



Cara Wimba dan Tata Ungkap Pada Ukiyo-E Night Attack On The Sanjo Palace

*M. Naufal Thoriq Madani*¹

¹ Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia
*Correspondence E-mail: naufalthoriqm@upi.edu

ABSTRAK

Ukiyo-e merupakan sebuah seni cetak lukis jepang yang memiliki ciri khas dalam gaya seni yang dilukiskan. Ukiyo-e “Night Attack on the Sanjo Palace” menjadi salah satu karya seni visual yang dapat menggambarkan pesan yang dari kejadian nyata yang terjadi pada era Heian di Jepang. Lukisan ini dapat dijabarkan melalui penelitian menggunakan metode analisis Bahasa rupa yang dapat mengangkat maksud yang ingin disampaikan melalui penguraian Bahasa rupa serta tata ungkap. Dalam lukisan tersebut terdapat banyak samurai yang sedang berperang dengan komposisi yang menarik dan dibawakan dengan pas sesuai dengan temanya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Bahasa rupa pada lukisan “Night Attack on the Sanjo Palace” dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan Bahasa rupa yang berupa cara wimba dan tata ungkap dalam. Hasil pembahasan dari penelitian ini adalah mengetahui bagaimana Bahasa rupa dalam lukisan dan cara penyampaian seperti apa yang digunakan pada lukisan ini.

© 2023 Universitas Pendidikan Indonesia

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 6 Jun 2023

First Revised 7 Jul 2023

Accepted 15 Jul 2023

Publication Date 15 Aug 2023

Keyword:

Ukiyo-e; Bahasa Rupa; Night

Attack of the Sanjo Palace;

Wimba; Tata Ungkap

1. PENDAHULUAN

Ukiyo-e berasal dari kata Ukiyo yang berarti dunia apung, dan penambahan “-e” dalam Bahasa Jepang artinya gambar. Jadi Ukiyo-e merupakan penggambaran dari dunia apung (Bramford 1997:10). Kata ukiyo diambil dari istilah dalam agama Buddha yang berarti dunia fana, penderitaan yang fana, kemudian berubah arti menjadi kesukariaan yang fana.

Ukiyo-e berarti gambar dari dunia yang mengambang, sebuah bentuk seni cetak cukil kayu Jepang tradisional yang menggambarkan pemandangan kehidupan sehari-hari yang berkembang menjadi bentuk seni yang populer di awal periode Edo atau sekitar abad ke-18 hingga abad ke-20 (Mike Susanto, 2010:412). Ukiyo-e berasal dari kata ukiyo yang berarti dunia dan e yang artinya lukisan. Banyak yang bisa diceritakan lewat karya ukiyo-e, hingga bisa dibayangkan tidak ada yang bisa menggambarkan suasana Jepang saat itu sebaik ukiyo-e. Pesta pora dan suasana penuh sukacita yang ingin divisualisasikan dalam lembar-lembaran kertas ukiyo-e. Objek karyakarya ukiyo-e lalu mengerucut pada suasana yang terkesan mewah seperti artis, teater, penari, wanita penghibur lalu lebih difokuskan lagi pada potret daerah plesiran dan Kabuki. Secara tradisional para senimanseniman bekerjasama dengan pencukil, seniman Ukiyo-e yang membuat desain dan pencukil itu yang mengerjakan cukilan termasuk mencetaknya.

Ukiyo-e “Night Attack on the Sanjo Palace” adalah salah satu cetak cukil yang diilustrasikan pada Heiji monogatari emaki, sebuah gulungan khas Jepang yang memuat berbagai peristiwa yang terjadi pada era Heiji, periode Kamakura. Lukisan ini menggambarkan Pengepungan Istana Sanjo, peristiwa yang memicu pemberontakan Heiji (Heiji no ran, 19 Januari – 5 Februari pada akhir Periode Heian di Jepang. “Scroll of Night Attack on the Sanjo Palace” (Sanjō-den yo-uchi no maki) adalah yang paling menonjol dari tiga emaki yang masih ada dan dimiliki oleh Museum of Fine Art, Boston, Boston Massachusetts, tempat gulungan tangan tersebut berada saat ini. Rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana menjabarkan cara wimba dan tata ungkap pada Ukiyo-e Night Attack on the Sanjo Palace. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan Ukiyo-e Night Attack on the Sanjo Palace menggunakan cara wimba dan tata ungkap.

