B) Komposisi Figuratif Kongruen (KFK)

Sebuah relief tidak lain ditujukan untuk komunikasi antara seniman dan masyarakat. Oleh karena itu sebuah relief memuat informasi yang ditujukan sepenuhnya untuk masyarakat. Dalam hal ini, seniman harus dapat merancang dan memanipulasi objek yang termuat dalam bingkai panil relief agar pesan yang akan disampaikan sesuai dengan yang diinginkannya. Melalui uraian yang panjang tentang desain visual relief di atas dapat disebutkan bahwa proses pemaknaan dalam konteks tata bahasa visual Relief Cerita Kṛṣṇa berada pada pembedaan antar figur yang satu dengan figur yang lain. Selain itu, proses pemaknaan tersebut juga berhubungan dengan relasi-relasi komunikasi yang terjadi antara seniman dan masyarakat yang dimediasi oleh relief dan realitas sosial sebagai referensinya.

Dalam Relief Cerita Kṛṣṇa, pada beberapa panil digambarkan figur $\frac{3}{4}$ bagian mengisi panil sedangkan bidang latar belakang hanya $\frac{1}{4}$ bagian mengisi panil dilakukan secara sengaja oleh seniman. Hal tersebut karena penggambaran semacam ini terjadi pada hampir setiap panil. Melalui fenomena tersebut, dapat diinterpretasikan bahwa seniman ingin menonjolkan aspek figuratif daripada sebuah keseimbangan figuratif-non figuratif. Terdapat hal menarik berkaitan dengan penonjolan aspek figuratif tersebut berkaitan dengan konsep visual seniman. Dalam hal ini, cara bercerita seniman lebih ditonjolkan pada aspek lakuan (aksi) tokoh dalam relief daripada komposisi seimbang antara aspek figuratif dan non figuratif. Cara seniman dalam menampilkan lakuan tokoh-tokoh ceritanya melalui komposisi, jarak antar tokoh (spasi), dan gestur. Figur-figur tersebut sesuai dengan fungsi dan perannya dalam Cerita Kṛṣṇa dibingkai dan komposisi tertentu, dengan gestur ekspresif tertentu dan dengan spasi antar tokoh tertentu. Agar gestur, komposisi, dan lakuan tokoh tersebut dapat jelas terlihat, maka tidak ada cara lain kecuali dengan menonjolkan komponen figuratif lebih besar daripada komponen non figuratif. Dengan menonjolkan komponen figuratif bukan berarti komponen non figuratif dikesampingkan dan tidak bermakna. Dalam hal ini komponen non figuratif tetap penting dan bermakna. Komponen non figuratif, sesuai dengan analisis sebelumnya diwujudkan dalam pengisian bidang latar belakang dengan latar tempat.

Walaupun biasanya digambarkan latar tempat pada bidang latar belakangnya, akan tetapi dalam Relief Cerita Kṛṣṇa, terdapat beberapa panil yang pada bagian latar belakangnya dibiarkan kosong yaitu Panil X, XI, XII, XX, dan XXIX. Apabila hal ini

dihubungkan dengan cara berkomunikasi seniman melalui aspek lakuan (aksi) tokoh dalam relief akan menarik untuk dikaji lebih lanjut. Pada panil-panil relief yang dibiarkan kosong bidang latar belakangnya, gambaran figur akan lebih nampak dari pada panil-panil yang pada bagian latar belakangnya diisi dengan latar tempat. Pada pembahasan sebelumnya telah dijelaskan bahwa seniman mengkomunikasikan cerita dengan menggunakan lakuan (aksi) tokoh dari gestur dan jarak antar tokoh (spasi). Dalam hal ini akan berarti pesan-pesan yang dikonstruksi seniman lewat komunikasi lakuan dalam relief akan lebih cepat didecoding oleh pembaca. Hal ini disebabkan karena pada panil-panil yang dibiarkan kosong latar belakangnya, konsentrasi pandangan mata pembaca ketika melihat relief akan langsung menjumpai lakuan figur-figur tanpa terpecah oleh adanya gambaran objek lain pada bidang latar belakang.

Lain halnya dengan panil relief yang diisi pada bidang latar belakangnya. Pada relief tersebut, pandangan mata pembaca otomatis akan terpecah menjadi dua bagian, yaitu pandangan ke arah figur dan pandangan ke arah bidang latar belakang. Hal ini disebabkan karena kedua hal tersebut saling terkait dalam satu panil sehingga pembaca tidak dapat hanya membaca salah satu di antaranya tanpa menghiraukan aspek yang lainnya. Dalam hal ini makna pesan cerita yang disampaikan oleh seniman melalui lakuan tokoh dalam relief akan tertunda ketika pembaca memperhatikan hal lain (bidang latar belakang) dalam Relief Cerita Kṛṣṇa.

