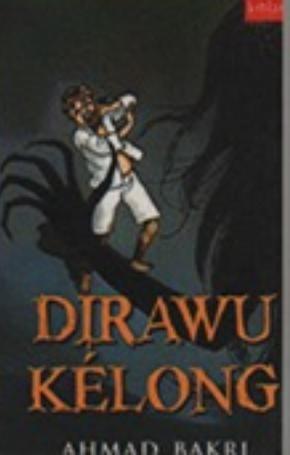
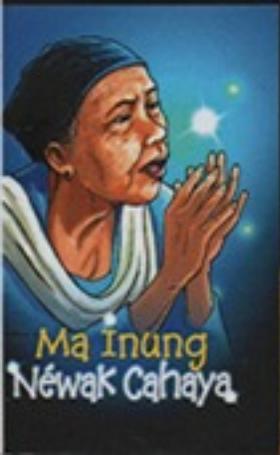
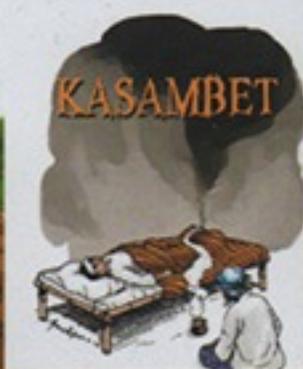
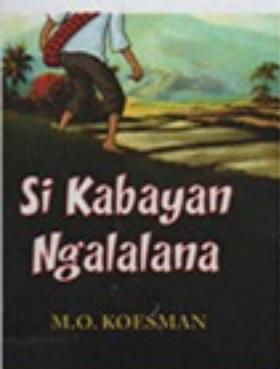


UNPAS
PRESS



Hawe Setiawan dan Idi Subandy Ibrahim (ed.)

OLAH RASA ILUSTRASI SUNDA



GEMPURAN VISUALISASI DAN TRANSFORMASI BENTUK PESAN BUDAYA DALAM MEDIA DIGITAL

MUAMMAR MOCHTAR

Gempuran visualisasi yang salah satunya ditandai dengan adanya kemudahan dalam penyebaran serta pengemasan pesan baik dalam ruang publik maupun dalam ruang antar persona mengakibatkan adanya kemungkinan transformasi bentuk pesan dalam ‘kemasan’ yang lebih ‘mudah’. Pengertian ‘mudah’ dalam pernyataan sebelumnya berkaitan dengan kemudahan ‘point-of-contact’ target audiens, serta ‘touch-point-information’; berkaitan dengan kanal-kanal akses informasi. Hal ini dapat diidentifikasi dengan jelas pada ranah komunikasi visual.

<i>Emotikon 1G</i>		<i>Emotikon 2G</i>		<i>Emotikon 3G</i>
<i>Western</i>	<i>Eastern -Kamoji</i>	<i>Unicode</i>	<i>Platform/Produk</i>	<i>Platform/Produk</i>
☺) :((` ε')		  	

Komunikasi visual merupakan sebuah moda komunikasi yang alat utamanya visual. Salah satu dalam bentuk komunikasi tersebut adalah ilustrasi. Ilustrasi secara umum dipahami sebagai visual yang ditujukan untuk menjelaskan ide, proses ataupun konsep. Ilustrasi terus menerus mengalami perkembangan seiringan dengan kebutuhan dan teknologi. Di era digital, ilustrasi berkembang untuk memenuhi komunikasi berbasis layar seperti *instant messenger*. Dalam layanan tersebut biasanya disebut dengan

emoticon 3G (generasi ke tiga) atau *sticker chat*. *Emoticon 3G* ini merupakan perkembangan dari emoticon generasi ke-1 bentuk gabungan huruf baca :) atau :(lalu emoticon generasi ke-2 yang berbentuk bulat dan terakhir, generasi ke-3, gambar dilengkapi dengan adanya pengkarakteran, seting latar dan dengan narasi-narasi tertentu.

