

THE CREATION PROCESS OF NYENIⁱ

Pindi Setiawan
Institut Teknologi Bandung

Abstrak

Situs gambar cadas (rock-art, cave-painting, l'art parietal) merupakan fenomena yang mendunia. Situs gambar cadas (garca) merupakan museum yang berisi bukti bahwa manusia Homo sapiens (manusia keturunan Adam-Hawa) mempunyai kemampuan berimajinasi dan sekaligus mewujudkan imajinasinya. Tak ada mahluk Tuhan lainnya yang sanggup membayangkan imajinasi dan kemudian mewujudkannya.

Garca dan situsnya diyakini menyiratkan informasi yang mencerminkan buah pikiran (perasaan dan pengetahuan) tentang kehidupan dan kepercayaan manusia prasejarah. Garca hadir dalam suatu 'ruang' (goa, gunung, cadas, cliff) tertentu yang terkait dengan makna-makna kehidupan manusia prasejarah. Oleh karena itu garca sebagai suatu informasi menyiratkan bagian penting dalam ritual masyarakat prasejarah, sehingga tak heran bila digambarnya pun di lokasi-lokasi (ruang) yang menimbulkan 'gejolak' perasaan tertentu bagi masyarakat prasejarah.

Manusia prasejarah yang membuat wujud (visual) garca memang bermaksud agar informasinya tersampaikan kepada para pelihatnya. Mekanisme penyampaian informasi penggambar garca (kreator, produsen, sender) kepada pelihat garca (pembaca, aseptor, receiver) adalah bagian dari mekanisme komunikasi-visual. Syarat utama berkomunikasi-visual tentunya mempunyai pola-pola yang berulang. Dalam kaitan ini, boleh dikatakan pola-pola berulang yang diwujudkan pada garca menyiratkan informasi-informasi yang dipahami manusia prasejarah ketika itu.

Proses kreasi yang mendasari pola-pola itu yang akan ditinjau secara singkat dalam makalah ini, dengan maksud agar dapat lebih menghayati gambar cadas prasejarah. Fokus gambar cadas pada makalah ini adalah mengenai gambar cadas prasejarah Kutai, atau garca Kutai prasejarah.

Kata Kunci:

Gambar cadas, imajinasi, proses kreasi, komunikasi-rupa, prasejarah, Kutai

1. Nyeni Gambar Cadas

Gambar cadas (*Rock Art, Cave Painting, L'art Parietal*) merupakan warisan budaya-gambar manusia yang paling tua, sekaligus paling lebar rentang waktunya. Sejak pertama kali dibuat 50.000 tahun lalu, gambar cadas tetap digambar sampai jaman kini oleh masyarakat Aborijin. Kebudayaan gambar cadas (*garca*) dibuat oleh kelompok Homo sapiens yang belum mengenal patra (*heroglyph*) dan tulis (*literate*), sehingga masyarakat pendukungnya disebut manusia berbudaya tutur (*non-literate*).

Situs garca prasejarah dapat ditemukan di dekat sungai, di atas tebing, di puncak gunung, di pinggir pantai, di tengah pulau. Garca bisa digambarkan di dalam goa yang gelap, di mulut goa yang terang, di tebing atau di bongkahan.

Di dalam goa atau ceruk, garca dapat diletakkan di dinding, di langit-langit dan kadang di stalaktit-stalakmit. Pada goa yang bertingkat-tingkat, gambar dapat dibuat di lantai dasar, di ruang utama yang besar, di ruang yang kecil, di balkon atau di langit-langit yang paling tinggi (yang pernah ditemui penulis 15 meter dari dasar goa). Garca dalam suatu situs sering bertebaran di seluruh dinding atau langit-langit goa. Bisa jadi situs yang mempunyai tebaran garca seperti itu merupakan tempat melakukan upacara pendewasaan (inisiasi). Setiap anggota yang menjadi dewasa, baik puan maupun laki akan menggoreskan dan menerakan tanda kedewasaan mereka.

Pembicaraan garca Kutai prasejarah tidak bisa dilepaskan dari masyarakat pendukungnya yang bermata pencaharian pemburu-peramu tingkat lanjut *Homo sapiens*, dan terdiri dari 10-15 orang. Mereka menggambari (melukis, menera, menatah atau menggores) bebatuan cadas untuk 'menginformasikan' apa dipercaya dan dialami. Ketika itupun diyakini telah terjadi persentuhan dengan sejumlah kelompok pemburu-peramu



Gambar Ia

Dari goa/tebing yang bergambar simbolik sering 'wajib' dapat melihat pemandangan yang luas. Goa Pindi, Kutai Timur. Foto: Pindi, 2004.

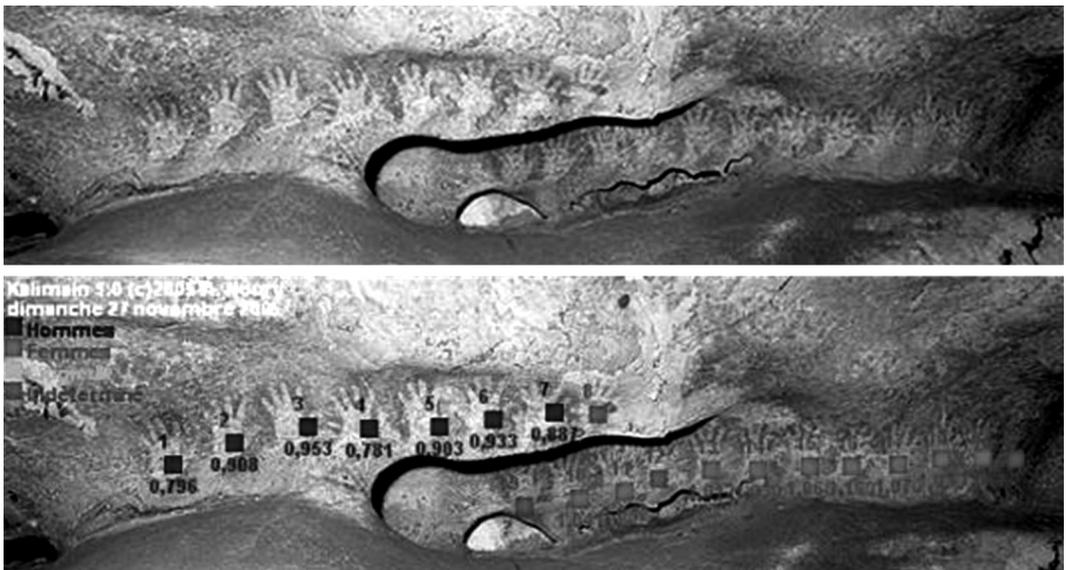


Gambar Ib

Gambar tidak dibuat asal jadi dan acak. Peletakan gambar diperhitungkan dengan baik. Goa Ham, Kutai Timur. Foto : Luc 2002

lainnya, jadi kelompok ini tidak 'sendiri' dalam berkomunikasi berbagi informasi. Mereka tentunya berkomunikasi dengan menggunakan cara yang saling dimengerti. Secara sederhana jenis mata-pencaharian masyarakat pendukung merupakan pembeda utama tema gambar, yaitu :

1. Masyarakat pemburu awal (berburu binatang besar dengan alat batu simetri, sering hanya memanfaatkan jebakan yang sudah tersedia di alam). Ciri utama dari kelompok ini adalah banyak membuat gambar binatang besar yang menakjubkan dengan sejumlah asosiasi simbol-simbol tertentu
2. Masyarakat pemburu-pengumpul tingkat lanjut (gambaranya perburuan dengan alat batu/vegetasi yang sudah berfungsi khas, seperti panah, tombak, ketapel, palu, bambu tajam. Pada saat itu para peramu sangat mungkin sudah membuat racun untuk berburu binatang, mungkin sudah punya teknologi penyamak kulit binatang;
3. Masyarakat pastoral (pengembala); gambar
4. Masyarakat ekonomi kompleks (pertanian, peternakan, barter, jaman logam, kota-desa); gambaranya berupa simbol-simbol kekuasaan, ciri strata di masyarakat, peta *topographic*, gawai (perangkat, *implement*) dan senjata. Ciri utama yang berkembang adalah surplus hasil bumi atau ternak, berkembangnya teknologi pertukangan, tiap wilayah berkembang dengan ciri spesifiknya (wilayah pertanian, wilayah peternakan, wilayah pertukangan pusat perdagangan). Politik wilayah dikombinasi dengan politik kekuasaan, strata bangsawan penguasa (dan kaya) muncul di jaman ini. Embrio aksara muncul karena kebutuhan untuk mencatat surplus hasil bumi, kebutuhan



Gambar 2

Salah satu ciri garca Kutai Purba (prasejarah) adalah terlibatnya laki, puan dan anak remaja. Gambar di atas menunjukkan teraan (print) telapak tangan laki dan puan yang digabung menjadi suatu komposisi tertentu. Foto dari garca goa Ham ini, mempunyai dua deretan. Deretan yang di atas adalah telapak tangan mempunyai identifikasi jari laki, sedang deretan bawahnya adalah telapak tangan berjari puan (lihat Chazine, 2006).
Foto : Luc 2004.

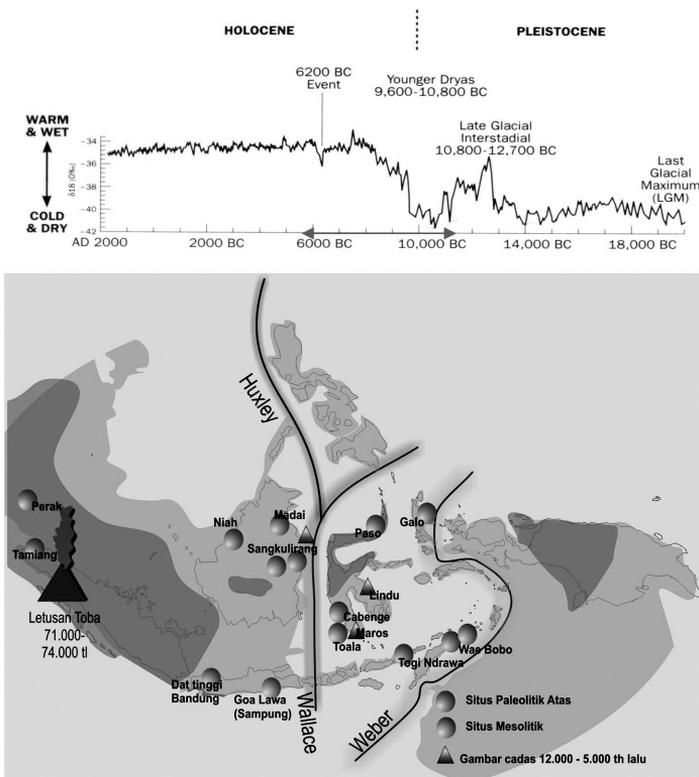
perdagangan dan penyebaran simbol politik kekuasaan (prasasti batu, lempengan logam, batang kayu).

Pembagian peran puan dan laki sudah muncul di jaman pemburu tingkat lanjut. Pada masyarakat pengumpul (*forager*), peran puan lebih dominan. Pada masyarakat pemburu awal dan pastoral sangat didominasi oleh peran laki-laki karena tuntutan sosial dan logika yang dipercayai. Pada masyarakat ekonomi kompleks, peran puan dan laki saling bergantian mendominasi, namun peran laki lebih sering muncul mendominasi sejarah. Perbedaan puan dan laki selain dari imajinya perwakilannya, juga dapat dibedakan dari spesifikasi telapak tangannya. Garca telapak tangan ditemukan di seluruh dunia, sehingga dipercaya sebagai fenomena universal.

Pada goa dan ceruk di Kutai prasejarah ditemukan cap dari telapak puan dan telapak tangan laki. Ciri ini membuktikan bahwa proses 'berke-nyeni-

an' garca diperuntukan untuk semua anggota guyub (*community*). Pada ceruk-ceruk bergarca di Kutai prasejarah, terbukti bahwa anak-anak dan remaja juga 'dipersilahkan' menghiasi dinding goa. Tradisi 'menghiasi' cadas baik oleh perempuan, laki-laki, anak maupun remaja masih berlanjut sampai sekarang di masyarakat Aborigin.

