

I GEDE MUGI RAHARJA

SEMIOTIKA DESAIN

Sebuah Pengantar

I GEDE MUGI RAHARJA

SEMIOTIKA
DESAIN
Sebuah Pengantar

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
2014

SEMIOTIKA DESAIN: Sebuah Pengantar
Oleh I Gede Mugi Raharja

© 2014 I Gede Mugi Raharja

Diterbitkan oleh
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR 2014
Jln. Nusa Indah Denasar 80235
Telp. (0361) 227316
Fax. (0361) 236100

Desain Sampul:
Ida Bagus Kt. Trinawindu

Layout:
I Gede Mugi Raharja
Ida Bagus Kt. Trinawindu

Hak Cipta dilindungi oleh undang-undang.
Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini
tanpa izin tertulis dari penerbit

Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Penerbitan (KDT)
Raharja, I Gede Mugi
Semiotika Desain/ Raharja, I Gede Mugi – Denpasar
Fakultas Seni Rupa Dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar
179 hlm; 15 x 21 cm

ISBN 978-602-98855-7-6

PRAKATA

Berkat rahmat Tuhan, Ida Sang Hyang Widhi Wasa, buku berjudul Semiotika Desain Sebuah Pengantar, berhasil saya susun. Materi buku ini sebelumnya hanya berupa sub bahasan pada Mata Kuliah Metode Penelitian Desain sejak 2005. Materi kuliah Semiotika ini terus disempurnakan, sesuai dengan materi-materi yang telah diperoleh pada pendidikan S2 Desain di ITB Bandung, S3 Kajian Budaya di Unud, dan hasil penelitian penulis.

Setelah semiotika menjadi kuliah wajib di Institut Seni Indonesia Denpasar pada 2013, materi kuliah Semiotika kemudian disempurnakan lagi, dan disusun menjadi sebuah buku pada 2014. Isi buku ini secara umum, mengikuti alur perkembangan teori semiotika sebagai ilmu tanda, sejak peradaban Yunani kuno sampai dengan munculnya teori kritis post-strukturalisme.

Oleh karena buku ini lebih diprioritaskan kepada mahasiswa bidang ilmu desain, maka aplikasi teori semiotika pada buku ini lebih ditekankan pada bidang ilmu desain. Untuk lebih memudahkan pemahaman mahasiswa, buku ini dilengkapi beberapa contoh menarik, seperti aplikasi semiotika pada teknologi komputer desain. Selain itu, pada buku ini juga mengungkap unsur semiotika pada kebudayaan tradisional Nusantara, yang

menjadi kekayaan budaya bangsa Indonesia, yang unik, menarik, dan orisinal.

Pada kesempatan ini, saya juga tak lupa mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu penyusunan buku ini. Untuk itu, pada kesempatan ini izinkan saya mengucapkan banyak terimakasih secara khusus kepada:

1. Rektor ISI Denpasar yang telah mendorong penyusunan buku ini.
2. Dekan FSRD ISI Denpasar, yang telah memberi masukan melalui referensi yang diberikan.
3. Ketua Program Studi Desain Interior FSRD ISI Denpasar yang telah mendukung penyusunan buku ini, serta semua pihak yang telah membantu pelaksanaan penelitian ini.

Saya menyadari, bahwa buku ini masih memiliki kekurangan. Meskipun demikian, saya berharap semoga buku ini dapat menuntun kepada pemahaman terhadap semiotika desain, sehingga mahasiswa dapat melakukan pengkajian desain menggunakan pendekatan semiotika.

Denpasar, 1 April 2014

I Gede Mugi Raharja

**SAMBUTAN DEKAN
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR**

Om Swastyastu,

Diawali puji syukur ke hadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa, Tuhan Yang Maha Esa, saya menyambut gembira terbitnya buku yang berjudul Semiotika Desain Sebuah Pengantar, karya sdr. I Gede Mugi Raharja. Saya sangat mendukung dan mendorong, agar dosen-dosen di lingkungan Fakultas Seni Rupa Dan Desain menulis buku, baik buku teks, maupun buku ajar. Oleh karena, hal itu merupakan bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi, dan sejalan dengan harapan Direktur Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, agar makin banyak dosen melakukan berbagai skim penelitian, pengabdian kepada masyarakat dan menulis buku.

Semiotika merupakan ilmu tentang tanda, yang baru mendapat perhatian di lingkungan bidang seni rupa dan desain Indonesia, sejak dekade 1990-an. Khusus di Daerah Bali, buku mengenai semiotika memang sangat terbatas. Sejak semiotika telah menjadi mata kuliah wajib di Institut Seni Indonesia Denpasar pada Tahun

Akademik 2013/ 2014, buku yang ditulis oleh sdr. I Gede Mugi Raharja, menjadi penting dan menarik. Meskipun buku “Semiotika Desain Sebuah Pengantar” memberi penekanan pada bidang ilmu desain, tetapi buku ini dapat memberi pengayaan pada program studi lain di lingkungan Institut Seni Indonesia Denpasar.

Meskipun semiotika berkembang dari pemikiran ilmuwan Yunani kuno, kemudian dikembangkan secara sistematis oleh beberapa ilmuwan Barat, tetapi semiotika sebenarnya sudah ada pada kebudayaan tradisional di Indonesia, termasuk pada kebudayaan Bali. Pada buku ini, sdr. I Gede Mugi Raharja telah memberikan contoh menarik, tentang sistem tanda yang telah disepakati masyarakat tradisional Bali. Sehingga buku ini dapat memudahkan pemahaman terhadap ilmu semiotika.

Semoga dengan terbitnya buku ini, dapat memudahkan bagi mahasiswa dan para dosen, dalam mengkaji dan mencipta karya seni rupa dan desain menggunakan pendekatan teori semiotika.

Om shanti, shanti, shanti, Om.

Denpasar, 7 April 2014

Dekan FSRD ISI Denpasar

ttd.

Dra. Ni Made Rinu, M.Si
196702241986012002

SAMBUTAN REKTOR INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR

Diawali doa puji syukur ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa, Ida Sang Hyang Widhi Wasa, saya menyambut gembira terbitnya buku yang berjudul *Semiotika Desain Sebuah Pengantar*, karya sdr. I Gede Mugi Raharja. Naskah buku yang pada mulanya merupakan bagian dari materi kuliah *Metode Penelitian Desain* sejak 2005, kemudian terus disempurnakan sampai dapat disusun menjadi sebuah buku. Buku ini menjadi penting dan menarik, karena semiotika telah menjadi mata kuliah wajib di Institut Seni Indonesia Denpasar, sejak Tahun Akademik 2013/ 2014. Meskipun buku ini memberi penekanan aplikasi semiotika pada bidang ilmu desain, tetapi secara umum teori semiotika yang disajikan dalam buku ini relevan digunakan sebagai rujukan pada Mata Kuliah *Semiotika* di lingkungan Institut Seni Indonesia Denpasar.

Sebagai sebuah cabang ilmu, semiotika telah memperlihatkan pengaruh yang semakin kuat dan luas di Indonesia, sejak 1990-an. Oleh karena, semiotika telah berkembang menjadi model pengkajian berbagai disiplin keilmuan, termasuk bidang seni, arsitektur, desain, *fashion*, televisi, iklan, budaya massa, dan budaya populer.

Semiotika merupakan ilmu tentang tanda (*the sign of sign*), yang memiliki prinsip, sistem, aturan, prosedur keilmuan khusus dan baku. Akan tetapi, semiotika tidak seperti ilmu alam yang memiliki sifat pasti, tunggal, dan objektif. Oleh karena, semiotika merupakan ilmu yang dibangun oleh pengetahuan yang terbuka bagi berbagai interpretasi.

Semiotika sebenarnya bagian dari kebudayaan, termasuk kebudayaan yang ada di Indonesia. Oleh karena, kebudayaan merupakan sistem tanda-tanda yang kompleks. Kebudayaan juga dapat dikatakan sebagai suatu pemahaman semiotika, suatu upaya untuk membaca tanda-tanda dalam proses signifikasi. Signifikasi semiotika tidak saja merupakan metode untuk mengkaji sebuah teks (*decoding*), tetapi juga dapat diaplikasikan pada metode penciptaan (*encoding*), seperti pada bidang seni tari, seni rupa, film, desain interior dan produk, arsitektur, serta desain komunikasi visual.

Dengan terbitnya buku ini, semoga dapat menginspirasi mahasiswa maupun para dosen, dalam mengkaji dan mencipta karya seni dan desain menggunakan pendekatan semiotika.

Denpasar, 14 April 2014

ttd.

Dr. I Gede Arya Sugiarta, SSKar, M.Hum

DAFTAR ISI

PRAKATA	i
SAMBUTAN DEKAN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR	iii
SAMBUTAN REKTOR INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xii
GLOSARIUM	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Tujuan Instruksional	1
1.2 Latar Belakang	1
1.3 Fungsi Semiotika	6
1.4 Tujuan Penulisan Buku Ajar	7
1.5 Ruang Lingkup	9
1.6 Sistematika	10
1.7 Rangkuman	11
1.8 Pertanyaan	12
1.9 Rujukan	12
1.10 Bacaan Lanjutan yang Dianjurkan	13
BAB II SEMIOTIKA DAN KEBUDAYAAN..	14
2.1 Tujuan Instruksional Khusus	14
2.2 Kebudayaan Sebagai Sistem Tanda	14

2.2.1 Asal-Usul Suku Bangsa	16
2.2.2 Tinggalan Arkeologi di Dunia	17
2.2.3 Tinggalan Arkeologi di Indonesia	18
2.3 Sistem Tanda pada Kebudayaan Indonesia..	20
2.3.1 <i>Candra Sangkala</i> dan <i>Surya Sangkala</i>	20
2.3.2 Teks Motto Bangsa	24
2.4 Rangkuman	25
2.5 Latihan dan Tugas	26
2.6 Rujukan	27
2.7 Bacaan Lebih Lanjut	29

BAB III SEMIOTIKA

DAN UNSUR-UNSURNYA	30
3.1 Tujuan Instruksional Khusus	30
3.2 Lahirnya Semiotika	30
3.3 Perkembangan Teori Semiotika	36
3.4 Semiotika Sebagai Teori Dusta	38
3.5 Unsur-Unsur Tanda	39
3.5.1 Dasar Tanda (<i>Ground</i>)	39
3.5.1.1 <i>Qualisign</i>	40
3.5.1.2 <i>Sinsign</i>	41
3.5.1.3 <i>Legisign</i>	41
3.5.2 Objek Tanda (<i>Object</i>)	42
3.5.2.1 Ikon	43
3.5.2.2 Indeks	43
3.5.2.3 Simbol	44
3.5.3 Penafsir Tanda (<i>Interpretant</i>)	44
3.5.3.1 <i>Rheme</i>	45

3.5.3.2 <i>Dicisign</i> atau <i>Dicent Sign</i>	45
3.5.3.3 <i>Argument</i>	46
3.5.4 Tipologi Tanda	46
3.5.5 Relasi Tanda	47
3.5.6 Simton dan Sinyal	48
3.6 Rangkuman	49
3.7 Latihan dan Tugas	49
3.8 Rujukan	50
3.9 Bacaan Lebih Lanjut	51
BAB IV SEMIOTIKA DESAIN	52
4.1 Tujuan Instruksional	52
4.2 Prinsip Dasar Semiotika Desain	52
4.3 Fungsi Semiotika Desain	53
4.4 Perkembangan Teori Semiotika Desain	54
4.5 Semiotika Desain dalam Teori Kritis	59
4.6 Redundansi Tanda pada Desain	63
4.7 Rangkuman	66
4.8 Pertanyaan dan Latihan	67
4.9 Rujukan	67
4.10 Bacaan Lebih Lanjut	68
BAB V KODE PADA DESAIN	69
5.1 Tujuan Instruksional Khusus	69
5.2 Teori Semiotika Umberto Eco	69
5.3 Teori Kode Umberto Eco	71
5.4 Teori Kode Lainnya	74
5.5 Metode Penyingkapan Kode	75

5.6 Kode Desain di Indonesia	77
5.7 Rangkuman	80
5.8 Latihan dan Tugas	81
5.9 Rujukan	81
5.10 Bacaan Lebih Lanjut	82
 BAB VI SISTEM DENOTATIF DAN	
KONOTATIF	83
6.1 Tujuan Instruksional	83
6.2 Teori Dikotomi Roland Barthes	83
6.2.1 Makna Denotatif	86
6.2.2 Makna Konotatif	87
6.3 Makna Desain	90
6.3.1 Makna pada Arsitektur	91
6.3.2 Makna pada Desain Interior	95
6.3.3 Makna Karya Desain Lainnya	98
6.4 Rangkuman	100
6.5 Pertanyaan	100
6.6 Rujukan	101
6.7 Bacaan Lebih Lanjut	102
 BAB VII SEMIOTIKA POSMODERN	
7.1 Tujuan Instruksional	103
7.2 Budaya Posmodern	103
7.3 Citra pada Desain	106
7.3.1 Citra Simulasi	106
7.3.2 Citra Kronoskopi	108
7.4 Daya Pesona (<i>Fetishisme</i>)	113

7.4.1 <i>Fetishisme</i> Seksual (Patologi)	114
7.4.2 <i>Fetishisme</i> Komoditi	115
7.5 Rangkuman	117
7.6 Pertanyaan dan Latihan	118
7.7 Rujukan	119
7.8 Bacaan Lebih Lanjut	120
BAB VIII SEMIOTIKA POST- STRUKTURALISME	122
8.1 Tujuan Instruksional	122
8.2 Post-Strukturalisme	122
8.2.1 Dekonstruksi	123
8.2.2 Dekonstruksi: Penundaan Makna	126
8.3 Dekonstruksi pada Desain	129
8.3.1 Dekonstruksi Ruang	129
8.3.2 Permainan Tanda dan Penundaan Makna	134
8.4 Rangkuman	138
8.5 Pertanyaan dan Latihan	139
8.6 Rujukan	139
8.7 Bacaan Lebih Lanjut	141
BAB IX PENUTUP	143
9.1 Tujuan Instruksional	143
9.2 Rangkuman Materi	143
9.3 Tugas	151
DAFTAR PUSTAKA	152
INDEKS	159

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Nekara Perunggu di Pejeng (Bali) dan Lukisan Perahu pada Goa Purba di Pulau Kei Kecil, NTT	19
Gambar 2.2 Contoh sistem tanda berupa <i>Surya Sangkala</i> pada Pintu Gerbang (<i>Kori Agung</i>) Puri Smarapura, Klungkung, Bali	23
Gambar 3.1 Tokoh Semiotika Yunani Kuno: Plato, Aristoteles, dan Euclid	31
Gambar 3.2 Charles Sanders Peirce dan Ferdinand de Saussure	36
Gambar 3.3 Contoh <i>Qualisign</i> , <i>Sinsign</i> , dan <i>Legisign</i>	42
Gambar 3.4 Contoh Ikon, Indeks, dan Simbol	44
Gambar 4.1 Penghancuran Apartemen Pruitt- Igoe di St. Louis, Missouri	57
Gambar 4.2 Gedung Face House, di Tokyo	61
Gambar 4.3 Kanal air Aquaduct Pont du Gard, Perancis	65
Gambar 5.1 Istana Presiden Republik Indonesia di Bogor	72
Gambar 5.2 Contoh Semiotika Iklan: Peminjaman Tanda Sekaligus Peminjaman Kode Sosial/ Budaya ...	76

Gambar 5.3 Istana Pagaruyung (Minangkabau) dan Puro Mangkunegaran Solo (Jawa)	78
Gambar 5.4 Beberapa Kode Desain Arsitektural di Bali: <i>Meru</i> , <i>Candi Bentar</i> , dan Balai Upacara (<i>Bale Dangin</i>)	79
Gambar 6.1 Peta Tanda Roland Barthes	89
Gambar 6.2 Interior Kuil Pantheon dan Plaza Kapitol di Roma	94
Gambar 6.3 Taman Ryoanji di Jepang dan Singgasana Naga di Kota Terlarang, China	99
Gambar 7.1 Visualisasi Simulasi, Silakrum, dan Simulakra	108
Gambar 7.2 Contoh Simulasi Desain dengan Citra Kronoskopi di Layar Komputer	110
Gambar 7.3 Desain Interior Hard Rock Café Jakarta dan Desain <i>Catwalk</i> Fashion Café New York	117
Gambar 8.1 Dekonstruksi Ruang <i>Tri Mandala</i> di Puspem Badung	133
Gambar 8.2 Dekonstruksi Ruang <i>Tri Angga</i> di Puspem Badung	133
Gambar 8.3 Pura Tirta Empul dan Taman Permandiannya	134

GLOSARIUM

Argument	: tanda tentang sesuatu yang tafsirannya berlaku umum.
Barok	: gaya dsain seperti mutiara berbentuk lonjong (memutar).
Bhineka Tunggal Ika	: bagian dari bait kidung suci (Sutasoma), yang digubah pada masa Kerajaan Majapahit oleh Mpu Tantular, mengandung ungkapan simbolik, dengan arti berbeda itu tunggal jua itu.
Bhuwana agung	: jagat raya (makrokosmos).
Bhuwana alit	: tiruan jagat raya dalam skala kecil (mikrokosmos),
Cakra	: senjata Dewa Wisnu yang bentuknya seperti lingkaran,
Candrasengkala	: gambar-gambar simbolik, atau kata-kata ungkapan yang mempunyai arti angka Tahun Saka, yang telah disepakati bersama oleh masyarakat di Jawa dan Bali. Angka bilangan tahunnya dibaca dari belakang.
Citra	: realitas semu.
Citra kronoskopi	: simulasi waktu dalam bentuk

- gerak di layar komputer, yang dapat menghidupkan suasana.
- Citra simulasi : realitas semu yang seperti meniru, menduplikasi, atau mereproduksi sesuatu yang lain sebagai modelnya tanpa model rujukan realitas.
- Cromlech (stonehenge) : monumen batu besar, seperti yang ditemukan di Salisbury (Inggris).
- Dekonstruksi : membongkar struktur oposisi pasangan, sehingga menciptakan suatu permainan tanda tanpa akhir dan tanpa makna akhir.
- Dekonstruksi ruang : terjadinya transformasi ruang, dari ruang ekstensif (di dalam dunia fisik nyata) ke arah waktu intensif (di dalam layar elektronik komputer).
- Denotatif : makna harfiah, sesuai fungsi benda.
- Dicisign (Dicent Sign)* : tanda yang tafsirannya benar-benar ada di antara tanda dan realitasnya.
- Disegno : Istilah ini sudah digunakan sejak masa Renaisans, yang

	berarti menggambar.
Ditandakan (<i>signifie</i>)	: aspek mental dari bahasa.
Dolmen	: kuburan batu, yang terdiri dari dua batu penyangga dan batu penutup kuburan berukuran besar.
Dual coding	: makna dua arah atau makna ganda pada desain.
Eklektikisme (eklektik)	: memilih terbaik dari yang sudah ada sebelumnya. : aliran yang memilih, memadukan unsur-unsur atau gaya ke dalam bentuk tersendiri, sesuai dengan selera dan status sosial seseorang.
Fetishisme	: daya Pesona.
Fetishisme komoditi	: daya pesona suatu objek desain.
Ikon (<i>Ikonomografis</i>)	: tanda yang menggambarkan kemiripan dengan suatu obyek atau benda yang pernah dikenal berdasarkan pengalaman
Indeks	: tanda yang menunjukkan adanya hubungan alamiah antara tanda dengan petanda yang memiliki hubungan sebab akibat.

- International style : gaya desain yang merupakan implementasi bahasa mesin, sederhana, presisi, geometris dan tanpa ornamen, tetapi kurang humanis dan tidak memberi pengalaman estetis.
- Kakawin : kidung suci yang juga disebut Sutasoma.
- Purusadasanta
Kebudayaan : dalam konteks semiotika merupakan sistem tanda-tanda yang kompleks, sebagai hasil dari suatu kelompok masyarakat untuk mengenali, menginterpretasikan, dan memproduksi tanda dengan cara yang sama.
- Klasisisme : gaya desain yang menekankan rasionalitas.
- Kode : cara mengombinasikan konvensi atau tradisi yang disepakati secara sosial, sehingga memungkinkan suatu pesan disampaikan.
- Kode desain : tanda pada desain yang telah disepakati sesuai dengan konvensi di dunia desain.
- Kode gnomik : acuan teks pada benda-benda

	dan sudah dikodifikasi oleh budaya di seluruh dunia.
Kode proaretik	: merupakan kodifikasi dari tindakan, sehingga suatu tindakan atau peristiwa bisa dipahami.
Kode simbolik	: tanda sesuai konvensi yang mengandung cerita, urutan, narasi, atau antinarasi.
Kode semik	: tanda sesuai konvensi yang banyak menawarkan makna (konotatif).
Konotatif (<i>connotare</i>)	: makna tersembunyi, sebagai arti kedua dari denotasi (tanda).
<i>Legisign (lex-sign)</i>	: tanda yang terjadi atas dasar suatu peraturan (norma) yang berlaku umum atau sebuah konvensi.
	: tanda yang ada di dalam komunikasi dan penggunaannya dilembagakan.
Masyarakat consumer	: Masyarakat yang menciptakan nilai-nilai melalui barang-barang consumer, serta menjadikan konsumsi sebagai sebagai aktivitas kehidupan.
Menhir	: Tumpukan-tumpukan batu dari

	masa prasejarah. Ada yang berisi guratan bentuk bagian tubuh, dan dipercaya sebagai tempat bersemayam roh leluhur dan dewa-dewa.
Metonimy	: representasi mewakili masalah-masalah yang lebih besar (sesuatu mewakili sesuatu yang lebih besar).
Morse	: Tanda-tanda yang disepakati dalam telekomunikasi.
Oposisi biner	: prinsip pertentangan di antara dua istilah yang bersebrangan dalam strukturalisme, yang satu dianggap lebih superior dari yang lainnya, contoh maskulin/feminin, Barat-Timur
Paksi	: hewan bersayap dan berkaki dua (burung)
Penanda (<i>significant</i>)	: aspek material dari bahasa, menyangkut apa yang dikatakan atau didengar, dan apa yang ditulis atau dibaca.
Permainan tanda	: analisis untuk membongkar struktur oposisi pasangan dari unsur-unsur yang kontradiktif dan oposisional tanpa akhir,

	dan tanpa makna akhir.
Penundaan makna	: pergerakan yang mendislokasi pemahaman, menyimpangkan teks dari pengertaaian aslinya, dan membuka tafsiran-tafsiran baru yang lebih imajinatif.
Penyingkapan kode (<i>decoding</i>)	: pencarian makna-makna yang dikodekan.
Pepalihan	: jenis ornamen berupa lekukan-lekukan pada bagian bangunan.
Posmodern	: gerakan kebudayaan yang menghargai keberagaman dan menentang universalisme.
Post-strukturalisme	: menyerap berbagai aspek linguistik struktural dan menjadikannya sebagai kritik, yang diklaim, melampaui strukturalisme.
Qualisign	: kualitas yang ada pada tanda. : tanda yang terjadi berdasarkan sifat. Agar berfungsi sebagai tanda, ia harus memperoleh bentuk.
Redudansi tanda	: tanda yang berlebihan atau tanda berulang. Perulangan tanda bisa disusun dalam sebuah komposisi untuk dapat

	menghasilkan sebuah wujud yang menarik.
Renaissans	: lahir kembali akibat ditemukan cara berpikir Yunani kuno, termasuk penggunaan kembali gaya arsitektur Yunani kuno.
Rheme	: tanda yang diinterpretasikan sebagai representasi dari suatu kemungkinan realitas dalam pertandaan.
Rokoko	: gaya desain yang bergelora, penuh perasaan, dan spontanitas nafsu.
Sarkopagus	: keranda jenazah dari batu. Ada berbentuk sederhana, dan ada juga yang berbentuk penyu.
Semain menon	: arti tanda.
Semeion	: tanda.
Semiologi	: tanda pada ilmu bahasa, yang berkaitan dengan penanda dan ditandakan.
Semiotika	: ilmu tentang tanda atau metode analisis untuk mengkaji tanda.
Semiotika dekonstruksi (post-strukturalisme)	: menekankan proses penciptaan kreatif tanda dan kode-kode yang tanpa batas dan tak terbatas. Setiap makna menjadi

- bentuk ungkapan baru dari makna berikutnya.
- Semiotika ekspansif : Gabungan kajian psikoanalisis Jaques Lacan, analisis Sigmund Freud dan semiologi struktural Ferdinand de Saussure.
- Semiotika strukturalis : menekankan proses signifikasi atau memfungsikan tanda sebagai refleksi diri dari kode-kode sosial yang telah mapan.
- Semiotiki : seni tanda.
- Semiotikos : Orang yang membaca tanda atau penghayat tanda.
- Simbol : tanda yang menunjukkan hubungan alamiah antara penanda dengan petandanya, berdasarkan konvensi atau kesepakatan masyarakat.
- Simulakra : ruang tempat mekanisme simulasi berlangsung (layar elektronik komputer).
- Simulakrum : ruang virtual, ruang halusinasi yang tercipta oleh data komputer.
: duplikasi dari bentuk yang aslinya tidak pernah ada, sehingga perbedaan antara

	duplikasi dan yang asli menjadi kabur.
Simulasi	: menciptakan realitas baru atau realitas imajiner yang dianggap nyata, melalui model-model yang sebelumnya tidak pernah ada.
Sinsign (single sign)	: eksistensi aktual benda atau peristiwa yang ada pada tanda. : Semua pernyataan individual yang tidak dilembagakan.
Surya sangkala	: Bahasa simbolik berupa gambar-gambar yang telah disepakati sebagai ungkapan angka Tahun Saka. Angka bilangannya dibaca dari depan.
Symmetria	: keselarasan atau harmoni antara unsur-unsur bagian suatu organisme dengan keseluruhan organisme tersebut.
Teori Dusta	: ungkapan tanda yang sifatnya bisa menipu, atau palsu, untuk menyembunyikan realitas yang sesungguhnya.
Tympanon	: Ciri khas (kode) gaya desain arsitektural klasik berupa bentuk bidang segitiga tempat

- ornamen di bagian depan bangunan, yang disangga oleh tiang bergaya klasik (Yunani).
- Tripaksa. : tiga agama yang berkembang di Kerajaan Majapahit, agama Siwa, Buddha dan Brahma.
- White mitology : orang yang mengoleksi atau pemungut benda-benda (objek) yang pernah menjadi milik idolanya.
- Wirama : syair lagu kidung suci.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Tujuan Instruksional

Bab pendahuluan, berisi materi untuk memberikan pemahaman secara umum kepada mahasiswa tentang semiotika, sebagai ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Pada era kebudayaan global, masalah tanda-tanda sangat perlu dicermati, karena revolusi informatika dan komunikasi telah meruntuhkan sekat-sekat budaya antar bangsa dan negara. Mahasiswa juga diberi pemahaman tentang latar belakang lahirnya semiotika dan fungsinya pada bidang ilmu desain. Setelah memahami bab pendahuluan, mahasiswa diharapkan dapat memahami, bahwa objek desain merupakan teks visual yang mengandung unsur-unsur tanda. Melalui tanda-tanda tersebut sebuah objek desain dapat mengkomunikasikan dirinya kepada pengguna desain atau masyarakat konsumen.

