

Narasi Visual Relief Cerita Ramayana di Candi Brahma Prambanan: Kajian Cara Menggambar dan Bahasa Rupa Khas

Asep Deni Iskandar, Ijah Hadijah
Universitas Widyatama, Bandung, Indonesia

Informasi Artikel

Genesis Artikel:

Diterima, 24-04-2026

Direvisi, 05-05-2026

Disetujui, 22-05-2026

Kata Kunci:

Naturalis-Perspektif-Momenopname (NPM);

Relief Cerita Ramayana;

Ruang Waktu Datar;

Sistem Menggambar.

ABSTRAK

Relief Ramayana pada Candi Brahma Prambanan merupakan karya visual monumental yang berfungsi sebagai media komunikasi budaya Hindu Jawa Kuno. Interpretasi terhadap relief ini selama ini cenderung didominasi paradigma Naturalis-Perspektif-Momenopname (NPM), yaitu sistem menggambar Barat yang terbatas dalam membaca narasi visual tradisional. Penelitian ini bertujuan mendekonstruksi cara menggambar relief melalui perspektif non-NPM menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan observasi visual sistematis serta triangulasi data melalui wawancara bersama kreator dan akademisi bidang arkeologi. Analisis dilakukan menggunakan teori Ruang-Waktu-Datar sebagai pendekatan alternatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa relief Ramayana disusun melalui strategi visual kompleks, seperti repetisi tokoh, manipulasi skala, dan sinkronisasi gestur tubuh untuk menghadirkan rangkaian peristiwa secara simultan tanpa perspektif linier. Berbeda dengan NPM yang hanya merepresentasikan satu momen tunggal, setiap panel relief merangkum fragmen cerita yang berkesinambungan. Temuan ini menegaskan bahwa relief Ramayana beroperasi sebagai bahasa rupa otonom yang efektif dalam menyampaikan narasi visual, sekaligus memperkuat diskursus seni rupa Nusantara yang lebih inklusif dan tidak bergantung pada dominasi estetika Barat.

ABSTRACT

The Ramayana reliefs at the Brahma Temple of Prambanan are monumental visual artworks that function as a medium of communication within the cultural context of Ancient Javanese Hinduism. Interpretations of these reliefs have generally been dominated by the Naturalist-Perspective-Momentaufnahme (NPM) paradigm, a Western drawing system that is limited in its ability to interpret traditional visual narratives. This study aims to deconstruct the drawing methods used in the reliefs through a non-NPM perspective by employing a descriptive qualitative method with systematic visual observation and data triangulation through interviews with creators and academics in the field of archaeology. The analysis applies the Space-Time-Plane theory as an alternative approach. The findings indicate that the Ramayana reliefs were constructed through complex visual strategies, such as character repetition, scale manipulation, and the synchronization of body gestures to present sequences of events simultaneously without linear perspective. Unlike the NPM approach, which represents only a single moment, each relief panel summarizes interconnected narrative fragments. These findings confirm that the Ramayana reliefs operate as an autonomous visual language that effectively conveys visual narratives while also strengthening a more inclusive discourse on Nusantara art independent of Western aesthetic domination.

Copyright ©2026 The Authors.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Penulis Korespondensi:

Asep Deni Iskandar,

Program Studi Multimedia, Fakultas Desain Komunikasi Visual,

Universitas Widyatama,

Email: asep.deni@widyatama.ac.id

How to Cite:

A. D. Iskandar, & I. Hadijah, "Narasi Visual Relief Cerita Ramayana di Candi Brahma Prambanan: Kajian Cara Menggambar dan Bahasa Rupa Khas," *Jurnal SASAK: Desain Visual dan Komunikasi*, vol. 8, no. 1, pp. 37-48, Mei 2026. DOI: [10.30812/sasak.v8i1.6038](https://doi.org/10.30812/sasak.v8i1.6038).

1. PENDAHULUAN

Perkembangan sistem menggambar dalam sejarah kebudayaan manusia menunjukkan bahwa gambar tidak hanya berfungsi sebagai representasi estetis, melainkan juga sebagai media komunikasi yang kompleks dan terstruktur. Sistem menggambar yang paling dominan dalam beragam visual adalah sistem Naturalis-Perspektif-Momenopname (NPM), yang telah digunakan sejak zaman Renaisans Eropa dan kemudian menyebar ke berbagai belahan dunia melalui kolonialisme [1]. Sistem menggambar NPM memperlihatkan gambar sebagaimana yang dilihat oleh mata, dengan penekanan pada ilusi kedalaman ruang, proporsi anatomis, serta satu momen waktu yang dibekukan dalam satu bidang gambar. Dalam konteks tersebut, gambar dipahami sebagai hasil tangkapan mata pada satu sudut pandang tertentu sehingga kebenaran visual diukur berdasarkan kemiripannya dengan realitas optik. Dominasi sistem NPM tidak hanya membentuk cara pandang masyarakat modern terhadap seni rupa, tetapi juga memicu marginalisasi terhadap sistem representasi non-NPM yang kerap dianggap kurang realistis, naif, atau primitif karena dianggap tidak memenuhi standar perspektif linier Barat.

Sistem menggambar NPM, meskipun berhasil membangun ilusi ruang dan kedalaman, memiliki keterbatasan dalam menyajikan dimensi waktu. Gambar yang dihasilkan oleh sistem ini bersifat “gambar mati” karena hanya merepresentasikan satu momen [1, 2], atau dalam istilah Haryadi dan Saputro [3], merupakan hasil tangkapan monokular yang terbatas pada satu arah dan kejadian. Sebagai contoh, lukisan “Perburuan Banteng” karya Raden Saleh yang dibuat pada tahun 1857 atau karya lukis Soedjojono bertajuk *Ngaso* yang dibuat pada tahun 1962, ketika ditampilkan dalam satu bingkai, tidak dapat menceritakan peristiwa secara lengkap. Keterbatasan tersebut menjadi persoalan ketika sistem NPM digunakan untuk membaca karya visual naratif tradisional yang justru bertumpu pada penggambaran alur cerita, peristiwa berurutan, dan pengulangan objek yang sama dalam satu bidang gambar. Bateman *et al.* [4] mengungkapkan bahwa dalam kajian visual kontemporer, makna visual tidak selalu dibangun melalui representasi momen tunggal, melainkan melalui relasi antargambar dalam suatu rangkaian sekuensial. Sebagai contoh, relief cerita Ramayana pada Candi Brahma Prambanan tidak digambarkan sebagai satu kejadian tunggal, melainkan sebagai media penceritaan visual yang menghadirkan rangkaian peristiwa dalam satu panel. Jika relief tersebut dibaca menggunakan kacamata NPM, maka banyak aspek visualnya akan tampak tidak logis, seperti pengulangan tokoh dalam satu panel, objek yang seharusnya kecil digambar menjadi besar atau sebaliknya, serta ketiadaan perspektif linier.

Dalam wacana seni rupa Indonesia, salah satu konsep penting yang menawarkan perspektif alternatif terhadap dominasi sistem NPM adalah konsep Ruang-Waktu-Datar (RWD). Sistem menggambar RWD memperlihatkan gambar bukan sebagai representasi satu momen waktu, melainkan sebagai media yang mampu menghadirkan dimensi ruang dan waktu yang berbeda dalam satu bidang datar [5]. Dalam sistem RWD, pengulangan objek yang sama, pergeseran posisi, dan variasi skala bukanlah kesalahan visual, melainkan strategi naratif untuk menyampaikan urutan peristiwa. RWD memungkinkan sebuah gambar untuk bercerita tanpa bergantung pada perspektif optik tunggal. Sistem menggambar RWD menjadi sangat relevan ketika diterapkan pada kajian relief cerita yang terpatut pada bangunan candi, yang secara inheren berfungsi sebagai media narasi religius dan mitologis. Relief Ramayana di Candi Brahma Prambanan, dengan rangkaian panel yang mengisahkan perjalanan Rama, Sinta, dan tokoh-tokoh lainnya, menunjukkan karakteristik visual yang selaras dengan prinsip RWD. Namun demikian, kajian yang secara eksplisit mengaitkan cara menggambar relief Ramayana di Candi Brahma dengan konsep RWD masih relatif terbatas, terutama yang membahas struktur visual cerita secara mendalam. Kondisi ini menunjukkan adanya ruang penelitian yang signifikan untuk mengkaji ulang relief Ramayana melalui pendekatan sistem menggambar yang lebih kontekstual.