Dalam menganalisis karya visual seperti Ukiyo-e, kita dapat menggunakan pendekatan wimba, yaitu bahasa rupa. Bahasa rupa adalah metode yang digunakan untuk memahami pesan atau makna yang disampaikan melalui elemen-elemen visual dalam karya seni. Ini melibatkan interpretasi elemen-elemen seperti komposisi, warna, simbol, dan gaya, serta bagaimana elemen-elemen tersebut dipilih dan diatur untuk menghasilkan pesan yang jelas bagi penonton. Dengan kata lain, bahasa rupa adalah cara seniman menggunakan bentuk visual sebagai bahasa untuk berkomunikasi, menggantikan kata-kata dengan gambar yang penuh arti dan simbol. Dalam konteks seni Persia, bahasa rupa dapat mencakup penggunaan simbol-simbol budaya, warna-warna khusus, dan gaya yang khas untuk menggambarkan nilai dan cerita lokal.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan Bahasa rupa. Metode kualitatif dengan pendekatan Bahasa rupa yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode kualitatif untuk mendapatkan data yang spesifik. Penelitian ini menggunakan analisis Bahasa rupa serta tata ungkap sebagai patokan utama dalam mengkaji Ukiyo-e Night Attack on the Sanjo Palace. Dalam penelitian ini menggunakan sudut pandang tinjauan berupa sudut pandang Bahasa rupa. Sudut pandang Bahasa rupa membahas mengenai karya dari sudut

pandangan gaya penyampaiannya yang khas. Bahasa rupa dipecah menjadi wimba dan tata unkap. Wimba dibedakan lagi antara isi wimba dan cara wimba. Isi wimba adalah objek yang Digambar, sedangkan cara wimba adalah cara objek itu Digambar. Sedangkan Tata unkap adalah cara Menyusun berbagai wimba dan cara wimbanya agar gambar tersebut bisa bercerita. Pendekatan Bahasa rupa atau cara wimba adalah pendekatan analisis karya visual yang menekankan pada penjabaran elemen-elemen visual itu diatur dan dipilih sedemikian rupa agar dapat menyampaikan pesan atau makna tertentu. Wimba memiliki beberapa cara yang harus dipenuhi untuk dapat menjelaskan makna, cara wimba di antaranya:

1. Cara wimba 1 : Ukuran pengambilan
2. Cara wimba 2 : Sudut pengambilan
3. Cara wimba 3 : Skala
4. Cara wimba 4 : Penggambaran
5. Cara wimba 5 : Cara lihat

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Analisis Isi Wimba

Lukisan “Night Attack on the Sanjo Palace” yang menggambarkan insiden pengepungan istana Sanjo ini memiliki banyak wimba yang dapat diteliti menggunakan pendekatan Bahasa rupa, diantaranya :



- a) Wimba prajurit pemanah yang menyiapkan busurnya dan berjalan di garda terdepan.
- b) Wimba kuda berwarna hitam yang sedang ditunggangi seorang samurai
- c) Wimba prajurit samurai dengan armor berwarna hitam sedang menunggangi kuda
- d) Wimba kuda putih dengan aksesoris berwarna merah ditunggangi samurai pemanah
- e) Wimba kuda berwarna abu abu yang ditunggangi prajurit samurai berada di belakang kuda putih
- f) Wimba prajurit samurai yang kepalanya tertutupi oleh helm sehingga tidak menampilkan wajahnya



- a) Wimba prajurit samurai yang memakai armor putih dengan kepala yang tertutup oleh helm sedang menunggangi kuda abu abu
- b) Wimba samurai berarmor kuning yang wajahnya tertutup oleh helm sedang menunggangi kuda berwarna abu abu
- c) Wimba prajurit samurai yang sedang menyiapkan busurnya sambil menunggangi kuda berwarna hitam
- d) Wimba samurai berarmor kuning yang memegang naginata di kiri bawah lukisan
- e) Wimba seorang samurai yang memakai armor hitam sedang menunggangi kuda berwarna hitam
- f) Wimba prajurit samurai yang tidak memakai helm, bersenjatakan naginata, berada di belakang kuda hitam
- g) Wimba manusia pengawal kereta yang memakai topi tinggi berwarna hitam
- h) Wimba manusia bernama Nobiyori sedang menuggangi kuda berwarna putih dengan aksesoris berwarna merah berada di depan kereta
- i) Wimba manusia berkimono hijau memegang kepalanya dengan kedua tangan sedang menunggangi kuda berwarna abu abu disamping kereta kaisar
- j) Wimba kerbau berwarna hitam yang membawa kereta
- k) Wimba kereta berwarna hitam dan hijau tua yang mengangkut kaisar Go-Shirakawa di dalamnya sedang dibawa oleh kerbau dan dikawal oleh banyak orang
- l) Wimba prajurit samurai yang berada di atas kereta
- m) Wimba manusia samurai bernama Minamoto Yoshimoto dengan helm bertanduk khas yang sedang menyiapkan busur dan panahnya berada di kanan atas lukisan
- n) Wimba manusia yang berlari terpisah dari kerumunan prajurit samurai
- o) Wimba prajurit samurai yang sedang berlari membawa naginata berada paling belakang



