

KONSEP GERAK PADA GAMBAR

Kajian Faktor-Faktor Pembentuk Unsur Visual Konsep Gerak Untuk Menarik Atensi Audiens

Agustina Kusuma Dewi¹⁾, Yasraf Amir Piliang²⁾

¹⁾ Institut Teknologi Bandung
agustinakusumadewi.3881@gmail.com

²⁾ Institut Teknologi Bandung
yasraf2000@yahoo.com

ABSTRACT

At least the research related to the concept of motion in the image has made it difficult to determine the factors that in content construction can measure the level of reliability of its application. In order to identify factors that are related to the application of the Motion Concept in Pictures, the authors conducted several stages of pre-experimental research. Some data analyzed by the author are produced using pre-experimental studies with the development of questionnaire instruments using convenience sampling techniques. The results were tested for significance using Chi-Square and Single Factor analysis. However, related to the application of the Motion Concept in Pictures, there are a number of things that have not been considered, namely the use of Stimuli and Novelty Intensity factors as forming visual elements, consideration of the use of quasi-experimental research with more reliable sampling techniques, and consideration of cultural modalities in applying Motion Concepts on picture.

Keywords: Motion Concept, Movement, Visual Vocabularies

ABSTRAK

Sedikitnya penelitian yang terkait Konsep Gerak pada Gambar menyebabkan sulit menentukan faktor-faktor yang secara konstruksi isi dapat mengukur tingkat keandalan penerapannya. Demi mengidentifikasi faktor yang memiliki keterkaitan dalam penerapan Konsep Gerak pada Gambar, penulis melakukan beberapa tahap riset pra-eksperimental. Beberapa data yang dianalisis penulis dihasilkan menggunakan studi pra-eksperimental dengan pengembangan instrumen Kuesioner menggunakan teknik convenience sampling. Hasil diuji signifikansinya menggunakan analisis Chi-Kuadrat dan Anova Single Factor. Namun demikian, berkaitan dengan penerapan Konsep Gerak pada Gambar, terdapat beberapa hal yang belum dipertimbangkan yaitu penggunaan faktor Intensitas Stimuli dan Kebaruan sebagai pembentuk unsur visual, pertimbangan penggunaan penelitian kuasi-eksperimen dengan teknik sampling yang lebih reliabel, serta pertimbangan modalitas kultural dalam penerapan Konsep Gerak pada Gambar.

Kata Kunci: Konsep Gerak, Gerak, Faktor Visual Pembentuk Gerak

PENDAHULUAN

'Gerak' adalah suatu perubahan tempat kedudukan pada suatu benda dari titik keseimbangan awal. Sebuah benda dikatakan bergerak jika benda itu berpindah kedudukan terhadap benda lainnya baik perubahan kedudukan yang menjauhi maupun yang mendekati. Jika dilihat dari gerakan suatu obyek maka ada beberapa jenis persepsi yang terjadi yaitu (1) *Real Movement*, dan (2) *Apparent Movement*. Beberapa macam *Apparent Movement* adalah *Stroboscopic Movement*, *Induced Movement*, *Efek Autokinetic*; (3) *Graphic Movement*; (4) *Implied Movement* (Arnheim, 1997).

Terkait pengorganisasian dan penerjemahan stimuli visual, Teori Kognitif Gregory mengungkapkan bahwa persona memahami apa yang dilihatnya melalui proses mental dimana otaknya terus-menerus mencari hal-hal yang dikenal. Otak memiliki kecenderungan untuk mengatur data sensori obyek (Safanayong, 2006). Teori ini juga selaras dengan Model Huxley-Lester yang mengungkap bahwa penglihatan dan pikiran tidak terpisahkan. Tahap-tahap teori Huxley termasuk di dalamnya sensasi, seleksi dan persepsi (Safanayong, 2006). Tanggapan dan reaksi ini dapat diartikan pada saat pemirsa sedang melihat, mendengar atau berpikir tentang suatu iklan. Stimuli ini tergantung pada media iklan, dapat berupa gambar atau warna, kata-kata yang terdengar (suara) atau kata-kata yang tertulis, musik, dan spesial efek lain atau gerakan, yang terdiri dari variasi detail iklan. Hal yang sama pun dijelaskan dalam paparan mengenai *visual queries* dalam proses 'melihat' (Ware, 2008).