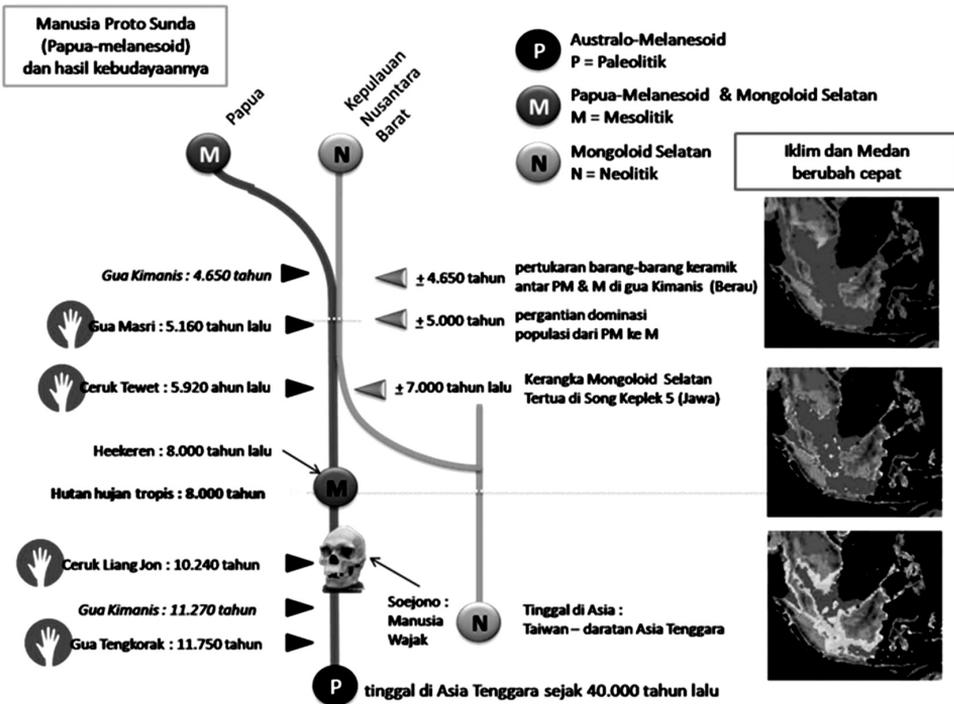
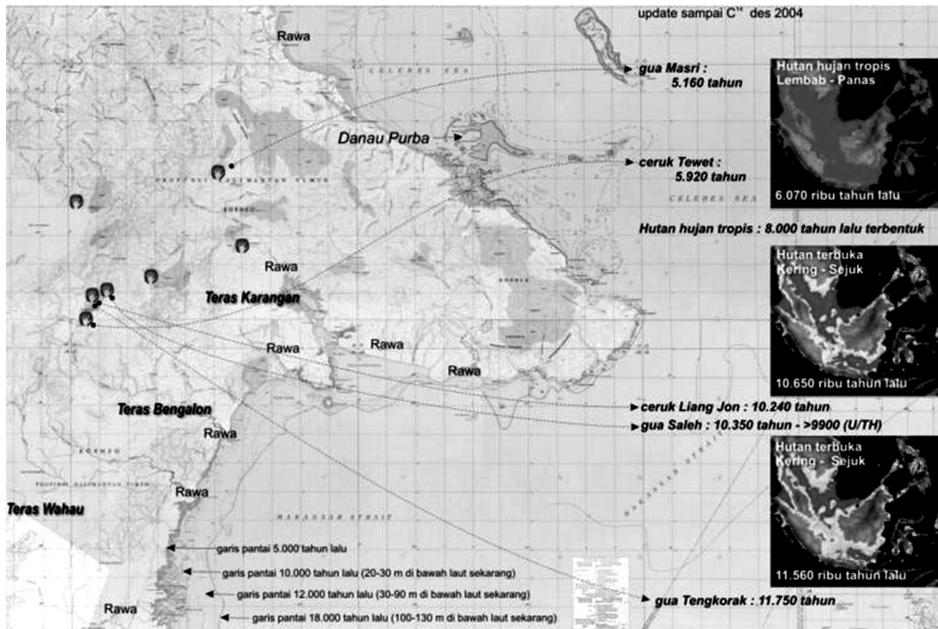
Garca Kutai prasejarah dibuat sekitar akhir Paleolitik Atas sampai Mesolitik (12.000-6.000 tahun lalu). Ketika itu Kalimantan masih bergabung dengan Jawa, Sumatra dan Asia. Dataran luas ini disebut paparan Sunda. Pada Indonesia Timur, Papua masih bersatu dengan benua Australia (disebut paparan Sahul). Sedang Sulawesi, Maluku, NTT merupakan pulau-pulau yang terpisah dengan paparan sejak jutaan tahun lalu (disebut kawasan Wallacea). Secara geologi garca Kutai prasejarah dibuat ketika iklim bumi sedang berfluktuasi, masa fluktuasi (14.700-8.000 tahun lalu lihat tabel). Masa



Gambar 3

Panah oranye menunjukkan seputar tarikh garca Kutai prasejarah (11.780 tahun lalu), ketika itu pulau Kalimantan masih bersatu dengan Asia. Wilayah ini disebut paparan Sunda. Ketika itu suhu cenderung sejuk, curah hujan lebih sedikit, angin berhembus lebih kering, kencang dan dingin. Iklim seperti itu membentuk padang savana di pesisir timur paparan Sunda.

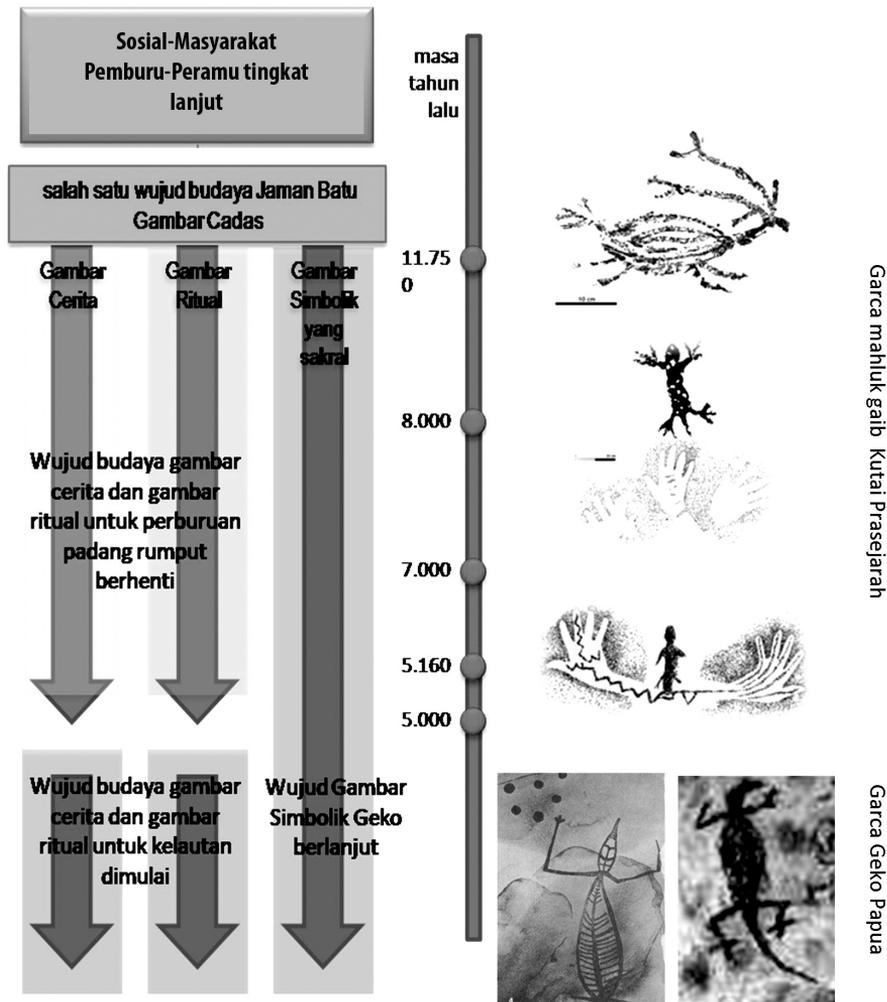
Sumber: Mithen, 2004; Pindi 2008



Gambar 4

Masyarakat prasejarah Kutai Purba mempunyai mata pencaharian berburu, padang perburuannya berupa hutan savana. Savana itu diilustrasikan berada di teras-teras (Wahau, Bengalon dan Karangan). Ketika itu manusianya adalah Papua melaneloid, mereka telah mendominasi kawasan ini puluhan ribu tahun. Kemudian 8.000 tahun lalu, setelah terbentuk kepulauan, perlahan terjadi pergeseran dominasi menjadi ras Mongoloid Selatan (khususnya pada masa 4.000 tahun lalu).

Sumber: Setiawan, 2008.



Gambar 5

Tradisi geko bermula sejak 10.000 tahun lalu, kemudian berlanjut pada gambar cadas jaman Nusantara (masa ketika es sudah mencair). Geko masih dibuat sampai sekarang. Geko dipercaya sebagai tempat bersemayam arwah nenek moyang. Penulis menamakannya mamatua (nenek moyang).

Sumber: Setiawan, 2008.

itu adalah ketika bumi mempunyai iklim tidak stabil, banyak topan dan lebih dingin. Di wilayah Nusantara, pengaruh yang paling dirasakan adalah turun-naiknya air laut. Dalam latar itulah garca Kutai prasejarah dibuat, yaitu ketika paparan Sunda (savana-darat) sedang berubah menjadi wilayah Nusantara (hutan hujan-laut).

Pada jaman paparan (atau jaman glasial terakhir, puncaknya 20.000 tahun lalu) angin dari muson

berhembus lebih dingin dan lebih kencang, suhu lebih dingin 20-30°C dari sekarang. Curah hujan lebih sedikit dan yang tumbuh di pesisir timur paparan Sunda adalah padang savana (lihat Belwood, 2000). Sebenarnya hutan tropis telah jutaan tahun hadir di kawasan yang sekarang berada di Kalimantan Tengah-Barat. Namun pesisir timur paparan Sunda yang sekarang salah satunya Kutai-Timur di Kalimantan Timur baru menjadi hutan hujan tropis 8.000 tahun

lalu. Padang savana adalah padang untuk gerombolan mamalia besar, seperti banteng dan rusa. Mamalia padang savana Kutai Prasejarah ini terlukis di gambar cadas Kutai prasejarah.

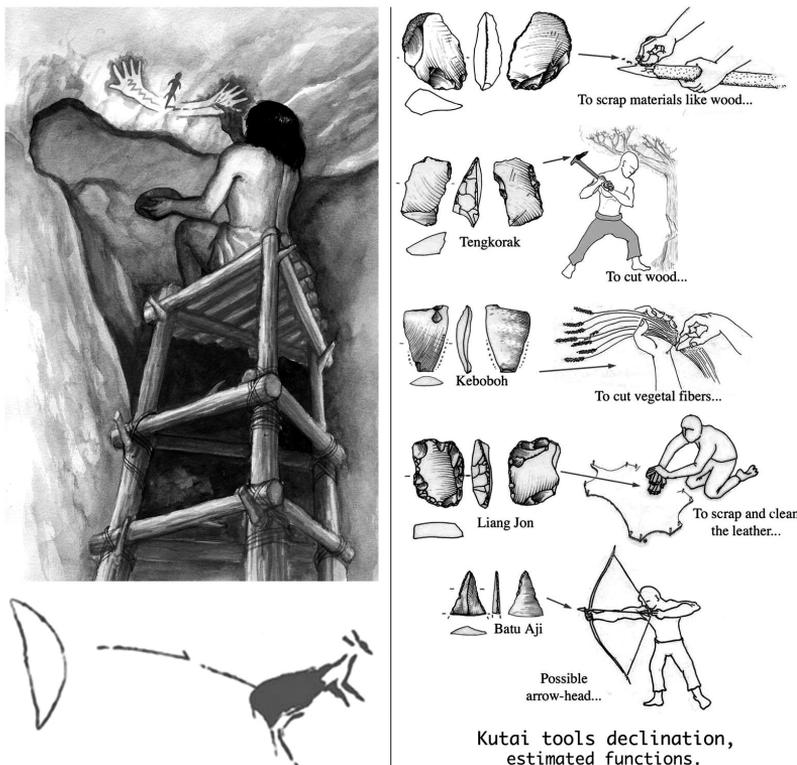
Padang savana Kutai Prasejarah tampaknya terletak sedikit di pedalaman, yaitu di selatan dan barat gunung-gunung karts (lihat Gambar 3: teras). Pesisir Sangkulirang diperkirakan berupa rawa. Gunung-gunung karst tempat situs bergambar ini membentang + 100 km². Air mungkin tidak sebanyak sekarang, karena curah hujan tidak sebanyak masa kini. Para pemburu mencari mamalia di sekitar sumber air (tepi sungai atau kolam karst yang banyak ditemukan di kawasan karst Kutai Timur). Mamalia diburu dengan cara dipanah bukan disumpit, setidaknya itulah yang digambarkan pada goa Liang Kuyan Sara': adegan memanah rusa betina.

Perubahan iklim dan medan prasejarah yang 'cepat' merupakan kenyataan hidup ketika itu.

Dalam 2.000 tahun air laut naik 100 meter. Jadi dalam 20 tahun naik 1 meter atau setiap tahun pantai Kutai Timur berubah 5 centimeter. Perubahan evolusi lingkungan yang cepat ini memberikan tekanan-tekanan yang besar pada pola hidup. Teori tekanan yang memaksa suatu perubahan-cepat ini disebut *punctuated-equilibrium*ⁱⁱ. Tekanan-tekanan itu kemudian merubah cara hidup dari kehidupan pemburu savana benua menjadi pemburu laut hutan hujan. Garcapun berubah dari cerita perburuan di savana menjadi cerita perburuan di laut. Hanya garca geko dan kura-kura entah kenapa terus digambar pada garca di masa Nusantara.