Candi Brahma Prambanan merupakan bagian integral dari kompleks Candi Prambanan yang dibangun pada abad ke-9 Masehi dan menjadi salah satu representasi puncak seni rupa dan arsitektur Hindu Jawa Kuno. Relief Ramayana yang terpatut pada bangunan candi ini tidak hanya berfungsi sebagai ornamen dekoratif, tetapi juga sebagai media penyampai ajaran moral, kosmologi, dan nilai-nilai religius Hindu. Setiap panel relief menyajikan adegan-adegan penting dalam kisah Ramayana yang disusun secara berurutan mengelilingi bangunan candi. Struktur ini menunjukkan bahwa relief dirancang untuk dibaca secara sekuensial melalui pergerakan tubuh peziarah, bukan hanya melalui pandangan statis dari satu titik. Setiap panel relief menggambarkan banyak peristiwa dan memperlihatkan penggambaran desain karakter yang sangat kuat [6]. Cara menggambar pada relief tersebut memperlihatkan penggunaan konvensi visual tertentu, seperti pengulangan tokoh dalam satu panel untuk menunjukkan rangkaian adegan, penggambaran aneka ruang dan waktu, serta pengabaian perspektif linier demi kejelasan narasi. Unsur-unsur ini menegaskan bahwa relief Ramayana bekerja dalam sistem visual yang berbeda dari NPM.

Meskipun relief Ramayana Candi Prambanan telah banyak dikaji dari perspektif arkeologi, sejarah, dan ikonografi, kajian yang menempatkan cara menggambar atau bahasa rupa sebagai fokus utama analisis masih relatif jarang. Sebagian besar penelitian cenderung menekankan pada identifikasi tokoh, kesesuaian cerita dengan naskah Ramayana, atau makna simbolik relief dalam konteks religius. Pendekatan-pendekatan tersebut memang penting, namun sering kali belum menyentuh aspek sistem visual yang mendasari bagaimana cerita itu disampaikan secara rupa. Akibatnya, relief Ramayana kerap dipahami sebagai ilustrasi statis dari teks sastra, bukan sebagai sistem narasi visual. Secara umum, konvensi bahasa rupa khas dapat ditemukan pada relief di situs sejarah lain seperti

Candi Borobudur, Candi Panataran, bahkan pada jajaran candi utama di kompleks Prambanan sendiri, seperti Candi Siwa dan Wisnu. Meski demikian, pemilihan relief Ramayana di Candi Brahma memiliki daya tarik komparatif yang lebih spesifik. Keistimewaan relief di candi ini terletak pada perannya sebagai sekuel atau kelanjutan naratif langsung dari epos Ramayana yang babak awalnya telah dipahatkan pada dinding Candi Siwa. Relasi sekuensial antar-candi tersebut melahirkan sebuah fenomena visual yang menantang; interpretasi cerita tidak sekadar menuntut pembaca untuk memahami hubungan antarpanel pada satu bentang dinding, melainkan juga melacak kontinuitas logika waktu dan ruang yang berpindah secara fisik melintasi batas-batas arsitektural bangunan candi. Keistimewaan lainnya adalah adanya perbedaan penggambaran struktur tubuh tokoh Rahwana pada dua panel relief yang berbeda.

Kajian terhadap cara menggambar khas atau bahasa rupa khas pada relief cerita Ramayana menjadi krusial karena bertindak sebagai jembatan metodologis yang mampu membedah logika visual non-Barat secara ilmiah. Selama ini, metodologi seni rupa sangat didominasi oleh konvensi Barat (NPM) yang tidak kompatibel untuk membaca seni tradisi sekuensial. Di sisi lain, dominasi paradigma NPM dalam pendidikan dan apresiasi seni rupa modern turut menyebabkan terpinggirkannya sistem menggambar tradisional atau khas seperti RWD [1, 6]. Hal ini menciptakan kesenjangan penelitian (*research gap*) antara pemahaman teoretis tentang sistem menggambar khas dan penerapannya dalam analisis karya-karya konkret seperti relief pada bangunan candi. Cara menggambar khas seperti pada relief cerita Ramayana sebenarnya memiliki penerapan yang hampir sama dengan relief cerita di candi lain, seperti Candi Borobudur, Candi Panataran, bahkan pada candi induk Prambanan yang berada di sebelah Candi Brahma, seperti Candi Siwa dan Wisnu. Penelitian terhadap relief cerita Ramayana di candi ini menjadi menarik dibandingkan dengan candi lainnya karena merupakan kisah lanjutan Ramayana yang sebelumnya ditorehkan di Candi Siwa. Dengan demikian, diperlukan penelitian yang secara khusus mengkaji relief Ramayana Candi Brahma Prambanan melalui perspektif cara menggambar dan struktur visual cerita agar sistem menggambar khas yang digunakan oleh nenek moyang bangsa Indonesia pada abad ke-9 dapat dipahami secara lebih utuh, ilmiah, serta berdaya guna bagi perkembangan desain komunikasi visual dan seni rupa masa kini.

Penelitian ini menjadi penting karena berupaya mengungkap logika visual yang selama ini cenderung terabaikan dalam pembacaan relief cerita Ramayana. Dengan menggunakan perspektif cara menggambar, penelitian ini tidak hanya melihat apa yang digambarkan, tetapi juga bagaimana penggambaran tersebut dilakukan untuk membangun narasi. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi prinsip-prinsip visual yang digunakan dalam menyusun alur cerita, seperti pengulangan objek, pengaturan setiap objek, dan relasi antaradegan dalam satu panel maupun antarpanel. Dalam kerangka ini, konsep RWD [1] menjadi alat analisis yang relevan untuk membaca struktur visual relief secara naratif. Selain itu, keputusan untuk memfokuskan penelitian pada narasi visual relief didasari oleh kebutuhan untuk mendekonstruksi anggapan bahwa relief candi adalah gambar mati yang pasif. Dengan menitikberatkan pada narasi visual, relief cerita Ramayana diposisikan sebagai teks visual aktif yang mengonstruksi ruang, waktu, dan gerak melalui bahasa gambarnya sendiri. Fokus ini memungkinkan kita untuk merekonstruksi kecerdasan nenek moyang abad ke-9 dalam merancang sistem komunikasi visual yang kompleks tanpa bantuan teknologi digital, melainkan melalui manipulasi bidang datar.