Pengaruh stimuli terhadap kemunculan atensi sebagai respon awal pengorganisasian stimuli oleh audiens pun dijelaskan dalam Teori Behavioral yang berpandangan bahwa pembentukan atau perubahan tanggapan psikologis pada seseorang dapat terjadi bukan karena adanya perubahan kepercayaan dan sikap, tetapi disebabkan oleh pengalaman dan interaksi dengan lingkungan; misalnya sebuah desain atau gambar dapat memengaruhi tanggapan psikologis secara kuat tanpa mereka sadari adanya pengaruh itu. Behavioral memandang bahwa pembentukan atau perubahan respon audiens merupakan hasil dari pemaparan rangsangan (*stimuli exposure*) (Pawitra, 2001). Dalam hal ini, obyek visual dapat disusun sedemikian rupa sehingga dapat mengarahkan pandangan mata mengikuti arah gerak tertentu (*ilusi optis*) (Reed, 2004). Obyek visual sebagai stimuli visual, dalam penyusunannya, harus mempertimbangkan faktor fungsional dan faktor struktural, atau dengan istilah lain, faktor eksternal dan faktor internal (David Krech dan Richard S. Krutchfield (1977) dalam Rakhmat, 2000).

Dalam kajian ini, faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam penerapan Konsep gerak pada Gambar difokuskan pada faktor situasional yang terkadang disebut sebagai determinan perhatian yang bersifat eksternal atau penarik perhatian (*attention getter*). Stimuli diperhatikan karena mempunyai sifat-sifat yang menonjol, yaitu gerakan, intensitas stimuli, kebaruan dan perulangan. Terkait intensitas stimuli, Gunter Kress dan Theo Van Leeuwen (2006) mengungkapkan bahwa ada modalitas tertentu terkait aspek visual yang jika diformulasikan dapat mendukung pembentukan sebuah medan perseptual secara optimal.

KAJIAN PUSTAKA

Salah satu temuan dari studi kasus yang menjadi dasar pengembangan penerapan Konsep Gerak pada Gambar adalah penelitian yang dilakukan oleh Erika Oppenheimer yang merupakan pengembangan dari penelitian Karl Duncker terkait aspek-aspek visual yang secara spesifik dapat membentuk proses perseptual secara optimal. Penelitian ini mengungkap bahwa jika diintegrasikan dalam formulasi yang tepat maka aspek-aspek visual yang diberikan sebagai sebuah terpaan stimuli secara spesifik dapat memunculkan persepsi yang diharapkan, yang dalam penelitian Erika Oppenheimer dikembangkannya berdasarkan media bergerak (film), terkait pada 'gerak' atau *motion*.

Dalam kajian teori psikologi desain, proses perseptual berkaitan dengan cara mendapatkan pengetahuan khusus tentang kejadian pada saat tertentu yang terjadi kapan saja stimulus menggerakkan indera. Dalam hal ini, terjadi proses mengetahui atau mengenali obyek dan kejadian obyektif dengan bantuan indera, yang proses pemaknaannya bersifat psikologis dan sangat dipengaruhi oleh pengalaman, pendidikan, dan lingkungan sosial secara umum. Pada pengolahan stimuli, otak manusia bisa mencampur-adukkan memori dan mengolahnya menjadi imajinasi. Dalam hal ini, struktur pikiran dan fisiologis sistem sensoris semua

dikendalikan otak. Konsep dasar sensasi sebagai awal pembentukan atensi dalam penerjemahan stimuli dikelompokkan dalam beberapa wujud proses, yaitu stimulasi/rangsang, transduksi dan ambang/*threshold*.