2. Teknologi Nyeni Kutai Prasejarah

Kehidupan pemburu peramu Kutai prasejarah terbukti telah mampu membuat mikrolit (mengacu pada budaya Toalé, lihat Belwood, 2000: 289; Heekeren, 1972: 115) atau batu pisau (mengacu pada budaya Leang Burung, lihat Belwood, 2000: 275). Teknologi batu di



Gambar 6

Selain mengoasai teknologi *flakes-flakes*, teknologi vegetasi juga telah menjadi keahlian khas jaman Paleolitik Kutai. Adegan berburu dengan panah pun digambar oleh manusia Kutai Prasejarah. Sumber: Gambar kiri atas Guntur, 2007, gambar kiri bawah :Pindi 1996, gambar kanan, Espagne, 2002

situs-situs Kutai Prasejarah sudah terdiri dari sejumlah alat potong yang khas untuk bermacam vegetasi. Ada alat potong kayu, alat potong tanaman (padi-ladang?), alat mengambil kulit pohon. Alat-alat ini merupakan teknologi *flake-flakes* (serpihan batu yang dipecah lagi mencari sejumlah serpihan yang lebih spesifik), dan sepakat diberi nama '*Kutai Flakes*' atau Serpih-Bilah Kutai (lihat Espange, 2002).

Ciri kayu ini penting di Asia Tenggara, dan tidak ditemui di belahan dunia lain. Teknologi kayu jaman batu pemburu-peramu disebut teknologi vegetasi (lihat Heekeren, 1972: 77; Forestier, 2007; 35). Teknologi serpih-bilah Kutai mampu mengolah (memotong, menajamkan ujung kayu/bambu, membuat lubang di batang) vegetasi kaku seperti kayu keras, bambu; dan mengolah vegetasi lentur seperti rotan, akar liana dan tetumbuhan/tanaman peramu. Ciri ini memungkinkan kita membayangkan bahwa pada masa itu telah terbentuk kemampuan membuat panggung dari kayu-keras yang diikat dengan rotan atau akar liana.

Panggung ini dipakai untuk tempat menggambar ketika melukis garca yang tinggi di langit-langit. Berdasarkan asumsi panggung ini, maka gambar bisa dibuat dalam posisi yang nyaman, seperti terlentang, bersila, jongkok atau berdiri di atas panggung. Garca tidak dibuat dengan memanjat atau berdiri dalam posisi yang sulit. Asumsi panggung ini juga mengimajinasikan telah ada wadah untuk membawa cat merah (*hematit*) ke atas panggung. Wadahnya bukan dari gerabah, namun bisa saja dari buah-buahan berkulit keras, bambu, batu cekung. Wadah ini belum ditemukan, namun alat dan landasan penghalus batu hematit telah ditemukan.

Teknologi batu yang disinergikan dengan teknologi vegetasi membuat para pemburu ini mengembangkan teknologi senjata panah. Panah merupakan senjata yang efektif untuk

menembus rerumputan savana. Di hutan tropis, sulit sekali memakai panah karena akan banyak terhalang semak dan liana yang bergantung. Teknologi panah adalah teknologi pamungkas untuk masa itu. Mata panah bisa berupa kayu keras atau batu kecil yang tajam meruncing. Busur dibuat dari kayu yang dipipihkan atau bambu yang lentur dan kuat melentingkan anak-panah. Tali juga harus cukup andal untuk melepaskan anak-panah. Anak panah bisa dibuat dari tulang ataupun kayu, dan harus dibuat sedemikian rupa agar bisa melesat lurus.

3. Budaya Nyeni Garca Prasejarah dan Proses Kreasi

Dari sudut pandang evolusi biologi, selama 40.000 tahun ini komposisi dan struktur otak manusia belum banyak bergeser. Sehingga perbandingan cara kerja otak yang dicerminkan dalam idea-idea atau pikiran-pikiran dapat saja diperbandingkan antara manusia purba dengan manusia kontemporer. Salah satu kerja otak adalah yang disebut proses kreasi. (lihat Lewis-William, 2002: 77-100; Bedarik, 2006 ; Primadi, 2006: 36).

Proses kreasi mencakup proses berimajinasi, proses mencipta, dan kemudian proses berkomunikasi. Dengan proses kreasi, manusia tidak hanya mempunyai kemampuan pasif (seperti interaksi pada evolusi biologis), namun juga kemampuan aktif. Primadi Tabrani menyimpulkan bahwa kemampuan aktif ini meningkatkan kemampuan manusia dari semata reaksi biologis (adaptasi organik dan transformasi biologis) menjadi reaksi budaya (adaptasi dan transformasi budaya). Reaksi budaya ini kemudian menghasilkan perkembangan kreasi budaya yang berbeda, beraneka dan sekaligus terpadu Proses pikiran manusia yang mampu membuat budaya dan kemudian mengkomunikasikannya kepada manusia lain inilah yang membedakan manusia dengan makhluk lain (Primadi, 2006: 279-280).

Pada sudut pandang lain, Bednarik (2006) memaparkan bahwa evolusi pikiran atau akal (*cognitive*) manusia terkait dengan pertanyaan dasar: Apa proses-proses yang mempengaruhi cara manusia memandang dunia seperti sekarang ini? Telah terbukti bahwa pikiran atau akal tidak hanya dimiliki manusia, namun juga primata dan fauna secara umum memakai akal dalam kehidupan sehari-harinya. Namun demikian akal manusia menghasilkan kreasi-kreasi budaya yang tidak dilakukan makhluk lain, dan perbedaan itu sangatlah kontras.

Besar otak juga bukan jawaban seutuhnya, karena Neanderthal mempunyai volume otak lebih besar, namun tidak sanggup mengikuti kemampuan berfikir imajinatif dari manusia *Homo sapiens*, walaupun mungkin mereka hidup berdampingan saling bersentuhan selama lebih dari 100.000 tahun (lihat Lewis-Williams, 2002: 77-100). Jadi tampaknya ada hal-hal lain yang harus dijelaskan, selain dari penjelasan evolusi fisik.

Senada dengan Bednarik, Lewis-Williams (2002) yakin bahwa hasil kreasi manusia khususnya

seni atau olah-rupa (*image-making*) bukanlah merupakan cerminan dari pengaruh lingkungan semata. Olah rupa juga bukan merupakan ujung dari rantai sebab-akibat dari evolusi estetika. Lewis-William berpendapat bahwa justru ilmu estetika berkembang segera setelah perupaan pertama dibuat manusia. Jadi estetika merupakan konsekuensi dari olah rupa, bukan menghasilkan olah rupa.

Kreasi manusia seperti seni atau olah-rupa itu adalah suatu konsekuensi dari keaktifan berfikir manusia. Randal White (1996) seorang arkeologi Amerika Serikat menyatakan bahwa sejak awal jelas sekali manusia mempunyai konsep yang rumit, membuat simbol-simbol, memiliki tehnik yang andal dan mampu memilih bahan-bahan yang tepat. Khususnya pada masa Aurignacian di Eropa, manusia tidak sekedar mengikuti derap alam. Bagi Lewis-William kemampuan manusia untuk berfikir konsep (*abstract thinking*), merencanakan dengan seksama (*planning depth*), inovasi kehidupan dan perilaku simbolik seperti itu lah yang membedakan dengan jelas antara *Homo sapiens* dengan Neanderthal (Lewis-William, 2002: 77 - 100).



| | <i>Homo habilis</i> (small) | <i>Homo habilis</i> (large) | <i>Homo erectus</i> | 'Archaic <i>Homo sapiens</i> ' | Neanderthals | Early modern <i>Homo sapiens</i> |
|------------------------|------------------------------|-----------------------------|----------------------------------------|--------------------------------|-------------------------------------------------------|--------------------------------------|
| Height (m) | 1 | c. 1.5 | 1.3–1.5 | ? | 1.5–1.7 | 1.6–1.85 |
| Physique | Relatively long arms | Robust but 'human' skeleton | Robust but 'human' skeleton | Robust but 'human' skeleton | As 'archaic <i>H. sapiens</i> ', but adapted for cold | Modern skeleton; ?adapted for warmth |
| Brain size (ml) | 500–650 | 600–800 | 750–1250 | 1100–1400 | 1200–1750 | 1200–1700 |
| Distribution | Eastern (+ southern?) Africa | Eastern Africa | Africa, Asia and Indonesia (+ Europe?) | Africa, Asia and Europe | Europe and western Asia | Africa and western Asia |
| Known date (years ago) | 2–1.6 million | 2.4–1.6 million | 1.8–0.3 million | 400 000–100 000 | 150 000–30 000 | 130 000–60 000 |

Gambar 7

Bandingan besar otak (tidak berskala) hominid. Beberapa adaptasi fisik penting yang menyebabkan fungsi otak dari manusia optimal adalah bipedal yang membuat tangan lebih berkembang, posisi jempol di tangan yang membuat jari tangan mempunyai keandalan tehnik, dan posisi indra yang menyebabkan kemampuan membayangkan 3 dimensi.

Sumber: <http://www.mybrain.com/brainsize/size>

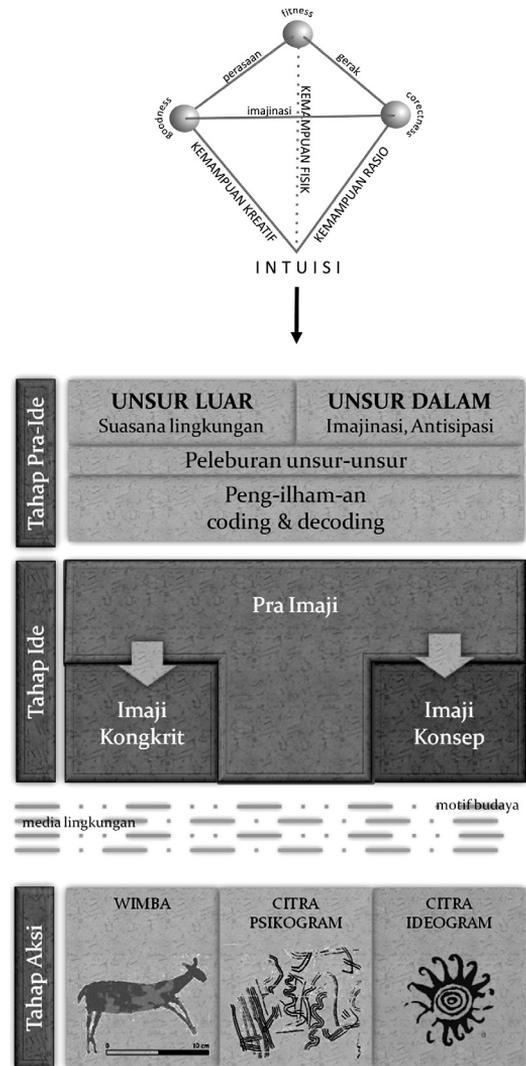
4. Ciri Proses Kreasi

Primadi (2005) berpendapat bahwa proses kreasi adalah proses keseimbangan dinamis yang integral antara kemampuan fisik, kreatif dan rasio dalam sebuah penghayatan. Primadi (2005 :279) menegaskan bahwa jangan terlalu dibedakan antara istilah *creative process* dari Wallas, istilah *problem solving through experience* dari Dewey, proses *typical invention* dari Rossman, ataupun *lateral thinking* dari de Bono, karena semua itu adalah bagian dari proses kreasi (tergantung tingkat penghayatan dan pendalamannya).

Primadi Tabrani membagi proses kreasi ke dalam dua tahap: tahap ide dan tahap aksi (tindak lanjut). Tahap ide adalah proses yang terjadi di benak ketika pertama kali muncul ide sampai matangnya ide tersebut. Ide bagi Primadi adalah hasil intregasi imajinasi dari tingkat biasa sampai tertinggi, serta menghasilkan semua jenis imajinasi yang dimiliki manusia, yaitu pra-imaji, imaji kongkrit dan imaji konsep (Primadi menyebut imaji konsep dengan imaji abstrak). Tahap ide diawali oleh tahap pra-ide, yaitu ketika manusia mulai menangkap stimuli dan menjalankan imajinasi, kemudian meleburkan keduanya dalam membentuk suatu ilham-ilham. Pembentukannya mirip proses *coding* dan *decoding* dalam komunikasi.

Tahap aksi (Primadi menyebut tahap aksi dengan tahap pelaksanaan) adalah tahap pelaksanaan mewujudkan ide matang tersebut. Primadi (2005: 156) menyatakan bahwa ketika pada tahap ide manusia tidak hanya bereaksi karena stimulus-luar yang diterima indranya, namun sekaligus berantisipasi dan berimajinasi. Oleh karena itu proses sensasi-persepsi manusia tidak sekedar mengolah data-data stimuli luar, namun juga berbancuh dengan sejumlah antisipasi dan imajinasi dari dalam. Hal ini menyebabkan kualitas tahap aksi menjadi bermutu, karena manusia mampu melakukan

proses belajar (*positive feed-back*) dari dalam. Jadi proses belajar manusia bisa dilakukan tanpa sepenuhnya dideterminasi oleh lingkungan luar (seperti pada proses evolusi biologis), namun bisa juga dideterminasi oleh motif budaya dalam pikirannya (lihat juga Bednarik, 2006).