Konsep seniman dalam menggambarkan latar tempat dalam bidang latar belakang selain berhubungan dengan proses komunikasi antara seniman dengan pembaca juga berhubungan dengan realitas sosial yang digambarkan oleh seniman melalui karyanya (relief). Dalam hal ini, latar tempat yang digambarkan pada bidang latar belakang akan turut menentukan suasana dalam cerita yang dilukiskan. Apabila latar tempat berhubungan dengan suasana, maka latar tempat juga akan berhubungan dengan penciptaan karakter tokoh yang terlibat dalam Relief Cerita Kṛṣṇa tersebut. Hal ini disebabkan karena penciptaan karakter tokoh pada relief selain melalui gambaran fisik juga dapat dilakukan melalui gambaran kehidupan sosial-budayanya. Dalam hal ini tercermin melalui pemahatan latar tempat pada bidang latar belakang panil-panil dalam Relief Cerita Kṛṣṇa.

Latar tempat mengindikasikan sebuah tempat tertentu sesuai dengan kejadian yang dilakukan oleh kelompok figur dalam satu panil. Dengan kata lain keberadaan latar tempat pada bidang latar belakang akan menambah keberadaan gambaran figur-figur menjadi lebih nyata (real), lebih sesuai dengan logika kenyataan. Sesuai dengan pernyataan tersebut, maka keberadaan latar tempat juga berfungsi untuk merealisasikan makna pesan dalam Relief Cerita Kṛṣṇa.

Selain hal-hal tersebut di atas, sebuah relief juga memerlukan sebuah desain komposisi yang cermat dan penuh perhitungan. Hal ini disebabkan karena dalam sebuah relief terdapat keterbatasan-keterbatasan untuk melukiskan seluruh adegan Cerita Kṛṣṇa. Salah satu keterbatasan yang berhubungan dengan cerita adalah keterbatasan bidang pahat. Keterbatasan bidang pahat tersebut telah diatasi seniman dengan tidak melukiskan seluruh adegan dalam Relief Cerita Kṛṣṇa, melainkan hanya adegan-adegan tertentu. Akan tetapi hal ini selanjutnya akan memunculkan permasalahan baru, yaitu mengenai keterbatasan ruang cerita dalam satu panil. Untuk mengatasi hal tersebut seniman harus menyusun pesan-pesan, ide-ide, cerita, gambaran tokoh dan latar tempat dalam sebuah komposisi yang dapat mewakili adegan yang dipilih. Dalam hal ini tentu saja dalam prosesnya memerlukan desain yang baik dan tepat.

Melalui analisis sintaktik, telah dijumpai beberapa komposisi berulang dalam komposisi Relief Cerita Kṛṣṇa. Penyusunan figur sedemikian rupa bukan tidak mengandung makna, akan tetapi seperti kata Kramrisch (1976, 301) bahwa pahatan-pahatan figuratif yang ada dalam relief tidak hanya bermakna karena unsur ikonografinya saja akan tetapi komposisi dan penempatannya juga mengandung makna. Pada umumnya figur dalam relief digambarkan berkelompok berposisi dengan figur yang berdiri sendiri.

Pada panil-panil relief dengan tema adegan pertemuan para tokoh, biasanya tokoh penting diletakkan pada sebelah kanan panil. Hal ini dikarenakan pandangan mata pembaca akan bergerak dari kiri ke kanan, searah dengan perjalanan *pradakṣiṇa*. Selain itu terdapat beberapa panil relief yang memuat beberapa adegan dalam satu panil. Sebagai contoh adalah Panil VI dan VII. Pada panil tersebut adegan dalam panil dibagi menjadi dua bagian kiri-kanan. Panil-panil tersebut menggambarkan dua adegan yang saling bertautan. Adanya pembagian adegan menjadi dua bagian dan adegan pertama mengawali adegan kedua, menambah kuat dugaan bahwa pembacaan relief berawal dari kiri bergerak ke kanan. Konsep pembacaan dari kiri ke kanan, selain menyesuaikan dengan arah *pradakṣiṇāpatha* juga berhubungan dengan struktur kognitif masyarakat Jawa Kuna. Struktur kognitif dalam hubungannya dengan arah pembacaan dari kiri ke kanan tidak hanya terjadi pada kasus pembacaan relief, akan tetapi terjadi juga pada tulisan Jawa Kuna. Adanya struktur kognitif yang tampak alami tersebut membuat seniman juga mengarahkan pembacaan relief dari kiri ke kanan agar arah pembacaan terasa alami dan lebih logis.