Seiring dengan meluasnya penggunaan media instant messenger - khususnya di kalangan muda - maka gambar-gambar dalam media ini melibatkan publik (*co-production*) untuk mengkreasiannya. Dengan begitu, muncul ribuan emoticon 3G dengan aneka visualisasi. Di antara hal tersebut terdapat emoticon dengan kemasan pesan lokal atau kedaerahan. Salah satunya *sticker chat* dengan kemasan pesan lokal Sunda seperti edisi “Bangkawarah” yang ditunjukkan dalam gambar 1. Dalam ilustrasi ini terdapat sosok pemuda dengan berbagai kondisi dan situasi seperti menyapa, marah, dan sebagainya.



Gambar 1 : Sticker Chat berkarakter Sunda
 Diakses dari <https://store.line.me/stickershop/product/1166423/id>
 tanggal 11 Desember 2017

Transformasi alih bentuk pesan bermuatan ‘karakter’ budaya pada media elektronik yang dikreasikan secara digital, alih-alih merupakan sebuah inovasi, juga memunculkan pertanyaan baru seputar substansi nilai budaya dan aura dari konten pesan. Ketika emoticon hadir sebagai elemen non-verbal yang berfungsi untuk menyediakan informasi, mengatur interaksi dan mengekspresikan hubungan yang dekat; dan *sticker chat* yang didesain lebih istimewa dikarenakan dengan hal-hal baru seperti adanya gender dan karakteristik kepribadian; proses transformasi bentuk pesan ini men’dekat’kan konten pesan yang semula harus memerhatikan undak-unduk bahasa dalam penerapannya pada pola perilaku menjadi sesuatu yang lebih akrab, familiar; bahkan penggunaan emoticon di dalam *chat room* tidak hanya digunakan sebagai media komunikasi, namun juga sebagai pemer kaya khazanah komunikasi dan pengganti untuk ungkapan-ungkapan verbal yang belum ada sebelumnya –sebagaimana yang disampaikan oleh Sukyadi dkk. (2011) dan Gajadhar, J., & Green, J dalam penelitiannya. Dilihat dari cara kerja emoticon, Yuasa, M, Saito, K. & Mukawa, N. (2011) membuktikan bahwa emoticon memainkan peran penting dalam memperkaya komunikasi antarpengguna dengan cara mengidentifikasi aktivitas otak pengguna emoticon.

Gempuran visualisasi dalam proses transfer nilai budaya menggunakan bentuk-bentuk transformatif media seperti ini menyebabkan adanya nilai kontemplasi yang biasanya dihadirkan dari proses kreasi gambar ilustrasi secara manual yang tak jarang memerlukan tahapan perenungan hingga pengeraman sampai pada aspek internalisasi dan aspek integral (emosi) tertinggi sebelum mewujudkan visualisasinya.

Meski demikian, seperti yang diadaptasi dari Putri dkk. (2011) dalam penelitiannya bahwa kehadiran dan eksistensi emoticon juga dipengaruhi oleh aspek budaya penggunaannya. Seperti dikemukakan oleh Kim dkk. (2014) bahwa *sticker chat* ialah penggambaran atas pribadi diri seseorang; tetap

saja saat nilai-nilai budaya diinternalisasikan dalam bentuk media digital, ia menjadi seperangkat sistem tanda yang dapat diperlakukan secara bebas, ditafsirkan secara kontekstual, bahkan tak jarang terlepas dari kaidah penggunaannya secara historikal budaya. Hal ini berarti bahwa proses transformasi pesan budaya—salah satunya adalah ilustrasi yang dimunculkan pada *stiker chat*—dalam beragam bentuk media digital yang kemudian menghadirkan gempuran visualisasi tetap perlu menyelaraskan antara sifat inklusif persona yang senantiasa beradaptasi dengan lingkungan kemajemukan sekitarnya, dengan sejarah kemunculan sebuah budaya sebagai sistem kemasyarakatan yang telah berlaku secara turun temurun antargenerasi.

PENYUMBANG TULISAN



Adi Surahman, S.Sn., M.Ds.

Adalah Dosen Prodi DKV FISS,
Universitas Pasundan, Bandung.