Gambar 8
Pra Imaji dan Imaji. Wimba adalah gambar nyata (kongkrit), sedang Citra adalah gambar simbol (konsep). Media lingkungan luar sedikit banyak menentukan jenis hasil kreasi (lihat Annati, 1998 ; Lewis Williams, 2002).
Diolah dari Primadi Tabrani, 2005.

Yang menarik dari ide Primadi adalah pernyataan bahwa proses kreasi tidak melulu mengandung

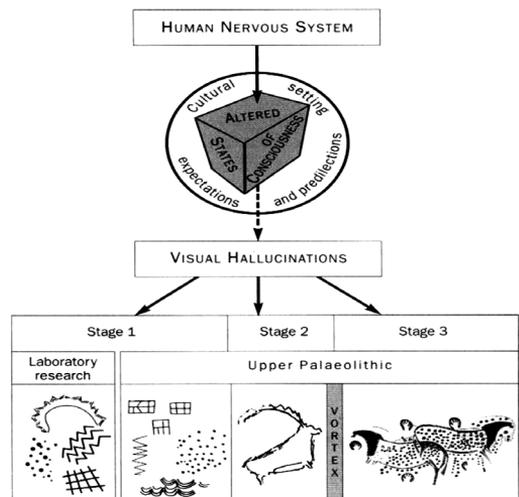
proses kesadaran (*consciousness*), namun juga proses di bawah sadar. Teori proses kreasi Barat lebih banyak berbicara proses kreasi dalam tataran kesadaran. Proses kreasi alam sadar ini merupakan pengaruh dari filsuf René Descartes (1596-1650). Descartes membedakan substansi materi (badan/otak) dengan non-materi (jiwa/pikiran). Walaupun jiwa dan pikiran adalah konsep tentang *'the self'* yang bersifat non-materi, namun kegiatan berfikirnya menurut Descartes adalah kegiatan yang 'harus' berada di alam sadar.

Lama sekali pemikiran Descartes itu bertahan di dunia modern, karena ide ini kemudian sukses diterapkan dalam mengembangkan teknologi komputer. Namun setelah makin canggihnya komputer, manusia segera sadar bahwa dirinya tidak berfikir seperti komputer. Indra, otak, tulang punggung dan jaringan-syaraf sebagai hardware (atau bisa disebut juga *wet-ware*) tidak mengolah *input-output* seperti halnya kerja perangkat keras komputer.

Proses berfikir manusia juga tidak seperti *software* yang bekerja karena suatu *syntax interface*. Syarat utama *syntax interface* adalah urutan logika dari memori yang telah di-input sebelumnya. Konteks ini adalah logika nyata (memori). Manusia tidak berfikir dengan logika nyata (memori) saja, namun juga motivasi tertentu. Kemampuan manusia berbohong salah satu contohnya. Komputer tidak bekerja dengan suatu motivasi (misalnya berbohong), tapi dengan logika nyata yang telah diinput sebelumnya.

Untuk memberi gambaran bahwa *consciousness of rationality* tidak menjadi landasan satu-satunya bahkan di dalam budaya *science*-Barat, dapat disimak dalam makalah antropologi sosial dan bahasa karangan Ardener 1971. Makalah itu menceritakan bahwa Isaac Newton sang ahli logika penemu gravitasi, sebenarnya

melakukan proses mental dalam melihat fenomena fisika. Tujuh spektrum pelangi yang kita pahami sekarang, sebenarnya 'diputuskan' karena motivasi mental kebudayaan yang dipercayai oleh Newton. Ketika mengamati pelangi, Newton meminta temannya untuk menyebutkan jumlah warna pada spektrum pelangi. Temannya mengurut satu persatu warna pelangi, dan menyebutkan ada 6 warna. Kemudian Newton menambahkan menjadi 7 warna, karena angka tujuh merupakan angka keramat di jaman Renaissance. Newton juga berkata bahwa angka 7 sepadan dengan urutan 7 tangga nada. Newton kemudian menambahkan warna ketujuh, yaitu indigo (biru natural).



Gambar 9

Olah grafis model neuro psikological dari penelitian Lewis Williams pada proses kreasi gambar cadas Paleolitik. Atas, sejumlah pemburu peramu modern dan cara kerja berfikir manusia modern (laboratorium).

Sumber : Lewis William, 2002: 128

Indigo adalah warna favorit di jaman Renaissance. Pada kenyataannya di kehidupan, jumlah warna pelangi atau spektrum warna dipunyai semua suku bangsa di dunia, dan masing-masing mempunyai pemahaman sendiri tentang 'harus' berapa warna pelangi itu. Keharusan jumlah itu sangat tergantung

pada proses mental yang dipercayai, dan bukan berupa kesadaran logika (Ardener, 1971 dalam Lewis-Williams, 2002: 122).

Kesadaran dan mentalitas seperti di atas juga disinggung oleh Primadi (1969) seorang ahli proses kreasi, dan Noam Chomsky (1972) seorang filsuf bahasa. Keduanya mempunyai ide yang sama, yaitu manusia berkreasi tidak sekedar menggunakan kesadaran, namun juga ambang sadar dan di bawah sadar. Mereka percaya bahwa ide selalu bermula dari sesuatu di bawah sadar. Munculnya ide-ide ini didukung oleh dunia bawah sadar. Kedua ahli juga percaya bahwa perkembangan proses kreasi manusia dimulai sejak dari janin, kemudian tumbuh di masa anak sampai matang di masa dewasa. Runutan proses evolusi janin-anak-dewasa tersebut setara dengan perkembangan evolusi proses kreasi manusia prasejarah ke modern.

Primadi lebih menekankan dalam proses kreasi yang dimulai dari keadaan yang tidak jelas (pra-imaji), ketidakjelasan ini berada pada tahap komunikasi dalam. Sedang Chomsky (1972 dalam Martin, 2003: 5) menekankan bahwa bahasa mempunyai struktur permukaan dan struktur dalam. Struktur permukaan merujuk pada aturan-aturan (kesadaran) akan susunan logika tata bahasa. Sedang struktur dalam adalah pemaknaan tiap kata di antara kalimat. Kedua pendapat di atas menerangkan bahwa proses kreasi tidak hanya menyangkut ide kesadaran (Descartes), namun juga ide bawah sadar dan ambang sadar dalam proses menggambar (Primadi) dan ide tentang struktur-dalam pada mentalitas bahasa (Chomsky).

Dari sudut pandang yang lain, Lewis-Williams (2002: 128) membagi proses kreasi khas pemburu-peramu Paleolitik Atas, menjadi 3 tahap :

1. Tahap fenomena entoptik: tahap belum jelas, proses cenderung di bawah sadar

(sebanding dengan pra-imaji pada Primadi Tabrani)

2. Tahap dekoding ikonik: tahap kreasi dalam mewujudkan khayalan, proses berlangsung di atas sadar (sebanding dengan wimba pada Primadi Tabrani).

3. Tahap dekoding samanik, tahap kreasi mewujudkan khayalan, namun di ambang sadar (istilah dekoding samanik adalah istilah penulis, karena Lewis-Williams, 2002 dalam bukunya *The Mind in the Cave* mempunyai sejumlah nama untuk tahap 3 ini dan tidak memberi nama khusus. Sehingga penulis menafsirkan sebagai dekoding samanik).

Lewis-Williams (2002) yakin bahwa ketiga tahapan di atas hanya dipunyai oleh spesies homo sapiens. Ketiga tahapan (seperti juga pada tahapan proses kreasi Primadi Tabrani) bukanlah suatu urutan yang kronologis, namun bisa melompat-lompat tergantung tingkat penghayatannya. Keduanya juga yakin bahwa proses kreasi ini bersifat universal, semua orang mempunyai kemampuan proses kreasi yang sama (Lewis-Williams, 2002: 121-135 ; Primadi Tabrani, 2006: 280 - 292).

Dekoding entroptik bersifat universal, artinya semua manusia Homo sapiens mewujudkannya dengan bentuk yang mapir serupa. Dekoding entroptik muncul karena kemampuan kreatif lebih mendominasi dibandingkan kemampuan rasio. Wujudnya adalah jejaring, cenderung hitam putih dan warna belum penting. Otak manusia (sejak awal evolusi atau sejak bayi) mempunyai kemampuan dasar entroptik.

Perbedaan dekoding entroptik manusia (primitif) dewasa dengan anak-anak adalah pada perbedaan kemampuan mata dan koordinasi tangan-mata. Manusia dewasa primitif juga dipercaya telah mempunyai logika teratur terkait dengan mentalitas budaya yang dianut, khususnya untuk mencitrakan ciri-khasnya (lihat

Boas, 1955 reissue: 144-182).

Pada manusia dewasa, mata telah terbentuk sempurna dan koordinasi tangan-mata telah andal. Sehingga manusia dewasa juga mampu membuat dekoding ikonik. Selain jejaring hitam putih orang dewasa juga membuat warna dan ikonik alami (lihat Lewis-Williams, 2002: 76-82; Primadi Tabrani, 2006: 37-50). Orang dewasa cenderung telah mempunyai tingkatan sosial (walaupun itu sederhana), sedang anak-anak murni egaliter. Primadi (2005: 2) menekankan bahwa pada anak pra 8 tahun belum mempunyai mata yang sempurna dan koordinasi tangan-mata yang andal. Oleh karena itu anak di bawah 8 tahun tidak mempunyai dekoding ikonik. Namun yang perlu ditekan adalah baik anak maupun dewasa bisa menghasilkan dekoding samanik.

Cara kerja otak yang di dominasi oleh kemampuan kreasi, membentuk pikiran manusia yang bersifat masif-total-partisipatif. Yaitu suatu cara penghayatan yang tidak mempunyai jarak antara subjek-objek (masif), antara objek-objek (totalitas), dan semua wujud baik alami maupun khayali berada dalam ruang yang sama (parsipatif). Hal ini membentuk cara pandang kehidupan sebagai berikut :

Bagi manusia dewasa primitive-prasejarah dan anak-anak kehidupan bukanlah sesuatu yang dijalankan, namun sesuatu yang dihayati-diterima-diimani.

1. Mereka tidak menyatakan keajekan indentitas dirinya, namun segalanya cair seperti di alam-mimpi. Kedua hal ini membentuk ciri ketiga :
2. Mereka memandang dunia dengan cara magis dan mistis. Pemahaman subjek (dunia idea) dan objek (dunia empiris) telah ada. Subjek adalah sesuatu yang dapat dikendalikan, objek (alam) adalah sesuatu yang tidak dapat dikendalikan.

Untuk mengendalikan objek, maka dunia empiris ditarik ke dalam dunia idea. Hal ini yang disebut cara magis, yang bertujuan mengubah dan mengendalikan objek di dalam pikiran. Cara magis adalah cerminan cara survive yang bersifat budaya bukan biologis. Cara mistis adalah mewujudkan dunia empirik seperti yang dipahami lewat dunia idea (fantasi, induksi, sintesa). Mistis ini adalah dekoding samanik, atau Merlin Donald (2006: 5-10) menyebutnya : “*Natural product of cognition*”.

Mentalitas ini menurut G van der Leew (dalam Primadi, 2006: 37-38) merupakan ciri manusia dewasa Primitif, anak-anak dan orang berpenyakit-jiwa. G van de Leew dan Sandra Hochman (dalam Primadi, 2006: 38-45) menambahkan bahwa orang dewasa modern yang berani memunculkan kembali unsur dekoding entroptik adalah seniman dan penyair (lihat pula Boas, 1955 reissue: 88-89; Lakoff, 2006: 153-164; Primadi, 2005: 98-102). Pada tahapan entroptik Lewis-Williams dan Thomas Dowson (1988) mengatakan ada 6 jenis gambar, yaitu :

1. Jejaring, jaringan bentuk segi-banyak
2. Kumpulan garis sejajar

| | ENTOPTIC PHENOMENA | | SAN ROCK ART | | COSO |
|-----|--------------------|---|--------------|-----------|------|
| | A | B | ENGRAVINGS | PAINTINGS | |
| | | | C | D | E |
| I | | | | | |
| II | | | | | |
| III | | | | | |
| IV | | | | | |
| V | | | | | |
| VI | | | | | |

Gambar 10

6 jenis imaji entroptik.

Sumber : Lewis Williams dan Thomas Dowson (1988).