1.2 Latar Belakang

Sejak empat dekade terakhir, semiotika telah memperlihatkan pengaruh semakin penting. Oleh karena, semiotika telah berkembang menjadi model pendekatan dalam berbagai disiplin keilmuan, seperti sosial, politik, media, seni, arsitektur, *fashion*, televisi, iklan, desain,

budaya populer, budaya massa, budaya anak muda, dan subkultur (Walker, 2010: xxiii).

Semiotika berasal dari kata *semeion* dalam bahasa Yunani, yang berarti tanda. Diasumsikan, bahwa budaya dan ekspresi budaya seperti bahasa, seni, musik, dan film, tersusun dari tanda, dan setiap tanda memiliki makna lain, selain maknanya yang biasa. Inti dari teori semiotik tersebut menurut Bal dan Bryson (dalam Adam, 1996: 133) adalah faktor-faktor yang terlibat dalam proses permanen antara penanda dengan pengintepretasi dan alat-alat yang membantu untuk memahami proses tersebut, yang terjadi di berbagai aktivitas budaya. Sachari (2005: 80), berpendapat bahwa pada era global dengan budaya posmodern, masalah tanda-tanda sangat perlu dicermati karena revolusi informatika dan komunikasi telah meruntuhkan sekat-sekat budaya antar negara.

Pada masa kebudayaan Yunani kuno, teori tentang wujud tanda dan arti tanda telah diperkenalkan oleh Plato. Menurut Plato, tanda tersebut dapat memberi arti yang lain dari sekedar wujud visual tanda tersebut. Selanjutnya, murid Plato yang bernama Aristoteles, menggunakan istilah *semiotiki* untuk membahas seni tanda. Orang yang membaca tanda atau penghayat tanda disebut *semiotikos*. Pada masa yang sama, telah dikembangkan pula tanda-tanda untuk ilmu hitung

(matematika) oleh Euclid, seorang ahli matematika yang diketahui pernah mengajar di Alexandria (Mesir).

Setelah terpendam beberapa abad, istilah semiotika kembali digunakan secara populer oleh Lambert, yang dipadankan dengan kata logika pada abad ke-18. Selanjutnya, pada akhir abad ke-19 muncullah dua orang tokoh dari dua negara berbeda dan tidak saling mengenal, telah merintis teori semiotika dalam waktu yang hampir bersamaan. Kedua tokoh tersebut adalah Ferdinand de Saussure dan Charles Sanders Peirce. Teori semiologi dalam linguistik, diperkenalkan oleh Ferdinand de Saussure, seorang tokoh strukturalis dari Prancis, menawarkan (Bertens, 1996: 188). Kemudian, Charles Sanders Peirce, ahli filsafat dan matematika dari Amerika, mengemukakan teori semiotika sebagai pengembangan logika berkaitan dengan relasi obyek (tanda), pengirim (pembuat tanda) dan pembaca tanda. Berkat pemikiran Umberto Eco, tokoh semiotika dari Italia, teori semiotika berhasil diperluas ke berbagai bidang ilmu, sehingga semiotika dapat diaplikasikan pada berbagai objek kajian, termasuk pada bidang desain (Eco, 1979: 9—13).

Kata desain, berasal dari kata *disegno* dalam bahasa Italia, yang berarti menggambar. Kata *disegno* tersebut, telah digunakan pada masa Renaisans. Menurut Vasari (dalam Walker, 2010: 24), kata *disegno* merupakan basis dari semua seni visual. Oleh karena, kata *disegno* pada masa Renaisans (1350 – 1600)

menggambarkan fase penemuan dan konseptualisasi yang secara umum mendahului terbentuknya lukisan, patung, dan seterusnya. Hasil dari desain, apakah itu sebuah bangunan, mobil atau selembar pakaian, menurut Widagdo (1993: 41) adalah sebuah realitas material. Desain memiliki fungsi praktis dan fungsi komunikatif. Akan tetapi, pada masa berkembangnya gerakan modernisme, aspek komunikasi pada desain kurang mendapat perhatian dibandingkan dengan fungsi sosial benda, menyangkut fungsi praktis dan penampilan produknya.

Sejak paham modernisme menawarkan konsep-konsep efisiensi dan gaya hidup modern, terciptalah desain yang serba kaku, serba rasional dan tidak menciptakan fantasi apapun pada pengamatnya. Dari Frankfurt (Jerman), Jurgen Habermas, seorang tokoh teori kritis, kemudian melontarkan kritik dan menekankan perlunya komunikasi untuk mengatasi keterasingan manusia modern. Sejalan dengan pemikiran Habermas, muncul Ferdinand de Saussure memperkenalkan teori semiologi dalam linguistik, dan Charles Sanders Peirce memperkenalkan teori semiotika yang dikembangkan dari logika. Umberto Eco kemudian mengembangkan teori semiotika Peirce. Berkat hasil pemikiran Eco, teori semiotika kemudian dapat digunakan untuk mengkaji objek tanda dari berbagai bidang ilmu, termasuk bidang desain.

Kajian semiotika pada karya desain, diawali oleh tulisan Robert Venturi dalam buku *Complexity and Contradiction in Architecture* pada 1966. Kemudian pada 1978, Charles Jencks mengemukakan teori semiotika desain, dengan menganalogikan arsitektur sebagai bahasa atau arsitektur sebagai aspek komunikasi (Widagdo, 1993: 43). Selama berkembangnya gerakan modernisme, aspek komunikasi inilah yang kurang mendapat perhatian pada karya desain. Oleh karena itu, para desainer atau arsitek yang sadar akan makna arsitektur sebagai suatu bahasa atau sarana komunikasi, kemudian mengembangkannya pada desain posmodern.

Pengkajian terhadap aspek komunikasi pada desain, merupakan upaya pengkajian desain dari sudut pandang semiotika. Pada pengkajian tersebut, objek desain dilihat sebagai teks visual yang mengandung unsur-unsur tanda. Tanda-tanda itulah yang mengkomunikasikan sebuah desain kepada masyarakat, sebagai pengamat tanda. Akan tetapi, menurut Widagdo (1993: 43), semiotika tidak mengajarkan bagaimana merancang, tetapi mengajarkan kepada seorang desainer agar mengerti bahasa bentuk atau bahasa produk, sehingga seorang desainer mampu membiarkan produknya berbicara sendiri melalui wujud desain. Oleh karena, melalui tanda-tanda yang mudah dikenali, produk tersebut akan mampu mengkomunikasikan dirinya

sendiri. Hal itulah yang menyebabkan seorang desainer memerlukan pengetahuan tentang semiotika.

1.3 Fungsi Semiotika

Semiotika adalah ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda merupakan perangkat yang dipakai manusia dalam usaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Semiotika dapat digunakan untuk mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai sesuatu hal (*things*). Menurut Barthes (dalam Sobur, 2003: 15), memaknai berarti, bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda.

Sampai saat ini, kajian semiotika dibagi menjadi semiotika komunikasi dan semiotika signifikasi. Apabila semiotika komunikasi membahas produksi tanda, maka semiotika signifikasi membahas teori tanda dan pemahamannya dalam suatu konteks tertentu. Semiotika signifikasi, tidak mempersoalkan tujuan berkomunikasi, tetapi yang diutamakan adalah pemahaman terhadap suatu tanda. Sehingga, proses kognisi pada penerima tanda lebih diprioritaskan dari pada proses komunikasinya.

Pengkajian terhadap aspek komunikasi pada desain, merupakan upaya pengkajian desain atau objek desain berdasarkan teks visual yang mengandung unsur-unsur tanda. Tanda-tanda tersebut dapat

mengkomunikasikan objek desain kepada masyarakat pengguna desain. Melalui tanda-tanda yang mudah dikenali, produk tersebut akan mampu mengkomunikasikan dirinya sendiri kepada pengguna desain atau masyarakat konsumen sebagai pengamat tanda.

Oleh karena itu, pengetahuan tentang semiotika sangat diperlukan oleh seorang desainer. Fungsi semiotika pada bidang desain adalah untuk memberi pemahaman kepada desainer tentang teori tanda dan pemahamannya. Dengan dapat dipahaminya teori tanda, seorang desainer akan mampu menciptakan karya desain yang dapat mengkomunikasikan karya desainnya melalui tanda-tanda, sebagai bahasa bentuk atau bahasa produk.

1.4 Tujuan Penulisan Buku Ajar

Sebagai ilmu tanda, semiotika merupakan ilmu yang sangat menarik, karena objek kajiannya mencakup banyak bidang ilmu. Sesuai dengan pemikiran Umberto Eco, desain sebagai sebuah realitas material, merupakan salah satu objek kajian semiotika. Sejak desain dibuat, sebenarnya sudah memiliki fungsi praktis dan komunikatif. Sebuah desain arsitektural maupun interior, unsur komunikasi wujud bangunan dan ruangnya sudah menjadi bagian dari perencanaan. Oleh karena, kehadiran sebuah gedung dan interiornya secara tidak langsung sudah menyatakan fungsi dirinya. Akan tetapi, pada masa

gerakan modernisme, aspek komunikasi pada desain kurang mendapat perhatian. Dipicu oleh tulisan Robert Venturi, Charles Jencks kemudian membuat kajian semiotika pada karya desain arsitektural, dengan menganalogikan arsitektur sebagai bahasa atau arsitektur sebagai aspek komunikasi.

Tujuan dari penulisan buku ajar ini adalah untuk memberi pemahaman kepada mahasiswa, bahwa desain dapat dikaji menggunakan pendekatan semiotika. Semiotika bukan digunakan untuk merancang atau membuat karya desain. Akan tetapi, semiotika digunakan untuk mengevaluasi sebuah karya desain (setelah produk ada), berdasarkan sudut pandang atau parameter filosofis. Oleh karena itu, penulisan buku ajar ini dimaksudkan untuk memberi pemahaman kepada mahasiswa terhadap bahasa tanda pada sebuah karya desain, khususnya pada objek desain (arsitektur, interior, dan komunikasi visual).

Selain itu, mahasiswa juga diberi pemahaman, bahwa semiotika juga telah ada sejak peradaban purba. Pada kebudayaan tradisional di Indonesia, semiotika juga telah ada, berupa bahasa tanda atau bahasa simbol. Oleh karena itu, materi bab ini juga bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada mahasiswa, bahwa bahasa tanda sudah diwarisi oleh bangsa Indonesia. Sehingga, dapat dikatakan bahwa bahasa tanda juga merupakan bagian dari kebudayaan tradisional di Indonesia.

1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup materi buku ajar ini meliputi teori semiotika secara umum, semiotika bagian dari kebudayaan, dan semiotika dalam kehidupan kontemporer. Pada materi semiotika umum, akan diuraikan teori-teori semiotika strukturalis yang dikemukakan oleh tokoh-tokoh strukturalisme yang membidani lahirnya semiotika, yakni Ferdinand de Saussure dan Charles Sanders Peirce. Materi semiotika sebagai bagian dari kebudayaan, akan menguraikan bahwa bahasa rupa dan bahasa simbol sudah menjadi bagian dari kebudayaan, sejak berkembangnya peradaban purba. Materi mengenai semiotika dalam kehidupan kontemporer, akan menguraikan teori-teori semiotika post-strukturalisme, yang banyak berkaitan dengan tanda, citra, dan kode dalam budaya posmodern

Pada buku ajar juga diisi beberapa contoh praktis teks visual atau bahasa rupa, sebagai aplikasi sistem tanda pada karya desain, agar mahasiswa dapat lebih mudah memahami semiotika desain. Selanjutnya mahasiswa akan diberi tugas dan latihan, agar mahasiswa dapat mengaplikasikan materi buku ajar ini, untuk membahas atau mengkaji karya desain menggunakan pendekatan semiotika.

1.6 Sistematika

Materi buku ajar ini terdiri atas sembilan bab. Bab ke-1, merupakan pendahuluan, berisi uraian secara umum mengenai isi buku ajar, khususnya menyangkut latar belakang lahirnya semiotika dan fungsinya pada bidang ilmu desain. Bab ke-2, merupakan bab tentang semiotika dan kebudayaan. Bab ini menguraikan, bahwa semiotika telah digunakan oleh manusia sejak peradaban purba. Kebudayaan tradisional di Indonesia juga telah mengenal bahasa tanda, Bab ke-3, merupakan bab tentang semiotika dan unsur-unsurnya. Pada bab ini diuraikan perkembangan semiotika secara umum dan unsur-unsur tanda pada semiotika. Bab ke-4, merupakan bab tentang semiotika desain, yang berisi uraian menyangkut landasan dan teori semiotika desain, dan fungsinya. Bab ke-5, merupakan bab tentang kode pada desain. Bab ini berisi uraian teori kode semiotika Umberto Eco dan Jean Baudrillard, teori peminjaman kode sosial dari Judith Williamson, serta aplikasi kode pada karya desain di Indonesia. Bab ke-6, adalah bab tentang sistem denotasi dan konotasi. Bab ini menguraikan, bahwa sistem denotatif dan konotatif pada semiotika, merupakan pertemuan dari ungkapan dan makna, serta aplikasinya pada desain. Bab ke-7, merupakan bab tentang semiotika posmodern, berisi pemahaman tentang teori semiotika pada budaya posmodern, yang banyak berkaitan dengan representasi dunia simulasi, menyangkut relasi tanda,

citra, dan kode. Bab ke-8, adalah bab tentang semiotika post-strukturalisme. Bab ini berisi uraian tentang teori semiotika dekonstruksi Jaques Derrida, yang lebih menekankan proses penciptaan kreatif tanda dan kode-kode yang tanpa batas dan tak terbatas, sehingga disebut sebagai semiotika ketidakberaturan (*semiotics of chaos*). Bab ini juga berisi uraian tentang aplikasi teori dekonstruksi pada kebudayaan dan teknologi desain. Bab ke-9, merupakan bab penutup, sebagai simpulan dari seluruh isi buku ajar ini.

1.7 Rangkuman

Sebagai ilmu tanda, semiotika telah berkembang menjadi model pendekatan dalam penelitian pada berbagai disiplin keilmuan, seperti sosial, politik, media, seni, arsitektur, *fashion*, televisi, iklan, desain, budaya populer, budaya massa, budaya anak muda, dan subkultur. Setelah semiotika dipahami dapat diaplikasikan pada bidang desain, maka objek desain kemudian dilihat sebagai teks visual yang mengandung unsur-unsur tanda. Tanda-tanda itulah yang dapat mengkomunikasikan sebuah desain kepada masyarakat. Oleh karena itu, teori semiotika tidak mengajarkan cara membuat desain, tetapi mengajarkan kepada seorang desainer agar dapat memahami bahwa desain merupakan teks visual. Melalui teks visual tersebut, wujud desain dapat dikomunikasikan melalui bahasa bentuk atau bahasa produk. Dengan

pemahaman tersebut, seorang desainer diharapkan mampu membiarkan produknya berbicara sendiri melalui objek desain yang telah dibuatnya. Oleh karena, melalui tanda-tanda yang mudah dikenali, produk tersebut akan mampu mengkomunikasikan dirinya sendiri. Hal itulah yang menyebabkan seorang desainer memerlukan pengetahuan tentang semiotika.

1.8 Pertanyaan

1. Apa arti kata semiotika?
2. Jelaskan, dari mana asal kata semiotika, dan siapa tokoh-tokohnya?
3. Kenapa mempelajari teori semiotika dinilai sangat penting?
4. Jelaskan fungsi semiotika pada bidang ilmu desain

1.9 Rujukan

- Adams, Laurie Schneider. 1996. *The Methodologies of Art: An Introduction*. Colorado: Westview Press.
- Bertens, K. 1996. *Filsafat Barat Abad XX: Prancis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Eco, Umberto. 1979. *A Theory of Semiotics*. Bloomington: Indiana University Press.
- Sachari, Agus. 2005. *Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa: Desain, Arsitektur, Seni Rupa dan Kriya*. Jakarta: Erlangga.

- Walker, John A. *Desain, Sejarah, Budaya: Sebuah Pengantar Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Widagdo. 1993. “Desain, Teori dan Praktek” (artikel pada Jurnal Seni III, 3 Juli 1993). Bandung: Fakultas Seni Rupa Dan Desain Institut Teknologi Bandung.

1.10 Bacaan Lanjutan yang Dianjurkan

Agar dapat lebih memahami semiotika sebagai teori tanda, perlu dibaca lebih lanjut beberapa buku:

- Barthes, Roland. 2012. *Elemen-Elemen Semiologi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sobur, Alex. 2003. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Rosda.
- Zoest, Aart van. 1993. *Semiotika: Tentang Tanda, Cara Kerjanya dan Apa yang Kita Lakukan Dengannya*. Jakarta: Yayasan Sumber Agung.

BAB II

SEMIOTIKA DAN KEBUDAYAAN

2.1 Tujuan Instruksional Khusus

Bab ini dimaksudkan untuk memberi pemahaman kepada mahasiswa, bahwa semiotika merupakan bagian dari kebudayaan, sebagai sistem tanda-tanda yang kompleks. Oleh karena itu, mahasiswa diharapkan dapat memahami bahwa semiotika telah ada sejak peradaban purba hingga peradaban masa kini. Selain itu, mahasiswa juga dapat memahami bahwa kebudayaan tradisional di Indonesia telah memiliki sistem tanda yang telah disepakati bersama sejak dulu hingga kini. Setelah mempelajari isi bab ini, mahasiswa dapat mencari dan menemukan contoh-contoh semiotika pada kebudayaan secara umum (dunia), dan secara khusus semiotika pada kebudayaan tradisional di Nusantara (Indonesia).

2.2 Kebudayaan Sebagai Sistem Tanda

Dalam kehidupannya, manusia adalah makhluk sosial yang mampu membaca tanda dan sekaligus menciptakan tanda. Tiap suku bangsa di dunia telah membuat kesepakatan untuk menamai sesuatu, tetapi berupa kata dalam bahasa. Satu kata mempunyai makna tertentu, disebabkan oleh adanya kesepakatan sosial tentang makna tersebut di antara komunitas pengguna bahasa. Bahasa memasukkan tanda, tidak terlepas dari

pengalaman pribadi setiap orang, sehingga kata-kata terkadang salah dimengerti atau tidak tepat diterima oleh orang lain, karena pengalaman pribadinya belum mengenal kata itu.

Menurut Awuy, dosen Filsafat Universitas Indonesia (Matra, No. 116, Maret 1996: 38), kebudayaan tidak lain adalah suatu pemahaman semiosis, suatu upaya membaca tanda-tanda dalam proses signifikasi. Kebudayaan hanya mungkin dilakoni di dalam ruang aktif-komunikatif, betapapun si pemberi dan penerima makna itu memiliki perbedaan bahkan bertentangan atas makna yang dimaksudkan. Apabila salah satu di antara pemberi dan penerima makna tidak ada, maka kebudayaan hanya akan menjadi sebuah kata benda saja. Awuy memberi contoh, kata “ya” akan bermakna apabila ada kata “tidak”. Manusia tak ubahnya seperti boneka hidup, apabila hanya mengakui (afirmasi) keberadaan kata “ya” saja. Meniadakan (negasi) kata “tidak”, akan menyebabkan tertutupnya sikap toleransi, sehingga hanya ada individu-individu anarkis. Oleh karena itu, keunikan dari kebudayaan adalah tidak membekukan ruang dan gerak makna dari tanda-tanda pada bentuk pendefinisian dan membakukannya sebagai simbol-simbol abadi, lalu menjelma sebagai narasi-narasi besar untuk diwariskan turun-temurun.

2.2.1 Asal-Usul Suku Bangsa

Selain berhubungan dengan bahasa, untuk mengetahui asal-usul suatu suku bangsa, juga diperlukan interpretasi terhadap tinggalan arkeologinya dan ceritera-ceritera rakyat (*folklore*) atau mitos tentang suatu suku bangsa. Dongeng-dongeng suci tentang penciptaan alam, penciptaan dan penyebaran manusia oleh dewa-dewa dalam religi suatu suku bangsa, biasanya penuh peristiwa keajaiban yang jauh dari fakta sejarah. Menurut Koentjaraningrat (1990: 326—338), dongeng-dongeng suci ini harus mampu diinterpretasi oleh ahli sejarah dan antropologi, agar dapat diketahui arti atau maknanya, serta indikasi-indikasi yang dapat menunjuk ke arah fakta sejarah yang benar. Untuk dapat memahami kebudayaan suatu suku bangsa dan hubungannya antar bangsa-bangsa lain, juga dapat dipelajari dari naskah-naskah kesusastraan atau teks tradisional dari suku bangsa tersebut. Di dalam teks-teks tersebut biasanya ada saja istilah-istilah yang hanya dapat dipahami oleh suku bangsa tersebut. Untuk memahami isinya, naskah-naskah kuno dalam teks tradisional tersebut harus dibaca oleh ahli bahasa yang dibantu masyarakat setempat, agar teks tersebut dapat dipahami maksudnya, sehingga kebudayaan dari suku bangsa tersebut dapat dipahami.

Hal-hal yang berkaitan dengan kebudayaan tersebut di atas, menyebabkan kebudayaan dikatakan sebagai sistem tanda-tanda yang kompleks. Seperti yang

diungkapkan oleh Zoest (1993: 49), bahwa kebudayaan merupakan hasil keterampilan dari suatu kelompok untuk mengenali, menginterpretasikan, dan memproduksi tanda dengan cara yang sama. Oleh karena itu, Zoest menyimpulkan bahwa kebudayaan merupakan suatu keseluruhan kebiasaan semiotik yang saling terkait. Kebiasaan ini memberikan semacam efisiensi kepada dunia, di mana segala sesuatu dapat merupakan tanda.

2.2.2 Tinggalan Arkeologi di Dunia

Dengan ditemukannya lukisan-lukisan binatang di dalam goa-goa purba pada akhir abad ke-19 dan awal abad ke-20, membuktikan bahwa peradaban manusia purba telah memiliki kemampuan mengkomunikasikan sistem tanda pada masanya. Lukisan-lukisan binatang tersebut, antara lain ditemukan para ahli pada goa Combaralles, Font de Gaume, Lax Caux di Perancis Selatan, serta Alpera dan Altamira di Spanyol Utara. Akan tetapi para ahli tidak dapat mengetahui, siapa atau bangsa apa yang telah membuat lukisan-lukisan pada dinding gua tersebut. Lukisan-lukisan tersebut antara lain menggambarkan binatang perburuan, ada juga lukisan mamut, gajah purba yang hidup di Zaman Es ribuan tahun sebelum Masehi. Lukisan-lukisan ini dibuat dengan cara mencukil dinding gua menggunakan batu tajam, kemudian diberi warna dari bahan tanah liat lembab yang

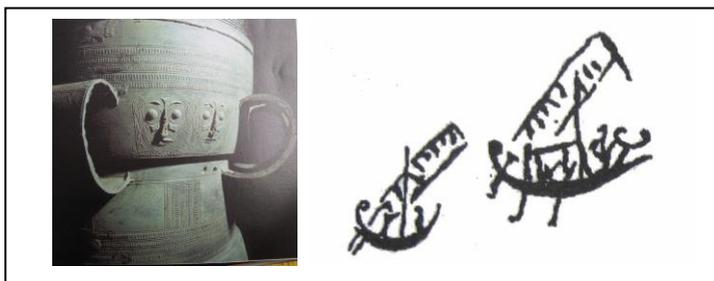
berwarna hitam, coklat kemerah-merahan dan oker (Meyers, 1994: 10—12).

Selain ditemukan lukisan-lukisan pada dinding goa purba, Meyers juga mengungkapkan adanya penemuan bangunan berupa kumpulan batu (*cromlech*). *Cromlech* berbentuk monumen batu terbesar yang dikenal dengan nama *stonehenge*, yang ditemukan di Salisbury (Inggris). Ada juga ditemukan berupa tumpukan-tumpukan batu yang disebut *menhir* setinggi 4—5 meter, dan *menhir* tingginya sampai 20 meter. Batu *menhir* ini ditemukan di Camac, Britagne. Selain tersusun dari tumpukan batu, *menhir* juga ada yang telah diberi guratan berbentuk mata, hidung, tangan, lengan, dalam bentuk yang sederhana. Menurut dugaan para ahli, *menhir* ini adalah tempat bersemayamnya roh nenek moyang dan dewa-dewa menurut kepercayaan mereka saat itu. Selain *menhir*, ditemukan juga *dolmen*. *Dolmen* merupakan kuburan batu, yang terdiri dari dua batu penyangga dan batu penutup kuburan berukuran besar.