- a) Wimba kepala manusia yang tertusuk oleh naginata prajurit samurai
- b) Wimba manusia samurai yang bernama Minamoto Yoshimoto sedang memegang busur dan menaiki kuda berwarna abu-abu di atas lukisan
- c) Wimba wanita berkain kuning pucat berhadapan dengan wanita berkain abu-abu dengan rumbai berwarna merah
- d) Wimba wanita berkain putih dengan rambut panjang berada dibelakang wanita berkain abu-abu hendak meninggalkan pertempuran
- e) Wimba manusia berkimono hijau tergeletak jatuh berlumuran darah di belakang Minamoto Yoshimoto
- f) Wimba tembok berwarna abu abu dengan gerbang kastil yang memiliki atap berwarna hitam
- g) Wimba wanita berkain putih yang berada di dalam kastil tengah melarikan diri
- h) Wimba wanita berkain abu-abu yang sedang bersembunyi di pojokan tembok kastil
- i) Wimba kayu yang terbakar api ditengah tengah kerumunan samurai di dalam kastil



- a) Wimba manusia prajurit samurai pemberontak yang memenggal kepala manusia lainnya menggunakan katana;
- b) Wimba manusia prajurit samurai pemberontak bersenjata naginata serta menggendong busur panjang yang ikut mengepung kepala manusia yang tergeletak di tanah
- c) Wimba manusia samurai pemberontak yang memegang kepala manusia yang terpenggal

- d) Wimba kepala manusia yang jatuh ke tanah karena terpenggal oleh samurai dari klan pemberontak
- e) Wimba manusia yang merupakan samurai pemberontak bersenjata naginata yang hendak membunuh manusia yang kemungkinan adalah penghuni istana
- f) Wimba manusia prajurit samurai pemberontak bersenjata naginata yang sedang mengepung manusia yang terpenggal
- g) Wimba kuda yang melaju ke depan ditunggangi oleh samurai yang menyiapkan busur panahnya
- h) Wimba kuda berwarna hitam ditunggangi oleh seorang samurai yang berlari menuju tembok kastil
- i) Wimba baju pelindung samurai yang tergeletak di lantai kayu
- j) Wimba manusia yang telah gugur yang terbaring ditengah medan perang
- k) Wimba manusia yang ketakutan terjatuh ke lantai karena hendak dibunuh samurai pemberontak
- l) Wimba Api yang berkobar merah menyala diiringi dengan kepulan asap hitam yang menutupi sebagian besar lukisan
- m) Wimba pohon yang akan tumbang jatuh ke tanah setelah terbakar kobaran api
- n) Wimba Pohon berwarna hitam yang hangus dilahap kobaran api raksasa
- o) Wimba pohon berwarna hijau tua di seberang kanan tembok di dalam kastil
- p) Wimba Tembok hitam yang memiliki atap khas jepang yang yang memisahkan antara kekacauan saat pertempuran medan tempur di luar dan pembantaian di dalam kastil
- q) Wimba busur panah yang tergeletak di samping baju zirah yang berada di atas lantai kayu



- a) Wimba pimpinan samurai bernama Nobuyori sedang memimpin prajurit samurai yang sedang membawa kereta kaisar Go-Shirakawa pergi dari kastil
- b) Wimba tembok kastil berwarna hijau dengan atap berwarna hitam tertutup rapat
- c) Wimba kereta kerbau kaisar Go-Shirakawa berwarna hijau dan hitam
- d) Wimba prajurit samurai bernama Minamoto Yoshimoto dengan helm tanduk khasnya berada di samping kereta kaisar Go-Shirakawa
- e) Wimba Pohon besar dengan daun berwarna hijau tua
- f) Wimba gerbang yang terbuka dengan atap hitam berada di samping prajurit
- g) Wimba Wanita berambut panjang masuk ke dalam gerbang di bawah lukisan