3. Titik, lingkaran dan goresan pendek
4. Garis zig-zag dan garis lengkung sejajar
5. Kumpulan garis lengkung atau garis bentuk sarang
6. Rangkaian garis yang menyebar seperti anak sungai

Makin dalam halusinasi (*hallucination complex*) yang terjadi, maka imaji entoptiknya makin bervariasi dan merupakan kombinasi dari beberapa jenis. Selain ciri bentuk di atas, juga ada tujuh prinsip persepsi entoptik:

1. Persepsi meniru sesuatu (*Replication*), biasanya hewan
2. Persepsi meniru satu jenis fragmen saja (*Fragmentation*)
3. Persepsi menyatu (*Integration*), biasanya dengan roh
4. Persepsi yang saling bergantian kemunculannya (*Superpositioning*)
5. Persepsi yang menggabungkan beberapa jenis makhluk dalam satu bentuk (*Juxtapositioning*)
6. Persepsi yang membuat manusia menjadi suatu wujud atau wakil suatu kekuatan tertentu, misalnya makhluk kuat (*Reduplication*), atau kekuatan debus.
7. Persepsi dari perasaan berputar-putar (*Rotation*)

Berbeda dengan dekoding entoptik yang bersifat universal, maka dekoding ikonik sangat terkait dengan perbedaan kebudayaan. Setiap orang atau kelompok mempunyai bermacam-macam dekoding ikonik. Ada yang merasa melihat sosok nenek-moyang, hewan tertentu, monster aneh. Hal ini tergantung pada lingkungan yang melingkupnya. Semua dekoding ikonik kemudian dibawa dari tingkat kesadaran di alam nyata menuju (keadaan ambang sadar) untuk mewujudkan dekoding visual samaniknya.

Lewis-Williams (2002) menghasilkan kesimpulan itu setelah mengamati kehidupan

para pemburu-peramu kontemporer yang belum dipengaruhi oleh agama dari Semit, India atau Cina. Beberapa yang disebut Lewis-Williams adalah Tunako, di cekungan Amazon; Inuit di pesisir es laut Utara, Eropa; Shipibo-Conibo, Peru. Wujud visual (seperti halnya sprektum Pelangi) dekoding ikonik sangat tergantung pada mental budayanya. Wujud tercermin dalam mental ritual dan mental struktur sosial suku masing-masing. Salah satu contoh dekoding ikonik misalnya suku Tunako di Amazon. Mereka menyatakan dilindungi oleh ular yajé, sang penguasa Hutan raja dari semua binatang. Dekoding ikonik ini mungkin berasal dari ular Boa raksasa yang hidup di sungai-sungai Amazon.

Pada tahapan dekoding samanik, maka ada yang bercirikan universal (bila hal ini merupakan wujud dari lompatan dekoding entoptik yang universal), dan ada yang bersifat local bila dekoding samanik berasal dari dekoding ikonik. Para pemburu-peramu memilih tempat berkumpul, memilih tempat suci memilih tempat untuk proses inisiasi pendewasaan, membuat alat dan gambar tertentu demi citranya dan demi kepercayaan samaniknya.

Ini adalah dekoding samanik yang universal, semua manusia pra agama-agama besar modern (yang muncul pada masa pertanian-peternakan) melakukan hal yang sama. Hal itu juga membuktikan bahwa sejak dari awal manusia bukanlah kelompok yang egaliter sepenuhnya, dan bukanlah kelompok yang menjalankan kehidupannya, namun kelompok yang menghayati kehidupannya. (Bednarik, 2006; Lewis-William, 2002: 82; Primadi, 2006: 38).

Selain bersifat universal, dekoding samanik juga mempunyai ciri khas pada setiap kelompok. Telah disebut sebelumnya, bahwa di dalam dunia empiris selalu ada kecenderungan mental-

budaya di dalamnya, seperti halnya setiap suku mempunyai jumlah warnanya sendiri untuk spektrum pelangi. Namun demikian, Lewis-Williams menekankan bahwa perbedaan spektrum ritual dan struktur samanik ini, jangan dilihat sebagai perbedaan yang berbatas jelas.

Hal ini lebih mirip fenomena aliran teologi kontemporer, misalnya teologi Kristen mempunyai sistem ritual dan struktur keagamaan yang berbeda antara aliran Ortodok Rusia, Ortodok Yunani, Katolik Roma dan sejumlah Gereja Protestan.

5. Proses Kreasi Primadi versus Lewis-Williams

Perbedaan tahap-tahap Lewis-Williams dengan Primadi adalah terletak pada tingkat kesadarannya. Bagi Primadi pra-imaji dimulai dari tingkat tak-sadar (proses yang tidak jelas di dalam otak; istilah tidak-sadar bukan pingsan atau sesuatu yang tidak diinginkan; tingkat tak sadar secara 'sadar' dimulai oleh manusia ketika termotivasi untuk berkreasi), pra-imaji kemudian berkembang pada tingkat ambang-sadar menjadi pra-imaji tahap ambang sadar, imaji-kongkrit, imaji konsep, dan akhirnya mencapai tingkat sadar menjadi bentuk-bentuk wimba (dari imaji kongkrit), citra (dari imaji konsep) dan citra psikogram (dari pra-imaji ambang sadar).

Lewis-William tahap 1 dan 2 berada pada tingkat tak sadar. Tahap 3 setelah melalui vortex (lubang halusinasi) mencapai tahap 3. Tahap 1, 2 dan 3 mempunyai perwujudannya masing-masing. Tahap vortex mirip dengan ide tingkat ambang-sadar Primadi Tabrani. Tahap dekoding halusinasi tidak sama dengan ide citranya Primadi Tabrani. Citra bagi Primadi Tabrani adalah imaji yang berada dalam pikiran, khayalan, bersifat abstrak, tak bisa diraba, tak bisa difoto. Tahap dekoding halusinasi adalah tahap pencurahan kreasi setelah melalui gejala

vortex, jadi tidak lagi di pikiran. Lewis-Williams menekankan pada tahapan proses namun tidak memisahkan sepenuhnya dengan hasil, sedang Primadi Tabrani menekankan pada dua jenis yang terpisah, yaitu jenis proses dan jenis hasil.

Tahap ke 3 Lewis-Williams merupakan cerminan tahapan halusinasi, sedang bagi Primadi Tabrani tingkat sadar adalah cerminan tingkat penghayatan. Hal itu dikarenakan pendekatan Lewis-Williams adalah pendekatan 'kepercayaan' samanik khas prasejarah, sedang pendekatan Primadi Tabrani adalah pendekatan proses berkarya-berapresiasi dalam seni rupa. Istilah seni rupa Primadi Tabrani mencakup gambar prasejarah, gambar anak, gambar primitif, gambar tradisional dan gambar perspektif modern.

Perbedaan pendekatan di atas makin tercermin bila membaca bagaimana keduanya menganalisa gambar cadas. Namun demikian tampaknya kedua teori itulah yang teori paling dapat memberi arah, agar tujuan dari disertasi ini tercapai, yaitu mengetahui pola-pola kreasi gambar cadas Kutai Prasejarah. Keterangan-keterangan di atas juga menunjukkan pentingnya memperhatikan proses mental dalam menganalisa gambar. Gambar yang hanya dibuat oleh sapiens ini, selalu menyiratkan proses-proses mental yang berada di bawah sadar dan ambang sadar, sebelum muncul di tataran kesadaran.

Bagi Lewis-Williams (2002: 76-82 dan 111-126) manusia mampu membuat bentuk gambar dan alat sesuai yang diinginkan dan terkait dengan kebutuhan sosialnya, bukan sekedar kebutuhan biologisnya. Manusia bahkan kemudian membentuk alat-alatnya tidak hanya dalam konteks tepat-guna, namun juga tepat-citra. Tepat-citra ini makin jelas terlihat pada masa Paleolitik Atas dibandingkan Paleolitik Tengah, dan makin 'menjadi' ketika memasuki

masa Neolitik dan Logam. Tepat-citra bukanlah sesuatu yang bersifat perubahan pasif seperti pada evolusi biologis, namun terkait dengan keberagaman kelompok sosial dan sekaligus merubah terus menerus sejarah kelompok itu. Manusia tidak cenderung melakukan umpan-balik negatif (homeostatis) dalam kehidupannya.

Proses kreasi manusia secara aktif dan kreatif 'membuat' simbol evolusi (budaya) sendiri, tentunya di dalam lingkungan Holosen yang lebih kondusif dibandingkan dengan Pleitosen. Manusia melakukan hal itu semua dengan cara yang 'tidak sederhana'. manusia membuat alat untuk melambangkan citranya, dan tepat-citra ini adalah proses mental bukan proses kesadaran tentang jenis-jenis kecerdasan (lihat pula Annati, 1996 : 36; Belwood, 2000: 44-45; Strom, 1995 : 126-127; Primadi, 2005: 156-157; Wells, 2002: 178-182).

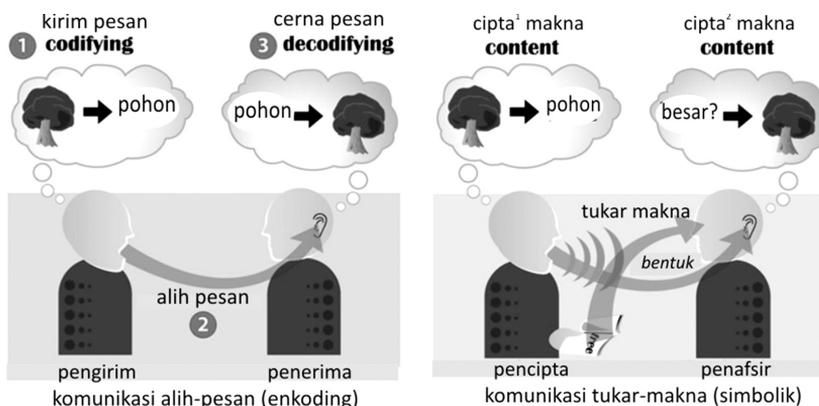
6. Komunikasi Rupa Nyeni Garca

Proses kreasi sebagai motivasi sedikit banyak akan membentuk ciri-ciri alih informasi dari manusia. Proses alih informasi adalah proses menciptakan suatu derajat kesetaraan informasi dari pengirim dan penerima. Dalam konteks

seni-rupa, maka alih informasi yang dipelajari adalah yang berwujud rupa, dan biasa disebut Komunikasi-Rupa. Kata rupa bermakna sesuatu yang dapat dicerap oleh indera penglihatan, sehingga komunikasi-rupa dasarnya adalah alih informasi yang kasat mata melalui suatu media. Fiske (2004) menekankan bahwa komunikasi seperti di atas bisa mengakibatkan dua proses, yaitu komunikasi proses (penyampaian pesan) dan komunikasi makna (pembangkitan makna).

Pakar media James W Carey (1989) menekankan pada proses komunikasi kontemporer ada aspek ritualistik. Komunikasi tidak lagi didasarkan pada sejernih (media televisi) atau sejelas (media radio) apa informasi yang dialihkan, namun lebih pada sepercaya apa makna yang terbangun dari proses alih informasi.

Media-media baru komunikasi adalah komunikasi seperti itu, dan media itu bersifat audio-visual (multimedia atau intermedia). Baran (1999) seorang ahli komunikasi massa menegaskan bahwa komunikasi telah menjadi jantung masyarakat modern dan komunikasi telah banyak bergeser dari sekedar mentransmisi encoding pesan yang berlatar teknis, menjadi konstruksi makna yang berlatar



Gambar 11

Ada dua sifat komunikasi :Alih pesan dan Tukar makna.Alih Pesan dikenal luas dengan transmisi enkodin (Baran, 1999; Fiske, 2004).Tukar makna dikenal luas dengan konstruksi simbolik (Carey, 1989; Fiske, 2004). Keduanya ada di prose komunikasi.

Sumber gambar diolah dari <http://coe.sdsu.edu/eet/articles/visualperc2>.

budaya pada komunikasi massa yang penting dipertimbangkan justru adalah latar budaya bukan mengulik permasalahan teknis belaka. Pada komunikasi-massa, Baran mengingatkan bahwa yang terjadi lebih dari sekedar memberikan pesan, namun tukar-menukar makna.

John W. Fiske pakar komunikasi postmodern menyebut komunikasi alih pesan sebagai mazhab proses, dan komunikasi tukar-makna sebagai mazhab semiotika (lihat Fiske, 2004: 7-11). Yang ditekankan Fiske adalah kesadaran kritis pentingnya memilih metode komunikasi yang tepat. Fiske juga ingin menyampaikan bahwa pada komunikasi kontemporer baik sender maupun receiver adalah subjek, berbeda dengan komunikasi klasik *receiver* sering diposisikan pada tingkat objek komunikan. Media komunikasi kontemporer, khususnya yang mengglobal berada pada negosiasi-negosiasi tukar-menukar makna. Negosiasi itu terjadi di dalam struktur kebudayaan baik pada sender maupun pada *receiver*.

Primadi (2005) dalam bukunya Bahasa Rupa menegaskan bahwa proses komunikasi-rupa sangat terkait dengan konteks budaya, oleh karena itu perlu dibangun model-model yang memperhatikan budaya dalam komunikasi agar 'transmisi'nya tidak gagal. Primadi membagi dua model transmisi komunikasi-rupa, yaitu model NPM barat dan model RWD timur. NPM (*naturalis-perpektif-momen opname*) adalah model komunikasi yang mementingkan kejernihan pesan. Pesan dikemas dalam konteks positivism: diusahakan se-empiris mungkin (*natural*), diusahakan semirip mata (*perspektif*) dan diterjemahkan ke dalam waktu yang tunggal agar tidak ada relativitas (*momen opname*). Ruang tunggal adalah ide dari Newton, sehingga model NPM barat bersifat berada dalam frame dan statis.