2.2.3 Tinggalan Arkeologi di Indonesia

Di Indonesia, khususnya di Bali, juga telah ditemukan tinggalan-tinggalan arkeologi berupa kapak batu, tempat jenazah dari batu (*sarkopagus*), *menhir*, nekara perunggu (Sutaba, 1980: 43—73 dan Ramseyer, 2002: 23—33). Peninggalan nekara perunggu di Pura Penataran Sasih, desa Pejeng (Gianyar) tersebut memiliki

tanda-tanda simbolik (lihat Gambar 2.1). Selain itu, di Indonesia juga ditemukan lukisan-lukisan pada dinding goa purba, tetapi tidak berupa lukisan binatang perburuan, melainkan berupa lukisan perahu (Tabrani, 1995: 12—15). Lukisan-lukisan perahu tersebut ditemukan pada goa cadas di Pulau Muna dan Kei Kecil (lihat Gambar 2.1).



Gambar 2.1

Nekara Perunggu di Pejeng (Bali) dan Lukisan Perahu pada Goa Purba di Pulau Kei Kecil, NTT

(Sumber: Ramseyer, 2002: 27 dan Tabrani, 1995: 15)

Berdasarkan temuan-temuan tersebut, maka para ahli dapat mengetahui bagaimana kehidupan atau tingkat peradaban manusia pada zaman purba. Yang terpenting terkait dengan semiotika, bahwa dalam peradaban manusia purba yang masih sederhana, ternyata telah mampu mengkomunikasikan suatu sistem tanda. Ketika para ahli arkeologi menemukan tinggalannya pada akhir abad ke-

19, sistem tanda tersebut tidak semua dapat dipahami. Oleh karena, tinggalan arkeologi berupa *stonehange*, tidak sepenuhnya dapat dipahami.

2.3 Sistem Tanda pada Kebudayaan Indonesia

Berdasarkan penelitian para ahli arkeologi dan sejarah, dapat diketahui bahwa ungkapan bahasa rupa yang ditemukan di seluruh Indonesia berupa peninggalan purbakala atau artefak dalam bentuk lukisan binatang dan perahu pada goa purba, karya arsitektur, karya sastra, serta benda pakai manusia, dapat mengekspresikan jiwa manusia sejak zaman purbakala. Sachari (2005: 64) berpendapat, bahwa artefak budaya masa lalu bagi peradaban berikutnya, merupakan ‘tanda’ yang secara tidak langsung mengkomunikasikan keadaan dan peradaban yang berlangsung saat itu. Tanda yang sering ditemukan pada artefak manusia purba pada zaman purba adalah ungkapan bahasa rupa.

2.3.1 *Candra Sangkala dan Surya Sangkala*

Bahasa tanda atau bahasa simbol sebenarnya sudah tidak asing bagi bangsa-bangsa di negara Timur. Akan tetapi menurut Widagdo (1993: 10), denotasi atau arti tanda atau makna simbol pada kebudayaan Timur sudah baku. Sebagai contoh, gambar *candrasengkala memet* di Jawa, merupakan bahasa simbol dalam bentuk gambar-gambar yang sudah mempunyai arti yang

disepakati bersama oleh masyarakat Jawa. Tidak hanya di Jawa, kebudayaan Bali juga mengenal *candrasangkala* dan *suryasangkala*. Simpen AB (1988: 1) menjelaskan bahwa, kata *candra* berarti bulan, atau menceritakan sesuatu sifat orang; kata *sang* berarti orang; kata *kala* berarti waktu (tahun), sehingga *candrasangkala* berarti orang yang menerangkan waktu (tahun). Tahun yang diungkapkan dalam bahasa tanda adalah tahun berdasarkan hitungan tahun Saka, yang berbeda 78 tahun dengan tahun Masehi. Perhitungan tahun ini dimulai sejak Haji Saka yang berasal dari India, kemudian menetap di Indonesia pada 78 Masehi. Haji Saka kemudian diberi gelar Sangkala. Sangkala merupakan singkatan Saka-Kala, sebagai penghormatan kepada Haji Saka yang telah memberlakukan Tahun Saka setelah bermukim di Indonesia sejak 78 Masehi.

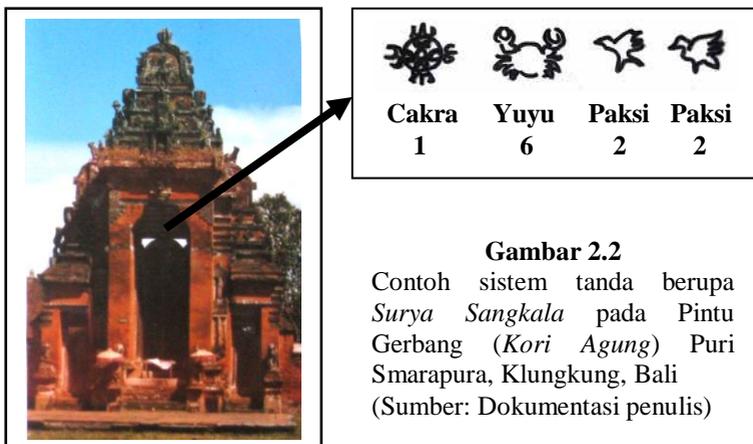
Tahun Saka ada yang dihitung berdasarkan peredaran bulan. Perhitungan tahun berdasarkan peredaran bulan inilah yang disebut *candrasangkala*. Kemudian, tahun yang dihitung berdasarkan peredaran matahari disebut *surya sangkala*. Para pujangga menulis *candra sangkala* berupa kata-kata ungkapan yang telah disepakati, sedangkan para seniman memvisualkannya dalam bentuk gambar, atau ukiran dan relief simbolik. Angka-angka tahun yang diungkapkan dengan kata-kata, biasanya berupa nama benda, sifat atau keadaan, yang kemudian diungkapkan oleh para pujangga dengan

kalimat yang mengandung arti angka bilangan Saka Kala. Perbedaan *candra sangkala* dengan *surya sangkala* adalah pada letak angka dan cara membaca angka bilangan tahunnya. Angka bilangan tahun *candra sangkala* dibaca dari belakang, sedangkan *surya sangkala* dibaca dari depan (Simpén AB, 1988: 2—3).

Contoh penggunaan *candra sangkala* di Indonesia, antara lain dapat ditemukan pada karya sastra Serat Kanda, berupa ungkapan kalimat tentang tahun keruntuhan Kerajaan Majapahit. Tahun keruntuhan Majapahit pada Serat Kanda disebutkan dengan ungkapan kalimat *sirna-ilang kertining-bhumi* (Muljana, 2006b: 54). Kata *sirna* berarti 0, *ilang* berarti 0, *kertining* berarti 4, *bumi* berarti 1, sehingga urutan angkanya menjadi 0-0-4-1. Berdasarkan aturan membaca *candra sangkala*, maka angka tersebut dibaca dari belakang, sehingga menjadi tahun Saka 1400. Tahun Saka 1400 tersebut sama dengan tahun Masehi 1478 ($1400 + 78$), karena perbedaan Tahun Saka dengan Tahun Masehi adalah 78 tahun.

Selanjutnya, contoh *surya sangkala* dapat dilihat berupa tatahan gambar pada *pepalihan* atau lekukan-lekukan bentuk hiasan pada bagian atas kusen pintu gerbang (*Kori Agung*) Puri Kerajaan Klungkung *Surya sangkala* tersebut mengungkapkan tahun berdirinya Puri Smarapura Kerajaan Klungkung. Kerajaan Klungkung memiliki pertalian sejarah dengan Kerajaan Majapahit, sehingga hanya Kerajaan Klungkung boleh memiliki *Kori*

Agung menghadap ke utara di Bali, mengikuti pola di Majapahit. Tahun berdirinya Kerajaan Klungkung diungkapkan secara visual berupa gambar senjata cakra, kepiting (*yuyu*), burung (*paksi*) yang berjumlah dua. Urutan gambar tersebut adalah *cakra-yuyu-paksi-paksi* (lihat Gambar 2.2). Sri Resi Anandha Kusuma (dalam Raharja, 1988: 54—55) menjelaskan, bahwa gambar cakra bernilai satu (1), *yuyu* bernilai enam (6) berdasarkan jumlah kaki *yuyu* atau kepiting, *paksi* bernilai dua (2) berdasarkan jumlah kaki burung. Oleh karena gambar burung ada dua, urutan angkanya menjadi 1-6-2-2. Ungkapan visual *cakra-yuyu-paksi-paksi* ini merupakan *surya sangkala*, sehingga cara membaca angka tahunnya dari depan, menjadi tahun Saka 1622. Tahun Saka 1622 sama dengan tahun Masehi 1700 (1622 + 78).



Gambar 2.2

Contoh sistem tanda berupa *Surya Sangkala* pada Pintu Gerbang (*Kori Agung*) Puri Smarapura, Klungkung, Bali (Sumber: Dokumentasi penulis)

2.3.2 Teks Motto Bangsa

Contoh lain dari sistem tanda pada bangsa Indonesia, dapat ditemukan berupa ungkapan kalimat “Bhineka Tunggal Ika” yang berarti berbeda-beda tetapi tetap satu. Kalimat ini telah menjadi motto bangsa dan Negara Indonesia. Kalimat Bhineka Tunggal Ika sebenarnya merupakan bagian dari sistem tanda pada kidung suci, yang digubah pada masa Kerajaan Majapahit oleh Mpu Tantular. Kalimat *bhineka tunggal ika* tersebut, terdapat pada *wirama* (syair) ke-139 bait ke-5 *kakawin* Purusadasanta, yang lebih dikenal dengan nama Sutasoma. Menurut Sumarta (dalam Sundaram, 1998. 24—25), lewat bait *kakawin* tersebut Mpu Tantular mengungkapkan hakikat keberagaman jagat-semesta raya, termasuk keberagaman agama, yang dikutip oleh para pendiri bangsa dan negara Indonesia menjadi motto bangsa dan Negara Indonesia.

Munculnya kalimat *bhineka tunggal ika* pada *kakawin* Purusadasanta atau Sutasoma tersebut, sebenarnya didasari oleh peristiwa persaingan antara agama Buddha dengan agama Hindu aliran Siwa pada masa pemerintahan Raja Hayam Wuruk (Muljana, 2006a: 17—21). Pada masa pemerintahan Hayam Wuruk (Rajasanaga, 1350-1389), di Kerajaan Majapahit terdapat tiga agama, yakni agama Siwa, Buddha dan Brahma, yang disebut *tripaksa*. Agama Siwa menjadi agama Negara Majapahit dan rajanya beragama Siwa. Berdasarkan

uraian Mpu Prapanca, Muljana dapat mengetahui bahwa pendeta agama Buddha agak dikekang oleh undang-undang. Bangunan-bangunan suci Buddha banyak yang rusak dan kurang mendapat perhatian kerajaan. Oleh karena itu, Prapanca yang semula menjadi pembesar agama Buddha dan tinggal di ibu kota Majapahit, kemudian terpaksa meninggalkan ibu kota Majapahit dan menetap di lereng gunung. Kristalisasi dari peristiwa inilah kemudian mengilhami Mpu Tantular untuk menciptakan *kakawin* Purusadasanta atau Sutasoma, yang antara lain berisi kalimat dengan bahasa Jawa kuno, ...*bhineka tunggal ika*... (...berbeda itu tunggal jua itu...).

Kalimat *bhineka tunggal ika* tersebut merupakan ungkapan sistem tanda dengan nilai filosofis yang tinggi, untuk menggugah rakyat Majapahit sampai petinggi kerajaan di pemerintahan Majapahit, agar menjaga kerukunan, terutama dalam hal beragama. Kalimat *bhineka tunggal ika* ini kemudian mengilhami para pendiri bangsa dan Negara Indonesia untuk dijadikan motto bangsa dan Negara Indonesia, agar bangsa Indonesia tetap bersatu di tengah keberagaman suku, ras, agama, dan kepercayaannya.

2.4 Rangkuman

Semiotika merupakan bagian dari kebudayaan, di mana kebudayaan itu merupakan sistem tanda-tanda yang

kompleks. Tanda di dalam fenomena kebudayaan cakupannya sangat luas. Selama unsur-unsur kebudayaan mengandung makna tertentu, maka ia adalah sebuah tanda, dan dapat menjadi objek kajian semiotik. Sebagai ilmu tanda, semiotika telah berkembang dari kebudayaan manusia purba hingga peradaban masa kini. Sistem tanda kebudayaan purba dapat diketahui dari tinggalan-tinggalan arkeologi dan bahasa rupa, yang diguratkan pada dinding goa-goa purba. Ceritera-ceritera rakyat atau mitos pada kebudayaan suatu suku bangsa, memiliki sistem tanda sesuai dengan budaya setempat. Sistem tanda juga telah ada pada kebudayaan tradisional Nusantara, yang kini disebut Indonesia. Sistem tanda pada kebudayaan tradisional di Nusantara, antara lain dapat ditemukan berupa *candra sangkala* dan *surya sangkala* yang telah disepakati bersama denotasinya. Dengan kata lain, arti tanda atau makna simbol pada ungkapan sistem tanda tersebut sudah baku berdasarkan kesepakatan masyarakat tradisional. Di dalam karya kesusastraan tradisional, sistem tanda sering diungkapkan dalam bentuk kalimat-kalimat bijak bernuansa religi, sesuai dengan agama dan kepercayaan masyarakatnya.

2.5 Latihan dan Tugas

1. Bacalah terlebih dahulu buku-buku sejarah kebudayaan dunia. Salah satu buku yang bisa dibaca adalah *Art And Civilation* ditulis oleh

Bernard S. Myers, diterbitkan oleh McGraw-Hill Book Company, New York pada 1994. Carilah contoh beberapa sistem tanda yang ada pada kebudayaan purba, klasik, hingga peradaban modern, yang ada pada buku tersebut!

2. Baca pula buku-buku berkaitan kebudayaan Indonesia, salah satu buku yang bisa dibaca adalah buku tentang kebudayaan Bali, *The Art And Culture Of Bali* yang ditulis oleh Urs Ramseyer, diterbitkan oleh Museum der Kulturen, Basel pada 2002. Kemudian carilah contoh beberapa sistem tanda yang ada pada kebudayaan Bali purba, klasik, hingga peradaban modern, yang ada pada buku tersebut.

2.6 Rujukan

- Awuy, Tommy F. 1996. "Semiotika Komunikasi bagi Seni Budaya Kontemporer (artikel pada majalah *Matra* No. 116, Maret 1996). Jakarta: PT Matra Bapora.
- Koentjaraningrat. 1990. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muljana, Slamet. 2006a. *Menuju Puncak Kemegahan (Sejarah Kerajaan Majapahit)*. Yogyakarta: PT LKiS Pelangi Aksara.
- Muljana, Slamet. 2006b. *Runtuhnya Kerajaan Hindu-Jawa dan Timbulnya Negara-Negara Islam di*

- Nusantara*. Yogyakarta: LKiS Pelangi Nusantara.
- Myers, Bernard S. 1994. *Art And Civilation*. New York: McGraw-Hill Book Company.
- Raharja, I Gede Mugi. 1988. “Tinjauan Desain Taman Gili-Kertha Gosa di Klungkung” (Skripsi). Denpasar: Program Studi Seni Rupa Dan Desain Univeritas Udayana.
- Ramseyer, Urs. 2002. *The Art And Culture Of Bali*. Basel: Museum der Kulturen.
- Sachari, Agus. 2005. *Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa: Desain, Arsitektur, Seni Rupa dan Kriya*. Jakarta: Erlangga.
- Simpen AB, Wayan. 1988. *Candra Sangkala*. Denpasar: Cempaka.
- Sumarta, I Ketut. 1998. “Bhineka Tunggal Ika: Puncak Permenungan Hakikat Keberagaman Jagat Semesta Raya Mpu Tantular” (artikel pada *Sundaram: Jurnal Estetika, Eksploratif dan Religius Edisi I*, halaman 23–28). Denpasar: Sanggar Bajra Sandhi.
- Sutaba, I Made. *Prasejarah Bali*. Denpasar: Yayasan Purbakala Bali.
- Tabrani, Primadi. 1995. *Belajar dari Sejarah dan Lingkungan*. Bandung: Penerbit ITB.

- Zoest, Aart van. 1993. *Semiotika: Tentang Tanda, Cara Kerjanya dan Apa yang Kita Lakukan Dengannya*. Jakarta: Yayasan Sumber Agung.
- Widagdo. 1993. “Desain, Teori dan Praktek” (Orasi Ilmiah pada Dies Natalis Ke-34 Institut teknologi Bandung, 15 Maret 1993). Bandung: Panitia Dies Natalis Institut Teknologi Bandung.

2.7 Bacaan Lebih Lanjut

Untuk lebih memahami ungkapan sistem tanda pada kebudayaan, perlu dibaca beberapa buku:

- Covarubias, Miguel, 1989. *Island of Bali*. Singapore: Oxford University Press.
- Fleming, William. 194. *Arts And Ideas*. New York: Holt, Rinehart And Winston, Inc.
- Ginarsa, Ketut. 1979. *Gambar Lambang*. Denpasar: Sumber Mas Bali.
- Mangunwijaya, Y.B. 1988. *Wastu Citra: Pengantar ke Ilmu Budaya Bentuk Arsitektur Sendi-Sendi Filsafatnya Beserta Contoh-contoh Praktis*. Jakarta: Gramedia.
- Myers, Bernard S. 1994. *Art And Civilation*. New York: McGraw-Hill Book Company.
- Simpem AB, Wayan. 1988. *Candra Sangkala*. Denpasar: Cempaka.

BAB III

SEMIOTIKA DAN UNSUR-UNSURNYA

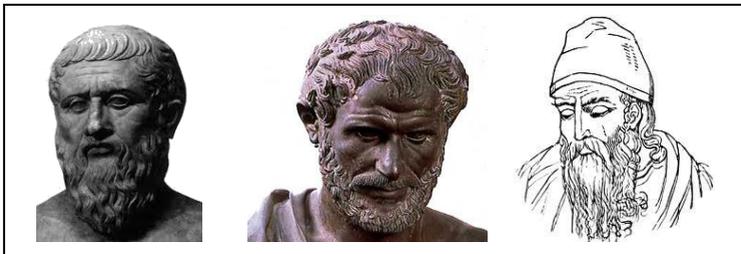
3.1 Tujuan Instruksional Khusus

Bab ini dimaksudkan untuk memberi pemahaman kepada mahasiswa tentang semiotika, sejak lahirnya istilah semiotika, perkembangan teori semiotika sampai abad ke-20, dan unsur-unsur tanda yang ada pada semiotika. Dengan dapat dipahaminya teori dan unsur-unsur tanda, maka akan dapat memudahkan mahasiswa mengkaji sebuah objek desain, seperti pada desain interior, desain mebel, desain pertamanan, desain produk, desain komunikasi visual, maupun *fashion*.

3.2 Lahirnya Semiotika

Pada peradaban Yunani kuno, semiotika telah dikenal sebagai ilmu tanda, yang dalam bahasa Yunani disebut *semeion*. Zoest (1993: 1), menyebut semiotika sebagai cabang ilmu yang berurusan dengan pengkajian tanda, dan segala sesuatu yang berhubungan dengan tanda, seperti sistem tanda dan proses yang berhubungan dengan penggunaan tanda. Sebagai ilmu tentang tanda (*science of sign*), semiotika telah digunakan untuk mendiagnose dan pronogsa dalam ilmu kedokteran, serta membaca tanda-tanda pada anatomi seseorang dan meramalkan kondisi kesehatannya. Plato dan Arsitoteles

kemudian mengembangkan teori tentang tanda ini menjadi ilmu pengetahuan. Pengertian antara tanda (*semeion*), arti tanda (*semain menon*) dan objek (*pragma*) dipisah, serta dibahas juga hubungan antara tanda-tanda pada objek benda dengan makna benda tersebut (Widagdo, 1993: 9).



Gambar 3.1

Tokoh Semiotika Yunani Kuno: Plato, Aristoteles, dan Euclid

(Sumber: Google.co.id)

Menurut Plato (427 – 347 SM), tanda dapat memberi arti yang lain dari sekedar wujud visual tanda tersebut. Oleh karena, tanda juga dapat menggantikan sebuah bentuk yang dilihat, karena tanda dapat memiliki makna berbeda dengan bentuk yang dilihat tersebut. Kemudian, Aristoteles (384 – 322 SM) murid Plato, menggunakan istilah *semiotiki* untuk menyebutkan seni tanda. Orang yang membaca tanda atau penghayat tanda disebutnya *semiotikos*. Tokoh lain yang bernama Euclid,

pada 300 SM telah membuat tanda-tanda untuk ilmu hitung (matematika). Euclid disebutkan pernah mengajar matematika di Alexandria (Mesir). Euclid juga telah menyusun buku mengenai teori bilangan dan geometri, pada buku yang diberi judul Elemen, dan ditulis dalam bahasa Yunani. Ketiga orang ini dikenal sebagai tokoh-tokoh semiotika pada peradaban Yunani kuno (lihat Gambar 3.1).

Beberapa abad kemudian, para ahli Stoa dan ahli-ahli skolastik abad pertengahan, seperti Agustinus, William van Ockhsam, dan Duns Scotus, telah menekuni masalah-masalah yang berhubungan dengan penggunaan tanda. Pada akhir abad ke-18, seorang filsuf Jerman yang bernama J. H. Lambert, telah menggunakan kata semiotika secara populer. Hanya saja, teori tentang tanda tersebut dipadankan dengan logika (Zoest, 1993: 1 dan Sachari, 2005: 62).

Istilah semiologi baru muncul sebagai teori tanda pada abad ke-19, yang dikembangkan dari ilmu bahasa (linguistik). Istilah semiologi diperkenalkan oleh tokoh linguistik asal Swiss, Ferdinand de Saussure (1857—1913). Teori linguistik Saussure disusun dalam buku *Cours de linguistique generale*, yang diterbitkan oleh dua orang muridnya pada 1916 (Bertens, 1996: 179—188). Pembaruan yang dipelopori oleh Saussure merupakan permulaan linguistik modern. Pada awal abad ke-20, sejumlah sarjana yang dikenal sebagai formalisme Rusia

dan Mazhab Praha, sangat dekat dengan metode Saussure. Berkat peranan Roman Jakobson dan Nikolai Trubetzkoy, linguistik kemudian mendapat kedudukan istimewa dalam ilmu humaniora, karena linguistik telah dimanfaatkan untuk mempelajari sebagian dari realitas manusia dengan cara obyektif. Hal itulah yang menyebabkan ilmu humaniora tidak kalah dengan ilmu pengetahuan alam.

Tanda bahasa yang dipelajari dalam teori linguistik Saussure, terdiri atas dua unsur, yaitu “penanda” (*signifiant*) dan “ditandakan” (*signifie*). Penanda adalah aspek material dari bahasa, menyangkut apa yang dikatakan atau didengar, dan apa yang ditulis atau dibaca. Kemudian, yang ditandakan adalah aspek mental dari bahasa. Tanda bahasa selalu memiliki dua hal, yaitu “penanda” dan “ditandakan”. Penanda tanpa ditandakan, tidak akan berarti apa-apa, karena tidak merupakan tanda. Sebaliknya, yang ditandakan tidak mungkin disampaikan atau ditangkap, lepas dari penanda. Oleh karena itu, “penanda” dan “ditandakan” merupakan satu kesatuan. Saussure kemudian menekankan, bahwa suatu tanda bahasa bermakna bukan karena referensinya kepada benda dalam realitas. Akan tetapi, yang ditandakan dalam tanda bahasa adalah konsep tentang benda. Tanda hanya mengemban arti (*signifiant*), pembaca tanda itulah yang menghubungkan tanda dengan apa yang ditandakan (*signifie*), sesuai dengan konvensi dalam sistem bahasa bersangkutan.

Sejak munculnya teori semiologi yang dikemukakan oleh Saussure, linguistik kemudian tampil sebagai ilmu humaniora yang paling maju, sehingga Claude Levi-Strauss mengungkapkan, bahwa linguistik merupakan satu-satunya ilmu sosial yang pantas menggunakan nama ilmu. Oleh karena, linguistik telah menjadi “kunci pembuka” untuk mempelajari ilmu humaniora yang lain. Linguistik kemudian menjadi model bagi ilmu-ilmu humaniora yang lain, seperti ilmu budaya, yang terdiri dari sistem-sistem simbolis. Sistem simbolis penting dan yang menjadi dasar bagi semua sistem simbolis lain, adalah bahasa. Bahasa merupakan suatu sistem, yang terlepas dari evolusi atau sejarah, dan di dalam sistem tersebut dipelajari relasi-relasi.

Selain itu, masih ada sistem-sistem simbolis lain, seperti kekerabatan, mitologi, musik, dan kesenian. Sistem-sistem itu dapat dipelajari dengan metode yang sama dengan metode yang digunakan dalam studi strukturalis tentang bahasa. Oleh karena, metode strukturalis di bidang bahasa dapat diterapkan pada bidang-bidang lain. Berkaitan dengan teori yang dikemukakannya, Saussure telah meramalkan akan munculnya ilmu baru, yang menerapkan metode linguistik strukturalis di luar bahasa, yaitu “semiologi”, sedangkan ilmu bahasa hanya merupakan sebuah cabang dari semiologi (Bertens, 1996: 188).

Apabila Saussure memperkenalkan istilah semiologi, maka Charles Sanders Peirce (1839—1914), ahli filsafat dan matematika dari Amerika, memperkenalkan istilah semiotika. Teori semiotika Peirce, berkaitan dengan logika, seperti yang pernah diungkapkan oleh Lambert. Secara lebih jelas, Peirce mengungkapkan masalah logika berkaitan dengan relasi antara tanda, objek tanda, dan penafsir tanda (*interpretant*). Menurut Peirce (dalam Sachari, 2005: 62), logika mempelajari bagaimana orang bernalar, berpikir, berkomunikasi, dan memberi makna apa yang ditampilkan oleh alam kepada manusia melalui tanda. Pemaknaan tanda bagi Peirce, bisa berarti sangat luas. Peirce menghendaki teori semiotika dapat bersifat umum, dan dapat diterapkan pada segala macam hal yang berhubungan dengan tanda. Teori semiotika Peirce, baru mendapat perhatian pada dekade 1930-an, setelah Charles Morris memperkenalkannya di Amerika, dan Max Bense memperkenalkan di Eropa. Akan tetapi, teori semiotika Peirce tersebut baru dikenal luas pada 1960-an, dan mulai diaplikasikan pada beberapa cabang keilmuan (Zoest, 1993: 2).