- h) Wimba Samurai Nobuyori yang mengenakan pakaian putih berada di belakang tembok putih abu-abu
- i) Wimba manusia pengawal kereta kaisar memakai pakaian berwarna merah
- j) Wimba kereta kerbau yang mengangkut kaisar Go-Shirakawa
- k) Wimba kusir kerbau yang memakai baju berwarna hijau
- l) Wimba Kerbau berwarna coklat-putih yang membawa kereta



- a) Wimba pemanah dengan topi tinggi dan pakaian berwarna hijau
- b) Wimba kereta kerbau dengan corak kuning dan hijau
- c) Wimba manusia berbaju putih yang tertabrak kerbau coklat
- d) Wimba samurai tua yang tidak memiliki rambut sedang memegang naginata
- e) Wimba kerbau berwarna coklat sedang menarik kereta kaisar Go-Shirakawa
- f) Wimba kusir kerbau yang memakai pakaian abu abu
- g) Wimba manusia yang berlari di belakang kereta kaisar



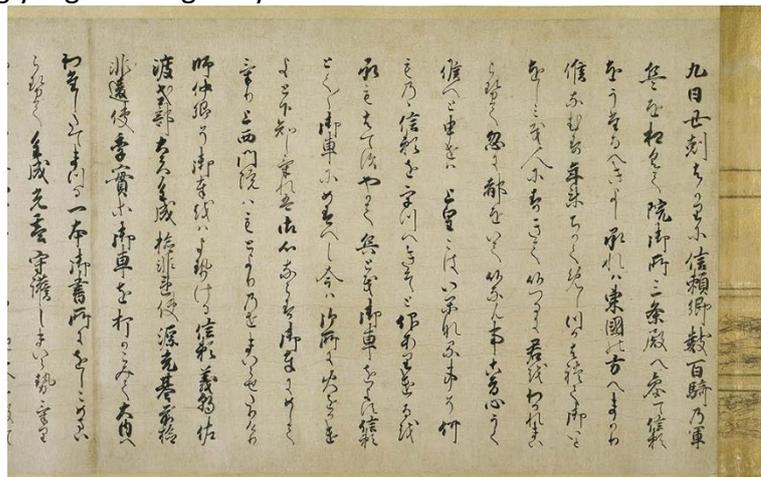
- a) Wimba kaligrafi jepang yang jika diterjemahkan:

“Sekitar jam lembu (jam 2 pagi) pada hari kesembilan, Tuan Nobuyori pergi dengan beberapa ratus prajurit berkuda ke Istana Sanjō, kediaman Kaisar Pensiunan, dan berkata, 'Karena saya telah mendengar bahwa saya akan dibunuh, saya berniat untuk pergi ke timur. Saya telah melayani Anda dari dekat selama bertahun-tahun dan

telah disukai lebih dari yang lain oleh Yang Mulia, dan oleh karena itu sungguh menyedihkan bagi saya untuk berpisah dengan tuanku dan tiba-tiba meninggalkan ibu kota.

Kemudian Pensiunan Kaisar berkata, 'Perselingkuhan macam apa ini? Siapa yang akan menyerangmu? Namun tanpa mendengarkannya, para prajurit buru-buru membawa kereta kekaisaran. "Kalian harus cepat-cepat naik ke kereta kekaisaran. Sekarang, bakarlah Istana," perintah Nobuyori, dan Yang Mulia dengan terpaksa masuk ke dalam kereta kekaisaran. Jōsaimon'in sudah lebih dulu masuk. Tuan Moronaka yang membawa kereta kekaisaran. Nobuyori, Yoshitomo, Shigenari, Wakil Menteri Upacara Sado, Minamoto Mitsumoto, Komisarisi Polisi, Suezane, mantan Komisarisi Polisi, dan yang lainnya mengepung kereta kekaisaran dan membawanya ke Istana Kekaisaran. Mereka mendorongnya ke Perpustakaan Salinan Tunggal Istana, di mana Shigenari dan Mitsumoto menjaganya.