Novelty atau kebaruan penelitian ini terletak pada upaya sistematis untuk mengkaji relief Ramayana Candi Brahma Prambanan sebagai sistem narasi visual yang dibangun melalui cara menggambar tertentu, bukan sekadar representasi ikonografis atau artefak arkeologis. Studi terkini dalam bidang komunikasi visual menunjukkan bahwa narasi visual memiliki kemampuan menjembatani kesenjangan pemahaman melalui integrasi gambar dan makna kontekstual [7]. Penelitian ini menempatkan struktur visual cerita sebagai fokus utama sehingga relief dipahami sebagai “bahasa rupa” yang memiliki tata gramatika sendiri. Dengan memadukan pemikiran tentang keterbatasan NPM [5] dan konsep RWD [1], penelitian ini menawarkan pendekatan analitis yang lebih kontekstual dan relevan untuk membaca karya seni tradisional Nusantara. Orisinalitas penelitian ini juga terletak pada penerapan konsep-konsep tersebut secara spesifik pada relief Candi Brahma Prambanan, yang selama ini belum banyak dikaji dari sudut pandang cara menggambar dan struktur visual cerita secara mendalam. Penelitian ini tidak hanya memperkaya kajian tentang relief Ramayana, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan teori bahasa rupa yang lebih inklusif terhadap sistem visual non-Barat. Kajian cara menggambar khas atau yang juga disebut dengan istilah bahasa rupa khas diperlukan karena prinsip-prinsip visual dari relief tersebut tidak sekadar menjadi artefak sejarah statis, melainkan sebuah sistem tata bahasa visual yang adaptif untuk diimplementasikan pada berbagai media visual kontemporer seperti lukisan, desain grafis, fotografi, animasi, komik, iklan televisi, dan film.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengungkap bagaimana cara menggambar dan struktur visual cerita digunakan dalam relief cerita Ramayana pada Candi Brahma Prambanan sebagai sistem narasi visual. Penelitian ini diharapkan mampu menjelaskan sistem menggambar yang mendasari penyampaian cerita serta menunjukkan relevansi konsep Ruang-Waktu-Datar (RWD) dalam membaca relief cerita pada bangunan candi. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi teoretis dalam bidang seni rupa, desain, dan kajian visual, tetapi juga memiliki implikasi praktis bagi pelestarian serta pendidikan seni rupa dan desain komunikasi visual. Penelitian ini penting dilakukan agar masyarakat tidak lagi memandang produk masa lalu yang dianggap tradisional sebagai sesuatu yang usang atau kuno [2]. Studi tentang bahasa rupa khas pada relief cerita Ramayana Candi Brahma di kompleks Candi Prambanan akan menjadi salah satu mata rantai penting yang menyambungkan kesinambungan antara masa lalu,

masa kini, dan masa yang akan datang dalam pemahaman visual dan budaya di negeri ini. Seiring dengan ditemukannya kembali sistem gambar RWD sebagaimana ditunjukkan oleh para seniman prasejarah, primitif, dan tradisional, sebuah bentuk baru seni rupa dan desain kontemporer Indonesia akan muncul [1].

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan analisis visual yang bertujuan untuk mengungkap cara menggambar atau bahasa rupa pada relief cerita Ramayana di Candi Brahma Prambanan. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pemaknaan, logika visual, serta sistem representasi rupa yang tidak dapat diukur secara kuantitatif, melainkan harus dipahami melalui interpretasi mendalam terhadap bentuk visual relief. Desain penelitian bersifat studi visual naratif dengan menempatkan relief sebagai objek utama kajian yang diperlakukan sebagai sistem penceritaan visual. Kerangka analisis penelitian ini didasarkan pada kritik terhadap keterbatasan sistem Naturalis-Perspektif-Momenopname (NPM) dalam menyajikan dimensi waktu dan narasi [5], serta pada konsep Ruang-Waktu-Datar (RWD) sebagai sistem menggambar khas yang memungkinkan pembacaan simultan antara ruang dan waktu dalam satu bidang visual [1].

Objek penelitian ini adalah relief cerita Ramayana yang terpahat pada langkan atau pagar bangunan Candi Brahma. Candi Brahma merupakan salah satu struktur bangunan candi utama di dalam kompleks Candi Prambanan yang secara geografis dan administratif terletak di wilayah perbatasan antara Desa Bokoharjo, Kecamatan Prambanan, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, dan Desa Tlogo, Kecamatan Prambanan, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah. Panel relief cerita dipilih secara purposif karena relief tersebut secara eksplisit menampilkan rangkaian narasi epik dalam bentuk visual berurutan. Unit analisis dalam penelitian ini meliputi panel-panel relief yang merepresentasikan adegan-adegan Ramayana, dengan perhatian khusus pada cara penggambaran setiap objek (wimba), pengulangan tokoh, pengaturan ruang datar, serta hubungan antaradegan dalam satu panel maupun antarpanel. Data penelitian berupa data visual yang diperoleh melalui dokumentasi langsung dan tidak langsung terhadap relief, seperti pengamatan visual, pencatatan struktur panel, serta identifikasi pola penggambaran yang berulang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi visual sistematis terhadap panel relief cerita dengan mencatat karakteristik visual yang berkaitan dengan cara menggambar. Data karakteristik visual pada setiap panel relief meliputi adegan cerita pada setiap panel, penggambaran tokoh (wimba manusia), penempatan adegan cerita, lapisan latar yang digambarkan dalam satu panel, serta arah lihat gambar.

Untuk memperkuat validitas hasil observasi visual tersebut, penelitian ini juga mengumpulkan data verbal melalui wawancara mendalam bersama informan kunci. Meskipun peninjauan awal melibatkan berbagai pemangku kepentingan seperti kurator, desainer, fotografer, pematung, pemandu wisata, hingga perwakilan Balai Pelestarian Cagar Budaya (BPCB) Yogyakarta, artikel ini secara khusus membatasi analisis triangulasi menggunakan informasi dari 2 (dua) narasumber utama yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Pemilihan kedua narasumber ini didasarkan pada kriteria inklusi yang ketat, yaitu: 1. Narasumber pertama mewakili kalangan akademisi arkeologi dengan kualifikasi minimal Doktor (S-3) yang memiliki rekam jejak publikasi ilmiah aktif mengenai seni arsitektur candi dan ikonografi Hindu Jawa abad ke-9; 2. Narasumber kedua mewakili pengamat seni rupa sekaligus praktisi kreator visual aktif yang menguasai kaidah ilustrasi tradisional dan prinsip ruang-waktu visual (RWD). Kombinasi kedua profil ini dinilai representatif untuk menyelaraskan aspek ketepatan historis arkeologis dengan analisis estetika cara menggambar relief Brahma. Adapun batasan wawancara dalam penelitian ini dibatasi secara ketat pada tiga parameter utama:

- Aspek naratif relief, berupa data kebahasaan mengenai pelafalan atau ungkapan cerita tertulis yang ditransformasikan menjadi bentuk visual pada relief;
- Aspek tata rupa, berupa cara penggambaran, penempatan posisi (wimba), dan penyusunan adegan untuk menyampaikan pesan naratif secara berurutan;
- Aspek konseptual cara menggambar, yang mencakup eksplorasi prinsip ruang dan waktu datar pada setiap objek yang dipahatkan.

Seluruh proses penelitian ini dilaksanakan dalam kurun waktu tujuh bulan secara bertahap. Tahap pertama adalah pengumpulan data lapangan yang mencakup observasi visual sistematis, perekaman dokumentasi visual relief secara komprehensif, serta wawancara mendalam bersama narasumber (pengamat seni dan akademisi arkeologi) yang berlangsung secara intensif selama empat bulan, yaitu September sampai Desember 2025. Tahap berikutnya adalah analisis data yang meliputi kodifikasi, reduksi data visual, klasifikasi konvensi rupa, serta interpretasi teoretis secara kritis, yang diselesaikan dalam waktu tiga bulan, yaitu Januari hingga Maret 2026. Pengaturan waktu ini memastikan bahwa transisi dari observasi empiris di lapangan menuju tahap analisis berjalan secara fokus dan kredibel.