Baik Karl Duncker maupun Erika Oppenheimer mengasumsikan bahwa otak bersifat interpretatif (Arnheim, 1997). Otak menggunakan heuristik dan algoritma untuk memproses sinyal-sinyal informasi. Namun selaras dengan penelitian Culham, He., dkk., (2001), diantara keduanya otak cenderung mengandalkan heuristik sehingga akan sering membuat kekeliruan. Kekeliruan tersebut umumnya bersumber pada ilusi perseptual yang menyebabkan kita melihat yang sesungguhnya tidak ada di dunia fisik. Jenis ilusi menggambarkan cara pikiran mengorganisasikan stimuli visual sekaligus menggambarkan pentingnya pikiran dalam pengenalan objek adalah ilusi yang disebut **kontur ilusoris** (*illusory contour*). Dalam hal ini, berkaitan dengan pengujian yang dilakukan penulis atas Konsep Gerak sebagai stimuli yang dapat membentuk persepsi gerak, sangat mungkin terbentuk kontur ilusoris 'gerak' dalam kognisi audiens, namun keberbedaan dalam penerjemahan stimuli visual dapat terjadi adanya Atensi selektif. Karena itulah, maka hal ini memerlukan pengujian lanjutan terkait sifat-sifat dan/atau atribut pada indikator variabel penelitian untuk dapat menemukan kecenderungan 'arah' (vertikal/horizontal) dan 'kecepatan' (cepat/lambat) yang dimunculkan melalui penerapan Konsep Gerak.

METODE PENELITIAN

Sedikitnya penelitian yang terkait Konsep Gerak pada Gambar menyebabkan sulit menentukan faktor-faktor yang secara konstruksi isi dapat mengukur tingkat keandalan penerapannya. Demi mengidentifikasi faktor yang memiliki keterkaitan dalam penerapan Konsep Gerak pada Gambar, penulis melakukan beberapa tahap riset pra-eksperimental. Beberapa data yang dianalisis penulis dihasilkan menggunakan studi pra-eksperimental dengan pengembangan instrumen Kuesioner menggunakan teknik *convenience sampling*. Hasil diuji signifikansinya menggunakan analisis Chi-Kuadrat dan Anova Single Factor. Namun demikian, berkaitan dengan penerapan Konsep Gerak pada Gambar, terdapat beberapa hal yang belum dipertimbangkan yaitu penggunaan faktor Intensitas Stimuli dan Kebaruan sebagai pembentuk unsur visual, pertimbangan penggunaan penelitian kuasi-eksperimen dengan teknik sampling yang lebih reliabel, serta pertimbangan modalitas kultural dalam penerapan Konsep Gerak pada Gambar.

Hal ini juga didukung dengan beberapa pendekatan Gestalt dalam penerjemahan stimuli visual, yang menyatakan bahwa organisasi pola melibatkan kerjasama keseluruhan dari stimulus dalam menghasilkan sebuah kesan yang melebihi gabungan dari seluruh sensasi. Dalam hal ini, obyek visual dapat disusun sedemikian rupa sehingga dapat mengarahkan pandangan mata mengikuti arah gerak tertentu (*ilusi optis*) (Reed, 2004). Obyek visual sebagai stimuli visual, dalam penyusunannya, harus mempertimbangkan faktor fungsional dan faktor struktural, atau dengan istilah lain, faktor eksternal dan faktor internal (David Krech dan Richard S. Krutchfield (1977) dalam Rakhmat, 2000).

Tabel 1 Faktor-faktor yang harus diperhatikan dalam penerapan Konsep Gerak pada Gambar (Dikembangkan dari Kenneth E. Anderson (1972) dalam Rakhmat (2000), David Krech dan Richard S. Crutchfield (1977) dalam Rakhmat (2000), Erika Oppenheimer dalam Arnheim (1997), Gunter Kress dan Theo Van Leeuwen (2006))

Variabel	Definisi	Parameter	Indikator
Perhatian	Poses mental ketika stimuli atau rangkaian stimuli menjadi menonjol dalam kesadaran pada saat stimuli lainnya melemah.	Gerakan	<i>Direction</i>
	(Kenneth E. Anderson (1972) dalam Rakhmat (2000))		<i>Speed</i>