Berdasarkan teori-teori yang telah dikemukakan oleh Charles Sanders Peirce dan Ferdinand de Saussure, kedua tokoh tersebut dinilai sebagai tokoh penting dalam pengembangan semiotika pada abad ke-19 (lihat Gambar 3.2). Para pengikut teori Peirce yang merupakan

kelompok pakar Anglo Saxon, kemudian menggunakan istilah semiotika untuk membahas tanda, konsep dan referen. Para pengikut teori Saussure di Eropa, menggunakan istilah semiologi untuk membahas tanda dan petanda. Dalam perkembangan selanjutnya, semiotika baru dipelajari secara sistematis pada abad ke-20.



Gambar 3.2
Charles Sanders Peirce dan Ferdinand de Saussure
(Sumber: Google.co.id)

3.3 Perkembangan Teori Semiotika

Beberapa tokoh semiotika yang muncul setelah Ferdinand de Saussure, antara lain Louis Hjelmslev (1896—1982), seorang tokoh semiotika komunikasi kelahiran Denmark, dan pakar linguistik. Hjelmslev membagi tanda ke dalam ekspresi (*expression*) dan bentuk (*content*), dua

istilah yang setara dengan *signifier* dan *signified* dari Saussure. Konsep tersebut kemudian dikembangkan menjadi ekspresi-bentuk (*expression form*) dan isi-bentuk (*content form*), serta ekspresi-substansi (*expression substance*) dan isi-substansi (*content substance*). Dengan perluasan ini dapat diperoleh gambaran, bahwa sebelum ekspresi-bentuk tercipta, terdapat bahan tanpa bentuk (*amorphous matter*) yang melalui ekspresi-substansi akhirnya terwujud ekspresi-bentuk tersebut (Masinambow dalam Sobur, 2003: 60).

Selanjutnya, berkembang juga teori semiotika konotatif yang dikemukakan oleh tokoh semiotika asal Prancis, Roland Barthes. Teori semiotika konotatif merupakan teori semiotika yang mencari makna tersembunyi, sebagai arti kedua dari denotasi. Julia Kristeva yang berasal dari Bulgaria, kemudian mengembangkan teori semiotika ekspansif, dengan menggabungkan kajian psikoanalisis Jaques Lacan, analisis Sigmund Freud dan semiologi struktural (Zoest, 1993: 4 dan Sobur, 2005: 79). Aplikasi semiotika pada bidang estetika, dilakukan oleh Max Bense (Jerman), yang tertarik membuat analisis semiotika berkaitan dengan estetika. Berkat peranan Umberto Eco, tokoh semiotika asal Italia, semiotika kemudian bisa diaplikasikan pada bidang kebudayaan secara umum, arsitektur, iklan, teater, musik, maupun komik. Eco telah mengubah semiotika dari konsep tanda, menjadi konsep

fungsi tanda. Fungsi tanda menurut Eco, merupakan interaksi dari berbagai aturan, dan bertemu berdasarkan hubungan pengkodean.

3.4 Semiotika Sebagai Teori Dusta

Definisi Umberto Eco tentang semiotika sebenarnya sangat mengherankan, karena semiotika dikatakan dapat digunakan untuk berbohong. Menurut Eco (1979: 6-7), semiotika adalah teori kebohongan (*a theory of the lie*). Pendapat Eco yang mengherankan ini, disebut Piliang (2003:40—42) sebagai teori dusta. Menurut Piliang, apabila sebuah tanda tidak dapat digunakan untuk mengungkapkan kebenaran, maka ia tidak dapat pula digunakan untuk mengungkapkan ketidakbenaran. Walaupun Eco menjelaskan semiotika sebagai teori kebohongan, tetapi sebenarnya yang tersirat adalah teori tentang kebenaran. Apa yang telah diungkapkan oleh Eco pada dasarnya mengungkapkan adanya hubungan yang tidak linier antara tanda dengan realitas. Oleh karena, sebuah tanda sifatnya bisa menipu, atau palsu, sebagai upaya untuk menyembunyikan realitas yang sesungguhnya.

Agar dapat memahami maksud semiotika sebagai teori dusta atau teori kebohongan, dapat ditunjukkan sebuah contoh menarik, yaitu orang yang mengendarai mobil mewah. Mobil mewah tersebut dapat menjadi tanda, bahwa pemiliknya adalah orang kaya. Oleh karena,

mobil mewah harganya mahal, hanya bisa dibeli oleh orang-orang kaya. Akan tetapi tanda itu bisa menipu, karena yang mengendarai mobil mewah tersebut bisa saja bukan orang kaya. Oleh karena, mobil mewah yang dikendarainya hanya mobil pinjaman atau sewaan. Bisa juga mobil mewah tersebut dibeli dengan cara mencicil, agar orang tersebut bisa memiliki mobil mewah. Sebaliknya, pengendara mobil jenis niaga yang harganya lebih murah, bisa saja orang kaya yang tidak ingin memperlihatkan jati dirinya sebagai orang kaya.

3.5 Unsur-Unsur Tanda

Peirce berkeyakinan, bahwa manusia hanya berpikir dengan tanda, dan tanda tersebut merupakan elemen utama dalam komunikasi. Oleh karena itu, fungsi esensial dari tanda adalah untuk membuat hubungan yang tidak efisien menjadi efisien. Menurut Peirce, suatu tanda senantiasa terdiri atas unsur dasar (*ground*), objek tanda (*object*), dan penafsir (*interpretant*).

3.5.1 Dasar Tanda (*Ground*)

Berdasarkan sifat dasar tanda, yang disebut Peirce sebagai *ground*, Peirce mengelompokkan tanda menjadi tiga macam, yaitu *qualisign*, *sinsign*, dan *legisign*. Pengelompokan tersebut dilakukan berkaitan dengan kategori eksistensial dari tanda, yaitu kepertamaan (*firstness*), kekeduaan (*secondness*), dan keketigaan

(*thirdness*). Tanda itu sendiri merupakan contoh dari kepertamaan, objek tanda adalah kekeduaan, dan penafsir tanda adalah contoh dari keketigaan.

3.5.1.1 *Qualisign*

Qualisign merupakan kualitas yang ada pada tanda (Sobur, 2003: 41). Menurut Zoest (1993: 19), *qualisign* merupakan tanda yang terjadi berdasarkan sifat. Agar berfungsi sebagai tanda, *qualisign* harus memperoleh bentuk atau *embodied*. Seperti warna merah, tidak akan menjadi tanda kalau tidak ada wujudnya. Akan tetapi, memperoleh bentuk yang berlaku bagi *qualisign* bukan berarti mengkonkretkan tanda pada pembawa tanda. *Qualisign* harus melekat pada suatu wujud, sehingga dari *firstness* menjadi *secondness*, dan *thirdness*. Oleh karena itu, apabila warna merah melekat pada setangkai bunga mawar yang diberikan seorang pria kepada seorang wanita, maka akan berfungsi sebagai tanda cinta (lihat Gambar 3.3). Apabila warna merah ada pada lampu lalu-lintas, akan memiliki arti sebagai tanda bahaya. Sehingga, apabila lampu lalu-lintas menyala merah, berarti semua kendaraan harus berhenti. Kemudian, apabila warna merah digunakan pada bendera suatu negara, hal itu menandakan bahwa negara tersebut menganut paham sosialis.

3.5.1.2 Sinsign

Sinsign atau *single sign* adalah eksistensi aktual benda atau peristiwa yang ada pada tanda (Sobur, 2003: 41). *Sinsign* juga merupakan tanda yang tampil sesuai kenyataan. Semua pernyataan individual yang tidak dilembagakan dapat disebut sebagai *sinsign* (Zoest, 1993: 19), Contoh dari pernyataan ini adalah jeritan seseorang, bisa berarti kesakitan, keheranan, kegembiraan, dan termenung (lihat Gambar 3.3). Selain itu, seseorang juga bisa dikenali dari suara dehemnya, langkah kakinya, atau tertawanya. Pada bangunan, dapat diberi contoh berupa bentuk penutup puncak atap bangunan tradisional Bali yang disebut *murda*. Bentuk penutup puncak atap tersebut tidak mungkin akan bisa dikenali tanpa mengetahui konvensinya, sebagai sebuah tanda yang bersifat tunggal.

3.5.1.3 Legisign

Legisign berasal dari kata *lex* dan *sign*. *Lex* berarti aturan (hukum) dan *sign* berarti tanda. Oleh karena itu, *legisign* adalah tanda-tanda yang merupakan tanda atas dasar suatu peraturan yang berlaku umum atau sebuah konvensi (Zoest, 1993: 20). Semua tanda yang ada dalam komunikasi dan penggunaannya dilembagakan merupakan *legisign*. Suatu tanda tidak dapat dikenali sebagai tanda, tanpa terlebih dahulu diketahui aturan, konvensi, dan kodenya. Peraturan penggunaan bahasa menentukan suatu lingkungan budaya. Selain itu,

peraturan bahasa (gerakan) isyarat, tata cara pergaulan, maupun kebiasaan makan, juga dapat menjadi *legisign*.

Legisign juga dapat dikatakan sebagai norma yang dikandung oleh tanda (Sobur, 2003: 41). Contoh hal ini dapat dilihat berupa tanda-tanda lalu-lintas, serta gerakan isyarat tradisional, seperti gerakan mengangguk, menggelengkan kepala, mengerutkan alis, dan berjabat tangan. Tanda-tanda telekomunikasi berupa *morse* dan tanda menggunakan bendera *semaphore*, juga merupakan contoh *legisign* (lihat Gambar 3.3).



Gambar 3.3

Contoh *Qualisign*, *Sinsign*, dan *Legisign*

Bunga mawar tanda cita, Gadis termenung, Bendera *semaphore*

(Sumber: Google.co.id)

3.5.2 Objek Tanda (*Object*)

Berdasarkan objek tanda, Peirce membagi tanda menjadi tiga, yaitu ikon, indeks dan simbol. Objek tanda ini disebut Zoest (1993: 22—23) dengan istilah

denotatum, untuk menandakan unsur kenyataan yang ditunjuk oleh tanda. Berdasarkan sifat penghubungan atau relasi tanda dan denotatumnya, tanda dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu ikon, indeks dan simbol (lambang).

3.5.2.1 Ikon

Ikon adalah tanda yang memperlihatkan kesamaan antara penanda dengan petanda. Dapat juga dikatakan, bahwa ikon merupakan tanda yang menggambarkan kemiripan dengan suatu obyek/ benda (*ikonografis*) yang pernah dikenal berdasarkan pengalaman (Sobur, 2003: 41). Contohnya, potret seseorang, peta pulau, dan lukisan yang bercorak realis atau naturalis (lihat Gambar 3.4).

3.5.2.2 Indeks

Indeks adalah tanda yang menunjukkan adanya hubungan alamiah antara tanda dengan petanda yang memiliki hubungan sebab akibat. Sebuah indeks, memiliki hubungan antara tanda dan denotatum yang sangat dekat. Berdasarkan terminologi Peirce, hal ini merupakan *second* (Zoest, 1993: 24). Contohnya, ada asap karena ada api. Terncium bau rokok karena ada orang merokok. Terdengar sirine mobil pemadam kebakaran karena ada kebakaran. Bendera berkibar karena tertiup angin (lihat Gambar 3.4).

3.5.2.3 Simbol

Simbol adalah tanda yang menunjukkan hubungan alamiah antara penanda dengan petandanya, berdasarkan konvensi atau kesepakatan masyarakat. Simbol merupakan tanda yang memiliki hubungan antara tanda dan denotatumnya, berdasarkan suatu peraturan yang berlaku umum (Zoest, 1993: 25 dan Sobur, 2003: 42). Simbol dapat melambangkan ide abstrak, seperti simbol-simbol religi atau lambang negara, seperti lambang Negara RI Garuda Pancasila (Gambar 3.4).



Gambar 3.4 Contoh Ikon, Indeks, dan Simbol

Lukisan Monalisa, Bendera berkibar, dan Lambang Garuda Pancasila
(Sumber: Google.co.id)

3.5.3 Penafsir Tanda (*Interpretant*)

Tanda berdasarkan penafsirnya, menurut Peirce dapat dibagi menjadi tiga macam, yaitu *rheme*, *dicent sign*, dan *argument*

3.5.3.1 Rheme

Sebuah tanda disebut *rheme* apabila dapat diinterpretasikan sebagai representasi dari suatu kemungkinan denotatum (Zoest, 1993: 29). Misalnya perkataan “meja”, merupakan tanda bahasa tanpa konteks. Kata itu hanya mempunyai kemungkinan-kemungkinan denotatum, dan kemungkinan-kemungkinan penafsiran. Setelah kata meja diisi kata “makan”, barulah tanda tersebut diberikan denotatum dan dapat diinterpretasikan.

3.5.3.2 Dicisign atau Dicent Sign

Dicisign merupakan tanda yang tafsirannya benar-benar ada di antara tanda dan denotatumnya. Dengan perkataan lain, sebuah tanda merupakan *dicisign*, apabila bagi interpretannya, tanda tersebut menawarkan hubungan yang benar ada di antara tanda denotatum (Zoest, 1993: 29 dan Sachari, 2005: 65). Sebagai contoh, Si A ganteng atau si B cantik, merupakan kalimat dalam keseluruhan merupakan *dicisign*. Oleh karena, terlepas dari cara eksistensi yang mungkin, maupun belum masuk ke wilayah yang berlaku secara umum. *Dicisign* bagi Peirce merupakan *second*, bukan *first* seperti *rheme*, karena *dicisign* merupakan proporsi logis.

3.5.3.3 *Argument*

Tanda bisa disebut sebuah *argument*, apabila dalam hubungan tanda interpretatif, tanda itu tidak dianggap sebagai bagian dari suatu kelas. Bagi Peirce, *argument* merupakan *third*. Sebagai contoh, salah satu silogisme tradisional menyatakan bahwa semua manusia tidak hidup kekal. Socrates adalah manusia. Socrates tidak hidup kekal. Ketiga kalimat tersebut bersama-sama membentuk sebuah *argument*. Akan tetapi, setiap seri kalimat yang koheren, apakah singkat atau panjang, secara keseluruhan merupakan *argument*. Jadi, *argument* merupakan tanda tentang sesuatu yang tafsirannya berlaku umum (Zoest, 1993: 30 dan Sachari, 2005: 65).

3.5.4 Tipologi Tanda

Peirce menganalogikan semiotika sama dengan logika. Berdasarkan pemikiran logisnya kemudian dapat dirumuskan sepuluh tipologi tanda (Zoest, 1993: 31—32):

- a. *Qualisign*, seharusnya disebut *qualisign* ikonis rhematis. Akana tetapi, karena setiap *qualisign* juga merupakan sebuah ikon dan sebuah rheme, maka kata-kata sifatnya tidak perlu disebutkan. Contohnya, sifat warna merah.
- b. *Sinsign* ikonis, selalu merupakan sebuah *rheme*. Contohnya, sebuah labu yang mirip tokoh negarawan.
- c. *Sinsign* indeksikal *rhematis*. Contohnya, jeritan spontan yang menarik perhatian.

- d. *Sinsign dicent*, selalu indeksikal. Contohnya, sebuah petunjuk arah angin.
- e. *Legisign* ikonis, selalu merupakan rheme. Contohnya, gambar diagram batang, atau bagan, tanpa ada tanda lain (simbol) yang memberikan salah satu interpretasi.
- f. *Legisign* indeksikal rhematis. Contohnya, kata di sini, sekarang, terlepas dari suatu konteks atau situasi.
- g. *Legisign* indeksikal *dicent*. Contohnya, suara orang memanggil.
- h. Simbol *rhematis*, selalu merupakan *legisign*. Contohnya, kata benda yang terlepas dari suatu konteks atau situasi (rumah, kursi, mobil).
- i. Simbol *dicent*, selalu merupakan *legisign*. Peirce menyebutnya sebuah proposisi biasa. Contohnya, tengkorak merupakan symbol bahaya.
- j. *Argument*, selalu merupakan simbol dan *legisign*. Contohnya, sebuah sajak, roman, warna, dan silogisme.

3.5.5 Relasi Tanda

Selain ada sepuluh tipologi tanda, juga terdapat kajian tentang relasi antara satu tanda dengan tanda lainnya. Oleh karena, sebuah tanda tidak pernah berfungsi secara terisolasi. Sebuah tanda selalu berfungsi dan berhubungan dengan tanda lain. Kajian ini terdiri dari tiga kelompok, yaitu sintaksis, semantik dan pragmatis (Zoest, 1993: 33—38 dan Sachari, 2005: 66).

Semiotika Sintaksis, merupakan aktivitas yang mempelajari tanda pada sistem tanda lain, yang menunjukkan kesamaan atau kerjasama. Semiotika semantik, mempelajari hubungan antara tanda, denotasi dan penafsirnya. Semiotika pragmatik, mempelajari hubungan tanda dengan pemakainya.

3.5.6 Simton dan Sinyal

Pada taraf pragmatis terdapat perbedaan paling penting, yaitu perbedaan antara simton dan sinyal (Zoest, 1993: 39—40). Simtom adalah tanda yang mengacu pada denotatum atau sesuai kenyataan yang ditunjukkan oleh tanda. Sinyal adalah tanda yang menunjukkan ada arti lain atau maksud lain dari apa yang ada. Kegiatan yang dilakukan oleh para ahli ilmu alam banyak berurusan dengan simton, karena mereka mengacu pada denotata yang dianggap sebagai kenyataan. Kemudian, pada situasi komunikasi, maka perhatian akan tertuju pada sinyal.

Sebuah sinyal, sifatnya bisa menipu, sedangkan simton tidak dapat berbohong. Seperti seorang pria mengatakan “aku cinta padamu”. Siapa yang bisa tahu, bahwa yang diucapkan itu adalah kebenaran, padahal yang diucapkan sebenarnya hanyalah nafsu. Akan tetapi, wajah memerah atau debar jantung yang lebih cepat, bisa menjadi tanda kebenaran tanpa diucapkan, itulah simton.

3.6 Rangkuman

Semiotika telah berkembang sebagai ilmu tanda sejak masa Yunani kuno, sekitar abad ke-3 Masehi. Pada abad ke-19, Ferdinand de Saussure, memperkenalkan teori tanda yang disebut semiologi, sebagai hasil pengembangan dari ilmu bahasa (linguistik). Tanda bahasa yang dipelajari dalam teori linguistik Saussure, terdiri atas dua unsur, yaitu penanda (*signifiant*) dan ditandakan (*signifie*). Pada waktu yang hampir bersamaan, Charles Sanders Peirce, ahli filsafat dan matematika dari Amerika, memperkenalkan teori semiotika. Teori semiotika Peirce berkaitan dengan logika, yang memiliki relasi dengan objek, pengirim, dan pembaca tanda. Setelah abad ke-20, barulah teori semiotika bisa dipelajari secara sistematis, terutama setelah Umberto Eco bisa mengaplikasikan pada bidang kebudayaan secara umum. Eco telah mengubah semiotika dari konsep tanda, menjadi konsep fungsi tanda, sebagai interaksi dari berbagai aturan, dan bertemu berdasarkan hubungan pengkodean.

3.7 Latihan dan Tugas

1. Apa prinsip teori semiologi Ferdinand de Saussure dan Charles Sanders Peirce?
2. Jelaskan unsur-unsur tanda berdasarkan teori semiotika Peirce, menyangkut unsur dasar (*ground*), objek (*object*), dan penafsir (*interpretant*)!

3. Jelaskan, kenapa Umberto Eco disebut sebagai tokoh yang telah mengaplikasikan semiotika pada kebudayaan secara umum dan kenapa semiotika disebut teori dusta?
4. Carilah contoh tanda yang disebut simton dan sinyal, dalam kaitannya hubungan tanda dengan pemakainya.

3.8 Rujukan

- Bertens, K. 1996. *Filsafat Barat Abad XX: Prancis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Eco, Umberto. 1979. *A Theory of Semiotics*. Bloomington: Indiana Universty Press.
- Piliang, Yasraf Amir. 2003. *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sachari, Agus. 2005. *Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa: Desain, Arsitektur, Seni Rupa dan Kriya*. Jakarta: Erlangga.
- Sobur, Alex. 2003. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Rosda.
- Widagdo. 1993. "Desain, Teori dan Praktek" (Orasi Ilmiah pada Dies Natalis Ke-34 Institut teknologi Bandung, 15 Maret 1993). Bandung: Panitia Dies Natalis Institut Teknologi Bandung.

Zoest, Aart van. 1993. *Semiotika: Tentang Tanda, Cara Kerjanya dan Apa yang Kita Lakukan Dengannya*. Jakarta: Yayasan Sumber Agung.

3.9 Bacaan Lebih Lanjut

Untuk lebih memahami semiotika sebagai teori tanda, perlu dibaca lebih lanjut beberapa buku:

Barthes, Roland. 2012. *Elemen-Elemen Semiologi*. Yogyakarta: Jalasutra.

Mangunwijaya, Y.B. 1988. *Wastu Citra: Pengantar ke Ilmu Budaya Bentuk Arsitektur Sendi-Sendi Filsafatnya Beserta Contoh-contoh Praktis*. Jakarta: Gramedia.

Piliang, Yasraf Amir. 2003. *Hipерsemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.

BAB IV

SEMIOTIKA DESAIN

4.1 Tujuan Instruksional

Materi bab ini dimaksudkan untuk memberi pemahaman kepada mahasiswa tentang prinsip semiotika pada bidang desain, fungsi semiotika desain, dan teori semiotika desain. Setelah mempelajari isi bab ini, mahasiswa dapat memahami bahwa semiotika sebenarnya bukan merupakan teori untuk membuat karya desain. Akan tetapi, aplikasinya lebih ditekankan pada fungsi untuk mengkaji desain menggunakan parameter filosofis, serta untuk mengevaluasi desain yang sudah diwujudkan. Setelah memahami fungsi semiotika desain, mahasiswa dapat mengkaji desain berdasarkan unsur-unsur tanda pada sebuah objek desain.

4.2 Prinsip Dasar Semiotika Desain

Prinsip dasar semiotika pada bidang ilmu desain merupakan aplikasi dari teori semiologi Ferdinand de Saussure dan teori semiotika Charles Sanders Peirce. Saussure menggunakan istilah semiologi untuk membahas tanda berkaitan dengan ilmu bahasa (linguistik). Kemudian, Peirce menggunakan istilah semiotika untuk membahas tanda yang dipadankan dengan logika, dan

berhubungan dengan relasi objek, pengirim, serta pembaca tanda.

Pengembangan teori semiotika pada bidang desain, juga dilandasi teori semiotika Max Bense (Jerman), yang berkaitan dengan masalah estetika. Teori semiotika Max Bense ini dapat diaplikasikan pada pembahasan estetika objek desain. Kemudian, teori semiotika Umberto Eco melengkapi pengaplikasian teori semiotika pada bidang desain. Teori semiotika Eco dapat memperluas kajian semiotika pada bidang desain, seperti desain arsitektural, iklan, komik, maupun *fashion*. Teori yang dikemukakan oleh Eco juga telah mengubah konsep semiotika, dari konsep tanda, menjadi konsep fungsi tanda. Fungsi tanda menurut Eco, merupakan interaksi dari berbagai aturan, dan bertemu berdasarkan hubungan pengkodean.

4.3 Fungsi Semiotika Desain

Fungsi semiotika pada bidang desain menurut Widagdo (1993: 9), adalah untuk membahas desain menggunakan parameter filosofis. Pada proses desain, semiotika digunakan untuk mengevaluasi karya desain yang sudah diwujudkan, bukan untuk membuat desain. Oleh karena itu, semiotika bukanlah teori untuk mendesain.

Dalam upaya memahami karya-karya seni posmodern (termasuk desain) sebagai sebuah fenomena,

semiotika telah mengubah pandangan Cartesian yang menekankan akal budi manusia sebagai determinan dan model dari praktik sosial kebudayaan. Oleh karena, pada era posmodern pandangan tersebut telah diambil alih oleh linguistik, yang menekankan bahasa menjadi model. Menurut Rosalind Coward dan John Ellis (dalam Piliang, 2003: 171), dengan determinasi bahasa, fenomena sosial budaya, seperti *fashion*, makanan, furnitur (mebel), seni, desain, arsitektur, iklan, pariwisata, mobil, dan barang konsumen lainnya, dapat dipahami berdasarkan model bahasa. Berdasarkan pandangan semiotika, bila seluruh praktik sosial dapat dianggap sebagai fenomena bahasa, maka semuanya juga dapat dianggap sebagai tanda-tanda. Tanda tersebut, menurut linguistik Saussurean merupakan kesatuan dari bidang penanda (bentuk) dan bidang petanda (makna).

4.4 Perkembangan Teori Semiotika Desain

Hasil desain, apakah itu sebuah bangunan, mobil atau selembur pakaian adalah sebuah realitas material. Dia memiliki fungsi praktis dan fungsi komunikatif. Akan tetapi, selama berkembangnya gerakan modernisme, aspek komunikasi pada desain kurang mendapat perhatian dibandingkan dengan fungsi praktis dan penampilan produknya (fungsi sosial benda). Unsur komunikasi pada desain, khususnya pada bidang arsitektur, sebenarnya sudah lama menjadi bagian dari perencanaan. Oleh

karena, kehadiran sebuah bangunan secara tidak langsung telah menyatakan fungsi dirinya. Jati diri sebuah bangunan sebenarnya sudah terwakili dan terbaca oleh bentuk penampilannya. Akan tetapi, elaborasi teoritisnya baru dikembangkan lagi setelah dekade 1960-an.