Instrumen utama penelitian ini adalah kerangka analisis visual berbasis konsep sistem menggambar yang disusun dengan mengacu pada prinsip-prinsip visual RWD [1, 2] dan kritik terhadap sistem NPM [5]. Kerangka ini digunakan untuk mengidentifikasi bagaimana dimensi ruang dan waktu dihadirkan secara bersamaan dalam setiap panel relief, bagaimana narasi dibangun melalui

pengulangan figur, serta bagaimana struktur visual cerita disusun tanpa mengandalkan perspektif linier. Prosedur analisis data dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu: (1) identifikasi panel dan adegan relief Ramayana; (2) deskripsi visual setiap panel berdasarkan unsur cara menggambar; (3) pengelompokan temuan visual ke dalam kategori-kategori naratif seperti pengulangan tokoh, alur sekuensial, dan relasi antaradegan; serta (4) interpretasi struktur visual cerita menggunakan kerangka RWD untuk menjelaskan fungsi naratif dari setiap konvensi visual yang ditemukan. Seluruh proses analisis dilakukan secara konsisten dan transparan sehingga dapat menjadi acuan bagi peneliti lain yang menggunakan objek dan kerangka teori yang sama. Dengan metode ini, penelitian diharapkan mampu mengungkap relief Ramayana Candi Brahma Prambanan sebagai sistem narasi visual yang utuh, yang dibangun melalui cara menggambar khas di luar paradigma NPM.

3. HASIL DAN ANALISIS

Temuan penelitian ini berupa cara menggambar khas yang digunakan oleh para pemahat masa lalu pada relief cerita Ramayana Candi Brahma Prambanan. Cara menggambar khas dalam relief, menurut kajian Hertiasa [8], diinterpretasikan melalui tiga aspek utama, yaitu: (1) Isi Wimba, yang merupakan representasi visual yang menggambarkan objek, tokoh, atau peristiwa sebagai bagian dari narasi relief; (2) Cara Wimba, yaitu teknik penggambaran yang mencakup komposisi, perspektif, dan tata letak visual dalam relief; serta (3) Tata Ungkapan, berupa elemen ekspresif yang mencakup gestur, simbol, dan ekspresi wajah untuk memperkuat makna naratif. Isi wimba didefinisikan sebagai figur atau objek yang dipahatkan pada seluruh panel relief cerita Ramayana Candi Brahma. Wimba (objek) yang disajikan pada setiap panel relief memiliki bentuk yang mudah dikenali dan diinterpretasikan secara langsung oleh masyarakat atau pengunjung yang mempelajarinya. Sebagai contoh, penggambaran wimba seekor kijang atau rumah pada panel relief tertentu terlihat jelas dan maknanya dapat dipahami secara langsung oleh komunikatif. Berdasarkan pengamatan terhadap keseluruhan panel relief cerita Ramayana, seluruh wimba yang dihadirkan memiliki sifat deskriptif dan maknanya dapat dijelaskan.

Dalam analisis relief Ramayana, wimba yang terdapat pada 4 panel diklasifikasikan menjadi lima jenis utama, yaitu manusia, fauna, flora, alat (perkakas), dan senjata. Menurut Tabrani [9], cara wimba dapat diaplikasikan pada tingkatan subwimba, wimba, atau sejumlah wimba. Dalam konteks bahasa rupa, isi wimba dan cara wimba menjadi dua komponen krusial yang diorganisasi melalui tata ungkapan untuk membangun rangkaian cerita. Pengamatan mendalam terhadap setiap wimba yang terdapat pada panel relief cerita Ramayana mengarah pada kesimpulan mengenai cara wimba yang digunakan untuk menyajikan informasi sebagai berikut:

1. Setiap wimba yang disajikan pada panel relief digambarkan secara naturalis. Menurut Herry Dimiyati, penggambaran naturalis pada relief berarti wimba tampak sesuai kenyataan atau apa adanya, persis seperti yang ditangkap mata dalam wujud aslinya (wawancara, 23 September 2025). Dengan metode naturalis ini, wimba tokoh manusia, seperti Rama, Laksmana, dan Sita, serta wimba binatang, bangunan, dan perkakas menjadi sangat jelas sehingga jenisnya mudah diidentifikasi. Penggambaran naturalis pada relief di Candi Prambanan diperkuat oleh pendapat Holt [10] yang menyatakan bahwa suasana setiap adegan pada masing-masing panel terlihat sangat naturalis.
2. Setiap wimba di dalam panel, baik wimba tunggal maupun kelompok, selalu divisualisasikan secara utuh dari kepala hingga kaki, bahkan dengan menyisakan ruang di atas kepala tokoh. Wimba yang digambar dari kepala sampai kaki, menurut Mutiaz dan Tabrani [11], merupakan cara menggambar khas yang tidak memiliki hubungan dengan bingkai (*frame*). Hal tersebut berbeda dengan cara menggambar modern yang meskipun sering menggunakan ukuran *medium long shot* untuk wimba manusia, penggambarannya tetap terikat pada batasan bingkai. Penggambaran wimba manusia secara utuh dari kepala hingga kaki ini berfungsi untuk menonjolkan sikap tubuh (*gesture*) sehingga aktivitas yang sedang dilakukan oleh wimba tersebut dapat terlihat jelas. Penggunaan ukuran kepala-kaki pada suatu wimba dapat memperlihatkan gerakan secara keseluruhan sehingga kekuatan ekspresi tidak hanya terletak pada bagian wajah, sebagaimana yang dilakukan oleh bahasa rupa Barat dalam film, tetapi juga pada ekspresi *gesture* yang dapat menjadi bahasa komunikasi [11].
3. Setiap tokoh yang muncul dalam panel relief dapat diidentifikasi berdasarkan atribut yang dikenakan dan kekhasan penggambaran karakternya. Sebagai contoh, Rawana yang berperan sebagai tokoh antagonis divisualisasikan dengan jumlah tangan dan kepala yang majemuk untuk menyampaikan informasi kepada pembaca narasi bahwa Rawana adalah Dasamuka (bersepuluh kepala). Sepuluh kepala tersebut merupakan perwujudan atau lambang sifat Rawana [12]. Jumlah tangan dan kepala Rawana bervariasi tergantung pada adegan, baik saat berperang, duduk di istana, maupun terbaring. Dalam adegan pertempuran, Rawana ditampilkan dengan tujuh kepala, satu tangan kanan, dan sebelas tangan kiri. Ketika menerima tamu di istana (panel 3), Rawana digambarkan dengan lima kepala serta masing-masing enam tangan kiri dan kanan. Penggambaran yang paling berbeda terlihat ketika Rawana terbaring, yang hanya diperlihatkan memiliki tiga tangan kiri dan satu tangan kanan (panel 12). Perbedaan penggambaran wimba Rawana juga dapat dilihat pada panel 7 di Candi Siwa yang menggambarkan Rawana dengan tujuh kepala, satu tangan sebelah kanan, dan sebelas tangan sebelah kiri [5]. Variasi penggambaran tangan dan kepala ini secara keseluruhan

bertujuan untuk menjelaskan karakter tokoh secara naratif.

3.1. Gambaran Umum Lokasi dan Objek Penelitian

Relief cerita Ramayana yang menjadi objek penelitian ini terletak pada langkan (pagar) bagian dalam Candi Brahma Prambanan, yang merupakan bagian dari rangkaian narasi visual panjang Ramayana di Kompleks Candi Prambanan. Secara keseluruhan, cerita Ramayana di kompleks ini terdiri atas 54 panel relief, dengan 24 panel berada di Candi Siwa dan 30 panel berada di Candi Brahma [13]. Rangkaian panel relief cerita tersebut membentuk satu kesatuan narasi visual yang berkesinambungan, di mana informasi cerita disusun berdasarkan urutan spasial panel pada bangunan candi. Relief cerita berfungsi untuk menyampaikan pesan secara naratif, sedangkan relief noncerita lebih menekankan pada penyampaian pesan simbolik [14].