Tentara memblokir Istana di keempat sisinya dan membakarnya. Mereka yang melarikan diri ditembak atau dibacok sampai mati. Banyak yang melompat ke dalam sumur, berharap bisa menyelamatkan diri. Para dayang-dayang yang berpangkat tinggi dan rendah serta gadis-gadis dari tempat perempuan, berlari keluar sambil menjerit dan berteriak, jatuh dan berbaring bersujud, diinjak oleh kuda-kuda dan diinjak-injak oleh para pria. Itu lebih dari mengerikan. Tidak ada yang tahu berapa banyak orang yang kehilangan nyawa.



Beberapa orang mengatakan bahwa Yoshitomo telah melakukan pemberontakan dan masuk ke Istana Sanjo dalam serangan malam hari dan membakarnya, dan bahkan Kaisar yang sudah pensiun pun tidak luput dari kobaran api. Beberapa orang juga berteriak bahwa Yang Mulia Kaisar telah pergi ke Istana Kekaisaran. Akibatnya, 'Tuan Besar', Tuan Kanselir, dan semua bangsawan dan abdi dalem lainnya datang beramai-ramai. suara kuda dan kereta mereka yang bergegas maju mundur bagaikan guntur, dan sangat bergema baik di langit maupun di bumi.

Pada jam harimau (jam 4 pagi) di malam yang sama, mereka menyerbu kediaman Shinzei di Anegakoji Nishinotoin dan membakarnya. Selama tiga atau empat tahun terakhir, senjata telah dilarang, dan Kekaisaran telah berada dalam keadaan damai, tetapi sekarang tiba-tiba kerusuhan ini pecah, dan Istana Kekaisaran serta ibukota dipenuhi dengan tentara. Para bangsawan dan rakyat rendah merapat bersama, bertanya-tanya apa yang telah terjadi."

3.2 Analisis Cara Wimba

1. Cara Wimba 1: Ukuran Pengambilan

Ukuran pengambilan adalah suatu cara penggambaran untuk menentukan berapa banyak bagian tubuh yang akan muncul pada media atau bidang gambar. Dalam ilustrasi yang terlihat dalam lukisan "Night Attack on the Sanjo Palace", ukuran pengambilan menggunakan cara modern dengan ukuran pengambilan extreme long shot. Cara ukuran extreme long shot adalah cara penggambaran suatu wimba secara menyeluruh yang menggambarkan banyak objek kecil yang dilengkapi dengan latar belakang alam dalam satu frame. Penggambaran pemberontakan istana Sanjo dikemas sedemikian rupa hingga menghasilkan lukisan yang memiliki kesatuan satu sama lain antar objeknya. Kobaran api, pohon, tembok kastil hingga medan perang yang ada digambarkan dalam ukuran extreme long shot.

2. Cara Wimba 2: Sudut Pengambilan

Sudut pengambilan merupakan cara penggambaran wimba dengan menentukan sudut pengambilan wimba sedemikian rupa sehingga suatu wimba dapat terlihat dari sudut pandang tertentu. Lukisan "Night Attack on the Sanjo Palace" menggunakan cara modern dalam sudut pengambilannya, yaitu sudut pengambilan tampak burung + RWD. Cara sudut pengambilan tampak burung adalah cara pengambilan gambar atau penggambaran suatu wimba yang menekankan karya visual seolah-olah terlihat dari atas dengan jarak yang jauh, sehingga obyek dan lingkungannya tampak dari atas (terlihat dari atas). Dalam lukisan ini, sudut pengambilan tampak burung dapat dilihat pada wimba yang terlihat dari tampak atas.

3. Cara Wimba 3: Skala

Skala adalah perbandingan tinggi antara wimba yang ada pada objek kajian dengan tinggi obyek itu sebenarnya. Lukisan "Night Attack on the Sanjo Palace" menggunakan skala wimba sama dengan aslinya, wimba digambar sesuai dengan aslinya. Contohnya pada perbandingan wimba manusia dengan wimba kuda yang ditunggangnya, perbandingannya sesuai dimana ukuran kuda jelas lebih besar daripada manusia.