Menurut Widagdo (1993: 9), wacana semiotika pada bidang desain dimulai dari bidang arsitektur, yang dipicu oleh tulisan Robert Venturi dalam buku *Complexity and Contradiction in Architecture* pada 1966. Pada buku tersebut, Venturi mengemukakan keraguannya terhadap pemikiran murni arsitektur modern. Ia membahas contoh-contoh karya arsitektur modern, yang dianggap menakjubkan oleh sejarawan. Kemudian, ditunjukkan kompleksitas dan kontradiksi yang terjadi dalam hubungan antar bagiannya. Venturi (dalam Tjahjono, 2002: 78), berkeyakinan bahwa bentuk arsitektur modern yang sederhana belum tentu memiliki kelebihan. Oleh karena, bentuk arsitektur modern dapat menjemukan. Bangunan yang telah mengindikasikan sesuatu melalui bentuknya, seperti bentuk donat misalnya, akan mudah dimengerti oleh orang awam. Akan tetapi, seni populer berupa iklan-iklan besar di jalan raya justru lebih menarik, karena komunikatif.

Semiotika pada bidang arsitektur, telah dibahas oleh Mukarovsky pada 1937, yang mempertanyakan fungsi arsitektur dalam semiotik estetikanya. Pada dekade 1950-an, secara eksplisit semiotika masuk dalam

pembahasan arsitektur, bersamaan dengan timbulnya krisis makna di Eropa. Pada saat itu muncul tantangan terhadap keabsahan arsitektur modern yang hendak menyatukan nilai melalui *international style*, dan seakan tidak memberi kesempatan bagi tumbuhnya warna lokal (Jenks dalam Tjahjono, 2002: 70). Paham modernisme yang menawarkan konsep-konsep efisiensi dan gaya hidup modern, telah menyebabkan terciptanya desain yang serba kaku, serba rasional dan tidak menciptakan fantasi apapun pada penggunaannya. Akhirnya, desain modern yang semula dianggap sebagai anutan paham desain yang baik, benar, dan sempurna, diragukan kebenarannya.

Kritik terhadap modernisme telah mencapai tingkat kematangan pada akhir abad ke-20, yang mempertanyakan kembali pemikiran dasar, falsafah dan konsep teoretis yang melandasi ideologinya. Modernisme dianggap sudah mandeg, tidak aspiratif terhadap budaya yang sudah berubah dan tidak lagi menampung dialektika sosial. Charles Jenks kemudian mengumandangkan “kematian modernisme”, bersamaan dengan diruntuhkannya apartemen Pruitt-Igoe di St. Louis, Missouri (AS) pada 15 Juli 1972, pukul 15.32. Apartemen Pruitt-Igoe dinilai sebagai simbol kegagalan arsitektur modern, karena menyebabkan munculnya banyak permasalahan sosial dan kriminal bagi penghuninya, sehingga harus dirobohkan (lihat Gambar 4.1).



Gambar 4.1
Penghancuran Apartemen Pruitt-Igoe di St. Louis, Missouri
(Sumber: Google.co.id)

Seiring dengan berkembangnya gerakan posmodern, Charles Jenks kemudian mengembangkan konsep pluralisme pada arsitektur, dan membuat analogi arsitektur dengan bahasa pada 1978. Sebelumnya, konsep arsitektur Jenks bertolak dari falsafah rasionalisme dan fungsionalisme. Perubahan konsep Jenks, sejalan dengan terjadinya perubahan paham dunia, dari modernisme menuju posmodernisme. Jenks juga sangat menghindari adanya uniformitas atau keseragaman bentuk arsitektur, seperti konsep *international style*. Jenks kemudian mewacanakan aspek komunikasi pada arsitektur, aspek yang sudah diabaikan pada paham modernisme. Jeks

menganalogikan arsitektur dengan bahasa atau arsitektur sebagai aspek komunikasi. Dalam teorinya, Jenks mengungkapkan bahwa di dalam arsitektur terdapat kata, kalimat dan semantik. Aspek komunikasi pada arsitektur dilakukan dengan ungkapan bentuk (metafor), kata (unsur-unsur bangunan/ jendela dan pintu), sintaksis (penyatuan unsur bangunan/ komposisi), dan semantik (pengembangan makna bentuk dan unsur-unsur bangunan). Inti dari teori Jenks terkait dengan semiotika pada desain arsitektural adalah *dual coding* atau makna dua arah.

Tokoh lain yang mengemukakan teori semiotika pada objek desain adalah Max Bense. Menurut Bense, ada empat objek, yaitu objek alam (*nature object*), objek teknik (*technic object*), objek desain (*design object*), dan objek seni (*kunst object*). Objek desain tidak seperti objek alam, karena merupakan hasil proses konstruksi. Objek teknik merupakan hasil rancangan. Objek desain, sama dengan objek seni, memiliki nilai estetika. Akan tetapi, objek desain juga memiliki perbedaan dengan objek seni, yaitu tidak berciri singularitas. Oleh karena, desain selalu berkaitan dengan reproduksi dan multiplikasi. Cara pengamatan dialektis demikian, menurut Widagdo (1993: 10), dinilai sama dengan cara menganalisis desain. Setelah Max Bense, muncullah Umberto Eco yang memperjelas dan mengefektifkan kajian semiotika hasil pemikiran Peirce ke berbagai bidang. Berkat pemikiran

Eco, semiotika kemudian bisa digunakan untuk mengkaji desain, arsitektur, iklan, teater, musik, komik dan kebudayaan.

4.5 Semiotika Desain dalam Teori Kritis

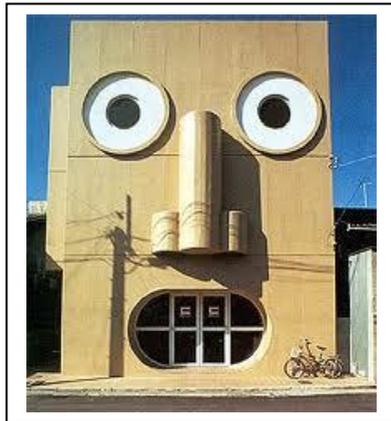
Kritik terhadap desain modern yang melahirkan gerakan posmodern, menurut Widagdo (2005: 227), muncul bersamaan dengan terjadinya gerakan kritik sosial di Eropa. Kritik sosial tersebut datang dari gerakan “kiri baru” (*the new left*), yang menginginkan perombakan sistem sosial, ke arah sistem yang cenderung memihak kepada harkat dan martabat kemanusiaan. Gerakan kiri baru, kemudian melahirkan beberapa tokoh teori kritis. Jurgen Habermas, adalah salah seorang tokoh teori kritis dari generasi kedua Mazhab Frankfurt (Jerman), yang telah melakukan rekonstruksi terhadap teori kritis generasi pendahulunya. Habermas melakukan perubahan kriteria dari “filsafat subyek” ke “filsafat komunikasi”, dan dari “filsafat kesadaran” yang sangat dominan pada masyarakat modern sejak Descartes, menuju ke “filsafat bahasa”. Habermas kemudian menyimpulkan, bahwa tindakan manusia yang paling dasar adalah tindakan komunikasi atau interaksi. Tujuan komunikasi adalah saling pengertian, rasionalitas komunikasi tercapai jika terbina saling pengertian (Habermas dalam Lubis, 2006: 32).

Sikap kritis Habermas tentang perlunya komunikasi untuk mengatasi keterasingan manusia modern, serta filsafatnya tentang bahasa, sejalan dengan sikap kritis Ferdinand de Saussure berkaitan dengan teori semiologi. Dalam teorinya tentang semiologi, Saussure mengungkapkan bahwa tanda bahasa bermakna bukan karena referensinya kepada benda dalam realitas. Akan tetapi, yang ditandakan dalam tanda bahasa adalah konsep tentang benda. Pada masa yang hampir bersamaan, Charles Sanders Peirce juga mengembangkan teori yang disebut semiotika. Teori semiotika Peirce dipadankan dengan logika, yang berkaitan dengan relasi objek, pengirim, dan pembaca tanda.

Sejalan dengan teori Peirce, Charles Jenks kemudian mengemukakan teori semiotika pada bidang desain arsitektural, yang disebut *dual coding* atau makna dua arah. Dalam teorinya, Jenks mengkritisi aspek komunikasi pada arsitektur, yang sudah diabaikan oleh paham modernisme. Sikap kritis Jenks dikemukakan melalui teori yang menganalogikan arsitektur dengan bahasa. Aspek komunikasi pada desain arsitektural, menurut Jenks bisa dilakukan menggunakan ungkapan bentuk (metafor), ungkapan kata (unsur-unsur bangunan), ungkapan sintaksis (penyatuan unsur bangunan), dan ungkapan semantik dengan mengembangkan makna pada bentuk dan unsur-unsur bangunan. Contoh analogi arsitektur dengan bahasa sesuai dengan teori Jenks, dapat

dilihat pada bangunan Face House karya Kazumasa Yamashita di Tokyo, yang dibangun pada 1970.

Ungkapan bentuk desain gedung ini adalah berupa sebuah wajah dengan mata, hidung dan mulut. Ungkapan “kata” pada bangunan diwujudkan berupa jendela bulat sebagai metafor mata, pintu oval sebagai metafor mulut, dan adanya bentuk seperti hidung di atas pintu bangunan. Penyatuan unsur-unsur bangunan (pintu dan jendela) menjadi sebuah metafor wajah, merupakan ungkapan “sintaksis”. Selanjutnya, ungkapan “semantik” pada wujud bangunan merupakan pengembangan makna dan unsur-unsur bangunannya, sehingga bangunan bisa bermakna “rumah berwujud wajah” (lihat Gambar 4.2).



Gambar 4.2
Gedung Face House, di Tokyo
(Sumber: Google.co.id)

Seiring dengan perkembangan budaya posmodern, sikap kritis juga dilakukan oleh Jean Baudrillard melalui teori simulasi yang sangat berkaitan dengan semiotika (Raharja, 2013: 59). Simulasi menurut Baudrillard merupakan dunia yang terbentuk dari hubungan berbagai tanda dan kode secara acak, tanpa referensi rasional yang jelas. Hubungan ini melibatkan tanda real (fakta) yang tercipta melalui proses produksi, serta tanda semu (citra) yang tercipta melalui proses reproduksi. Reproduksi yang dihasilkan oleh teknologi informasi, komunikasi, dan industri pengetahuan, telah menggantikan prinsip produksi yang dihasilkan oleh teknologi mesin. Faktor yang paling berperan dalam penciptaan realitas baru ini adalah media massa dan teknologi informasi, seperti internet, kamera video, dan telepon genggam.

Oleh karena itu, menurut Piliang (2004: 313—315), semiotika sebagai ilmu tanda kini mendapat tempat khusus dalam wacana sosial dan akademis masyarakat informasi. Wacana semiotika pertama, berkembang di lingkungan masyarakat konsumen, berkaitan dengan komoditi (iklan, media televisi, dan *fashion*). Wacana semiotika ini banyak berkaitan dengan makna denotatif (makna-makna sesuai dengan fisik benda). Wacana semiotika kedua, berkembang sebagai sebuah arena perjuangan bagi eksistensi tanda-tanda, dan identitas-

identitas, atas dasar kepentingan ekonomi, politik, budaya, dan agama. Wacana semiotika ini, banyak berkaitan dengan makna konotatif, yaitu makna-makna lebih dalam (ideologis, mitologis, dan teologis), yang melatarbelakangi bentuk-bentuk fisik. Permasalahan ini akan dibahas secara khusus di Bab VII.

Dalam perkembangannya, muncul lagi pemikirin kritis berupa teori semiotika dekonstruksi yang dikemukakan oleh Jaques Derrida. Teori semiotika dekonstruksi masuk dalam kelompok paham post-strukturalisme. Apabila semiotika strukturalisme menekankan fungsi tanda sebagai refleksi diri dari kode-kode sosial yang telah pasti, maka semiotika post-strukturalis lebih menekankan proses penciptaan kreatif tanda dan kode-kode yang tanpa batas dan tak terbatas. Setiap makna menjadi bentuk ungkapan baru dari makna berikutnya, sehingga disebut semiotika ketidakberaturan (*semiotics of chaos*).

4.6 Redundansi Tanda pada Desain

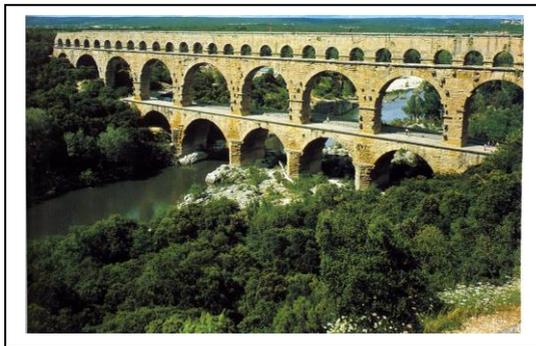
Charles Sanders Peirce telah mengemukakan teori semiotika untuk membantu memecahkan permasalahan dengan pemikiran logis yang lebih baik. Akan tetapi, menurut Umberto Eco, semiotika juga membahas persoalan signifikasi dan komunikasi. Oleh karena, komunikasi terjadi dengan perantaraan tanda-tanda, sehingga sebagian teori komunikasi berasal dari

semiotika. Berkat saluran komunikasi inilah pesan dapat disampaikan. Jumlah informasi yang dibawa oleh tanda, pada dasarnya berhubungan langsung dengan penampilan tanda tersebut.

Menurut Aubrey Fisher dan Gordon D. Davis (dalam Sobur, 2003: 24), sebuah komunikasi jarang terdiri dari informasi yang lengkap komposisinya. Oleh karena, selalu ada unsur yang berlebihan atau redundan. Redundansi secara sekilas tampak kurang baik, karena adanya unsur yang tidak diperlukan. Akan tetapi, redundansi dapat digunakan untuk pengendalian kesalahan. Redundansi dalam komunikasi bisa terjadi, karena pada sebuah komunikasi terdapat bising di dalam saluran komunikasi. Hal ini menyebabkan pesan yang diterima tidak sesuai dengan maksud pesan yang dikirim. Oleh karena itu, pengiriman data redundan dapat diperiksa oleh penerima pesan, kemudian direkonstruksi, sehingga pesan dapat diterima dengan benar.

Secara semantik, masalah redundansi sebenarnya tidak ada. Oleh karena, salah satu prinsip dasar semantik adalah bila bentuk berbeda, maka maknapun menjadi berbeda. Makna dalam linguistik adalah fenomena dalam ujaran, sedangkan informasi adalah sesuatu di luar ujaran. Sehingga, bila terjadinya redundansi dalam informasi, tidak akan mengubah makna informasi, karena informasinya sama.

Karya desain sebagai sebuah bentuk bahasa rupa, juga bisa memperlihatkan redundansi melalui tanda-tanda yang dikomunikasikannya. Redundansi tanda pada desain bisa saja tidak berakibat buruk dan membosankan, meskipun terdapat unsur yang berlebihan dan tidak diperlukan. Apabila perulangan tanda bisa disusun dalam sebuah komposisi yang baik, maka akan dapat diciptakan irama yang berulang dan menghasilkan sebuah wujud desain yang menarik. Contoh hal ini, antara lain dapat dilihat pada desain kanal air Aquaduct Pont du Gard, yang dibangun di Perancis pada abad ke-14 (lihat Gambar 4.3).



Gambar 4.3
Kanal air Aquaduct Pont du Gard, Perancis
(Sumber: Google.co.id)

Perulangan bentuk konstruksi penyangga kanal air tersebut, dapat dilihat sebagai unsur redundan, tetapi dapat disusun

sebagai irama atau nada yang menghasilkan sebuah bentuk desain yang menarik. Bentuk konstruksi penyangga kanal air dengan pola berulang tersebut, sebenarnya bersifat fungsional, dan memang diperlukan untuk memperkuat bentangan konstruksi yang panjang.

4.7 Rangkuman

Prinsip dasar semiotika pada bidang ilmu desain merupakan aplikasi dari teori semiologi Ferdinand de Saussure dan teori semiotika Charles Sanders Peirce. Pengembangan teori semiotika pada bidang desain, juga dilandasi teori semiotika Max Bense berkaitan dengan masalah estetika objek desain. Kemudian, teori semiotika Umberto Eco melengkapi pengaplikasian teori semiotika pada bidang desain. Fungsi semiotika pada bidang desain adalah untuk membahas desain menggunakan parameter filosofis. Pada proses desain, semiotika digunakan untuk mengevaluasi wujud karya desain, bukan untuk membuat desain. Wacana semiotika pada bidang desain dimulai dari bidang arsitektur, yang dipicu oleh tulisan Robert Venturi. Pada dekade 1950-an, secara eksplisit semiotika masuk dalam pembahasan arsitektur, bersamaan dengan timbulnya krisis makna di Eropa. Charles Jenks kemudian mengembangkan konsep pluralisme pada arsitektur, dan membuat analogi arsitektur dengan bahasa atau arsitektur sebagai aspek komunikasi. Sehingga, pada karya arsitektur terdapat kata, kalimat dan semantik.

4.8 Pertanyaan dan Latihan

1. Teori siapa yang menjadi landasan bagi teori semiotika desain?
2. Apa fungsi semiotika pada bidang desain!
3. Jelaskan perkembangan teori semiotika desain!
4. Carilah contoh karya desain yang menganalogikan desain dengan bahasa, dan contoh karya desain yang memiliki tanda dedundan. Berilah penjelasannya!

4.9 Rujukan

- Lubis, Akhyar Yusuf. 2006. *Dekonstruksi Epistemologi Modern: Dari Postmodern, Teori Kritis, Poskolonialisme Hingga Culrural Studies*. Jakarta: Pustaka Indonesia Satu.
- Sobur, Alex. 2003. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Rosda.
- Tjahjono, Gunawan. 2002. “Kajian Semiotik Dalam Arsitektur” (artikel dalam Buku *Semiotik: Kumpulan Makalah Seminar*, hlm. 72—73). Depok: Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Budaya Lembaga Penelitian Universitas Indonesia.
- Piliang, Yasraf Amir. 2003. *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.

- _____. 2004. *Dunia yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Raharja, I Gede Mugi. 2013. “Representasi Posrealitas Desain Gedung Pusat Pemerintahan Kabupaten Bandung” (Disertasi). Denpasar: Program Doktor Program Studi Kajian Budaya Program Pascasarjana Universitas Udayana.
- Widagdo. 1993. “Desain, Teori dan Praktek” (Orasi Ilmiah pada Dies Natalis Ke-34 Institut teknologi Bandung, 15 Maret 1993). Bandung: Panitia Dies Natalis Institut Teknologi Bandung.

4.10 Bacaan Lebih Lanjut

Untuk lebih mendalami teori semiotika desain, dapat dibaca kembali:

- Eco, Umberto. 1979. *A Theory of Semiotics*. Bloomington: Indiana Universty Press.
- Sachari, Agus. 2005. *Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa: Desain, Arsitektur, Seni Rupa dan Kriya*. Jakarta: Erlangga.
- Zoest, Aart van. 1993. *Semiotika: Tentang Tanda, Cara Kerjanya dan Apa yang Kita Lakukan Dengannya*. Jakarta: Yayasan Sumber Agung.

BAB V

KODE PADA DESAIN

5.1 Tujuan Instruksional Khusus

Uraian bab tentang kode ini adalah untuk memberi pemahaman kepada mahasiswa, bahwa tanda bisa dikirim dan diterima atau dapat dimengerti melalui bantuan kode. Kode adalah tradisi yang disepakati secara sosial sehingga memungkinkan suatu pesan disampaikan dari seseorang kepada orang lain. Konsep kode dikembangkan oleh Umberto Eco berdasarkan teori semiotika Charles Sanders Peirce, dan dapat diaplikasikan pada penelitian atau pengkajian desain. Teori tentang kode juga dikemukakan oleh Baudrillard, Barthes, dan Judith Williamson. Setelah mempelajari isi bab ini, mahasiswa diharapkan dapat memahami, dan dapat mencari contoh-contoh dan mengkaji kode pada bidang desain, seperti pada desain interior, arsitektur, mebel, dan pertamanan, atau pada bidang desain lainnya.

5.2 Teori Semiotika Umberto Eco

Definisi semiotika Eco sangat mengejutkan, karena semiotika disebutnya sebagai teori kebohongan atau *a theory of the lie* (1979: 6-7), dan Piliang (2003:40—42) menyebutnya sebagai teori dusta. Teori yang diungkapkan oleh Eco, pada dasarnya

mengungkapkan adanya hubungan yang tidak linier atau tak simetris antara tanda dengan realitas. Oleh karena, sebuah tanda sifatnya bisa menipu, atau palsu, karena menyembunyikan realitas yang sesungguhnya.

Teori semiotika yang dikemukakan oleh Eco merupakan teori semiotika yang didasari oleh teori semiotika Charles Sanders Peirce. Menurut Eco (1979: 9—13), penelitian kontemporer menggunakan teori semiotika dapat menjadi sebuah penjelajahan yang luas, karena membuka kemungkinan aplikasi semiotika secara lebih luas. Sachari (2003: 67), mengungkapkan bahwa kajian semiotika Eco meliputi semiotika hewan, bebauan, rabaan, rasa, paralinguistik, medis, gerak tangan, musik, bahasa alami (struktural, logika, filsafat), bahasa yang diformalkan (matematika, kimia, elektronik dan komputer), kode rahasia, komunikasi visual, sistem objek (arsitektur dan objek-objek umum), struktur alur (ceritera rakyat, mitologi, lelucon, permainan, ceritera detektif, cerita roman populer), teori teks, kode budaya (sistem nilai, kebiasaan, adat, tipologi kebudayaan, model kebudayaan, model organisasi sosial, sistem kekeluargaan dan jaringan komunikasi kelompok masyarakat), teks estetik, komunikasi massa, dan retorika.

Oleh karena objek kajian semiotika yang dikemukakan oleh Eco sangat banyak, maka tugas ahli semiotika sebagaimana dikutip oleh Sobur (2003: 75), bagaikan menjelajahi hutan, dan ingin memusatkan

perhatian pada modifikasi sistem tanda. Atas dasar ini, Eco kemudian mengubah semiotika sebagai konsep tanda, menjadi konsep fungsi tanda. Fungsi tanda menurut Eco, merupakan interaksi dari berbagai aturan, dan bertemu berdasarkan hubungan pengkodean. Kode memberikan kondisi bagi hubungan timbal balik fungsi-fungsi tanda secara kompleks (Eco, 1979: 48 dan 56). Kode yang dimaksud oleh Eco merupakan cara mengombinasikan konvensi atau tradisi yang disepakati secara sosial, sehingga memungkinkan suatu pesan disampaikan dari seseorang kepada orang lain (Piliang, 2003: 16).

5.3 Teori Kode Umberto Eco

Konsep kode sesuai dengan teori semiotika Eco, mengacu kepada pemikiran Peirce. Menurut Eco, arti tanda selalu mengacu pada suatu acuan dan terlaksana berkat bantuan kode. Tanda tersebut bisa dikirim dan diterima atau dimengerti melalui bantuan kode (Eco, 1979: 43—44). Kode yang dimaksud oleh Eco, bisa berkaitan dengan kode bahasa, kode simbolik dan kode kebudayaan. Berkat pemikiran Eco, semiotika kemudian bisa digunakan untuk mengkaji desain, arsitektur, iklan, teater, musik, komik dan kebudayaan.

Kekhasan wujud sebuah karya arsitektur atau gaya desain misalnya, berdasarkan teori semiotika Eco dapat disebut sebagai kode. Kode pada desain tersebut akan dapat dimengerti oleh masyarakat atau pengamat tanda,

apabila kode tersebut telah dikenal sesuai dengan konvensi atau tradisi yang telah disepakati secara sosial. Hal itulah yang menyebabkan sebuah pesan dari kode dapat dimengerti oleh pengamat tanda. Desain arsitektural Istana Presiden Republik Indonesia di Bogor misalnya, akan dapat dipahami gaya desainnya setelah kode pada desain arsitekturalnya dapat dipahami (lihat Gambar 5.1).



Gambar 5.1

Istana Presiden Republik Indonesia di Bogor

Memperlihatkan kode arsitektur klasik pada *fasade* bangunannya

(Sumber: Google.co.id)

Berdasarkan pengamatan terhadap wajah bagian depan (*fasade*) bangunannya, dapat dipahami bahwa

gedung Istana Bogor memiliki kode arsitektur klasik, yang dikembangkan pada masa kebudayaan Yunani, kemudian dilanjutkan oleh bangsa Romawi. Kode desain arsitektural klasik tersebut, dapat dilihat berupa bentuk bidang segitiga (*tympanon*) yang berfungsi sebagai tempat ornamen, yang disangga oleh tiang bangunan bergaya Iona. Gaya Iona tersebut dapat diketahui, karena adanya kepala atau mahkota tiang seperti bentuk tanduk kambing.

Adanya kode arsitektur klasik di Indonesia, khususnya pada Istana Bogor, adalah karena gedung istana ini dibangun oleh pemerintah kolonial Belanda untuk istana bagi gubernur jenderal di Hindia Belanda. Istana Bogor dibangun atas perintah Gubernur Jendral Baron van Imhoff pada 1763. Desainnya dibuat oleh John Rach, dengan mencontoh Istana Bleinheim House di Marlborough (Inggris). Wujud asli bangunan istana ini sebenarnya bertingkat tiga, tetapi karena rusak akibat gempa bumi pada 1834, istana ini direstorasi dengan bentuk bangunan seperti yang ada sekarang (Sumintardja, 1981: 120). Adanya karya-karya arsitektur kolonial di Indonesia pada pertengahan abad ke-19 yang banyak memperlihatkan iklim mentalita Eropa, menurut Mangunwijaya (1988: 139-140), disebabkan oleh adanya semangat menjiplak dari semua unsur yang kebetulan disenangi (*eklektisismus*), meskipun sebenarnya manusia barat kreatif.