Rangkaian cerita pada kedua candi tersebut menghadirkan kesinambungan informasi yang berurutan berdasarkan letak panelnya. Wujud relief yang terdapat di Candi Prambanan memiliki bentuk alur cerita naratif yang menggambarkan urutan kejadian yang disampaikan secara runtut dari awal hingga akhir cerita [15]. Pembacaan panel relief dilakukan dengan mengikuti arah pradaksina, yaitu searah jarum jam, dan dimulai dari pintu masuk sisi timur. Arah ini memiliki makna ritual yang berkaitan dengan kedewaan [16]. Pembacaan arah lihat ini berbeda dari konvensi relief naratif lain yang umumnya diletakkan pada dinding bangunan candi, seperti relief cerita Lalitavistara di Candi Borobudur yang dibaca dari kanan ke kiri. Relief Ramayana di Prambanan dipahatkan pada pagar langkan bagian dalam sehingga posisi relief selalu berada di sebelah kiri pengunjung. Konsekuensinya, arah baca visual relief menjadi dari kiri ke kanan [16]. Secara tematik, rangkaian relief cerita ini mengisahkan perjalanan Rama, titisan Dewa Wisnu, dalam upayanya menyelamatkan dunia dari kejahatan Rahwana. Rangkaian panel relief cerita Ramayana di Candi Siwa dan Brahma dapat dilihat secara visual pada Gambar 1. Penelitian ini secara khusus menganalisis empat panel relief cerita Ramayana di Candi Brahma, yaitu Panel 3, Panel 7, Panel 9, dan Panel 22, yang dipilih karena menampilkan variasi cara menggambar, struktur visual cerita, serta kompleksitas penyusunan adegan dalam satu bidang panel.



Gambar 1. Panel 3: Relief cerita Ramayana yang Memperlihatkan Anggada menghadap Rawana.
(Foto: Iskandar, 2025)

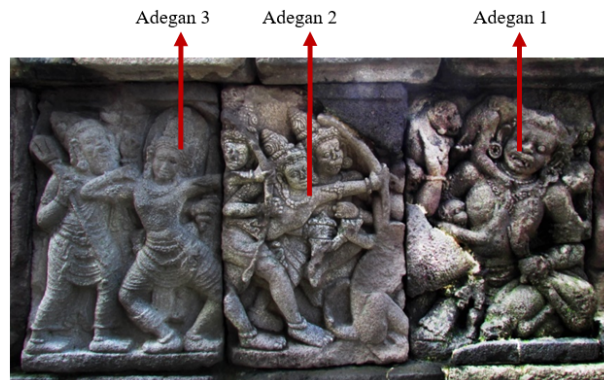
3.2. Struktur Visual dan Cara Menggambar Relief Cerita Ramayana Candi Brahma

Temuan utama penelitian menunjukkan bahwa relief cerita Ramayana di Candi Brahma Prambanan bukan merupakan “gambar mati” yang membekukan satu momen waktu, melainkan sebuah sistem narasi visual yang secara sadar menghadirkan aneka ruang dan waktu. Fakta bahwa satu panel relief dapat memuat lebih dari satu adegan, seperti pada Panel 9, secara langsung menegaskan keterbatasan paradigma NPM dalam membaca relief candi. Dalam sistem NPM, satu bidang gambar secara konvensional hanya merepresentasikan satu kejadian pada satu waktu tertentu [11]. Cara membaca relief tidak seperti cara membaca foto atau gambar hasil pemotretan, melainkan seperti cara membaca film atau kartun berseri [17]. Sebagai contoh, Panel 9 berfungsi sebagai medium penceritaan yang merangkum beberapa peristiwa berurutan yang dibedakan melalui pengulangan tokoh, pergeseran posisi wimba, variasi skala, serta perubahan *gesture* tubuh.

Panel 9 di Candi Brahma menggambarkan beberapa adegan cerita perlawanan Kumbakarna yang sakti melawan pasukan Rama yang dianggapnya telah menghancurkan negeri Alengka. Kisah Kumbakarna yang berperang membela negara Alengka sering diceritakan dalam kisah pewayangan. Kumbakarna maju berperang melawan pasukan Rama sebenarnya bukan untuk membela keangkaramurkaan yang dilakukan oleh kakaknya, Rawana, melainkan demi membela negaranya (Timbul Haryono, wawancara, 21 Agustus 2025). Kumbakarna maju ke medan perang setelah bangun dari tidurnya dan melihat negaranya porak-poranda serta hutan

yang telah hancur akibat keangkaramurkaan Rawana.

Hermanu [18] mengemukakan bahwa cerita dalam Panel 9 di Candi Brahma ini merupakan satu adegan saja, yaitu ketika Kumbakarna berperang melawan Rama dan pasukan kera yang dipimpin oleh Hanuman. Pendapat ini menunjukkan bahwa adegan yang tergambarkan dalam panel tersebut dipahami sebagai gambar mati (*still picture*) yang menceritakan satu peristiwa tunggal. Namun, hasil pengamatan menunjukkan bahwa panel tersebut sebenarnya tidak hanya menceritakan satu adegan peristiwa, melainkan merupakan rangkaian adegan yang menceritakan tiga cerita berbeda, sebagaimana dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Panel 9: Kumbakarna Berperang Melawan Rama dan Pasukannya
(Foto: Iskandar, 2025)

Adegan pertama pada panel menggambarkan Kumbakarna yang berperang melawan pasukan kera yang dipimpin oleh Hanuman. Adegan ini memperlihatkan banyaknya kera yang mati, yang digambarkan melalui seekor kera di pojok kiri bawah panel yang berada dalam genggaman tangan Kumbakarna. Serangan kera dari berbagai penjuru secara bertubi-tubi tidak mampu menandingi kesaktian Kumbakarna. Adegan Kumbakarna melawan pasukan kera yang dipimpin oleh Hanuman ditempatkan pada bagian kanan panel. Posisi Hanuman yang berada di belakang Laksmana menunjukkan adanya penggambaran lapisan latar (*layer system*) pada bagian tengah panel. Adegan Hanuman yang berada di belakang diceritakan terlebih dahulu, kemudian cerita berlanjut ke adegan bagian depan yang menggambarkan Laksmana sedang memanah. Laksmana yang memegang busur merupakan adegan kedua pada panel ini dan berada di depan Rama yang sedang mengangkat busur tinggi-tinggi [19].

Anak panah yang dilepaskan dari busur Laksmana tidak mampu menembus tubuh Kumbakarna, tetapi hanya menghancurkan baju dan mahkotanya. Kekebalan tubuh dan kesaktian Kumbakarna inilah yang menyebabkan Rama turun langsung dalam peperangan tersebut. Adegan Rama pada panel yang ditempatkan di bagian kiri merupakan adegan ketiga yang diceritakan dalam panel relief. Rama digambarkan memegang busur dan dalam cerita anak panahnya berulang kali mengenai beberapa bagian tubuh Kumbakarna hingga akhirnya anak panah Amogha memutus kepala Kumbakarna dan menyebabkan dirinya gugur.

Penempatan setiap adegan pada panel berpengaruh terhadap arah lihat. Adegan pertama yang berada di sebelah kanan panel kemudian berlanjut ke sebelah kiri digambarkan dengan arah lihat kanan-kiri. Penggambaran arah lihat kanan-kiri pada panel ini menunjukkan perbedaan dengan panel lainnya yang digambarkan dengan arah lihat kiri-kanan [6]. Penempatan Rama yang sedang memanah di sebelah kiri panel bukan merupakan awal cerita, melainkan bentuk konsistensi para pemahat dalam menempatkan Rama sebagai tokoh utama yang sedang memanah pada bagian kiri panel. Sikap tubuh Rama ketika memanah memperlihatkan arah sasaran ke kanan mengikuti arah baca secara pradaksina. Arah lihat dari kanan ke kiri pada panel ini sesuai dengan yang diceritakan dalam naskah Ramayana Jawa Kuno.