Kemudian model RWD (*ruang-waktu-datar*) adalah model komunikasi-rupa yang lebih mengedepankan kejernihan makna. Makna dikemas dalam konteks *attita-nagatta-wartamana*: diusahakan berada dalam ruang jamak (*ruang*), diusahakan mengandung kelenturan waktu (*waktu*) dan diterjemahkan pada bidang yang datar atau layer agar tidak mengandung waktu yang tunggal (*datar*). Primadi menyebut RWD mengandung ide ruang-relatif, sama dengan yang dihipotesakan oleh Einstein dan Hawking. Gambar cadas menurut Primadi berada di model RWD, sedang gambar Renaissance merupakan contoh terbaik bagi model NPM.

Lewis-William (2004) seorang ahli neuropsikologi prasejarah mengatakan pada masyarakat kontemporer gambar dikatakan mengandung seribu kata. Hal itu mungkin ada pengaruh dari yang dikatakan Aristoteles: tidak akan ada jalinan kata tanpa gambar. Namun dalam konteks neuropsikologi baik kata maupun gambar mengandung seribu makna. Bahkan pada konteks alih informasi tidaklah salah bila satu kata dikatakan mengandung seribu gambar di benak orang. Jadi komunikasi secara neuropsikologi adalah proses tukar-menukar makna, bukan sekedar mengalihkan-pesan (lihat pula Werry, 2002; Martin, 2004).

Media transmisi (ketika jaman prasejarah adalah gambar-cadas dan saman) hanya menjadi perantara, tapi yang disampaikan bukan informasi semata namun juga pertukaran makna-makna simbolik. Sakit ditukar dengan kesehatan atau kemarau ditukar dengan hujan. Lewis-Williams (2002) menegaskan bahwa gambar cadas walaupun bersifat sosial (jadi bukan *art for art sake*), namun bergelutannya ada di benak masing-masing orang. Orang yang menjadi perantara adalah orang yang dipercaya paling mengerti tentang makna gaib.

| | Mazhab Proses (Alih Pesan) | Mazhab Semiotika (Tukar Makna) |
|---------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Sender vs Receiver | Mekanisme transmisi pesan Pesan adalah yang dikirimkan dari <i>Sender</i> ke <i>Receiver</i> . <i>Sender-Receiver</i> berada dalam kedudukan tidak paralel dalam mekanisme komunikasi | Mekanisme produksi dan pertukaran makna Pesan adalah yang dipahami baik oleh <i>Sender</i> atau <i>Receiver</i> . <i>Sender & Receiver</i> berada dalam kedudukan yang sejajar dalam mekanisme komunikasi |
| Pesan vs Makna | Membangun pesan (<i>encode</i>) sender dan menerjemahkannya di receiver (<i>decode</i>) | Membangun makna dari interaksi pesan (text) sender dan pemahaman receiver |
| Sistem | Bagaimana sistem transmisi menggunakan saluran dan media Memperhatikan efisiensi dan akurasi, berbicara tingkat kegagalan informasi Sejauh apa suatu state of mind tersampaikan (gagal berarti bila apa yang diharapkan lebih kecil atau berbeda dari state of mind yang disalurkan) | Bagaimana sistem pertandaan (<i>signification</i>) bekerja Memperhatikan perbedaan budaya antara <i>sender dan receiver</i> Sejauh apa kesalahpahaman bisa terjadi (namun tidak melihat kesalahpahaman sebagai kegagalan komunikasi) |
| Interaksi Sosial | Menempatkan interaksi sosial sebagai pola hubungan antara satu dengan yang lainnya dalam suatu kelompok sosial. Memperhatikan akal sehat dalam interaksi komunikasinya | Menempatkan interaksi sosial sebagai pola budaya yang membentuk suatu individu sebagai anggota dari kelompok sosial Memperhatikan unsur budaya dalam interaksi komunikasinya |
| Pesan | Pesan merupakan suatu yang ditransmisikan dalam mekanisme komunikasi Pesan adalah apa yang dikirim oleh sender Perbedaan pemahaman <i>receiver</i> atas pesan yang dikirim <i>sender</i> adalah kegagalan | Pesan merupakan suatu yang dibentuk oleh tanda dalam mekanisme komunikasi Pesan adalah apa yang dibaca oleh receiver Perbedaan pemahaman <i>receiver</i> atas pesan yang dikirim <i>sender</i> bukanlah kegagalan |
| Keilmuan | Cenderung menggunakan ilmu psikologi dan sosiologi (?), cenderung berbicara efektifitas pesan | Cenderung menggunakan linguistik dan subjek seni (?), cenderung menganalisa karya komunikasi |

Tabel 1

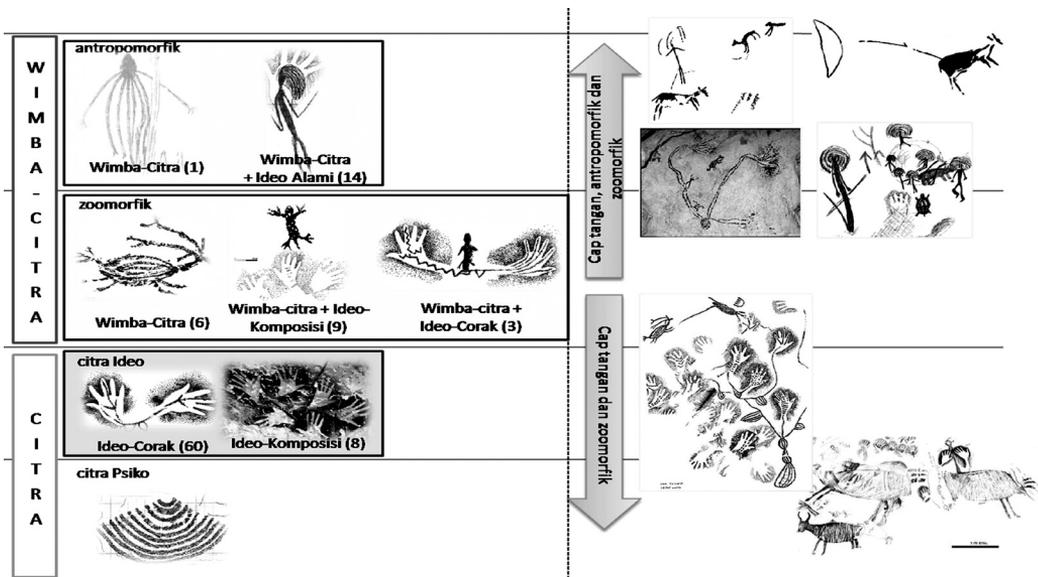
Perbedaan komunikasi alih-pesan dengan komunikasi tukar-makna.

Diolah dari Fiske, 2004 : 7-11

Bila garca dibuat dalam rangka alih informasi (komunikasi), maka berarti ada pola-pola dalam gambar yang dimengerti dan dipahami bersama. Yang ingin ditekankan adalah bila ada polanya, maka garca tidak dibuat asal jadi, tanpa maksud atau acak. Gambar dibuat dengan suatu aturan tertentu, dengan informasi tertentu dan dilihat

sesuai dengan kebutuhan pola komunikasi masyarakat pendukungnya.

Oleh karena itu proses kreasi komunikasi rupa pada manusia prasejarah (seperti halnya manusia kontemporer yang berbudaya-visual) mempunyai dua sifat, yaitu sifat mengalihkan



Gambar 12

Ciri-ciri bentuk perupa garca Kutai prasejarah : wimba, wimba-citra dan citra.

Sumber: Pindi, 2008

pesan dan sifat menukar makna. Unsur-unsur komunikasi pesan berbeda dengan unsur-unsur komunikasi makna. Dari titik ini, penguraian unsur-unsur komunikasi rupa dikaitkan dengan keilmuan Bahasa Rupa.

7. Bahasa Rupa Nyeni Garca

Bahasa rupa (visual learning) sesuai dengan sifat komunikasi di atas mempunyai dua sifat, yaitu sifat wimba (imaji mimetis = meniru alam nyata, misal kuda di alam nyata digambar seperti kuda apa adanya) dan ciri citra (imaji non-mimetis=meniru alam pikiran manusia, misal kuda citranya kuat, maka penggambaran citra kuat adalah meniru alam pikiran manusia). Garca Kutai prasejarah yang berciri wimba terdiri dari:

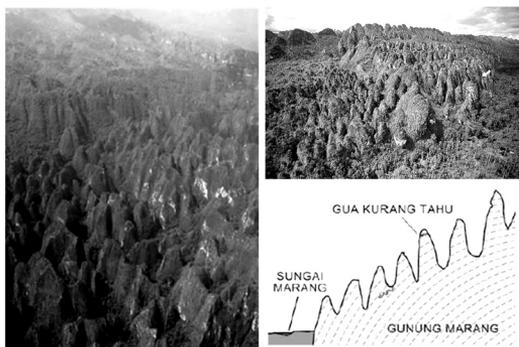
1. Wimba (*Pictogram/mytogram*): Wimba yang meniru bentuk alam, misalnya pesan banteng digambar seperti banteng, rusa seperti rusa. Wimba tampaknya cenderung dipakai pada gambar yang bercerita. Bila wimba dibuat untuk bercerita, maka para pembuat wimba jelas sudah mempunyai konsep-konsep tentang hidup mereka yang

'pantas' diceritakan pada orang lain.

2. Wimba-Citra (*Myto-Ideogram*): Wimba tampak seperti yang di alam nyata, namun sebenarnya merupakan citraan dari pikiran manusia. Misalnya rusa jantan di garca Kutai prasejarah, memang digambar mirip rusa jantan yang bertanduk cabang, namun wimba itu merupakan 'tiruan' dari pikiran manusia. Wimba-citra selalu digambar dengan tampak-khas yang sama. Rusa bertanduk selalu digambar blabar (*outline*) dan kaki-kaki yang seolah-olah loncat (atau terbang). Wimba-citra geko (toke) selalu digambar bersama telapak tangan. Wimba-citra antropomorfik sering digambar dengan menggunakan songkok (*topi-topeng*). Wimba-citra tampaknya sudah digambar berdasarkan kesepakatan bersama baik dalam sesama anggota kelompok, maupun antar kelompok pemburu.

Sedangkan citraⁱⁱⁱ garca Kutai Prasejarah terdiri atas tiga jenis, yaitu :

1. Citra telapak tangan bercorak (*Ideo-pattern*):



Gambar 13

Ciri-ciri utama karst Kutai Timur: Tower Karst.

Foto : Luc, 1998, 2000, Struebig, 2004

citra telapak tangan yang diberi citra geometri

2. Citra telapak tangan berkomposisi (*ideo-compose*): citra telapak tangan yang digambar dengan komposisi tertentu
3. Citra geometris (*ideo-geometric*): citra berupa garis, lingkaran, busur, titik.

Gambar-gambar wimba dan citra di atas karena dibuat untuk alih informasi, maka tidak mengherankan bila garca-garca itu 'diatur' sedemikian rupa di dalam fenomena spasial hidup kelompok pemburu itu. Spasial yang dimaksud dapat berupa interior goa atau ceruk, sampai yang berupa lanskap (gunung, sungai, lembah, dataran). Spasial lanskap Kutai prasejarah berada di gunung-gunung karst yang ber-geomorfologi sangat terjal yang 'berisi' ribuan *tower karst*. Ada 9 gunung-gunung karst raksasa di Kutai Timur, dan yang mempunyai garca sampai saat ini ada 5 gunung. Untuk melintasinya harus melalui *pass* atau jalur-tembus tertentu yang bisa dilalui dengan nyaman oleh sekelompok orang dewasa dan anak-anaknya. Bila sembarang jalan, maka dipastikan terjebak di antara *tower-tower karst*.