5.4 Teori Kode Lainnya

Ada teori lain tentang kode yang diungkapkan oleh beberapa tokoh semiotika. Kode menurut tokoh posmodern, Baudrillard, adalah seperangkat tanda yang memaksakan kontrol atas masyarakat (Ritzer, 2004: 191). Barthes juga membahas masalah kode, setelah menganalisis novel *Sarrasine* (Sobur, 2003: 65—66 dan Tinarbuko, 2009: 18). Ada lima kode yang dibahas Barthes, yaitu kode hermeneutik (kode teka-teki), kode *semik* (kode konotatif), kode simbolik, kode *proaretik* (kode tindakan), dan kode *gnomik* (kode kultural). Kode hermeneutik (kode teka-teki), berhubungan dengan teka-teki untuk mendapatkan kebenaran. Kode teka-teki menjadi unsur utama teks tradisional. Teka-teki dan penyelesaiannya, biasanya ada kesinambungan. Kode *semik* (kode konotatif), banyak menawarkan sisi. Pada kumpulan satuan kotonasi akan ditemukan tema dan tokoh pada teks.

Barthes menganggap denotasi sebagai konotasi yang paling kuat dan paling “akhir”. Kode simbolik, merupakan kode yang mengandung cerita, urutan, narasi, atau antinarasi. *Kode proaretik* (kode tindakan), merupakan kodifikasi dari tindakan, sehingga suatu tindakan atau peristiwa bisa dipahami. *Kode gnomik* (kode kultural), merupakan acuan teks pada benda-benda dan sudah dikodifikasi oleh budaya di seluruh dunia.

5.5 Metode Penyingkapan Kode

Penyingkapan kode (*decoding*) pada semiotika, berarti pencarian kode tertentu yang membentuk satu ekspresi bahasa, sehingga berfungsi sebagai pembentuk makna dari ekspresi tersebut. Oleh karena itu, penyingkapan kode berarti pencarian makna-makna yang dikodekan (Piliang, 2003: 191). Judith Williamson mengembangkan seperangkat metode penyingkapan kode pada objek-objek kebudayaan, khususnya iklan. Metode yang dikembangkan oleh Williamson sangat relevan digunakan untuk menyingkapkan kode-kode objek kebudayaan secara umum. Pendekatan Williamson dalam memahami kode, lebih banyak dipengaruhi oleh pemikiran post-strukturalisme dibandingkan dengan strukturalisme. Oleh karena, Williamson melihat pentingnya relasi historis pada tanda, dari relasi masa lalu, masa kini, dan masa yang akan datang dari tanda.

Menurut Williamson (dalam Tinarbuko, 2009: 20), iklan sering melakukan peminjaman tanda sekaligus peminjaman kode sosial. Oleh karena, iklan banyak melakukan “peminjaman” ketenaran seorang artis, untuk mempromosikan produk yang diiklankan. Figur artis tersebut dipinjam mitos, ideologi, *image*, dan sifat-sifat glamournya, agar konsumen tertarik, ingin meniru, dan mau membeli produk yang diiklankan oleh artis tersebut. Dengan kata lain, figur artis dipinjam sebagai model

untuk memikat konsumen agar mau membeli produknya. Contoh teori semiotika iklan dapat dilihat pada iklan kartu telpon “chip” produk PT Telkom, yang memanfaatkan ketenaran artis Cornelia Agatha saat sukses memerankan Sarah pada sinetron Si Doel Anak Sekolahan pada dekade 1990-an. Gaya hidup artis tersebut “dipinjam” sebagai kode sosial, untuk mempromosikan kartu telpon *chip*, agar produk kartu telpon *chip* PT Telkom laku di pasaran (lihat Gambar 5.2).



Gambar 5.2 Contoh Semiotika Iklan:
Peminjaman Tanda sekaligus Peminjaman Kode Sosial/ Budaya
 (Sumber: Majalah Tempo)

Hal yang sama juga dilakukan oleh produsen printer HP DeskJet, dengan “meminjam” kode budaya

berupa obyek wisata atau peninggalan budaya di beberapa negara di dunia. Maksud iklan ini adalah, hasil foto dokumentasi beberapa objek wisata terkenal di dunia, apabila dicetak dengan printer HP DeskJet, hasilnya bisa sebagus objek aslinya (lihat Gambar 5.2).

5.6 Kode Desain di Indonesia

Apabila akan membahas kode desain menurut teori kode yang dikemukakan oleh Eco, maka kita akan kesulitan untuk menentukan kode desain arsitektural di Indonesia. Oleh karena, Indonesia terdiri dari beragam suku bangsa, sehingga kode budayanya menjadi beragam, dan tidak bisa diseragamkan. Untuk dapat memahami kode desain Indonesia, maka mau tidak mau harus mendalami satu persatu budaya etnik di Indonesia. Hal itulah yang menyebabkan kode desain di Indonesia menjadi unik, sehingga definisi kode desain Indonesia merupakan tanda yang disepakati secara tradisi oleh masing-masing budaya etnik yang tersebar di seluruh Indonesia.

Pada bidang arsitektur misalnya, kode desain dapat diketahui dari ciri khas bentuk desain atap bangunannya. Apabila atap bangunannya berbentuk *joglo*, maka itu merupakan tanda yang telah disepakati sebagai kode desain arsitektural etnik Jawa. Bangunan besar dengan atap seperti bertanduk, merupakan kode bagi

desain rumah *gadang* dari budaya etnik Minangkabau di Sumatra Utara (lihat Gambar 5.3)



Gambar 5.3
Istana Pagaruyung (Minangkabau) dan Puro
Mangkunegaran Solo (Jawa)
(Sumber: Google.co.id)

Kemudian, contoh yang lain dapat dilihat di daerah Bali. Di Bali terdapat beberapa jenis bangunan tradisional, dan memiliki tanda yang dapat disebut sebagai kode desain. Kode desain bangunan tersebut merupakan tanda yang telah disepakati secara sosial di daerah Bali. Misalnya, bangunan beratap tumpang dengan susunan ganjil mengecil ke atas, merupakan kode desain untuk bangunan suci yang disebut *meru*. Bangunan berupa gapura yang seakan terbelah dua, merupakan kode desain untuk bangunan pintu gerbang yang disebut *candi bentar* atau *apit urang* (capit udang). Bangunan yang ditempatkan pada area bagian timur rumah tradisional

Bali, dengan struktur atap limas disangga beberapa tiang di atas lantai, dindingnya setengah terbuka, dan dilengkapi balai, merupakan kode desain untuk bangunan tempat upacara, yang disebut *Bale Dangin* (lihat Gambar 5.4).



**Gambar 5.4 Beberapa Kode Desain Arsitektural di Bali:
*Meru, Candi Bentar, dan Balai Upacara (Bale Dangin)***

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Apabila diperhatikan lebih cermat, maka akan terlihat adanya perbedaan gaya desain pada masing-masing wilayah di Bali. Perbedaan gaya desain itu terjadi, karena pada masa lalu orang yang memiliki keterampilan membuat desain bangunan sangat terbatas, dan keterampilan (*skill*) individu desainernya juga berbeda-beda. Selain itu, akibat transportasi pada zaman dahulu tidak selancar sekarang, menyebabkan arsitek tradisional (*undagi*) di Bali kesulitan membuat gaya desain yang sama pada bangunan-bangunan tradisional di seluruh Bali.

5.7 Rangkuman

Pada teori semiotika Umberto Eco diungkapkan, bahwa tanda merupakan interaksi dari berbagai aturan, dan bertemu berdasarkan hubungan pengkodean. Yang dimaksud dengan kode oleh Eco, merupakan cara mengombinasikan konvensi atau tradisi yang disepakati secara sosial, sehingga memungkinkan suatu pesan disampaikan dari seseorang kepada orang lain. Dengan kata lain, tanda bisa dikirim dan diterima melalui bantuan kode. Tokoh lain yang juga mengemukakan teori tentang kode adalah Jean Baudrillard, Roland Barthes, dan Judith Williamson. Menurut Baudrillard, kode adalah seperangkat tanda yang memaksakan kontrol atas masyarakat. Tokoh lainnya, Barthes, mengelompokkan kode, yang terdiri atas kode hermeneutik (kode teka-teki), kode *semik* (kode konotatif), kode simbolik, kode *proaretik* (kode tindakan), dan kode *gnomik* (kode kultural). Kemudian, Judith Williamson membahas peminjaman tanda sekaligus peminjaman kode sosial pada semiotika iklan, dan metode penyingkapan kode. Khusus di Indonesia, kode desainnya sangat unik, sangat beragam, karena Indonesia terdiri dari beragam suku bangsa. Hal ini menyebabkan kode budayanya menjadi beragam dan tidak bisa diseragamkan, serta mempengaruhi kode pada bidang desainnya. Sehingga, kode desain di Indonesia merupakan tanda yang disepakati secara tradisi oleh masing-masing budaya etnik di seluruh Indonesia.

5.8 Latihan dan Tugas

1. Apa yang dimaksud dengan kode, sesuai dengan teori semiotika Umberto Eco?
2. Kenapa kode desain di Indonesia sangat beragam?
3. Carilah contoh iklan yang mengandung unsur “peminjaman tanda sekaligus “peminjaman kode sosial” atau “peminjaman kode budaya”, kemudian jelaskanlah kode sosial atau kode budaya apa yang dipinjam?
4. Carilah contoh kode-kode desain dari beberapa daerah yang ada di Indonesia, kemudian berilah penjelasannya.

5.9 Rujukan

- Eco, Umberto. 1979. *A Theory of Semiotics*. Bloomington: Indiana University Press.
- Piliang, Yasraf Amir. 2003. *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Ritzer, George. 2004. *Teori Sosial Postmodern*. Yogyakarta: Justapose Research and Publication Study Club bekerjasama dengan Kreasi Wacana.
- Sachari, Agus. 2005. *Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa: Desain, Arsitektur, Seni Rupa dan Kriya*. Jakarta: Erlangga.

- Sobur, Alex. 2003. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Rosda.
- Sumintardja, Djauhari, 1981. *Kompendium Sejarah Arsitektur*. Bandung: Yayasan Lembaga Penyelidikan Bangunan.
- Tinarbuko, Sumbo. 2009. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.

5.10 Bacaan Lebih Lanjut

Untuk lebih memahami kode budaya berbagai bangsa, khususnya di bidang arsitektur, dapat dibaca beberapa buku:

- Fleming, William. 194. *Arts And Ideas*. New York: Holt, Rinehart And Winston, Inc.
- Gympel, Jan. 1996. *The Story of Architecture from Antiquity to the Present*. Koln: Koneman.
- Mangunwijaya, Y.B. 1988. *Wastu Citra: Pengantar ke Ilmu Budaya Bentuk Arsitektur Sendi-Sendi Filsafatnya Beserta Contoh-contoh Praktis*. Jakarta: Gramedia.
- Myers, Bernard S. 1994. *Art And Civilation*. New York: McGraw-Hill Book Company.
- Sumanto, Yulianto, 1997. *Arsitektur Modern Akhir Abad ke-19 dan Abad ke-20*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

BAB VI

SISTEM DENOTATIF DAN KONOTATIF

6.1 Tujuan Instruksional

Pada bab ini diuraikan masalah semiotika dengan sistem denotatif dan konotatif, untuk memberi pemahaman kepada mahasiswa, bahwa tanda merupakan pertemuan “ungkapan” dan “makna”. Lewat unsur verbal dan visual diperoleh dua tingkatan makna, yakni makna denotatif dan konotatif. Pada semiotika terdapat sistem pertandaan bertingkat, dan semiotika terletak pada makna konotatifnya. Setelah mempelajari bab ini, mahasiswa diharapkan dapat memahami sistem tanda denotatif dan konotatif, serta ungkapan maknanya. Selanjutnya, mahasiswa dapat mencari contoh-contoh dan mengkaji tanda yang mengandung sistem denotatif dan konotatif pada bidang desain, seperti pada desain interior, arsitektur, mebel, dan pertamanan, atau pada bidang desain lainnya.

6.2 Teori Dikotomi Roland Barthes

Semiotika struktural berpegang pada prinsip “bentuk mengikuti fungsi” dengan mengikuti model semiotik penanda atau fungsi. Semiotika struktural mengacu pada teori Ferdinand de Saussure, yang antara lain berkaitan dengan dikotomi *signifier* (penanda,

bentuk) dan *signified* (penanda, makna). Hubungan antara penanda dan petanda tersebut, relatif stabil dan abadi. Berdasarkan semiotika struktural yang dikembangkan oleh Saussure, Barthes kemudian mengembangkan dua sistem pertandaan bertingkat, yang disebut sistem denotasi dan konotasi (Piliang dalam Tinarbuko, 2009: 20).

Sistem denotasi dan konotasi dikembangkan oleh Barthes dari teori Saussure, tentang dikotomi *langue* dan *parole*, *signifiant* dan *signifie*, serta *sitagma* dan *paradigma*. Istilah *langue* merupakan suatu sistem kode yang telah menjadi kesepakatan bersama pada masyarakat. *Parole* adalah penggunaan secara individual pemilihan unsur-unsur tertentu yang disenangi. *Langue* dan *parole* seolah saling berposisi, tetapi sebenarnya saling berkaitan. Kemudian, *signifiant* (penanda) merupakan serapan citra akustis dalam pikiran manusia, dan *signifie* (petanda) merupakan serapan citra konseptualnya. Keduanya membentuk satu kesatuan tak terpisahkan yang disebut tanda. Selanjutnya, *sitagma* merupakan tanda yang bersifat linier, dan terikat oleh waktu. Paradigma merupakan tanda yang lebih bersifat meruang dan mempunyai hubungan asosiatif yang membentuk suatu pengertian (Piliang, 2003: 184 dan Sachari, 2005: 68—70).

Dalam perkembangan berikutnya, Barthes melakukan perubahan teori makna. Sebuah penanda pada

tingkat denotasi menurut Barthes, sebetulnya sudah langsung mengandung makna konotasi atau ideologis (Piliang, 2003: 185). Yang dimaksud dengan ideologi sebagai tingkat kedua pertandaan adalah sistem gagasan, ide, atau kepercayaan yang menjadi konvensi dan mapan dalam satu masyarakat, yang mengartikulasikan dirinya pada sistem representasi atau sistem pertandaan. Perbedaan makna denotatif dengan makna konotatif, digunakan oleh para ahli untuk membahas lingkup makna yang lebih besar (Sobur, 2003: 262-263).

Pada bidang linguistik, pemahaman antara denotasi dan konotasi, pada prinsipnya dibedakan atas aspek kebahasaannya. Dibandingkan dengan denotasi, ungkapan kedalaman makna lebih banyak terekspresikan pada konotasi, dari pada pengertian dalam denotasi. Hal inilah yang menyebabkan, bahasa pada bidang ilmu eksakta, maupun bidang ilmu informasi, lebih tepat menggunakan pemahaman denotatif. Sebaliknya, bahasa pada karya sastra, lebih bersifat konotatif, karena lebih banyak memerlukan pengungkapan ekspresi. Demikian pula halnya pada bidang desain. Desain dianalogikan sama dengan bahasa (teks) visual. Menurut Sachari (2005: 70), tanda-tanda visual yang bersifat denotatif, digunakan desain untuk gambar teknis, untuk memberikan informasi, atau pada aspek-aspek yang berkaitan dengan produksi, agar tidak terjadi pembiasan makna. Kemudian, tanda-tanda yang bersifat konotatif diperlukan desain pada hal-

hal yang berkaitan dengan ekspresi, seperti bentuk, citra, motif, ornamen maupun hal-hal yang berhubungan dengan aspek humanitas.

6.2.1 Makna Denotatif

Denotasi pada umumnya dimengerti sebagai makna harfiah, yaitu makna yang sesungguhnya berdasarkan fungsi benda. Makna denotatif suatu kata, merupakan makna yang bisa ditemukan di dalam kamus. Pengertian denotasi secara tradisional, mengacu kepada penggunaan bahasa, dengan arti yang sesuai dengan apa yang terucap. Akan tetapi, sistem denotasi yang dikemukakan oleh Barthes, merupakan sistem pertandaan tingkat pertama. Dalam hal ini, denotasi lebih diasosiasikan sebagai ketertutupan makna. Sebagai reaksi melawan kearfiahan denotasi, Barthes mencoba menyingkirkan dan menolaknya. Meskipun penolakan Barthes agak berlebihan, menurut Budiman (dalam Sobur, 2003: 71), makna harfiah merupakan sesuatu hal yang bersifat alamiah.

Denotasi sebagai sistem pertandaan tingkat pertama menurut Lyon (dalam Sobur, 2003: 263) adalah hubungan yang digunakan pada tingkat pertama sebuah kata, yang secara bebas memegang peranan penting dalam ujaran. Berger (dalam Sobur, 2003: 263), mengungkapkan bahwa makna denotasi tersebut bersifat langsung, sebagai makna khusus yang terdapat pada sebuah tanda, dan pada

intinya dapat disebut sebagai gambaran sebuah petanda. Kemudian, Harimurti Kridalaksana (dalam Sobur, 2003: 263), mendefinisikan denotasi sebagai makna kata atau kelompok kata, yang didasarkan atas penunjukan yang lugas pada sesuatu di luar bahasa atau yang didasarkan atas konvensi tertentu yang bersifat objektif. Denotasi menurut De Vito (dalam Sobur, 2003: 263), adalah sebuah kata yang menjadi definisi objektif kata tersebut. Sebaliknya, konotasi dari sebuah kata merupakan makna subjektif atau emosionalnya.

Pada tingkat denotasi, menurut Barthes (dalam Piliang, 2003: 184), bahasa menghadirkan konvensi atau kode-kode sosial yang bersifat eksplisit, yakni kode-kode yang makna tandanya segera tampak ke permukaan berdasarkan relasi penanda dan petanda. Oleh karena itu, makna denotatif yang bersifat objektif, akan bisa dipahami dengan mudah oleh banyak orang. Sebaliknya, makna konotatif yang lebih bersifat subjektif, mengalami pergeseran makna denotatif, karena sudah ada penambahan rasa dan nilai tertentu, sehingga makna konotatif hanya bisa dipahami oleh sejumlah orang.

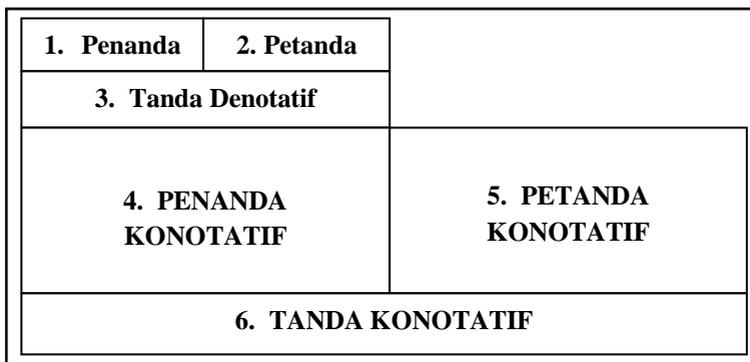
6.2.2 Makna Konotatif

Konotasi berasal dari bahasa Latin *connotare*, yang berarti menjadi tanda dan mengarah kepada makna-makna kultural yang berbeda dengan kata. Oleh karena itu, makna konotatif yang dimaksudkan oleh Barthes,

pada prinsipnya merupakan makna denotatif ditambah dengan segala gambaran, ingatan, dan perasaan yang ditimbulkan oleh kata atau benda (Sobur, 2003: 262—263). Konotasi menurut Barthes, merupakan sistem pertandaan tingkat kedua. Sistem ini menurut Barthes, merupakan rantai penanda, di mana petanda pada sistem denotasi menjadi penanda, dan seterusnya berkaitan dengan petanda lain pada rantai pertandaan lebih tinggi (Piliang, 2003: 184—185).

Pada tingkat konotasi, bahasa menghadirkan kode-kode yang maknanya bersifat implisit, yaitu sistem kode yang tandanya bermuatan makna-makna tersembunyi. Makna tersembunyi ini merupakan makna yang disebut Barthes sebagai kawasan dari ideologi atau mitologi. Apapun yang tampak pada rantai pertandaan bertingkat ini, merupakan padanan strukturalnya. Apapun bentuk pertandaan denotatif tersebut, di dalam dirinya sudah mengandung rantai pertandaan dan makna-makna ideologi. Oleh karena itu, konotasi yang dimaksud oleh Barthes, identik dengan operasi ideologi, yang disebut sebagai mitos dan berfungsi untuk mengungkapkan, serta memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu. Di dalam mitos terdapat pola tiga dimensi, yaitu penanda, petanda, dan tanda. Akan tetapi, mitos itu sendiri dibangun oleh suatu mata rantai pemaknaan yang telah ada sebelumnya (Budiman dalam Sobur, 2003: 71).

Konsep Barthes tentang tanda konotatif, tidak sekadar memiliki makna tambahan, namun juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadaannya. Inilah sumbangan Barthes bagi penyempurnaan semiologi Saussure, yang berhenti pada penataan pada tataran denotatif. Hal ini dapat dilihat pada peta tanda Barthes (lihat Gambar 6.1). Pada peta tanda Barthes, terlihat bahwa tanda denotatif (3) terdiri atas penanda (1) dan petanda (2). Pada saat yang bersamaan, tanda denotatif juga merupakan penanda konotatif (4).



Gambar 6.1 Peta Tanda Roland Barthes

(Sumber: Paul Copley dan Litza Jansz dalam Sobur, 2003: 69)

Pendekatan semiotik menurut Barthes, terletak pada tingkat kedua atau pada tingkat *signified* (petanda), di mana makna pesan dapat dipahami secara utuh. Konotasi dipakai untuk menjelaskan salah satu dari tiga

cara kerja tanda dalam tatanan pertandaan kedua. Konotasi tersebut menggambarkan interaksi yang berlangsung tatkala tanda bertemu dengan perasaan atau emosi penggunaannya dan nilai-nilai kulturalnya. Hal ini terjadi ketika makna bergerak menuju subjektif atau setidaknya intersubjektif. Semuanya berlangsung ketika penafsir dipengaruhi banyak tafsiran dan objek atau tanda (Tinarbuko, 2009: 15).

Sebagai sebuah sistem, konotasi menurut Barthes (2012: 93), terdiri atas penanda, petanda, dan proses yang menyatukan penanda pada petanda, yang disebut penandaan. Ketiga unsur itulah yang pertama-tama harus ditemukan dalam setiap sistem. Penanda-penanda konotasi yang disebut Barthes dengan istilah konotator, dibentuk oleh tanda-tanda, sebagai kesatuan antara penanda dan petanda dari sistem denotasi. Sejumlah tanda denotasi bisa berkelompok untuk membentuk satu konotator, asalkan konotator tersebut memiliki satu petanda konotasi. Satuan-satuan dalam sistem konotasi itu tidak mesti sama luasnya dengan satuan sistem denotasi. Satu-satuan dalam sistem konotasi dapat terbentuk dari sejumlah satuan dalam wacana denotatif.

6.3 Makna Desain

Sistem tanda dilihat lewat mata, berupa bentuk dan unsur-unsurnya, seperti dimensi, jarak dan proporsi, bahan, warna, dan sebagainya. Oleh karena itu, makna

sebuah desain sangat ditentukan oleh pemahaman pengamat sebagai penerima tanda (pragmatik). Tanda-tanda yang membentuk sebuah desain secara keseluruhan disebut dengan sintaksis. Kemudian, hubungan tanda-tanda yang membentuk desain secara keseluruhan dengan denotasinya, disebut semantik. Denotasi primer dari objek-objek tanda, merupakan fungsi dari objek-objek tersebut. Makna pada desain secara umum, termasuk juga desain arsitektural, terletak pada denotasi sekunder atau tanda-tanda konotatifnya, yang berkaitan dengan ekspresi bentuk, citra, motif, ornamen, maupun hal-hal yang berhubungan dengan aspek humanitas (Zoest, 1993: 102—103 dan Sachari, 2005: 70).

6.3.1 Makna pada Arsitektur

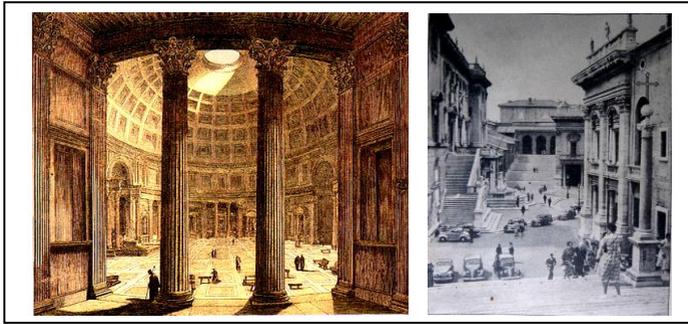
Makna ruang arsitektur sebenarnya merupakan makna yang diberikan oleh manusia sebagai pengamat tanda. Hal inilah yang mendasari pemikiran filsuf Merleau-Ponty (Perancis) tentang makna ruang berkaitan dengan tubuh manusia. Merleau-Ponty (dalam Hardiman, 2007: 49), mengungkapkan bahwa ruang arsitektural itu ada, karena adanya tubuh manusia. Tubuh itulah yang mengajari manusia, tentang adanya ruang. Makna ruang yang diungkapkan oleh filsuf Merleau-Ponty ini, identik dengan ruang arsitektur sebagai ruang ekspresif. Pada ruang ekspresif, menurut Mangunwijaya (1988: 5), akan dijumpai penghayatan arsitektur, penghayatan ruang,

beserta pembatas dan pelengkap ruang secara berbudaya. Oleh karena itu, membuat karya arsitektur, sama dengan berbahasa dengan ruang, gatra (volume), garis, bidang, bahan (material), dan suasana tempat, yang selayaknya dilakukan dengan nurani dan tanggung jawab penggunaan bahasa arsitektur yang baik.