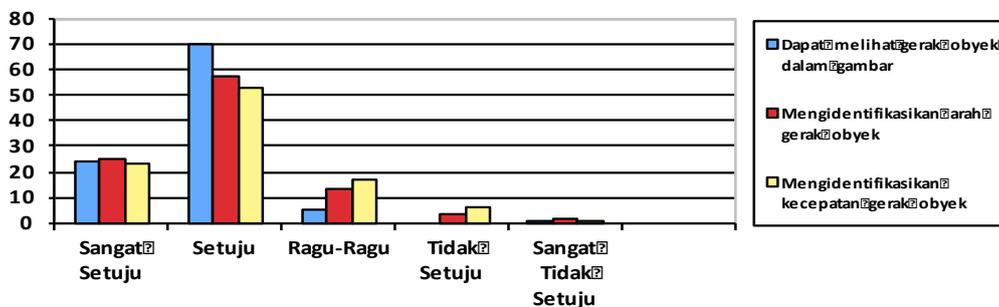
Variabel	Definisi	Parameter	Indikator
		Erika Oppenheimer (dalam Arnheim, 1997)	
		Intensitas Stimuli	Warna yang menonjol Obyek dalam Gambar yang menonjol
		Gunter Kress dan Theo Van Leeuwen (2006)	Layout yang menonjol
		Kebaruan (Novelty)	Monoton
		David Krech dan Richard S. Crutchfield(1977)(dalam Rakhmat, 2000)	Dinamis
		Perulangan	Familiaritas Sugesti
		David Krech dan Richard S. Crutchfield (1977)(dalam Rakhmat, 2000)	

HASIL DAN DISKUSI

Sebagai sebuah stimuli yang dapat merangsang korteks visual (bagian otak yang berfungsi untuk menangkap stimuli visual) untuk kemudian melakukan atensi selektif sebagai proses penerjemahan keseluruhan stimuli visual yang dipaparkan, perlu adanya faktor-faktor pembentuk unsur visual (*visual vocabulary*) yang dalam penelitian ini berkaitan dengan Konsep Gerak pada Gambar.

1. Gerakan

Gerakan dalam penerapan konsep gerak pada gambar dianggap paling menarik perhatian audiens. Gambar 1 di bawah ini menunjukkan adanya kecenderungan grafik yang mengindikasikan jawaban positif atas pengujian parameter variabel penelitian.



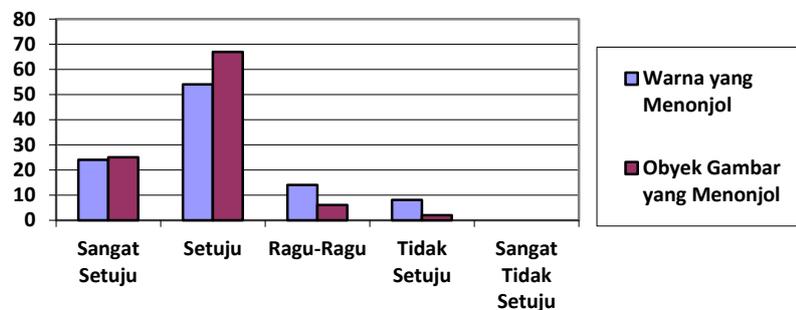
Gambar 1 Hasil Uji untuk Gerakan sebagai Faktor Pembentuk Unsur Visual (A.K. Dewi, 2018)

Lebih dari 50 persen responden menjawab bahwa mereka dapat melihat gerak obyek dalam gambar dan dapat mengidentifikasi arah gerak obyek; serta dapat mengidentifikasi kecepatan gerak obyek. Dengan uji Anova *Single-Factor*, temuan ini memiliki signifikansi pada taraf nyata 0.05. Ini berarti 95 persen dapat dipercaya bahwa Gerakan dengan indikator Arah Gerak dan Kecepatan Gerak dapat menjadi faktor-faktor pembentuk unsur visual terkait 'gerak' dalam penerapan Konsep Gerak pada gambar. Pada dasarnya, sensasi merupakan tahap awal dalam penerimaan informasi; adalah suatu perasaan yang timbul akibat adanya stimulus suatu reseptor. Benyamin B. Wolman (1973) dalam Rakhmat (2000), menyebut sensasi sebagai "pengalaman elementer yang segera, yang tidak memerlukan penguraian verbal, simbolis, atau konseptual, dan terutama sekali berhubungan dengan kegiatan alat indera." Dalam ungkapan lain sensasi ialah penerimaan stimulus lewat alat indera, yang kemudian dapat memunculkan Atensi. Oleh karena itulah, maka sebuah sensasi untuk dapat membentuk atensi memerlukan modalitas (dalam hal ini modalitas dari sensasi adalah panca indera);