Pemaknaan konsep relief yang telah dilakukan merupakan sebuah cara untuk melihat aspek visual relief sebagai media komunikasi masyarakat masa lalu. Sebagai media komunikasi, relief mempunyai peran untuk mempengaruhi budaya melalui informasi yang disebarkannya. Agar tidak terjadi *abberant decoding*, seniman memahat relief cerita dengan

memperhatikan konteks cerita, aturan keagamaan dan makna yang diharapkan. Ketiga hal inilah yang mempengaruhi pemuatan makna di dalam relief cerita.

4. Penutup

4.1 Kesimpulan

Sebuah relief cerita yang memuat beragam informasi memang memerlukan berbagai cara pembacaan baik melalui identifikasi cerita itu sendiri maupun aspek teknis yang berkaitan dengan desain. Aspek desain relief cerita yang selama ini terpinggirkan sangat penting untuk dikaji antara lain dalam rangka mengetahui proses kreatif seniman pemahat relief.

Pada kasus Relief Cerita Kṛṣṇa seperti yang telah dipaparkan di atas, dapat diketahui adanya beberapa pola komposisi pemahatan figur dalam panil. Pola-pola tersebut seolah menjadi patokan seniman untuk memahatkan sebuah cerita yang mempertimbangkan aspek religi dan aspek teknis, yang dalam hal ini adalah luasan panil, jumlah figur yang dipahatkan, dan konteks cerita yang dimaksud. Ketiga hal tersebut sekaligus dapat menentukan makna relief cerita dalam konteks komunikasi visual. Beberapa efek khusus seperti penonjolan karakter, arah hadap figur, dan lain sebagainya telah dihadirkan seniman untuk mengatasi masalah-masalah yang timbul dalam visualisasi cerita dalam bentuk relief.

4.2 Saran

Cara pembacaan dan pemaknaan relief cerita secara struktural seperti yang telah dipaparkan di atas merupakan sebuah model pembacaan baru yang belum diujikan pada seluruh relief cerita yang terdapat pada candi-candi di Indonesia. Seperti yang telah diketahui bahwa relief-relief cerita yang dipahatkan pada candi-candi di Indonesia mempunyai karakter masing-masing. Masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan yang semestinya harus diperbaiki.

Daftar Pustaka

- Hodder, Ian. 1986. *Reading The Past, Current Approach To Interpretation In Archaeology*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Kramrisch, Stella. 1976. *The Hindu Temple II*. Delhi: Motilal Banarsidass.
- Kusen. 1985. *Kreativitas dan Kemandirian Seniman Jawa dalam Mengolah Pengaruh Asing, Studi Kasus Tentang Gaya Seni Relief Candi di Jawa Abad IX-XVI*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara (Javanologi).
- Miller, Daniel. 1982. "Artefacts as Products of Human Categorisation Processes," Hodder, Ian (ed.), *Symbolic and Structural Archaeology*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Noth, Winfried. 1990. *Hand Book of Semiotics*. Bloomington And Indiana Polis: Indiana University Press.
- Owen, Helen. 1987. *Design in Context*. Chartwell Books Inc: New Jersey.
- Piliang, Yasraf Amir. 2003. *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Yogyakarta: Jelasutra.
- , 2004. "Semiotika Sebagai Metode Penelitian Desain". dalam T. Christomy & Untung Yuwono (ed.). *Semiotika Budaya*. Depok: Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Budaya Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat Universitas Indonesia. Hlm. 87-107.
- Raymond Corbey, Robert Layton, and Jeremy Tanner, 2006. "Archaeology And Art," dalam *A Companion to Archaeology*. John Bintliff(ed.). Garsington Road, Oxford: Blackwell Publishing. Hlm. 357-379.
- Sachari, Agus. 2003. *Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sairam, T. V. . 1982. *Indian Temple Forms and Foundations*. New Delhi: Agam Kala Prakashan.
- Samodro. 2002. "Tanda Gestur Seksual dalam Budaya Jawa". *Tesis*. Yogyakarta: Program Pasca Sarjana Universitas Gadjah Mada.
- Saussure, Ferdinand de. 1988. *Linguistik Umum*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Setjoatmodjo, Pranjoto. 1981/1982. "Seni Sebagai Media Komunikasi Budaya", dalam *Analisis Kebudayaan: Komunikasi Budaya*. Tahun II. No. 3. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. hlm. 81-84