4. Cara Wimba 4: Penggambaran

Analisa penggambaran dalam lukisan "Night Attack on the Sanjo Palace" dapat dibedah menjadi beberapa aspek sebagai berikut:

- a) Stilasi + RWD: semua wimba dalam lukisan "Night Attack on the Sanjo Palace" merupakan obyek asli yang mengacu langsung pada peristiwa yang ada di dunia nyata tanpa mencampurkan unsur imajinatif dalam bentuknya namun disederhanakan melalui penggambaran stilasi. Stilasi adalah cara penggambaran wimba yang seakan naturalis namun terdapat penyederhanaan, dapat terlihat pada wimba manusia yang digambar dengan wajah yang sederhana tanpa detail, tembok yang hanya digambarkan dengan garis diagonal tanpa detail.
- b) Warna: Penggunaan warna dalam lukisan ini memiliki kesan historikal jepang yang sangat khas, dengan memanfaatkan warna, reka ulang peristiwa yang digambarkan menjadi terlihat mirip dengan aslinya. Penggunaan warna merah menyala untuk api yang mengisi sebagian besar lukisan memaknai kekacauan yang ada dengan sangat baik. Warna hitam pada asap dan sudut sudut lukisan membantu audiens untuk fokus dengan memberikan kesan vignette pada lukisan.

Pemakaian warna putih juga membantu penegasan detail pada suasana yang digambarkan. Pemilihan warna monochromatic untuk pewarnaan para samurai sangat sesuai, karena selain dari segi visual yang tidak akan mengganggu mata audiens, pemilihan warna monochromatic juga dapat memberikan kesan tegang dan serius sebagaimana insiden itu terjadi pada dunia nyata.

- c) Ekspresif: Gaya Figuratif Karakter dalam ilustrasi ini memiliki gaya figuratif khas Jepang, dengan fitur wajah yang mirip, bibir tipis, mulut lebar, dan mata yang cenderung sipit. Gaya ini sangat umum dalam lukisan tradisional Jepang yang merepresentasikan keseriusan dan tekad pada zaman tersebut. Karakter ditampilkan dalam berbagai posisi, duduk, berdiri, melompat dan berbaring, mengekspresikan beragam emosi seperti dendam, semangat, marah dan rasa sakit.
 - d) Dekoratif: Latar belakang yang dihiasi api dengan elemen dekoratif dan bentuk goresan yang halus sering ditemukan dalam seni lukis Jepang. Api yang berkobar besar pada ilustrasi ini bukan hanya hiasan belaka, tetapi juga melambangkan amarah dan kesungguhan setiap individu yang ada dalam kelompok pemberontak. Semua elemen yang tergambar semakin mendukung penggambaran cerita yang ingin disampaikan. Selain itu, pola api dan detail goresannya memberikan sentuhan realistik dan efek mengalir, memaknai estetika yang melekat pada tradisi Jepang pada eranya.
 - e) Bidang: penggambaran wimba dalam lukisan ini menekankan penggunaan bidang yang kuat. Terlihat pada masing-masing wimba yang terlihat datar namun tetap terlihat seperti perspektif yang normal. Setiap bagian wimba serta latar yang ada ditampilkan secara datar untuk menekankan seni ukiyo-e itu sendiri.
5. Cara Wimba 4: Cara Dilihat
- Cara dilihat adalah salah satu cara wimba yang menjelaskan cara pelihat menikmati gambar sebagai tuntunan agar dapat menangkap isi gambar itu sendiri. Lukisan ini menggunakan cara lihat wimba modern, yaitu sudut lihat wajar, cara lihat terhadap suatu obyek gambar karena letak gambar sejajar dengan rata-rata pandangan manusia.

3.3. Analisis Tata Ungkap Dalam

1. TUD 1: Menyatakan Ruang
Lukisan ini menggunakan tata ungkap Natural Stilasi dalam menyatakan ruang. Gabungan antara natural dan stilaasi membuat lukisan yang digambarkan terlihat seperti memiliki volume walaupun pada kenyataannya, lukisan yang dilihat hanya berupa gambar datar.
2. TUD 2: Menyatakan Gerak
Cara lukisan ini menyatakan gerak yang ada pada gambar yaitu dengan menggunakan tata ungkap garis-garis ekspresif dalam menunjukkan dinamisme pada gambar. Setiap wimba yang ada, baik itu benda hidup ataupun benda mati, digambarkan dengan garis garis dinamis untuk menekankan kesan gerak dan hidup pada gambar.