kualitas atau mutu; adaptabilitas; intensivitas atau kekuatan; dan durabilitas atau lama. Dengan kata lain, modalitas internal organisme yang berfungsi secara optimal dapat menangkap modalitas eksternal yang diarahkan dipaparkan melalui stimuli visual secara optimal pula.

2. Intensitas Stimuli

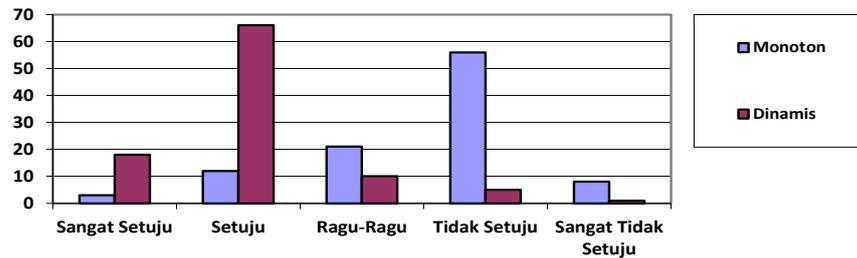
Gambar 2 menunjukkan bahwa sebagai modalitas dari sebuah gambar, warna dan obyek gambar menjadi indikator atas intensitas stimuli. Diagram pada Gambar 14 mengidentifikasi lebih dari 50 persen audiens memberikan respon positif atas pernyataan yang diberikan dalam kuesioner, terutama pernyataan yang mengindikasikan bahwa obyek gambar yang menonjol yang dianggap paling menarik perhatian adalah modalitas bagi gambar dalam menarik atensi. Meski demikian, hasil uji signifikansi pada taraf 0.05, data menunjukkan hasil tidak signifikan. Ini berarti, untuk Intensitas Stimuli dengan indikator Warna dan Obyek Gambar yang Menonjol masih memerlukan pengujian lanjutan. Merujuk pada Gunter Kress, sangat mungkin ada komponen lain yang juga perlu diperhatikan, namun menjadi indikator yang tidak valid dalam pengujian variabel penelitian ini, yaitu komposisi gambar (layout).



Gambar 2 Hasil Uji Intensitas Stimuli sebagai Unsur Pembentuk Faktor Visual (A.K. Dewi, 2018)