Pada zaman dahulu, semua sistem pemerintahan kerajaan menempatkan arsitek pada profesi politik tinggi. Menurut Mangunwijaya (1988: 327—328), citra dan kebesaran raja selalu diukur dari bentuk bangunan istana dan gedung-gedung negaranya yang dibangun. Oleh karena itu, penggunaan bahasa arsitektur yang baik pada zaman kerajaan, sangat diperlukan oleh seorang arsitek. Berdasarkan denotasi peninggalan material bangunan-bangunannya, bangsa Yunani kuno merupakan bangsa yang pandai mengolah batu-batu alam menjadi karya arsitektur. Akan tetapi, peninggalan karya arsitektur tersebut hanya bagus dipandang dari jauh saja. Oleh karena, bangsa Yunani kuno dinilai kurang cakap dalam membentuk ruang arsitektur. Kuil dengan ruang-ruang ibadahnya, hanya dibangun untuk tujuan fungsional saja, seperti candi-candi Hindu. Menurut Mangunwijaya (1988: 272), yang ditekankan pada karya arsitektur Yunani kuno adalah kestabilan dan kekokohan (*tektoon*). Dalam bahasa statika bangunan, resultanante daya aksi-reaksinya nol, tidak ada gerak. Dengan dapat diciptakan kestabilan dan

kekokohan pada bangunan, hal ini dapat memberi kepuasan bagi bangsa Yunani kuno dalam berarsitektur.

Arsitek-arsitek bangsa Romawi kuno kemudian menyempurnakan seni bangunan bangsa Yunani dalam pengolahan bentuk dan ruang secara jenius. Kejeniusan bangsa Romawi kuno tersebut, antara lain dapat dilihat pada denotasi Kuil Pantheon (27 SM). Interiornya memperlihatkan ruang yang dibentuk oleh kubah murni, dengan lubang cahaya di tengah-tengahnya, dan didukung oleh kolom-kolom atau tiang yang tinggi. Ruang ini dapat memberi efek psikologis pada umat saat berada di dalam Kuil Pantheon. Cahaya yang masuk dari lubang kubah, memiliki konotasi sebagai cahaya Tuhan yang religius. Warisan kejeniusan pengolahan bentuk dan ruang arsitektur yang lain, juga dapat dilihat pada rancangan Plaza Kapitol peninggalan masa Renaisans, karya seniman serba bisa Michelangelo (1475—1564). Permainan bentuk dan ruang arsitektur Plaza Kapitol tersebut merupakan sistem tanda yang dapat dibaca dan diinterpretasi oleh pengamat tanda. Berdasarkan denotasi menyangkut bentuk, dimensi, proporsi, komposisi, dan material bangunannya, wujud arsitektur Plaza Kapitol yang dibangun pada masa renaisans, masih menyiratkan makna kewibawaan, keagungan, dan kemewahan dari arsitektur Romawi (lihat Gambar 6.2).



Gambar 6.2 Interior Kuil Pantheon dan Plaza Kapitol di Roma
(Sumber: Gympel, 1996: 13 dan Manungunwijaya, 1988: 273)

Ahli-ahli mengolah bentuk dan ruang, sebenarnya tak hanya bangsa Romawi kuno. Menurut Manguwijaya (1988: 273), bangsa Mesir, India, Maya, Aztek, China, Jepang, Jawa-Hindu, dan teristimewa undagi Bali, juga sangat ahli dalam mengolah bentuk dan ruang arsitektur. Penggunaan bahasa arsitektur yang baik, telah mampu ditunjukkan oleh arsitek-arsitek tradisional Nusantara, dengan menginterpretasikan kosmologi ruang ke dalam karya arsitekturnya. Hal ini, antara lain dapat dilihat pada wujud Candi Borobudur (824 M) di Magelang (Jateng), Candi Prambanan (856 M) di Yogyakarta, serta *meru* dan *candi* di Bali, yang memiliki makna simbolik sebagai gunung suci. Wujud-wujud karya arsitektur tradisional tersebut menurut Manguwijaya (1988: 55), lahir dari pemahaman terhadap konsep ruang arsitektur dalam arti

yang sejati, yang muncul dari kedalaman jiwa manusia yang peka akan dimensi kosmologi, dan tumbuh dari penghayatan keagamaan.

6.3.2 Makna pada Desain Interior

Pada umumnya desain interior, dirancang dengan prinsip simetris yang disebut bangsa Yunani kuno dengan istilah *symmetria*, memiliki arti keselarasan atau harmoni antara unsur-unsur bagian suatu organisme dengan keseluruhan organisme tersebut. Oleh karena itu, simetria pada hakikatnya memiliki makna kestabilan dan keabadian. Keabadian yang diinginkan bangsa Yunani kuno adalah keabadian seperti yang nampak pada keteraturan pergerakan bintang-bintang di kubah angkasa. Dalam susunan simetris itulah nampak citra kestabilan, ketenangan, bahkan kewibawaan (Mangunwijaya, 1988: 316—318).

Akan tetapi, dalam perkembangan arsitektur dan interior pada kebudayaan Barat, kemudian dikenal gaya Renaisans dan Klasisisme yang menekankan rasionalitas. Munculnya gaya Barok seperti mutiara berbentuk lonjong dan Rokoko yang bergelora, memunculkan makna desain interior yang lebih senang berbicara kepada hati, perasaan, dan spontanitas nafsu. Adanya perbedaan prinsip antara arsitektur-interior Yunani klasik dengan arsitektur-interior Renaisans, menurut Mangunwijaya (1988: 302—307), hampir sama dengan perbedaan

karakter arsitektur-interior orang Bali dengan orang Jawa. Manusia Bali lebih ekspresif, terbuka, suka pada hal-hal konkret, dan penuh harga diri. Akan tetapi, manusia Jawa cenderung mistis, uraian yang mendalam, kesatria anggun, dan menerima ketidakadilan tanpa emosi. Hal ini ditunjukkan pada karya seninya dengan pengekangan diri dan penyelesaian detail yang rumit-rumit.

Adanya perbedaan bahasa arsitektur-interior antara kebudayaan satu dengan yang lainnya, sebenarnya bersifat manusiawi, saling melengkapi dan memperkaya. Masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan. Akan tetapi, filosofi arsitektur-interior dari budaya klasik, bukanlah serba kebetulan, atau kesemrawutan. Oleh karena, arti, citra, dan estetikanya juga mencakup penalaran ekologis, kosmos yang teratur, serta harmonis. Pada kehidupan modern, segala perwujudan arsitektur-interior tidak lagi berhubungan dengan dunia mistis atau agama. Meskipun demikian, cendekiawan modern senantiasa berusaha menyelesaikan masalah dengan sederhana, tidak ruwet. Sama dengan semesta raya yang kelihatan rumit dan canggih, tetapi sebenarnya hukum dasarnya sangat sederhana. Oleh karena itu, makna sebuah karya desain yang baik, menurut Mangunwijaya (1988: 279—280), adalah desain dengan konsep yang sederhana.

Munculnya teori kritis setelah berkembangnya filsafat strukturalisme, menyebabkan Pierre Bourdieu

tokoh strukturalis asal Algeria, berniat memelopori pembahasan desain interior berdasarkan pendekatan semiotika. Bourdieu menganalisis tata letak interior rumah berdasarkan pendekatan arti tanda dan tanda yang berhubungan dengan aspek kepercayaan, jenis kelamin, panas dan dingin, api dan air, siang dan malam, luar dan dalam (Sachari, 2005: 64).

Selain Bourdieu, muncul nama Bachelard yang membahas pemaknaan karya arsitektur-interior era posmodern. Meskipun manusia telah hidup pada peradaban modern, menurut Bachelard (1969: 5), desain ruang arsitektur atau interior dapat memberi makna, bahwa ruang arsitektur merupakan bagian dari dunia yang dapat dirasakan sebagai kosmos nyata. Pendapat Bachelard ini, tidak jauh berbeda dengan falsafah rumah tradisional Bali. Bagi masyarakat Bali, rumah tradisionalnya adalah mikrokosmos (*bhuwana alit*), tiruan jagat raya yang disebut makrokosmos (*bhuwana agung*). Selanjutnya Bachelard berpendapat, bahwa apabila dilihat dengan penuh keakraban dan kesederhanaan, maka sebuah desain ruang arsitektur maupun interior, dapat memberikan makna yang indah. Desain ruang arsitektur juga dapat dilihat sebagai sebuah kekuatan besar yang berintegrasi menjadi sebuah bentuk, kemudian memberikan makna kenangan dan mimpi yang manusiawi bagi pemiliknya. Hal inilah yang menyebabkan seseorang menjadi nyaman

dan bahagia tinggal di dalam sebuah rumah, di tengah kesibukan aktivitas manusia modern.

6.3.3 Makna Karya Desain Lainnya

Pada karya desain lain, seperti mebel kursi, sebenarnya juga memiliki makna konotatif. Berdasarkan tanda denotatifnya, kursi berfungsi sebagai tempat duduk. Akan tetapi, berdasarkan teori Barthes tentang denotasi sekunder atau tanda-tanda konotatif, kursi dapat menyiratkan makna kedudukan atau jabatan politis, seperti kekuasaan dalam sistem pemerintahan, yang pada zaman kerajaan identik dengan tahta atau singgasana raja.

Pada zaman dahulu, raja senantiasa menempatkan singgasana berada di tengah-tengah ruang pertemuan kerajaannya, tidak di pojok. Raja yang bertahta di singgasananya, mengambil tata protokol simetris, keseimbangan antara mereka yang duduk atau berdiri di sebelah kanan dan kirinya. Prinsip simetris atau *symmetria*, merupakan keselarasan (harmoni) antara unsur-unsur bagian suatu organisme dengan keseluruhan organisme tersebut. Oleh karena itu, simetris pada hakikatnya memiliki makna kestabilan dan keabadian. Makna kestabilan, keabadian, dan kewibawaan itulah yang ingin dicapai oleh raja sebagai penguasa, dengan menempatkan singgasana di tengah-tengah interior ruang pertemuan kerajaan (lihat Gambar 6.3).

Sistem tanda lain yang menarik, dapat dilihat pada wujud taman batu di Jepang. Denotasi tamannya adalah material pasir, kerikil, dan karang. Menurut Reischauer (1982: 284-285), kegemaran orang Jepang pada taman, banyak dipengaruhi oleh agama Buddha aliran Zen yang datang dari Cina pada 1191 dan 1227. Aliran Zen mengajarkan konsep kesederhanaan dan keakraban dengan alam. Makna konotatif taman batu tersebut, adalah sebuah imajinasi estetik untuk menyajikan kehebatan alam liar dalam skala kecil, seperti Taman Ryoanji di Kyoto (abad ke-15), dan Sambo-in (abad ke-17) pada sebuah bangunan keagamaan di Kyoto (Sumintardja, 1978: 184). Imajinasi estetik taman yang bermakna tiruan alam (air terjun, aliran air, dan kolam), denotasinya berupa material berupa pasir, kerikil, dan batu karang (lihat Gambar 6.3)



Gambar 6.3 Taman Ryoanji di Jepang dan Singgasana Naga di Kota Terlarang, China

(Sumber: Google.co.id dan Van Den Berg, dkk., 1955: 92)

6.4 Rangkuman

Roland Barthes mengemukakan teori semiotika dengan sistem pertandaan bertingkat. Lewat unsur verbal dan visual diperoleh dua tingkatan makna, yakni makna denotatif dan konotatif. Semiotika terletak pada makna konotatifnya. Tanda merupakan pertemuan “ungkapan” dan “makna”. Desain juga dapat dianalogikan sama dengan bahasa (teks) visual. Tanda-tanda visual yang bersifat denotatif, digunakan untuk gambar teknis, untuk memberikan informasi, atau pada aspek-aspek yang berkaitan dengan produksi, agar tidak terjadi pembiasan makna. Tanda-tanda yang bersifat konotatif, diperlukan desain pada hal-hal yang berkaitan dengan ekspresi bentuk, citra, motif, ornamen maupun hal-hal yang berhubungan dengan aspek humanitas.

6.5 Pertanyaan

1. Apa yang dimaksud dengan sistem pertandaan bertingkat denotatif dan konotatif?
2. Dimanakah posisi semiotika dalam sistem bertandaan bertingkat. Jelaskan!
3. Jelaskan sistem pertandaan bertingkat dalam bidang desain!
4. Carilah sebuah contoh pertemuan ungkapan dan makna dalam bidang desain, dan beri penjelasan!

6.6 Rujukan

- Bachelard, Gaston, 1964. *The Poetics of Space*. Canada: The Orion Press, Inc.
- Barthes, Roland. 2012. *Elemen-Elemen Semiotologi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Hardiman, F. Budi. 2007. *Filsafat Fragmentaris*. Yogyakarta: Kanisius.
- Mangunwijaya, Y.B., 1988. *Wastu Citra*. Jakarta: PT Gramedia.
- Piliang, Yasraf Amir. 2003. *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Reischauer, Edwin O., 1982. *Manusia Jepang*. Jakarta: Penerbit Sinar Harapan.
- Sachari, Agus. 2005. *Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa: Desain, Arsitektur, Seni Rupa dan Kriya*. Jakarta: Erlangga.
- Sobur, Alex. 2003. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Rosda.
- Sumintardja, Djauhari. 1978. *Kompendium Sejarah Arsitektur*. Bandung: Yayasan Lembaga Penyelidikan Masalah Bangunan.
- Tinarbuko, Sumbo. 2009. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.

Zoest, Aart van. 1993. *Semiotika: Tentang Tanda, Cara Kerjanya dan Apa yang Kita Lakukan Dengannya*. Jakarta: Yayasan Sumber Agung.

6.7 Bacaan Lebih Lanjut

Antoniades, Anthony C. 1992. *Poetics Of Architecture: Theory of Design*. New York: Van Nostrand Reinhold.

Gympel, Jan. 1996. *The Story of Architecture: From Antiquity to The Present*. Koln: Konemann.

Leach, Neil. 1977. *Rethinking Architecture: A Reader in Cultural Theory*. New York: Routhledge.

Sunardi, ST. 2004. *Semiotika Negativa*. Yohyakarta: Penerbit Buku Baik.

Van Den Berg, H.J., dkk. 1955. *Dari Panggung Peristiwa Sejarah Dunia III*. Jakarta: J.B. Wolters.

BAB VII

SEMIOTIKA POSMODERN

7.1 Tujuan Instruksional

Bab mengenai semiotika posmodern, yang juga disebut semiotika strukturalisme, dimaksudkan untuk memberi pemahaman kepada mahasiswa, bahwa pada era posmodern yang ditunjang oleh teknologi informasi global, peran semiotika menjadi sangat penting dan dapat dimanfaatkan untuk berbagai bidang kajian ilmu. Mahasiswa diharapkan dapat memahami, bahwa budaya posmodern merupakan sebuah representasi dari dunia simulasi, yang terbentuk dari relasi tanda, citra, dan kode. Kemajuan teknologi informasi global, seperti televisi dan internet, kini telah banyak dimanfaatkan untuk memperkenalkan objek desain. Sebagai komoditi, objek desain tersebut tidak hanya memiliki nilai guna, tetapi juga memiliki nilai tukar dengan makna-makna abstrak yang bersifat *artificial*. Setelah mempelajari isi bab ini, mahasiswa diharapkan dapat mengkaji beberapa contoh objek desain menggunakan pendekatan semiotika posmodern (strukturalisme).

7.2 Budaya Posmodern

Budaya posmodern lahir sebagai reaksi terhadap gerakan modernisme yang telah berkembang sejak awal

abad ke-19. Di bidang desain, konsep dan falsafah desain modern yang pada awalnya diyakini sebagai anutan paham desain yang baik, benar, dan sempurna, kemudian pada akhir abad ke-20 mendapat kritik, sehingga lahir gerakan desain posmodern. Bersamaan dengan berkembangnya era posmodern, Baudrillard menilai bahwa prinsip-prinsip modernisme tengah menghadapi kematian. Baudrillard mengumandangkan kematian modernisme dengan logika produksinya (Sutinah, 2010: 390—392). Apabila pada era pra-modern ditandai dengan logika pertukaran simbolik, era modern ditandai dengan logika produksi, maka pada era posmodern menurut Baudrillard, ditandai dengan logika simulasi. Budaya posmodern merupakan sebuah representasi dari dunia simulasi. Simulasi adalah dunia yang terbentuk dari hubungan berbagai tanda dan kode secara acak, tanpa referensi rasional yang jelas. Hubungan ini melibatkan tanda real (fakta) yang tercipta melalui proses produksi, serta tanda semu (citra) yang tercipta melalui proses reproduksi. Apa yang diungkapkan oleh Baudrillard tentang budaya posmodern tersebut, sangat berkaitan dengan ilmu tanda atau semiotika (Raharja, 2013: 59).

Pada era informasi global seperti sekarang ini, yang juga disebut sebagai era konsumerisme, semiotika menjadi ilmu kunci dalam berbagai bidang kajian, seperti studi kebudayaan, studi sosial, studi media, film, *fashion*, seni, dan barang konsumen. Dengan bantuan media massa,

seperti televisi, buku, komoditi, tanda dapat diterima oleh massa yang luas, sehingga menyebabkan perbincangan mengenai tanda menjadi semakin kompleks.

Oleh karena itu, menurut Piliang (2004: 313—315), semiotika sebagai ilmu tanda kini mendapat tempat khusus dalam wacana sosial dan akademis masyarakat informasi. Wacana mengenai semiotika di dalam masyarakat konsumen menyangkut dua hal. *Pertama*, wacana mengenai semiotika pada umumnya, yang berkaitan dengan komoditi, seperti iklan, media televisi, dan *fashion*. *Kedua*, media menjadi sebuah arena perjuangan bagi eksistensi tanda-tanda, dan identitas-identitas, atas dasar kepentingan ekonomi, politik, budaya, dan agama. Wacana semiotika yang pertama, berkaitan dengan makna denotatif, yaitu makna-makna yang sesuai dengan fisik benda. Wacana semiotika yang kedua, berkaitan dengan makna konotatif, yaitu makna-makna yang lebih dalam, seperti makna ideologis, mitologis, dan teologis, yang melatarbelakangi bentuk-bentuk fisik tersebut.

Pada masyarakat konsumen, makna konotatif diwarnai oleh sifat-sifat glamor, dangkal, material, vulgar, anarkis, immoral, transparan lebih banyak menjelajah ke dalam susut-sudut kehidupan. Makna semacam ini secara aktif disampaikan oleh media televisi dan iklan kepada konsumen.

7.3 Citra pada Desain

Era posmodern menurut Baudrillard, ditandai dengan logika simulasi. Dalam wacana simulasi, realitas (fakta) bercampur dengan realitas semu (citra). Akan tetapi, pada era posmodern seperti saat ini, citra lebih dipercaya dari pada fakta, realitas asli dikalahkan oleh realitas buatan, sehingga hal ini disebut juga dengan era hiper-realitas. Dalam budaya posmodern, permainan tanda dan citra mendominasi hampir seluruh proses komunikasi manusia, karena relasi tanda, citra dan kode tersebut sangat ditunjang oleh perkembangan teknologi simulasi mutakhir, yang dapat membuat manusia bisa hidup di dalam suatu halusinasi estetis realitas, sehingga dapat mengubah pandangan manusia tentang dunia realitas.

7.3.1 Citra Simulasi

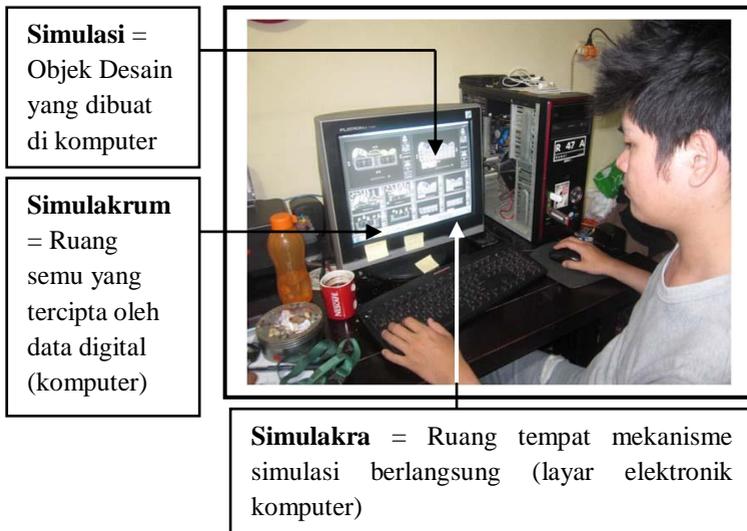
Citra simulasi menurut Baudrillard, merupakan citra yang seperti meniru, mengkopi, menduplikasi, atau mereproduksi sesuatu yang lain sebagai modelnya tanpa model rujukan realitas (Piliang, 2008: 290). Simulasi yang dimaksudkan oleh Baudrillard tersebut adalah menciptakan realitas baru atau realitas imajiner yang dianggap nyata, melalui model-model yang sebelumnya tidak pernah ada. Model-model tersebut dibuat menggunakan bantuan teknologi simulasi mutakhir, sehingga mampu dibuat citra yang supernatural, ilusi,

fantasi, khayal, menjadi tampak nyata (hiper-realitas). Teknologi simulasi ini dibangun oleh dimensi baru ruang, yang disebut *simulakrum*. Ruang *simulakrum* adalah ruang virtual, ruang halusinasi yang tercipta oleh data komputer.

Teknologi simulasi mutakhir yang dapat menciptakan citra hiper-realitas, antara lain adalah komputer desain tiga dimensi (3D) dengan realitas virtual. Citra simulasi 3D dengan realitas virtual bukan merupakan representasi realitas, melainkan citra yang dikonstruksi melalui mekanisme teknologi komputer grafis, menjadi ruang digital yang sifatnya virtual atau semu. Perasaan-perasaan yang mendekati apa yang diperoleh di dunia nyata ini dapat diciptakan menggunakan teknologi tersebut. Wujud simulasi desain 3D dengan realitas virtual, dapat merepresentasikan sistem tanda, citra, dan kode desain, maupun kode budaya. Wujud dari simulasi desain 3D dengan realitas virtual tersebut, juga merupakan citra sebagai salinan realitas di luar dirinya, yang disebut Baudrillard sebagai *simulakra*.

Simulakra adalah ruang di mana mekanisme simulasi berlangsung, di ruang virtual layar elektronik komputer. *Simulakrum* merupakan bentuk jamak dari simulakra, yaitu duplikasi dari yang aslinya tidak pernah ada, sehingga perbedaan antara duplikasi dan yang asli menjadi kabur (Sutinah, 2010:391). Hal inilah yang

disebut *simulakrum* murni, di mana sesuatu tidak menduplikasi sesuatu yang lain sebagai model rujukannya, tetapi menduplikasi dirinya sendiri. Untuk memperjelas istilah simulasi, *simulakrum*, dan *simulakra*, lihat Gambar 7.1.



Gambar 7.1
Visualisasi Simulasi, Simulakrum, dan Simulakra
(Sumber: Dokumentasi penulis)

7.3.2 Citra Kronoskopi

Dengan bantuan teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual, kini citra simulasi desain dapat

menghasilkan citra visual artivisial yang didukung citra gerak. Citra gerak di layar elektronik komputer yang memvisualkan objek desain, seperti desain interior atau arsitektur, sebenarnya merupakan hasil simulasi dari animasi kamera, yang telah diatur sudut pandang dan durasi waktu geraknya. Hal ini yang menyebabkan objek desain interior dan arsitektur dapat dilihat dari berbagai sisi dalam durasi waktu tertentu atau dihentikan pada durasi waktu tertentu pula. Citra gerak menurut Gilles Deleuze (dalam Piliang, 2008: 286), ada tiga tipe. Tipe yang pertama adalah citra persepsi, yaitu citra yang diterima oleh retina mata. Tipe kedua adalah citra tindakan, yaitu citra perseptual yang dikonversi ke dalam beberapa tindakan yang mengikutinya. Citra tindakan ini bisa membuat orang yang melihat simulasi desain interior seakan bisa membuka pintu dan memasuki ruangan. Tipe ketiga adalah citra afeksi, yaitu citra yang telah disaring dan mendorong aktivitas afeksi, seperti emosi saat melihat objek desain arsitektural. Pada posisi animasi kamera di atas bangunan, misalnya, dapat memberikan pembesaran efek meruang bagi yang melihat simulasi sebuah desain gedung dari atas, yang berbeda dengan dunia nyata.

Oleh karena itu, adanya citra gerak pada simulasi desain interior 3D dengan realitas virtual dapat memvisualkan kenyataan yang melampaui realitas (posrealitas). Virilio menyebut citra visual ruang digital dengan citra gerak di layar komputer sebagai citra

kronoskopi (Piliang, 2008: 393). Citra kronoskopi merupakan simulasi waktu dalam bentuk gerak di layar komputer, yang dapat menghidupkan suasana ruang (lihat Gambar 7.2). Hal inilah yang menyebabkan seseorang yang melihat desain tersebut mengalami waktu dari sebuah desain secara virtual (imaterial) sebelum desain itu diwujudkan secara fisik (material).



Gambar 7.2
Contoh Simulasi Desain dengan Citra Kronoskopi
di Layar Komputer
(Sumber: Dokumentasi penulis)

Simulasi elektronik dengan citra gerak ini menurut Virilio, berkembang dari teknik sinematik, berupa efek

gerakan dan kecepatan yang dihasilkan lewat persepsi optik dan optik elektronik. Citra yang dihasilkan oleh *fibre optic* seperti pada komputer menyebabkan penglihatan langsung menjadi tidak berarti lagi, karena dapat digantikan oleh *image* sintetis. Representasi ruang elektronik desain 3D dengan realitas virtual tersebut dibangun oleh *electronic ether*, yang telah mengambil alih dunia materialitas dan nonarsitektonik, seperti gambar sebuah desain, gambar perspektif, dan maket (Piliang, 2008: 393).