Prof. Dr. Adjat Sudradjat

Guru Besar Geologi Universitas
Padjadjaran dan Manggala Akademi
Budaya Sunda,
Universitas Pasundan.



Drs. H. Agus Setiawan, M.Sn.

Adalah seorang ilustrator,
Pengajar dan Ketua Program Studi DKV
FISS Universitas Pasundan, Bandung.

Agustina Kusuma Dewi, S.Sos., M.Ds.

Adalah dosen Prodi DKV ITENAS
dan FISS Universitas Pasundan, Bandung.



Dr. Yayat Hendayana



Adalah budayawan Sunda dan
jurnalis senior,
Pengajar di FISS dan
Pascasarjana
Universitas Pasundan,
Bandung.

Yudi RudiyanSyah.,S.Sn,

Pengajar di program studi DKV
Universitas Pasundan Bandung.





Aldian Primanda, M.Sn.

Pengajar di program studi DKV Universitas Wanita Internasional dan Universitas Pasundan Bandung.

Ayi R. Sacadipura, S. Pd.

Adalah seorang ilustrator-desainer Sunda yang telah menghasilkan banyak karya ilustrasi dalam penerbitan berbahasa Sunda dan telah berkarya selama 20 tahun.



Erna Nurmalinda, M.Sn.

Adalah Pengajar di Prodi DKV FISS, Universitas Pasundan, Bandung.



Fadhly Abdillah, M.Ds.

Pengajar di Prodi DKV CIC Cirebon dan FISS UNPAS Bandung.



Dr. Hawe Setiawan

Adalah budayawan Sunda, pengajar di FISS Universitas Pasundan, Serta Kepala Pusat Studi Kebudayaan Sunda Unpas Bandung.





Dr. Idi Subandy Ibrahim

Adalah pengkaji komunikasi dan budaya populer,
Pengajar Pascasarjana Unpas dan
Pengajar di Prodi DKV
FISS Unpas, Bandung.

Drs, Isa Perkasa

Seniman dan dosen Seni Rupa
isaperkasa@gmail.com



Muammar Mochtar, M.Ds.

Adalah pengajar di Prodi DKV
FISS, UNPAS, Bandung.

Tata Kartasudjana, S.Sn., M.Ds.

Adalah pengajar dan Sekretaris Program
Studi Desain Komunikasi Visual (DKV),
Fakultas Ilmu Seni dan Sastra
Unpas, Bandung.



Purmaningrum Maeni, S.Sn., M.Ds.

Adalah pengajar di Prodi DKV
FISS Unpas, Bandung.

OLAH RASA ILUSTRASI SUNDA

Dalam buku kecil ini terhimpun tulisan-tulisan pendek mengenai ilustrasi dari para pengajar di lingkungan Unpas. Tulisan-tulisan tersebut antara lain lahir dari pertukaran pikiran di antara para pengajar seputar ilustrasi dalam kaitannya dengan karakteristik budaya Sunda. Cetusan pikiran tersebut, betapapun barangkali masih berupa cetusan awal, dituangkan dalam bentuk tertulis dengan harapan pada gilirannya nanti akan menjadi pendorong tersendiri bagi kegiatan meneliti dan menulis tentang ilustrasi Sunda dalam bentuk yang lebih komprehensif. Penerbitan buku kecil ini juga dimaksudkan untuk mempererat pertautan antara kegiatan akademis di dalam kampus, sebagaimana yang terlihat dari kegiatan sehari-hari para dosen, dan kerja kreatif di luar kampus sebagaimana yang terlihat dari kegiatan sehari-hari ilustrator dan desainer seperti Ayi. Dalam perkembangan kegiatan belajar dan mengajar dewasa ini, pertautan seperti ini kian terasa penting, baik untuk lebih memastikan kontribusi kampus dalam kebudayaan, maupun untuk memastikan kontribusi para pegiat budaya dalam pendidikan.



UNPAS PRESS



CMYK
www.cmyk.id

ISBN 978-979-8973-97-0