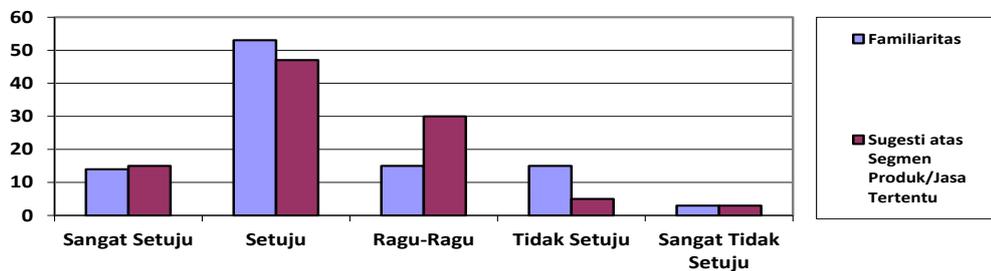
Didukung oleh riset penulis atas penelitian yang dilakukan Culham, He., dkk. (2001), bahwa semua saraf sensorik menggunakan bentuk komunikasi yang sama, yaitu impuls saraf; sistem saraf mengubah pesan-pesan yang ditangkap menjadi kode. Salah satu jenis kode yaitu kode anatomis, yang dikenalkan oleh Johannes Muller (1826) sebagai doktrin energi saraf spesifik (*doctrine of specific nerve energy*). Doktrin energi saraf spesifik adalah suatu prinsip yang menyatakan bahwa modalitas sensoris yang berbeda muncul karena sinyal-sinyal yang diterima oleh organ-organ indera merangsang jalan saraf yang berbeda-beda yang mengarah pada area-area yang berada di otak, misalnya saja dalam penelitian ini, sinyal dari mata menyebabkan impuls berjalan sepanjang saraf optik menuju ke korteks visual. Sinyal dari mata dimunculkan karena adanya stimuli yang menonjol dibandingkan stimuli lainnya. Stimuli dengan kadar intensitas lebih dari stimuli lainnya memberikan rangsangan yang juga lebih besar untuk kemudian menggerakkan korteks visual (bagian otak yang memproses penerjemahan gambar; Temuan ini selaras dengan yang diungkap Ware (2008) mengenai *visual queries*. Hal ini berarti, untuk membentuk atensi, obyek yang diamati harus memiliki kekuatan stimulus yang disebut sebagai ambang mutlak (*absolute threshold*); disamping kepastian alat indera (reseptor) yang cukup baik serta syaraf (sensoris) yang baik sebagai penerus kepada pusat otak (kesadaran) untuk menghasilkan respon.

3. Kebaruan dan Perulangan



Gambar 3 Hasil Uji Kebaruan sebagai Faktor Pembentuk Unsur Visual (A.K. Dewi, 2018)

Sebuah stimuli yang tidak berubah atau terjadi berulang-ulang dapat menimbulkan terjadinya adaptasi sensorik (*sensory adaptation*), sehingga sangat mungkin memunculkan kebutaan inatensional (*inattention blindness*), atau kegagalan untuk secara sadar mempersepsikan sesuatu yang sedang dilihat karena kita tidak memerhatikan obyek tersebut. Masih berkaitan dengan Gambar 2, Gambar 3 di atas menunjukkan sebuah proses bahwa deteksi sinyal sensorik menjadi proses sensorik dan proses pengambilan keputusan dapat dibagi menjadi *proses penginderaan* yang tergantung pada intensitas stimulus dan *proses keputusan* yang dipengaruhi oleh kecenderungan pada respon pengamat. Pada sisi lain, terkait stimuli yang berulang, Gambar 4 menunjukkan bahwa proses kognitif menyangkut pada semua proses dimana penerimaan indra atas stimuli atau informasi dapat dirubah, dikurangi, disesuaikan, disimpan, dipulihkan, dan digunakan.



Gambar 4 Hasil Uji Perulangan sebagai Faktor Pembentuk Unsur Visual (A.K. Dewi, 2018)

Adanya indikasi bahwa audiens melakukan *pattern recognition* atau pengenalan pola, yaitu melakukan identifikasi atau pengenalan atas stimuli atau informasi yang ada dalam lingkungan. Proses penyimpanan stimuli dan kemudian penggunaannya kembali yang dimunculkan karena proses pengenalan pola dipengaruhi oleh ide yang didapat sebagai turunan ketika individu lahir dan pembelajaran yang didapat dalam proses belajar ketika individu berkembang; hal inilah yang sangat mungkin memunculkan familiaritas dalam diri seseorang ketika terpapar sebuah stimuli. Dalam pengenalan penyajian gambar, otak akan membandingkan masing-masing gambar seperti sebuah cetakan dan melakukan perbandingan yang disebut *mental comparison*. Hal ini selaras dengan Teori Kognitif Gregory yang mengungkapkan bahwa persona memahami apa yang dilihatnya melalui proses mental dimana otaknya terus-menerus mencari hal-hal yang dikenal. Otak memiliki kecenderungan untuk mengatur data sensori obyek.