3. TUD 3: Menyatakan Ruang dan Waktu

Tata ungkapan yang menyatakan waktu yang berjalan sekaligus ruang yang relatif berubah. lukisan "*Night Attack on the Sanjo Palace*" menggunakan tata ungkap aneka waktu dan ruang dalam menyatakan ruang dan waktu. Sesuai dari judul lukisannya, "*Night Attack on the Sanjo Palace*" mengusung waktu dan tempat yang sama dalam gambarnya, kronologi peristiwa yang digambarkan juga terjadi secara bersamaan.

4. TUD 4: Menyatakan Penting

Tata ungkap ini merupakan cara untuk menggambarkan obyek yang dipentingkan diantara obyek obyek lain hingga gambar terasa kesan penting dari wimba yang difokuskan tersebut. lukisan "*Night Attack on the Sanjo Palace*" menggunakan tata ungkap skala gabungan untuk menyatakan penting dalam pemaknaannya. Skala gabungan menempatkan wimba yang digambar sedemikian rupa hingga kesan penting dalam wimba itu terasa. Dalam lukisan ini dapat terlihat penempatan wimba yang akan lebih terlihat dari wimba lain, seperti wimba api, wimba kepala terpenggal dan wimba manusia ketakutan.

4. KESIMPULAN

Ukiyo-e "*Night Attack on the Sanjo Palace*" adalah salah satu dari 3 lukisan emaki yang masih ada sampai saat ini. Mengisahkan tentang insiden pemberontakan di istana Sanjo, lukisan ini merupakan salah satu gambar yang menunjukkan Bahasa rupa (wimba) yang kompleks dan memiliki makna mendalam dibalik cerita reka ulang kejadian nyatanya. Dalam tinjauan Bahasa rupa, lukisan ini memiliki banyak elemen wimba dan dapat dideskripsikan menggunakan pendekatan Bahasa rupa ataupun tata ungkap. Didukung dengan ciri khas Ukiyo-e Jepang, Lukisan ini merupakan objek kajian yang sesuai dengan penelitian analisis Bahasa rupa ini. Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan artikel ilmiah ini sebagai referensi dalam melakukan penelitian dengan topik tinjauan menggunakan Bahasa rupa dan tata ungkap. Bagi pengkaji seni yang bergelut pada bidangnya diharapkan artikel ilmiah ini sebagai bahan evaluasi dan panduan untuk mengetahui lebih dalam saat melakukan analisis karya visual dengan pendekatan Bahasa rupa.

5. REFERENSI

Agustina Kusuma Dewi and Adi Surahman, 'CARA WIMBA DAN TATA UNGKAPAN BAHASA RUPA DALAM PRINT-AD SEBAGAI STRATEGI KOMUNIKASI Studi Kasus Iklan Pemenang The Cannes Lions International Festival of Creativity Kategori Print-Ad Pada Tahun 1992', CITRAWIRA : Journal of Advertising and Visual Communication, 4.2 (2023), pp. 202–12, doi:10.33153/citrawira.v4i2.5672.

Asidigisianti Surya Patria, 'Ukiyo-E Seni Populer (Pop Artis) Zaman Edo', Jurnal Dimensi Seni Rupa Dan Desain, 2012, 163–76, doi:10.25105/dim.v9i2.940.

Ferry Darmawan, 'Bahasa Rupa Wimba Dalam Komik "Flap Book" Anak-Anak: Studi Analisis Isi', Mediator: Jurnal Komunikasi, 8.1 (2007), pp. 15–24, doi:10.29313/mediator.v8i1.1229.

Khan Academy. (n.d.). Khan Academy <https://www.khanacademy.org/humanities/art-asia/art-japan/japanese-art/a/a-brief-history-of-the-arts-of-japan-the-kamakura-to-azuchi-momoyama-periods>

Night attack on the Sanjô Palace. Smarthistory. (n.d.). <https://smarthistory.org/night-attack-on-the-sanjo-palace/>

Primadi Tabrani, 'Wimba, Asal Usul Dan Peruntukkannya', *Wimba : Jurnal Komunikasi Visual*, 1.1 (2015), pp. 1–7, doi:10.5614/jkvw.2009.1.1.1.

Sayid Mataran and Sigit Purnomo Adi, 'Ukiyo-E : Seni Cetak Cukil Kayu Asli Jepang Yang Mendunia', *SULUH: Jurnal Seni Desain Budaya*, 1.1 (2018), pp. 65–69.

Sebuah Kajian Bahasa Rupa Media Rupa Rungu Dinamis Oleh and Intan Rizky Mutiaz, 'Cara Wimba Dan Tata Ungkap Bumper Mtv'.