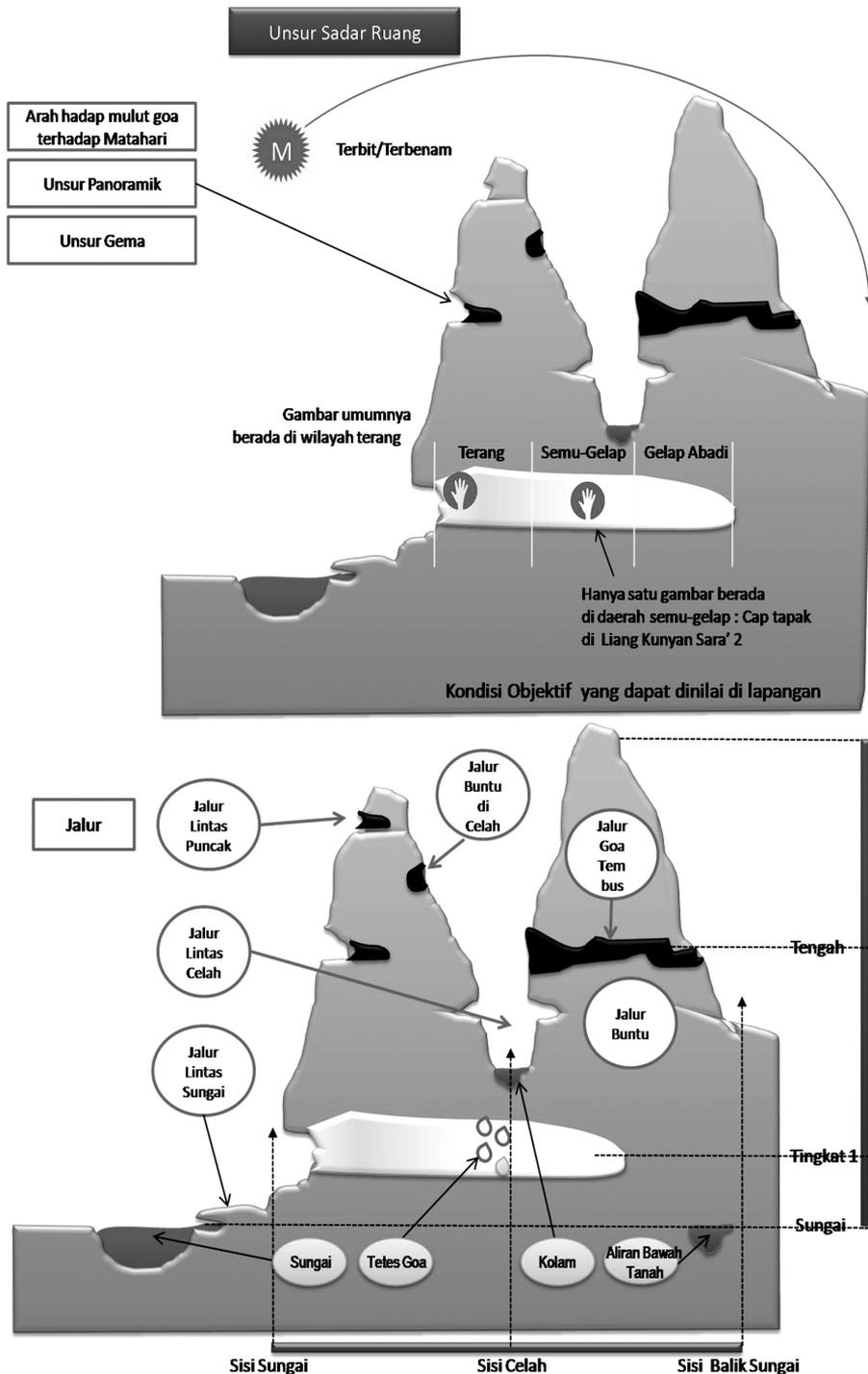
Garca wimba yang terdapat pada ruang goa-goa yang besar di puncak punggung gunung karst tampaknya berfungsi sebagai Balai-riung (tempat berkumpul), baik satu kelompok maupun sejumlah kelompok, dan berada di

'tepi' jalan *pass* untuk menyebrang gunung karst yang curam. Garca-wimba semuanya berada di dalam wilayah terang, namun tampaknya tidak ada kaitannya dengan posisi matahari (terbit atau terbenam). Contoh goa ini adalah goa Saléh dan goa Ham. Goa Balai-riung tidak dekat sungai, namun mempunyai sumber air dari tetes stalaktit yang abadi walaupun di musim kemarau.

Tetesan ini bila ditampung cukup untuk persediaan 15 orang untuk 2-3 hari. Ciri utama dari goa Balai-riung ini adalah mempunyai garca telapak tangan lebih dari 15 individu. Di goa Ham ada sedikitnya 50 individu dari 375 garca telapak tangan. Di goa Saléh ditemukan 25 individu dari 150 telapak tangan yang ada. Goa-goa ini sangat mungkin menjadi tempat inisiasi kedewasaan. Garca-garca di situs ini boleh jadi dibuat untuk keperluan alih informasi tentang materi yang perlu diketahui orang dewasa.

Garca yang bercirikan wimba-citra selain banyak digambar di situs Balai-riung, juga digambar di situs Keramat yang jalur masuknya hanya satu. Bila jalur alternatifnya akan sangat sulit ditempuh oleh orang yang sudah terbiasa sekalipun karena terhalang tebing atau jurang. Jangan dibayangkan mereka memakai harness, namun kita boleh membayangkan mereka memakai alat seperti bambu, kayu, rotan, akar liana untuk membantunya naik, turun, *traversing*, menyebrangi jurang.

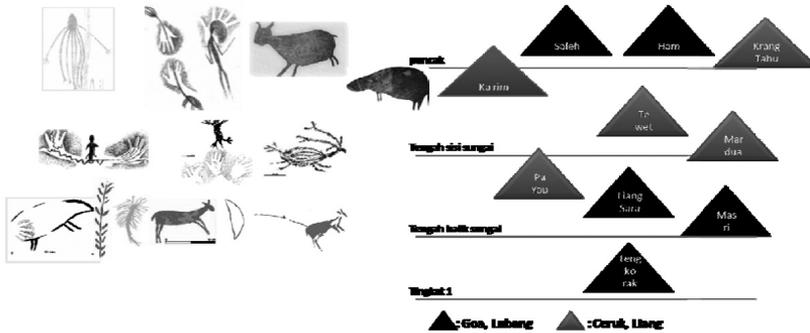
Situs keramat Kutai Prasejarah tampaknya berkaitan dengan ritual samanik. Semua situs Keramat Kutai Prasejarah berhadapan dengan posisi matahari terbenam, entah disengaja atau tidak, belum dapat dijelaskan. Garca di situs keramat digambarkan di ruangan yang terpengaruh terang sinar matahari. Pada situs Keramat tidak ditemukan wimba seperti di goa Balai-riung, wimba-citra geko dan rusa bertanduk adalah ciri khas situs ini. Situs-



Gambar 14

Ciri-ciri ruang garca Kutai Prasejarah. Di jaman Kutai-Prasejarah (masa Paleolitik) semua garca digambar di wilayah yang masih terpengaruh matahari. Namun di Eropa Paleolitik umumnya garca diletakkan di wilayah gelap abadi.

Sumber : Pindi, 2007



Gambar 15

Unsur ruang dan jenis garca. Adegan perburuan dibuat di situs tengah-tengah tower karst (garis tengah balik sungai), garca wimba-citra geko dan rusa bertanduk ada di sisi yang menghadap sungai (situs keramat), dan ciri-ciri situs Balairiung berada di puncak punggung gunung karst.

Sumber: Pindi, 2008.

Keramat Kutai Prasejarah adalah Téwét, Tamrin dan Mardua.

Situs lain yang bergarca adalah situs sekitar sungai. Asumsi penulis, situs-situs yang dekat dengan sungai adalah hunian. Rumahnya adalah goa Tengkorak yang garcanya didominasi oleh citra telapak tangan bercorak sangat sukar dilihat. Goa Tengkorak sendiri merupakan situs tertua Kutai Prasejarah. Sedang situs di sekitar sungai lain seperti Mentis, Fosil, Ilas Kecil, Kayu Sapung menjadi semacam tempat bermain atau belajar 'berke-nyeni-an'. Tidak heran bila situs-situs itu didominasi cap telapak anak-anak atau remaja.

8. Fungsi Nyeni Garca

Pola penempatan garca dalam fenomena spatial mencerminkan hal-hal yang dipercaya oleh masyarakat pendukungnya. Pola tadi berarti mengandung suatu informasi yang dimengerti bersama oleh masyarakat pendukungnya. Setiap informasi yang perlu disampaikan, tentunya mempunyai fungsi tertentu. Fungsi inilah yang menggiring kita untuk mengerti mengapa garca tersebut dibuat.

Dari sejarahnya ada tiga pendapat mengenai fungsi garca. Pertama adalah pendapat Abbé

Breuil (awal abad 20) yang mencetuskan bahwa garca terkait dengan fungsi magis perburuan. Pendapat kedua dari Leroi-Gourhan (pertengahan abad 20) menyatakan bahwa pola garca mencerminkan fungsi struktur pembagian goa berdasarkan gender dan jenis hewan. Keduanya menekankan bahwa apa yang digambar lebih penting dari proses pembuatan gambarnya.

Berbedadengan pendapat diatas, maka pendapat ketiga yang dicetuskan J. Clottes dan D. Lewis-Williams (akhir abad 20) menyatakan bahwa pola gambar hewan di cadas mencerminkan fungsi kebudayaan samanik masyarakat pemburu-peramu. Jadi sebenarnya apa yang digambar hanyalah merupakan bagian dari suatu proses tertentu. Maka proses menggambar jauh lebih penting dari apa yang digambar. Ada dugaan proses menggambar dilakukan dalam keadaan tidak sepenuhnya sadar (kesurupan). Setelah proses kesurupannya selesai, apa yang digambar itu tidak 'penting' lagi. Sehingga tidaklah heran bila banyak ditemukan garca digambar ulang, ditimpa-timpa.

Para ahli percaya bahwa garca telapak tangan bukanlah sesuatu untuk dilihat saja, namun lebih sebagai curahan perasaan untuk menyentuh,

untuk berhubungan secara gaib dengan dinding cadas atau penghuni goa itu sendiri. Telapak tangan juga berarti jalan untuk memasuki dunia-lain. Pemahaman 'memasuki' dunia lain akan menambah suasana 'seru' dalam memandang telapak tangan di goa-goa.

Masyarakat tutur prasejarah percaya bahwa semua benda berisi 'nyawa' (animisme). Demikian pula tampaknya garca mempunyai konsep 'hidup'. Mereka melakukan ritual samanisme dan inisiasi, dan di dalamnya ada proses membuat garca. Situs garca yang bisa melihat langit sangat mungkin dikaitkan pada kejadian khas benda langit yang mengugah gejala konsep 'kehidupan'. Kejadian bulan purnama, bulan sabit, gerhana, matahari sore, bintang-bintang, komet bisa menjadi bagian ketika melakukan ritual samanisme.

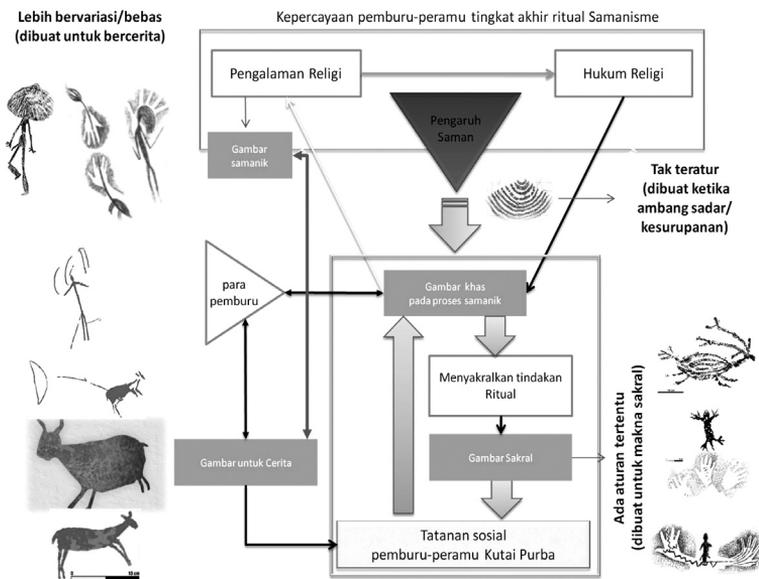
Pada masyarakat samanisme ada individu yang berpengaruh semacam imam (dukun, mana, pu'un, belian, pemangku, wiku, kakas). Penulis menyukai kata Pu'un untuk imam samanisme. Pu'un ini biasanya bukan pemimpin kelompok, namun berpengaruh. Pu'un tampaknya menjadi individu yang menentukan gambar apa yang

harus dibuat, atau dirinya sendiri yang membuat gambar citra. Pu'un memberikan -nuansa ritual (via gambar) untuk usaha perburuan, melawan penyakit, pergi ke dunia roh untuk berbicara dengan yang memberi sakit atau yang memberi keberhasilan, pergi ke dunia masa depan.

Dari penelitian etnografi pada masyarakat tutur pemburu-peramu, komunikasi dilakukan dengan lisan, rupa dan aksi. Masyarakat tutur yang berbudaya samanisme, ketika membuat suatu perupaan (gambar) akan disertai oleh aksi dan lisan. Jadi gambar tidaklah 'bisu', namun diiringi oleh bunyi-bunyian dan tari-tarian. Jadi ciri komunikasinya terdiri dari pesan-pesan yang disampaikan dalam susunan ungkapan tertentu antar gambar, gerak dan bunyi. Bahkan karena telah melalui proses ritual, maka cat garca pun bertuah dan kemudian diambil dijadikan semacam jimat pelindung.