Gibson (*Principles of Perceptual Learning and Development*, 1969) menyebutkan bahwa penerjemahan suatu stimuli ini dihasilkan oleh hasil pembelajaran yang terjadi melalui temuan atas bagian-bagian yang terlihat berbeda dari suatu pola terhadap pola yang lainnya. Pada taraf nyata 0.05, uji Anova *Single-Factor* menunjukkan hasil tidak signifikan untuk Kebaruan dengan indikator Dinamis dan Monoton, dan hasil signifikan untuk Perulangan dengan indikator Familiaritas dan Sugesti. Hal ini berarti, 95 persen dapat diterima bahwa unsur familiaritas dan sugesti dapat menjadi faktor pembentuk unsur visual penerapan Konsep Gerak pada Gambar untuk menarik atensi audiens.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kemampuan mengenali beragam jenis obyek yang familiar merupakan suatu karakteristik mengagumkan yang dimiliki manusia. Pengenalan tersebut merupakan kemampuan kognitif yang pada umumnya dilakukan secara cepat dan tanpa banyak usaha. Adanya pengenalan pola (*pattern recognition*) melibatkan sebuah interaksi rumit antara sensasi, persepsi, memori, dan pencarian kognitif dengan tujuan pengenalan terhadap pola tersebut. Pada proses pengenalan pola 'gerak', manusia 'merekonstruksi' penerjemahan sensasi yang menarik atensinya dengan secara aktif memilih stimuli dan menggabungkan sensasi dengan memori. Dalam proses ini, perubahan pola pada stimulus asli tetap dapat dikenali karena adanya intervensi bawah-sadar (*unconscious interference*), yakni sebuah proses pengintegrasian informasi secara spontan untuk menyusun interpretasi. Merujuk pada Behavioral terkait intervensi bawah-sadar, penerjemahan stimuli hasil kebersentuhan individu dengan rangsang dari luar dirinya yang memunculkan sensasi pembentuk atensi dapat terjadi secara langsung berdasar dari perolehan informasi langsung dari lingkungan. Temuan ini menjadi salah satu rekomendasi untuk penelitian lanjutan berkaitan dengan Konsep Gerak pada Gambar.

REFERENSI

- Arnheim, R., 1997, *Art and Visual Perspective*, California Press, **155**, 157-160, 372, 379-391. [Jenis ref: Buku]
- Barnard, M., 2005, *Graphic Design as Communication*, London and New York: Routledge, **11**, 18, 22, 45. [Jenis ref: Buku]
- Blumenthal, L. A., 1977, *The Process of Cognition*, Prentice-Hall, **75-90**. [Jenis ref: Buku]
- Culham, Jody, Sheng He, Sean D., Vrans AJ. V., 2001, Motion and The Human Brain: What Neuroimaging Told Us?, *Journal Acta Psychologica* **107**, [Jenis ref: Buku]
- Dewi, A.K., 2018, *Ciri Gerak pada Iklan Cetak : Penerapan Bahasa Rupa pada Desain Komunikasi Visual*, Bandung, ITB Press, **35 – 50**.
- Kress, G. and Van Leeuwen, T., 2006, *Reading Images : The Grammar of Visual Design, Second Edition*, New York : Routledge, **165**, 171-177. [Jenis ref: Buku]
- Mitchell, W.J.T., 1994, *Picture Theory*, London: The University of Chicago Press, **11**, 215-217, 241. [Jenis ref: Buku]
- Moholy, L-Nagy, 1956, *Vision in Motion*, Chicago: Paul Theobald and Company, **36**, 120, 121, 153, 245, 271, 301. [Jenis ref: Buku]
- Rakhmat, J., 2000, *Psikologi Komunikasi*, Bandung, PT Remaja Rosdakarya, **26**, 28-38, 49-52, 56, 63. [Jenis ref: Buku]
- Reed, S. K., 2004, *Cognition, Theory and Application*, Wadsworth, **25-45**. [Jenis ref: Buku]
- Sears, dkk., 1994, *Psikologi Sosial*, Edisi Kelima, Jakarta, Erlangga, **15-25**. [Jenis ref: Buku]
- Ware, C., 2008, *Visual Thinking for Design*, Morgan Kauffman, **5-22**. [Jenis ref: Buku]
- Wortman, C., Loftus, E., & Weaver, C., 1999, *Psychology*. McGraw-Hill College, **35-50**. [Jenis ref: Buku]