Kumbakarna yang berdiri dengan tubuh sangat tinggi digambarkan seperti berjongkok. Dalam cerita, Kumbakarna memiliki tinggi tubuh 10 kali lipat manusia, tetapi pada panel ini skala penggambarannya diperkecil. Dalam naskah *Ramayana Djawa Kuna* disebutkan bahwa besar dan tinggi tubuh Kumbakarna hampir sama dengan Gunung Mahameru [20]. Pengecilan proporsi tubuh Kumbakarna dapat terlihat jelas jika dibandingkan dengan pasukan kera yang menyerangnya. Pasukan kera tersebut justru digambarkan dengan skala yang diperbesar sehingga dapat terlihat dengan jelas. Jika kera pada panel digambarkan seperti ukuran kera biasa atau dalam bentuk proporsional sesuai ukuran aslinya, maka keberadaannya tidak akan terlihat jelas.

Temuan ini sejalan dengan pandangan Tabrani [2, 19, 21] bahwa dalam sistem RWD, gambar berfungsi sebagai “bahasa” yang memiliki tata ungkapan tersendiri. Bahasa rupa pada relief Ramayana bekerja melalui relasi antara isi wimba, cara wimba, dan tata ungkapan, sebagaimana juga ditegaskan oleh Supandi *et al.* [22]. Dalam konteks ini, wimba tidak hanya berfungsi sebagai representasi

objek, tetapi juga sebagai unit informasi yang membawa pesan naratif. Cara wimba, seperti penggambaran tokoh secara utuh dari kepala hingga kaki, penghilangan sebagian tubuh pada tokoh tertentu (seperti Kumbakarna), atau pembesaran skala objek kecil (anak panah dan kera), berfungsi untuk menegaskan makna dan hierarki visual dalam cerita.

Penggambaran tokoh secara utuh dari kepala hingga kaki yang ditemukan pada sebagian besar panel memperlihatkan bahwa pemahat candi tidak terikat pada bingkai visual sebagaimana dalam fotografi atau lukisan modern [9]. Cara menggambar ini memungkinkan *gesture* tubuh terbaca secara jelas sehingga aktivitas tokoh dapat dipahami tanpa narasi verbal. *Gesture* menjadi elemen kunci dalam penyampaian cerita, sebagaimana terlihat pada sikap Rama saat merentangkan busur, Laksmana saat memanah, atau Rawana yang duduk condong ke belakang saat mengamati peperangan. Temuan ini memperkuat hasil kajian Iskandar *et al.* [23] yang menekankan bahwa kajian rupa relief berfokus pada morfologi visual dan bukan semata-mata pada penilaian estetis.

Gambar 3 merupakan adegan peperangan antara pasukan Rama dan Rahwana. Penempatan Rahwana di atas kereta terbang pada relief ini menggambarkan fungsinya sebagai komandan perang yang mengarahkan pasukan raksasa. Dalam pertempuran ini, Rāvaṇa mengirimkan beberapa panglima terbaiknya ke medan perang, tetapi satu per satu mereka dikalahkan oleh kekuatan pasukan kera [19]. Untuk merangkum peristiwa pertempuran yang melibatkan banyak personel dalam rentang waktu yang panjang, pemahat secara strategis menempatkan Rahwana di sebelah kanan panel sebagai pusat komando. Hasil observasi pada Panel 7 menunjukkan bahwa tokoh-tokoh penting digambarkan secara utuh dari kepala hingga kaki (*full body*), menyerupai skala *medium long shot* dalam fotografi. Penggambaran tokoh sangat berbeda pada dua figur di bagian bawah, seperti pengawal berjenggot dan seorang raksasa yang hanya digambarkan setengah badan. Perbedaan teknik penggambaran tersebut bukan sekadar persoalan ruang, melainkan metode pemahat untuk menciptakan kontras hierarki antara tokoh inti dan karakter tambahan dalam kesatuan narasi.



Gambar 3. Panel 7: Relief Cerita Ramayana di Candi Brahma.
(Foto: Iskandar, 2025)

Sikap tubuh (*gesture*) setiap tokoh dalam panel relief ini berperan penting dalam menyampaikan suasana dan kondisi faktual di medan perang. Di sisi kiri panel, Rama dan Laksmana bersama bala tentaranya memperlihatkan sikap tubuh defensif-responsif yang menunjukkan perlawanan sengit. Sebaliknya, barisan raksasa di bagian tengah dikonstruksi dengan *gesture* menyerang yang dominan untuk menunjukkan posisi ofensif. Rahwana sendiri ditampilkan secara unik; meskipun berada dalam posisi duduk, kemiringan tubuhnya yang condong ke belakang mengisyaratkan peran manajerial atau pengamatan. Sikap tubuh tersebut secara cerdas menginformasikan kepada pengamat relief bahwa sang raja sedang mengawasi jalannya pertempuran besar yang terjadi di luar jangkauan fisiknya. Sikap tubuh merupakan bentuk komunikasi nonverbal atau komunikasi nonvokal, di mana tindakan tubuh yang terlihat mengomunikasikan pesan tertentu [8].

Penggambaran jarak yang dekat antara Rahwana dan area pertempuran berkaitan erat dengan keterbatasan ruang pada panel relief, yang bertujuan agar seluruh rangkaian cerita dapat tersampaikan [23]. Dengan cara tersebut, penggambaran Rahwana yang sedang duduk seolah-olah menunjukkan bahwa dirinya sedang mengamati pasukannya dari jarak yang sangat dekat. Jika dianalisis menggunakan kacamata sistem NPM, penggambaran ini dianggap tidak realistis karena senjata jarak jauh seperti panah yang digunakan Rama secara teknis membutuhkan ruang yang luas antara pemanah dan sasarannya. Namun, pemahat cenderung mengabaikan hukum perspektif jarak tersebut dan memilih untuk mendekatkan setiap wimba. Hal tersebut membuktikan bahwa dalam sistem visual tradisional, kedekatan antarobjek lebih berfungsi untuk memperjelas interaksi naratif daripada mengikuti ruang yang naturalistis.

Wimba bangunan pada relief cerita Ramayana ditampilkan melalui dua jenis konstruksi, yaitu tembok dan kayu, yang masing-masing membawa pesan suasana yang berbeda. Bangunan bertembok megah menunjukkan suasana kerajaan, sedangkan rumah kayu

menandakan latar hutan atau permukiman warga. Guna memperdalam penyampaian narasi, pemahat sering kali tidak menggambarkan bangunan secara utuh. Melalui teknik penggambaran sinar-X, dinding bangunan dibuat seolah-olah transparan agar peristiwa di dalam ruangan dapat terbaca oleh pemirsa. Dari sisi struktur ruang, temuan mengenai penggunaan teknik sinar-X pada bangunan memperlihatkan kecanggihan pemahat dalam menyampaikan informasi interior ruang. Tabrani [2] mengungkapkan bahwa cara menggambar sinar-X pada relief bertujuan agar tokoh dan peristiwa di dalamnya tampak dan dapat diceritakan. Penghilangan dinding bangunan untuk memperlihatkan aktivitas di dalamnya menunjukkan bahwa pemahat lebih mengutamakan kejelasan cerita dibandingkan kesetiaan terhadap representasi ruang realistis. Teknik ini selaras dengan prinsip RWD yang tidak mengutamakan ilusi kedalaman perspektif, melainkan keterbacaan informasi visual, sebagaimana tergambarkan di Gambar 4, pada Panel 22. Dengan demikian, relief Ramayana Prambanan dapat dipahami sebagai sistem komunikasi visual yang efektif dalam konteks budaya masyarakat Jawa Kuno.