Dari tinjauan teori di atas dan analisa ciri-ciri bahasa rupa, maka garca Kutai prasejarah yang terletak di semenanjung Mangkalahat-Sangkulirang, Kalimantan Timur, tampaknya memiliki empat fungsi, yaitu :

1. Fungsi untuk bercerita (wimba, wimba-



Gambar 16
Fungsi garca dan asumsi kaitannya dengan struktur sosial pemburu-peramu.
Sumber: Pindi, 2008

citra dan citra telapak tangan komposisi di situs Balai-Petemu). Proses menggambar bisa merupakan bagian dari cerita. Setelah gambar jadi maka gambar akan dipakai berulang-ulang, bahkan bisa ditambabtabah. Gambar menjadi penting dengan catatan bahwa proses menggambar bisa hanya satu kali atau setiap bercerita ditambahi gambar baru. Tampaknya peran pemimpin kelompok pemburu (kepala suku) dominan dalam menentukan apa yang digambar (diceritakan).

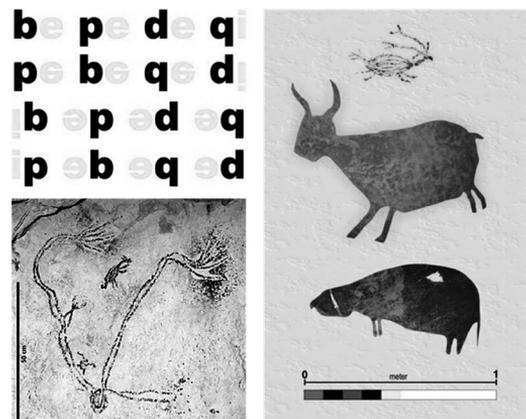
2. Fungsi untuk upacara ritual (wimba-citra dan citra telapak tangan bercorak di situs Keramat). Proses menggambar dilakukan dengan suasana sakral, proses menggambar merupakan bagian penting dari ritual, bisa jadi setelah selesai upacaranya gambar kemudian ditinggalkan atau ditimpa ulang. Setelah proses selesai, gambar bisa dipakai berkali-kali. Bila pada gambar yang sama, dilakukan proses ritual lagi, maka biasanya gambar yang lama ditimpa. Peran Pu'un lebih dominan dalam menentukan apa yang digambar (diupacarakan).
3. Fungsi untuk simbol ritual (citra simbolik di situs Keramat). Baik gambar dan proses tampaknya hanya dilakukan sekali saja, dan bisa kemudian dipakai turun-temurun.. Pu'un dan Kepala Suku berperan penting, dan masuk akal bila bekerja sama.
4. Fungsi untuk menandakan hunian dan tempat belajar sambil bermain (citra telapak tangan bercorak, citra telapak tangan polos di situs Hunian). Proses menggambar lebih dikedepankan, gambarnya tidak dipakai ritual tertentu. Pu'un dan Kepala Suku tampaknya juga bekerja sama dalam proses belajar ini

9. Penutup

Garca sebagai informasi membutuhkan sisi pemirsa gambar, namun tidak bersifat penikmat atau pengamat seperti halnya

komunikasi kontemporer. Orang prasejarah tidak mengembangkan pengetahuan eksklusif untuk 'mengerti' nyeni garca, seperti halnya seniman, penikmat, kolektor dan kritikus di seni-kontemporer.

Walaupun garca adalah gambar yang berkaitan erat dengan indra mata, namun tampaknya gambar tidaklah bisu, seperti lukisan modern. Gambar ini baru berarti (khususnya pada garca Samanik) bila diiringi dengan suara mulut, suara tepukan, suara derap telapak kaki, tetabuhan perkusi (tabuhan, ketukan bambu atau kayu, kringingan suara kerang, gesekan bulir-bulir pasir dan batu) atau alunan alat tiupan semacam trompet atau suling. Sayangnya alat-alat tetabuhan itu belum ditemukan, sehingga gambar kita belum bisa membayangkan bunyi-bunyian instrumen Kutai Prasejarah, karena belum ditemukan artefaknya.



Gambar 17

Skema b-p-d-q, secara gambar-sebenarnya sama, namun bagi masyarakat tulis dibacanya berbeda tergantung posisi atas-bawah dan kiri kanannya. Gambar Prasejarah mengabaikan fenomena atas bawah dan kiri kanan. Cara gambar seperti ini dinamakan cara ruang angkasa. Wimba (*Image*) rusa bertanduk digambarkan blabar (*outline*), sedang banteng dan tapir digambarkan penuh (*siluet*). Maknanya berbeda, wimba yang blabar bermakna suatu spirit yang tidak nyata hidup di alam, namun 'hidup' di benak manusia prasejarah. Banteng dan tapir yang digambar penuh merupakan hewan yang hidup di alam nyata, kemudian ditiru.

Foto : Luc, 1998, Pindi 1998, 2007. Gambar : Pindi, 2006

Bahkan ketika menikmati garca di situs aslinya, maka selain mengaktifkan indra mata, maka tanpa disadari kita akan mengaktifkan indra pendengaran dan peraba, seperti bagaimana tingginya situs dari laut atau sungai, bagaimana perasaan tertentu aktif ketika melihat gambar-gambar yang dilukiskan di langit-langit goa yang sangat tinggi, bagaimana kesan perbedaan skala antara gambar dengan ruang goa. Gema juga menjadi hal yang nyata di situs Balai-riung.

Pemahaman spasial menyadarkan bahwa dalam fenomena garca, yang dilihat bukan hanya gambar namun juga panoramik, kecerahan ruang, arah sinar matahari, lindap atau kesan tinggi. Pada situs tertentu seperti Téwét, Kurang Tahu, Tamrin dan Saléh maka kita akan dapat melihat pemandangan panoramik yang menakjubkan, silahkan mengaktifkan indra-dengar, maka akan terdengar gema suara kehidupan hutan. Gema juga merupakan unsur penting dalam masyarakat Aborijin, makin hebat gemanya makin penting situsnya.

Oleh karena itu, bila seseorang ingin menikmati garca, ia harus 'melebur' dengan ruang situsnya. Gambar akan lebih nikmat disimak bila disinergikan dengan ruangnya, gemanya, kecerahannya, suhu goanya, ketinggian goanya. Bagi para peneliti, sebelum mengkaji gambar cadas, ada baiknya mengamati efek cahaya matahari dari terbit sampai terbenam atau pengaruh cahaya bulan purnama terhadap gambar; pandangilah gambar dari dekat dari jauh untuk mendapatkan jarak yang 'pas'. Pahami juga ruang lanskapnya, tinggallah di kawasan tersebut dan melakukan tur-keliling wilayah, rasakan perbedaan-perbedaan lanskap yang hadir di sekitar situs.

Demikianlah pengantar proses kreasi nyeni garca Kutai prasejarah, penikmatnya juga harus lebur dan memahami proses kreasinya. Garca merupakan fenomena alih informasi,

bukan berkesenian seperti fenomena art for art sake. Keindahan imaji-imaji garca bukan untuk keindahan itu sendiri, karena pada awalnya apalagi kemampuan estetika terbentuk karena evolusi olah-rupa.

Pastikan memahami proses-kreasi prasejarah, sebelum berkunjung menikmati museum nyeni gambar cadas.

Catatan Akhir:

- i) Istilah Nyeni (Pra-Sejarah) adalah seni yang guyub, cenderung melakukan pengulangan atau peniruan, bagian dari ritual. Istilah Nyeni untuk membedakan dengan istilah Seni (Modern) yang individualis, mengaungkan orijinalitas, bukan bagian dari ritual (lihat Setiawan, Pindi, 2006, *The Meaning of Nyeni*, Imaji, Jurnal Seni Murni, vol 1, no 2, Jurusan Seni Murni, FSRD Universitas).
- ii) Secara teori evolusi kontemporer, menerangkan bahwa selain adanya perubahan kecil dalam waktu yang panjang, juga terjadi perubahan yang besar dalam waktu yang singkat karena suatu tekanan (*punctuated-equilibrium*). Para penganut neo-Darwin menyatakan bahwa spesies berevolusi sebagai hasil dari mutasi perubahan kecil pada gen, dan individu terkuat hasil mutasi itulah yang akan bertahan hidup dalam mekanisme seleksi alam (yang berubah cepat). Jadi, pada perubahan yang cepat ini mengharuskan gen-gen bermutasi untuk bertahan hidup. Yang perlu dicatat adalah bahwa perubahan cepat ini tetap di dalam konteks hukum perubahan sedikit demi sedikit, bukan seperti cerita penyihir Souron menciptakan Orc dalam cerita *Lord of the Ring*, atau bukan seperti dongeng Katak berubah menjadi Pangeran.
- iii) Sebenarnya masih ada citra-psikogram, yaitu tanda-tanda yang tidak dapat dikelaskan sebagai wimba atau citra. Psikogram adalah tanda yang bersifat tafsiran pribadi, bukan

gambar yang dimengerti secara kelompok. Psikogram tampaknya lebih merupakan proses mental daripada kognitif. Tanda-tanda itu tidak dihasilkan dari proses berfikir kognitif, namun spontanitas. Psikogram bisa juga berupa latihan ketrampilan.

Daftar Pustaka

Bellwood, Peter, 2000, *Prasejarah Kepulauan Indo-Malaysia*, PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.

Casson, Ronald W, 1981, *Language, Culture dan Cognition*, Mac Millan Publishing Co, Inc, New York

Chazine, Jean, 2001, *Découverte d'un art rupestre inattendu dans l'est de Bornéo datations et problématiques*, éditions APDCA, Antibes.

Chazine, Jean and Luc H. Fage, 2001, *L'art pariétal des grottes de Kalimantan (Indonésie): Bilan de dix années de prospection*. Découvertes récentes de juin 2001 et perspectives de protection.

Chazine, Jean dan Pindi Setiawan, 2004, *Rock Art in Borneo : a Comparative Approach*, makalah untuk XXI Valcamonica Symposium Pre-Proceeding, CentroCamuno Preistorice (ed), h.167-173

Chippindale, Christopher dan Taçon, P. S. C, *The Archeology of Rock-Art*, Cambridge University Press, 2000.

Claudia Strauss dan Naomi Quinn, 1997, *Cognitive Theory of Cultural Meaning*, Cambridge University Press, Cambridge,

Clottes, Jean dan David Lewis-William, 1996, *Les Chamanes de la Préhistoire: Transe et magie dans les grottes ornées*, Seuil, Paris.

Clottes Jean, 2003, *Le musée des roches : L'art rupestre dans le monde*, Seuil, Paris

Heekeren, Van H.R, 1952, *The Stone Age of Indonesia*, Second Rev ed, JKT LXI, The Hague-Martinius Nijhoff.

Henry. Luc, 2001, *L'art Pariétal de grotte de Kalimantan (Indonésié)*, Archéologie.

2002, *Rock Art of Kalimantan : 2002 Discoveries*, Le Kalimanthrope.

Holt, Claire, 1967, *Art in Indonesia, Continues and Change*, Ithaca, New York Cornell University Press.

Julien, Ries, 1979, *Les Expression Rituelles et religieuses des peuples sans ecriture*, Valcamonica Symposium IIIProsiding

Layton,R, 1992, *Australian Rock Art : A new syntetis*. Cambrigde. Cambridge University Press.

Leakey, Ricard, 2003, *Asal Usul Manusia*, terjemahan, Kepustakaan Populer Gramedia, Jakarta.

Lewis William, David, Thomas Dowson, 1989, *Images of Power: Understanding Bushman Rock Art*, Southern Book Publishers (Pty) Ltd, Johanesburg.

Lewis William, David, 1981, *Believing and Seeing : Symbolic meaning in sourtern San Rock Paintings*, London Academic Press.

----- 2002, *The mind in the cave*, London, Thames and Hudson.

Morwood, M.J, 2002, *Vision from the Past*, Smith Institution Press, Washington DC.

Setiawan, Pindi, 1994, *Gambar Cadas Dunwahan, Tinjauan awal isi-wimba berdasarkan posisi sebenarnya di cadas* (skripsi), Fakultas Seni Rupa ITB, Bandung

----- 2003, *Alih Pengetahuan pada nelayan tradisional Pelabuhan Ratu* (tesis), Program Pasca Sarjana Antropologi, FISIP Universitas Indonesia, Depok.

----- 2004, *Kawasan kars Sangkulirang: Antropologi dan Arkeologi*, laporan penelitian The Nature Conservancy, Samarinda.

Sobur, Alex, 2003, *Semiotika Komunikasi*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.

Soedjono, R.P, 1981, *Aspek-aspek Arkeologi*

*Indonesia: Tinjauan tentang
pengkerangkaan prasejarah Indonesia,
Proyek Penelitian Purbakala Jakarta.*

Sopandi, Ahmad Hasan, 2004, *Lukisan Goa
di Malaysia*, Balai Seni Lukis Negara,
Malaysia

Tabrani, Primadi 1998, *Messages from Ancient
Walls*, Penerbit ITB, Bandung.

----- 2003, *Bahasa Rupa*, Penerbit ITB,
Bandung

White, Randal, 2004, *Prehistoric Art: The
Symbolic Journey of Humankind*, Harry
N. Abrams, Inc