Gambar 4. Panel 22 yang Memperlihatkan Penggambaran Sinar X yang Memperlihatkan Aktifitas dalam Rumah.
(Foto: Iskandar, 2025)

Signifikansi penelitian ini terletak pada kontribusinya dalam mereposisi sistem menggambar tradisional Nusantara sebagai paradigma visual yang setara secara konseptual dengan sistem Barat. Temuan ini secara tegas menyanggah anggapan bahwa sistem Ruang-Waktu-Datar (RWD) merupakan cara menggambar yang belum berkembang; sebaliknya, RWD terbukti sebagai sistem mapan yang berevolusi dengan tujuan fungsional dan konteks kultural yang berbeda. Dengan membedah mekanisme kerja RWD pada relief Ramayana, penelitian ini memperkokoh argumen bahwa pluralitas sistem visual merupakan kekayaan epistemologis yang krusial dalam memperkaya khazanah kajian seni rupa. Temuan ini sejalan dengan studi kontemporer yang menempatkan narasi visual sebagai media komunikasi yang mampu menjembatani kompleksitas informasi melalui representasi gambar yang terstruktur [7]. Dalam konteks yang lebih luas, fenomena ini juga menunjukkan bahwa prinsip-prinsip multimodalitas telah hadir dalam praktik visual tradisional jauh sebelum diformulasikan dalam teori komunikasi modern [24].

Implikasi penelitian ini bersifat teoretis dan praktis. Secara teoretis, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan wacana bahasa rupa dengan menyediakan contoh konkret penerapan konsep RWD pada artefak budaya klasik. Temuan ini dapat menjadi rujukan bagi kajian seni rupa, desain komunikasi visual, dan studi budaya visual yang selama ini masih didominasi oleh paradigma Barat. Secara praktis, penelitian ini memiliki implikasi bagi pendidikan seni rupa, khususnya dalam upaya merevitalisasi cara menggambar tradisional sebagai sumber pembelajaran visual yang kontekstual dan berbasis kearifan lokal.

Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, analisis hanya difokuskan pada empat panel relief Ramayana di Candi Brahma sehingga belum mencakup keseluruhan panel Ramayana di Candi Siwa dan Brahma secara utuh. Kedua, penelitian ini menitikberatkan pada analisis visual dan tidak mengkaji secara mendalam aspek teknis pemahatan atau konteks sosial-politik pembuatannya. Ketiga, meskipun kajian ini mengaitkan relief dengan *Kakawin Ramayana Jawa Kuno*, analisis tekstual dilakukan secara terbatas dan berfungsi sebagai konteks pendukung, bukan fokus utama penelitian.

Meskipun demikian, keterbatasan tersebut tidak mengurangi kontribusi utama penelitian ini dalam mengungkap relief Ramayana Candi Brahma Prambanan sebagai sistem narasi visual berbasis cara menggambar non-NPM. Justru, keterbatasan ini membuka peluang penelitian lanjutan, baik dengan memperluas objek kajian ke panel lain, membandingkannya dengan relief di candi lain seperti Candi Panataran atau Angkor Wat, maupun mengembangkan aplikasi konsep RWD dalam praktik seni dan desain kontemporer.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menegaskan bahwa relief Ramayana Candi Brahma Prambanan merupakan bukti konkret keberadaan sistem bahasa rupa tradisi yang matang, kompleks, dan efektif sebagai media penceritaan visual. Dengan membaca relief

melalui perspektif cara menggambar dan struktur visual cerita, penelitian ini mengembalikan relief candi pada posisinya sebagai karya visual yang tidak hanya indah secara artistik, tetapi juga kaya secara konseptual dan komunikatif.

4. KESIMPULAN

Relief cerita Ramayana Candi Brahma Prambanan merupakan sistem narasi visual yang dibangun melalui cara menggambar non-Naturalis–Perspektif–Momenopname (non-NPM), yang memiliki logika internal, koheren, dan kontekstual dengan budaya visual Jawa Kuno. Cara menggambar yang digunakan pada relief tidak bertujuan merepresentasikan realitas optik sebagaimana dalam sistem NPM, melainkan menyampaikan alur cerita epik secara efektif melalui struktur visual yang menghadirkan dimensi ruang dan waktu secara simultan.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan pengulangan tokoh dalam satu panel, pergeseran posisi wimba, variasi skala, pengaturan sikap tubuh, serta pengabaian perspektif linier merupakan strategi visual yang disengaja untuk membangun narasi berurutan. Satu panel relief tidak selalu merepresentasikan satu peristiwa tunggal, tetapi sering kali memuat beberapa adegan yang saling berkaitan secara temporal dan naratif. Dengan demikian, relief Ramayana tidak dapat dipahami sebagai “gambar mati”, melainkan sebagai media penceritaan visual yang dinamis.

Melalui perspektif Ruang–Waktu–Datar (RWD), penelitian ini menegaskan bahwa relief Ramayana Candi Brahma Prambanan bekerja sebagai bahasa rupa, di mana struktur visual cerita memiliki tata gramatika tersendiri. Bahasa rupa ini memungkinkan pemahat untuk menyampaikan informasi naratif, simbolik, dan emosional secara bersamaan dalam satu bidang datar. Kesimpulan ini sekaligus menguatkan kritik terhadap dominasi paradigma NPM dalam membaca karya visual khas yang selama ini kerap menyebabkan salah tafsir terhadap sistem menggambar non-Barat.

Kontribusi utama penelitian ini terletak pada penguatan posisi relief pada bangunan candi sebagai karya visual otonom, bukan sekadar ilustrasi teks sastra atau ornamen arsitektural. Dengan menempatkan cara menggambar dan struktur visual cerita sebagai fokus analisis, penelitian ini memperkaya khazanah kajian seni rupa dan bahasa rupa Nusantara, serta menegaskan keberadaan sistem menggambar khas atau tradisional.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada Biro Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Widyatama yang telah memfasilitasi dan memberi bantuan dana untuk melakukan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pimpinan Balai Cagar Budaya Yogyakarta yang telah mengizinkan kami melakukan penelitian dan pemotretan seluruh relief di Candi Prambanan. Penghargaan dan ucapan terima kasih yang tulus juga kami sampaikan kepada Bapak Herry Dimiyati, seorang peneliti, penulis, sekaligus seniman dan pengamat seni yang berbasis di Bandung, serta kepada Prof. Dr. Timbul Haryono, peneliti, arkeolog, dan Guru Besar Universitas Gadjah Mada yang berkedudukan di Klaten, atas kesediaan waktu, ilmu, serta wawasan mendalam yang telah dibagikan selama penelitian ini. Terima kasih juga disampaikan kepada seluruh informan lainnya yang telah memberikan informasi dan dukungan penting pada saat proses pengumpulan data.

REFERENSI

- [1] P. Tabrani, “Bahasa Rupa dan Kemungkinan Munculnya Senirupa Indonesia Kontemporer yang Baru,” *Wimba : Jurnal Komunikasi Visual*, vol. 8, no. 1, pp. 1–12, Sep. 25, 2017. DOI: [10.5614/jkvw.2017.8.1.1](https://doi.org/10.5614/jkvw.2017.8.1.1)
- [2] P. Tabrani, *Bahasa rupa*, Cet. 3. Kelir, 2012, 210 pp., ISBN: 978-979-97717-7-3. Google Books: [Vs7aAAAAMAAJ](https://books.google.com/books?id=Vs7aAAAAMAAJ).
- [3] T. Haryadi, “Eksplorasi Bahasa Rupa RWD dalam Komunikasi Grafis (Studi Kasus: Karya Mahasiswa Tugas Akhir DKV),” *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia)*, vol. 4, no. 2, p. 157, Nov. 2, 2019. DOI: [10.25124/demandia.v4i2.2159](https://doi.org/10.25124/demandia.v4i2.2159)
- [4] J. Bateman, J. Wildfeuer, dan T. Hiippala, *Multimodality: Foundations, Research and Analysis – A Problem-Oriented Introduction*. Walter de Gruyter GmbH & Co KG, Apr. 10, 2017, 593 pp., ISBN: 978-3-11-048004-7. Google Books: [FawwDwAAQBAJ](https://books.google.com/books?id=FawwDwAAQBAJ).
- [5] A. D. Iskandar, “Main Characters and Relief of the Ramayana Story at the Siwa Temple of Prambanan,” *Gondang: Jurnal Seni dan Budaya*, vol. 8, no. 1, pp. 122–138, Jun. 27, 2024. DOI: [10.24114/gondang.v8i1.53701](https://doi.org/10.24114/gondang.v8i1.53701)
- [6] A. D. Iskandar dan F. P. Supandi, “Disclosing the Language and Character Design of Krishnayana Story Reliefs of Prambanan Temple for a Photographic Creation Model,” *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education (TURCOMAT)*, vol. 12, no. 11, pp. 1312–1320, May 10, 2021. DOI: [10.17762/turcomat.v12i11.6037](https://doi.org/10.17762/turcomat.v12i11.6037)

- [7] V. Duong et al., “Visual narratives in medicine – Bridging the gap in graphic medicine with an illustrated narrative of osteoarthritis,” *Osteoarthritis and Cartilage Open*, vol. 6, no. 2, p. 100471, Jun. 2024. DOI: [10.1016/j.ocarto.2024.100471](https://doi.org/10.1016/j.ocarto.2024.100471)
- [8] H. Hertiasa, “Model Adaptasi Narasi Visual Dinamis untuk Meningkatkan Keterbacaan Relief Karmawibhanga Borobudur,” Ph.D. dissertation, Institut Teknologi Bandung, Bandung, Jul. 24, 2023. [Online]. Available: <https://digilib.itb.ac.id/gdl/view/74974/kemantapan-lereng-dinamis>
- [9] P. Tabrani, “Prinsip-Prinsip Bahasa Rupa,” *Jurnal Budaya Nusantara*, vol. 1, no. 2, pp. 173–195, Mar. 1, 2018. DOI: [10.36456/b.nusantara.vol1.no2.a1579](https://doi.org/10.36456/b.nusantara.vol1.no2.a1579)
- [10] C. Holt, *Melacak Jejak Perkembangan Seni Di Indonesia*. Bandung: Arti Line, 2000, ISBN: 979-95773-6-5.
- [11] I. Mutiaz dan P. Tabrani, “Cara Wimba dan Tata Ungkap Bumper MTV: Sebuah Kajian Bahasa Rupa Media Rupa Rungu Dinamis,” *Wimba : Jurnal Komunikasi Visual*, vol. 1, no. 1, Apr. 24, 2015. DOI: [10.5614/jkvw.2009.1.1.3](https://doi.org/10.5614/jkvw.2009.1.1.3)
- [12] A. S. Alfian dan N. F. Nisa, “The Design of the Rahwana Character as an Adaptation of the Ramayana Reliefs on the Prambanan Temple into Animation,” *ARTISTIC : International Journal of Creation and Innovation*, vol. 6, no. 1, pp. 1–16, Feb. 5, 2025. DOI: [10.33153/artistic.v6i1.6392](https://doi.org/10.33153/artistic.v6i1.6392)
- [13] A. Restiyadi, “The Reliefs of Ramayana and Kṛṣṇa Story at Lara Jonggrang Temple and Reign Shift of The Ancient Mataram in 9th Century AD,” *Berkala Arkeologi*, vol. 40, no. 1, pp. 45–62, May 26, 2020. DOI: [10.30883/jba.v40i1.478](https://doi.org/10.30883/jba.v40i1.478)
- [14] K. P. Lestari, D. Setiyani, I. Rahmalina, S. K. Nadziroh, L. Fu’adah, dan A. Fatah, “Visualisasi Nilai – Nilai Pendidikan Karakter Dalam Relief Candi Prambanan Bagi Mahasiswa Tadris IPS IAIN Kudus,” *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, vol. 4, no. 3, pp. 1911–1924, Oct. 11, 2024. DOI: [10.51574/jrip.v4i3.2017](https://doi.org/10.51574/jrip.v4i3.2017)
- [15] A. Setyawan dan N. Fijriani, “Analisis perjalanan rama pada relief ramayana candi prambanan untuk konsep naratif animasi dengan pendekatan hero’s journey,” *Rekam*, vol. 20, no. 2, pp. 131–137, Nov. 12, 2024. DOI: [10.24821/rekam.v20i2.13739](https://doi.org/10.24821/rekam.v20i2.13739)
- [16] A. D. Iskandar dan D. Maulana, “The Way of Seeing of Ramayana Story-Relief of Prambanan Temple,” *Rigeo*, vol. 11, no. 6, Sep. 11, 2021. [Online]. Available: <https://rigeo.org/menu-script/index.php/rigeo/article/view/747>
- [17] H. B. Prasetya dan W. N. Christiana, “Rama sebagai Penjaga Kehidupan dalam Relief Ramayana Prambanan,” *Jurnal Kawistara*, vol. 6, no. 3, pp. 300–308, Mar. 14, 2017. DOI: [10.22146/kawistara.22991](https://doi.org/10.22146/kawistara.22991)
- [18] H. Hermanu, M. Wuryani, S. Suharmanto, dan Z. Zuliati, *Relief Ramayana Candi Prambanan, 1926-2012*. Yogyakarta: Bentara Budaya Yogyakarta, 2012, 208 pp. DOI: [978-602-97268-9-3](https://doi.org/978-602-97268-9-3)
- [19] Ā. Bhikkhu, *AVATĀRA*, 1st Ed., H. Vijjananda, Ed., trans. by D. Vīrajātī. Ehipassiko Foundation, Sep. 21, 2022, 168 pp.
- [20] R. M. Ng. Poerbatjaraka, *Ramayana Djawa-kuna: Teks Dan Terjemahan*, Cet. 1. Jakarta: Perpustakaan Nasional RI, 2010, ISBN: 978-979-008-343-1.
- [21] P. Tabrani, “Wimba, Asal Usul dan Peruntukannya,” *Wimba : Jurnal Komunikasi Visual*, vol. 1, no. 1, Mar. 20, 2015. DOI: [10.5614/jkvw.2009.1.1.1](https://doi.org/10.5614/jkvw.2009.1.1.1)
- [22] F. P. Supandi, A. T. Mansoor, dan S. P. Ramadina, “Kajian Desain Karakter Dalam Game Overwatch dalam Kerangka Metode Perancangan Manga Matrix,” *Wimba : Jurnal Komunikasi Visual*, vol. 8, no. 1, Sep. 25, 2017. DOI: [10.5614/jkvw.2017.8.1.5](https://doi.org/10.5614/jkvw.2017.8.1.5)
- [23] A. D. Iskandar, R. Rustopo, D. Dharsono, dan T. Haryono, “Visual Grammar of Ramayana Story Reliefs of Prambanan Temple,” *Arts and Design Studies*, vol. 72, no. 2019, pp. 27–35, Apr. 2019. DOI: [10.7176/ADS/72-04](https://doi.org/10.7176/ADS/72-04)
- [24] D. Grewal, D. Herhausen, S. Ludwig, dan F. Villarroel Ordenes, “The Future of Digital Communication Research: Considering Dynamics and Multimodality,” *Journal of Retailing*, vol. 98, no. 2, pp. 224–240, Jun. 2022. DOI: [10.1016/j.jretai.2021.01.007](https://doi.org/10.1016/j.jretai.2021.01.007)

[Halaman ini sengaja dikosongkan.]