Menurut penilaian Ritzer (2004: 231—232), Virilio lebih tertarik dengan waktu dibandingkan dengan ruang. Dalam dunia posmodern menurut Virilio, waktu lebih penting daripada ruang. Saat ini, dengan kemajuan sarana komunikasi dan telekomunikasi, ruang dan waktu makin tidak dapat dibedakan. Virilio kemudian menciptakan prinsip “jarak kecepatan”, dan menjelaskan bahwa hal tersebut dapat menghancurkan fisik dan dimensi spasial. Di samping lenyapnya ruang, kecepatan ilmu pengetahuan dan informasi, menurut Virilio dapat menciptakan dunia citraan, yang penampakannya dapat membingungkan.

Dunia citraan berupa desain ruang-ruang elektronik yang membentuk citra kronoskopi, disebut Virilio sebagai sebuah situasi “ketakmungkinan arsitektur”. Situasi ini terjadi karena sebagian besar tugas arsitektur dan desain interior diambil alih oleh ruang-

ruang elektronik buatan atau *artificial-electronic*. Materialitas desain telah diambil alih oleh imaterialitas desain, yang dapat memvisualkan citra kronoskopi. Pengaruh dari realitas kronoskopi yang dibangun oleh elemen-elemen nonmaterial dan virtual, kemudian dapat mengubah secara mendasar karakter desain konvensional. Karakter desain kemudian tidak lagi sepenuhnya bersumber dari elemen-elemen material, fisik, dan spasial, yang disebut Virilio sebagai elemen ekstensif. Oleh karena, karakter desain juga berkaitan dengan elemen-elemen nonmaterial, nonfisik, dan nonspasial, yang disebut Virilio sebagai elemen-elemen intensif.

Sesuai dengan pendapat Piliang (2008: 287—291), ada multisiplitas citra dalam memvisualkan desain 3D dengan realitas virtual. *Pertama*, citra di dalam layar yang merupakan refleksi ikonis dari desain. *Kedua*, citra di layar elektronik komputer sebagai representasi simbolik, yang merepresentasikan makna-makna filosofis desain. *Ketiga*, citra di dalam layar elektronik sebagai metafora visual, yang dapat memperlihatkan suasana desain ruang yang hidup seperti realitas. Representasi simulasi desain di layar elektronik komputer ini tidak hanya dapat dilihat secara perseptual sebagai representasi ikonis realitas, tetapi juga halusinasi, yang dialami oleh siapa pun yang melihat desain 3D dengan realitas virtual sebagai pengalaman yang seakan-akan nyata. Pengalaman citra

sebagai halusinasi ini merupakan format baru layar sebagai *head-mounted-display* dan *eye glass*.

7.4 Daya Pesona (*Fetishisme*)

Pada masa kini objek desain tidak hanya bersifat fungsional, tetapi juga menawarkan nilai-nilai abstrak, menyangkut status, prestise, keamanan, kemakmuran, kenyamanan dan sebagainya. Nilai-nilai yang ditawarkan di dalam sistem perekonomian modern, lebih ditentukan oleh status objek desain sebagai komoditi, yaitu objek yang memiliki nilai tukar (*exchange value*) dan diperjual belikan. Menurut Piliang (dalam Raharja, 1997: 9), nilai daya pesona kini banyak dieksploitasi dengan meningkatkan kualitas komunikasi lewat penampakan dan gaya. Daya pesona suatu objek desain disebut dengan *fetishisme* komoditi.

Istilah *fetishisme* berasal dari kata *feitico* dalam bahasa Portugis, yang berarti artifisial dan memiliki akar kata dari bahasa Latin, *factitius*. Menurut Piliang (dalam Raharja, 1997: 9), pada intinya *fetishisme* adalah membahas sikap seseorang yang memandang objek sebagai daya pesona, dalam arti memiliki kekuatan, kekuasaan, *magic*. Dalam hal ini, objek tertentu dianggap mengandung daya pesona. *Fetishisme* telah digunakan manusia dalam agama atau keyakinan, antropologi, seksual (patologi), dan digunakan dalam komoditi (Baudrillard, 1981: 88—91 dan Freud, 1987: 351—357). *Fetishisme*

pada kegiatan keagamaan atau kepercayaan, antara lain dilakukan dalam bentuk kegiatan bersemedi ke gunung atau berziarah ke makam keramat. Pada bidang antropologi, *fetishisme* antara lain ditemukan berupa keyakinan terhadap kekuatan sebuah patung atau totem. Levi-Strauss (dalam Crick, 2003: 262), menyebutkan bahwa totem adalah contoh logika konkret dalam bentuk penggunaan kode-kode secara nyata oleh pikiran manusia, untuk mengkonstruksi sistem-sistem signifikasi. Prinsip dari totemisme mencakup hubungan di antara dua dunia, yakni alamiah dan budaya. Suatu objek alamiah mewakili atau perwujudan simbolik dari kelompok sosial tertentu.

Prinsip-prinsip dari *fetishisme* adalah *metonymy* dan metafora. Prinsip *metonymy* adalah representasi mewakili masalah-masalah yang lebih besar (sesuatu mewakili sesuatu yang lebih besar), sedangkan prinsip metafora adalah sesuatu yang mewakili sesuatu. Berdasarkan jenisnya, *fetishisme* kemudian dapat dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu *fetishisme* seksual (patologi) dan *fetishisme* komoditi (Baudrillard, 1981: 88—90).

7.4.1 *Fetishisme* Seksual (Patologi)

Fetishisme seksual (patologi) adalah cara seseorang untuk memperoleh kepuasan seksual dari benda-benda milik lawan jenis (bagian kecil dari keseluruhan). Menurut Freud (1987: 351—357),

fetishisme adalah objek atau benda-benda mati yang bisa mewakili orang (pemilikinya). Objek tersebut menurut Freud, bisa mewakili sesuatu secara lebih jauh. Piliang (dalam Raharja, 1997: 11), mengungkapkan bahwa orang yang mengoleksi atau pemungut benda-benda (objek) yang pernah menjadi milik idolanya, disebut dengan *white mitology*. Contoh-contoh *fethis* seperti ini, dalam masyarakat kontemporer antara lain ditemukan berupa aktivitas mengoleksi rambut-rambut orang terkenal atau tanda tangan artis, mengumpulkan benda-benda yang pernah menjadi koleksi orang terkenal atau artis, membeli atau memiliki mobil mewah, serta membeli atau memiliki rumah di kawasan elit.

7.4.2 *Fetishisme* Komoditi

Prinsip *fetishisme* komoditi adalah sebuah objek atau benda yang baru diproduksi, secara semiotik belum mempunyai makna sosial tertentu. Objek komoditi akan bermakna setelah komoditi tersebut digunakan oleh manusia (Baudrillard, 1981: 90—93). Oleh karena itu, *fetishisme* komoditi dapat disebut sebagai daya pesona suatu objek. Objek tersebut dianggap bisa mewakili manusia dan mampu melakukan tugas secara sempurna. Sebuah produk juga dianggap mampu menggugah emosi pengguna. Produk dianggap barang hidup dan berhubungan dengan manusia, serta dianggap juga mampu mewakili aktivitas manusia. Benda yang pernah

disukai pada masa lalu, bisa disebut *fetish*. Baudrillard menyebut hal ini sebagai *fethis of the lost object* (*fethis* benda yang hilang).

Fethis benda-benda yang hilang dimaksudkan sebagai nostalgia yang dimunculkan kembali melalui benda kenangan. Misalnya teko air yang memiliki kekhasan berupa perwujudan tiang bangunan Yunani dan adanya bentuk dewa. Sesuatu yang khas itu sudah hilang, tetapi dimunculkan kembali berupa produk desain. Baudrillard menyebut hal ini sebagai *fethis*, Akan tetapi, menurut orang-orang sosialis seperti Karl Marx, produk tersebut tidak dianggap *fethis*. Oleh karena, komoditi sebagai sesuatu benda yang diproduksi baik secara massal atau individual, kemudian dijual untuk mendapatkan keuntungan. Komoditi tersebut dikritisi oleh Marx, karena komoditi yang dibuat oleh pekerja tidak menyebutkan peran pekerja pada saat dijual. Manusia dengan objek itu sebenarnya merupakan relasi, tetapi dalam masyarakat kapitalis, hal itu tidak diungkap (Jhally, 1990: 27—34).

Fetishisme komoditi baru mewakili suatu kelas masyarakat, setelah produk tersebut dipublikasikan lewat media komunikasi atau komunikasi visual (Jhalley, Stephen Kline dan William Leiss, 1985). Oleh karena itu, *fetish* itu muncul setelah benda digunakan. Bagi Mark, sebuah benda yang memiliki nilai tukar dan nilai guna, kemudian nilai gunanya digeser oleh nilai tukar pada masyarakat kapitalis (Jhally, 1990: 37). Contoh *fetishisme*

komoditi antara lain dapat berupa aktivitas makan minum di Hard Rock Café atau di Fashion Café. Kedua kafe ini menawarkan nilai-nilai abstrak, menyangkut status, prestise, kemakmuran, dan kenyamanan. Hard Rock Café menawarkan mitos daya pesona penyanyi legendaris Elvis Presley dan memorabilia artis-artis kelas dunia. Fashion Café menawarkan desain kafanya seperti museum mode, sekaligus restoran. Koleksi benda-benda wanita super model dunia yang dipajang merupakan *white mitology* (lihat Gambar 7.3).



Gambar 7.3
Desain Interior Hard Rock Café Jakarta
dan Desain *Catwalk* Fashion Café New York
(Sumber: Majalah ASRI, Agustus 1993 dan Google.co.id)

7.5 Rangkuman

Budaya posmodern yang ditunjang oleh teknologi informasi global, kini menjadi sebuah representasi dunia

simulasi, yang terbentuk dari relasi tanda, citra, dan kode. Dalam wacana simulasi, realitas (fakta) bercampur dengan realitas semu (citra), sehingga yang asli dan yang buatan menjadi kabur. Realitas asli dapat dikalahkan oleh realitas buatan, akibat dari kemajuan teknologi simulasi yang dilengkapi citra kronoskopi. Kondisi ini disebut dengan era hiper-realitas. Wacana semiotika di tengah masyarakat posmodern menyangkut dua hal, yaitu semiotika komoditi dan semiotika sebagai arena perjuangan bagi eksistensi tanda-tanda, serta identitas-identitas, atas dasar kepentingan ekonomi, politik, budaya, dan agama. Dalam hal ini, objek desain tidak saja bersifat fungsional, tetapi juga menawarkan nilai-nilai abstrak. Nilai-nilai yang ditawarkan dalam sistem perekonomian yang banyak mengeksploitasi daya pesona (*fetishisme*) melalui peningkatan kualitas komunikasi lewat penampakan dan gaya. Daya pesona suatu objek desain disebut dengan *fetishisme* komoditi.

7.6 Pertanyaan dan Latihan

1. Budaya posmodern merupakan sebuah representasi dari dunia simulasi. Apa yang dimaksud dengan simulasi dan apa hubungannya dengan semiotika?
2. Apa yang dimaksud dengan istilah citra simulasi dan citra kronoskopi?
3. Jelaskan yang dimaksud dengan representasi posrealitas!

4. Daya pesona suatu objek desain disebut dengan *fetishisme* komoditi. Jelaskan yang dimaksud dengan *fetishisme* dan sebutkan jenis-jenis, serta contohnya!

7.7 Rujukan

- Baudrillard, Jean. 1981. “Fetishism And Ideology: The Semeiological Reduction” (artikel dalam *For a Critique of The Political Economy of The Sign*. Halaman 88—101. Telos Press). Diperoleh dari kumpulan artikel koleksi Yasraf A. Piliang.
- Crick, Malcolm. 2003. “Claude Levi-Strauss” [artikel dalam Peter Beilharz (ed.), 2003. *Teori-Teori Sosial: Observasi Kritis Terhadap Para Filsuf Terkemuka*. Halaman 257—268. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Freud, Sigmund. 1987. “Fetishism” (artikel dalam *On Sexuality*. Halaman 351—357. Pelican). Diperoleh dari kumpulan artikel koleksi Yasraf A. Piliang.
- Jhally, Shut; Stephen Kline dan William Leiss. “Magic in The Marketplace an Empirical Test For Commodity Fetishism” (artikel dalam *Canadian Journal of Political and Social Theory Vol. IX, No. 3 1985*).
- Jhally, Shut. 1990. “The Fetishism of Commodities: Marxim, Antropology, Psychoanalysis” (artikel dalam *The Code of Advertisement*.

- Halaman 24—63. Routledge). Diperoleh dari kumpulan artikel koleksi Yasraf A. Piliang.
- Piliang, Yasraf A. 2004. *Dunia yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan*. Yogyakarta: Jalasutra.
- _____. 2008. *Multiplisitas dan Diferensi: Redefinisi Desain, Teknologi dan Humanitas*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Raharja, I Gede Mugi. 1997. “Kafe Sebagai Artikulasi Gaya Hidup Dan Mitos-Mitos Modern di Dalamnya” (Paper Desain Dan Kebudayaan). Bandung: Program Pascasarjana Seni Rupa Dan Desain ITB Bandung.
- Ritzer, George. 2004. *Teori Sosial Postmodern*. Yogyakarta: Justapose Research and Publication Study Club bekerjasama dengan Kreasi Wacana.
- Sutinah, 2010. “Teori Simulations Jean Baudrillard” [artikel dalam Suyanto dan M. Khusna Amal (Ed.), *Anatomi dan Perkembangan Teori Sosial*. Halaman 387—418]. Yogyakarta: Aditya Media.

7.8 Bacaan Lebih Lanjut

Agar dapat lebih memahami semiotika posmodern, dapat dibaca beberapa referensi untuk pemahaman lebih lanjut:

- Buick, Joanna dan Zoran Jevtic. 1997. *Mengenal Cyberspace: For Beginners*. Bandung: Mizan.
- Piliang, Yasraf A. 2009. *Posrealitas: Realitas Kebudayaan dalam Era Postmetafisika*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Robshields. 2011. *Virtual: Sebuah Pengantar Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra.

BAB VIII

SEMIOTIKA POST-STRUKTURALISME

8.1 Tujuan Instruksional

Bab ini menguraikan teori semiotika post-strukturalisme atau disebut juga semiotika dekonstruksi, yang dikemukakan oleh Jaques Derrida. Materi dari bab ini dimaksudkan untuk memberi pemahaman kepada mahasiswa, bahwa ada perbedaan antara teori semiotika strukturalisme dengan semiotika post-strukturalisme. Apabila semiotika strukturalisme menekankan fungsi tanda sebagai refleksi diri dari kode-kode sosial yang telah pasti, maka semiotika post-strukturalis lebih menekankan proses penciptaan kreatif tanda dan kode-kode yang tanpa batas dan tak terbatas. Setiap makna menjadi bentuk ungkapan baru dari makna berikutnya, sehingga disebut sebagai semiotika ketidakberaturan (*semiotics of chaos*). Setelah mempelajari bab ini, mahasiswa diharapkan dapat memahami aplikasi teori semiotika post-strukturalisme pada desain.

8. 2 Post-Strukturalisme

Post-strukturalisme berarti setelah strukturalisme. Post-strukturalisme menyerap berbagai aspek linguistik struktural sambil menjadikannya sebagai kritik, yang diklaim, melampaui strukturalisme. Post-strukturalisme

menolak ide tentang struktur stabil yang melandasi makna melalui oposisi biner tetap, seperti hitam-putih, dan baik-buruk. Maknanya tidak dapat dibatasi hanya pada kata, kalimat atau teks tertentu yang bersifat tunggal, namun ia adalah hasil dari hubungan antar teks, yang disebut dengan intertekstualitas. Post-strukturalisme berkarakter anti humanis dalam upaya meminggirkan subjek manusia yang terpadu dan koheren sebagai asal-muasal makna stabil (Barker, 2006: 19).

Semiotika post-strukturalisme yang dibahas pada bab ini adalah semiotika yang maknanya tidak pernah tetap, sehingga disebut juga semiotika ketidakberaturan (*semiotics of chaos*). Teori semiotika ini berkembang dari teori dekonstruksi yang dikemukakan oleh Jaques Derrida. Semiotika post-strukturalis lebih menekankan proses penciptaan kreatif tanda dan kode-kode yang tanpa batas dan tak terbatas. Setiap makna menjadi bentuk ungkapan baru dari makna berikutnya, sehingga disebut sebagai semiotika ketidakberaturan.

8.2.1 Dekonstruksi

Teori dekonstruksi yang dikemukakan oleh Derrida, menurut Beilharz (2003: 74) adalah untuk membongkar bagian-bagian dari suatu keseluruhan. Akan tetapi, Grenz dalam Sobur (2003: 97) mengungkapkan bahwa dekonstruksi sangat sulit didefinisikan, bahkan menolak definisi, karena Derrida menghalangi

pendefinisian teorinya tersebut. Barker (2006: 20) berpendapat, bahwa fokus dari Derrida adalah pada bahasa dan dekonstruksi immediasi atau identitas antara kata dan makna. Derrida menerima argumen Saussure, bahwa makna terbangun oleh hubungan perbedaan antara penanda terhadap dunia objek independen. Derrida menggunakan istilah *difference* untuk perbedaan dan pemelesetan, sehingga produksi makna dalam proses pemaknaan terus-menerus mengalami pemelesetan dan dilengkapi suatu permainan yang melibatkan lebih dari satu makna. Kosekuensi dari permainan penanda adalah makna menjadi tidak pernah mapan.

Derrida berusaha memikirkan tanda sebagai *trace* (jejak). Kehadiran timbul sebagai efek dari jejak. Seandainya jejak dihapus, maka kehadiran akan dihapus juga. Setiap percobaan untuk menghapus jejak, akan menggoreskan jejak lain lagi. Jejak selalu mendahului objek. Objek timbul dalam jaringan tanda. Jaringan atau rajutan tanda oleh Derrida disebut teks atau tenunan. Istilah ini berasal dari bahasa Latin, *texere* yang berarti menenun. Menurut Bertens (1996: 331—333), makna selalu tertenen di dalam teks. Oleh karena ada makna di dalam rajutan tanda sebagai teks, maka teks ini merupakan semiotika. Adams (1996: 162) menyebut teori semiotika Derrida sebagai semiotika dekonstruksi. Makna yang terkandung di dalamnya tidak selalu pasti. Makna

kata di dalam suatu konteks selalu berbeda. Hal ini disebut Derrida dengan istilah *deferred*.

Apabila semiotika konvensional menekankan proses signifikasi atau memfungsikan tanda sebagai refleksi diri dari kode-kode sosial yang telah mapan, menurut Piliang (2001: 310 dan 2004a: 320), semiotika post-strukturalis lebih menekankan proses *significance*, sebagai proses penciptaan kreatif tanda dan kode-kode yang tanpa batas dan tak terbatas. Di dalam *positions*, Derrida mengemukakan bahwa tidak bisa hanya terpaku pada makna atau petanda (*signified*) yang transenden, yang melampaui bentuk ungkapan atau penanda (*signifier*). Oleh karena, setiap makna pada post-strukturalisme, menjadi bentuk ungkapan baru dari makna berikutnya. Hubungan antara ungkapan dan makna yang pasti (*signifier/ signified*) memang penting untuk kasus-kasus tertentu, namun untuk kasus-kasus yang lain, yang ditemukan hanyalah ungkapan yang berbeda-beda dengan makna yang berbeda-beda pula secara tak terhingga. Inilah yang disebut *trace* oleh Derrida, dan ini pula yang disebut sebagai *semiotics of chaos* atau semiotika ketidakberaturan.

Oleh karena itu, teori semiotika post-strukturalisme menjadi berbeda dengan semiotika strukturalisme yang dikemukakan oleh Saussure, yang mengandalkan pada keabadian, kestabilan, dan kemantapan tanda, kode, dan makna-makna. Hal inilah

yang menyebabkan Derrida, sebagai salah seorang pemikir post-strukturalisme, dinilai lebih mampu mengakomodasi dinamika, ketidakpastian, gejolak dan kegelisahan-kegelisahan yang mencirikan budaya *chaos* (Sobur, 2003: 102).

8.2.2 Dekonstruksi: Penundaan Makna

Dekonstruksi pada mulanya merupakan cara atau metode membaca teks. Akan tetapi, dalam perjalanan selanjutnya cara baca dekonstruktif sangat bermuatan filosofis. Unsur-unsur yang dilacaknya kemudian dibongkar. Unsur-unsur tersebut, menurut Norris (2008: 11—13) adalah unsur yang secara filosofis menjadi penentu atau unsur yang memungkinkan teks tersebut menjadi filosofis. Oleh karena itu, menurut Norris, tujuan yang diinginkan metode dekonstruksi adalah menunjukkan ketidakberhasilan upaya kehadiran kebenaran absolut dan ingin mengungkap agenda tersembunyi yang mengandung banyak kelemahan dan kepincangan di balik teks-teks. Pembacaan dekonstruksi hanya ingin mencari ketidak-utuhan atau kegagalan tiap upaya teks menutup diri terhadap makna sebagai kebenaran tunggal.

Dekonstruksi juga bukan merupakan permainan bebas pembongkaran di sembarang waktu. Dekonstruksi hanya dimungkinkan ketika suatu struktur telah mengalami degradasi, keusangan, atau krisis (dalam

waktu). Setiap proses dekonstruksi menurut Piliang (2003: 14, 279 dan 280), harus diikuti dengan rekonstruksi, sehingga diperlukan tenggang waktu bagi hidupnya struktur beserta konsensus atau konvensi-konvensi yang membangunnya. Rekonstruksi dapat ditafsirkan sebagai sebuah proses penataan ulang secara terus-menerus struktur, yang juga didekonstruksi secara terus-menerus. Rekonstruksi harus selalu ditempa atau diuji penggunaannya dalam masyarakat lewat perkembangan waktu. Rekonstruksi yang tidak teruji oleh masyarakat, menurut Piliang tidak layak untuk hidup.

Sepintas, memang tidak ada tawaran konkret dari metode dekonstruksi. Yang diinginkan dekonstruksi adalah upaya untuk menghidupkan kekuatan-kekuatan tersembunyi, yang membangun teks tersebut. Berkaitan dengan hal ini, Wirtomartono (1995: 54) melihat tujuan dari dekonstruksi adalah *aletheia*. Dalam bahasa Yunani, *aletheia* berarti kebenaran, keberadaan, dan kondisi yang membuat suatu *fenomenon* bersinar melalui apa yang dikandungnya. Kebenaran dalam arti *aletheia* merupakan suatu permainan dari unsur-unsur yang kontradiktif dan oposisional.

Dekonstruksi yang digunakan sebagai metode analisis oleh Derrida, bertujuan membongkar struktur oposisi pasangan sedemikian rupa, sehingga menciptakan suatu permainan tanda yang tanpa akhir dan tanpa makna akhir. Menurut Derrida, teks adalah permainan. Prinsip

dari sebuah permainan adalah membebaskan penanda dari beban makna. Akan tetapi, tidak berarti makna ditiadakan sama sekali. Makna masih dibutuhkan, tetapi makna tidak bisa lagi dikategorikan ke dalam suatu bentuk kehadiran, karena makna tidak pernah hadir kecuali dalam intertekstualitas tanda. Pendapat yang dikemukakan oleh Derrida ini, merupakan hasil dari dekonstruksi terhadap teks tentang mimesis pada karya Plato, *Philebus*, yang dibandingkan dengan sepenggal kutipan karya Mallarme, *Mimique*, serta masalah metafora pada karya Arsitoteles dalam *Poetika*.

Setelah melakukan dekonstruksi terhadap ketiga teks tersebut, Derrida mengungkapkan bahwa metafor lahir dari hasrat mimetik untuk meniru sesuatu yang ideal dan tak terbahasakan. Menurut Derrida, metafor memberikan ruang yang lebih leluasa bagi permainan yang diperlukan untuk menunda dan mendekonstruksi kehadiran. Melalui pergerakan bahasa yang mendislokasi pemahaman, dapat menyimpangkan teks dari pengertian aslinya, dan membuka tafsiran-tafsiran baru yang lebih imajinatif. Setiap kehadiran atau makna transendental yang akan distabilkan pada teks, akan menjadi selalu tertunda (Al-Fayyadl, 2005: 96, 154 dan 163). Berdasarkan dekonstruksi terhadap wacana pemaknaan teks tersebut, menurut Piliang (2004b: 21—22), Derrida menemukan adanya sebuah konsep tentang “pengingkaran” terhadap “kebenaran akhir” sebagai

makna “absolut” atau makna akhir (logos), yang telah membentuk berbagai bentuk wacana, khususnya wacana tulisan atau teks.

8.3 Dekonstruksi pada Desain

Teori dekonstruksi yang dikemukakan oleh Derrida, secara sepintas memang terlihat tidak ada hubungannya dengan masalah desain. Akan tetapi, apabila desain dilihat sebagai sebuah “teks visual”, maka maksud teori yang telah dikemukakan oleh Derrida dapat dicermati pada karya desain.

8.3.1 Dekonstruksi Ruang

Sejak teknologi komputer desain dipasarkan pada akhir abad ke-20, teknologi ini telah memengaruhi cara berpikir desainer. Lahirnya teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual pada 1990, sebagai perangkat lunak grafik vektor 3D dan animasi, telah dimanfaatkan untuk membantu pembuatan simulasi desain interior, arsitektur, dan animasi, dengan tampilan yang detail (Raharja, 2013: 177). Lahirnya teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual, kemudian melahirkan teori ruang baru, yang disebut Baudrillard sebagai ruang *simulakrum*. Ruang *simulakrum* merupakan ruang virtual, ruang halusinasi yang tercipta oleh data komputer. Perkembangan teknologi informasi mutakhir melalui jaringan nirkabel yang disebut internet, juga telah

melahirkan teori ruang baru, yang disebut *cyberspace* oleh William Gibson. Istilah *cyberspace* tersebut dipopulerkan Gibson dalam fiksi ilmiah yang berjudul *Neuromancer* (Robshields, 2011: 58). Kata *Cyber* menurut Buick dan Zoran Jevtic (dalam Raharja, 2013: 52), berasal kata *kuberman* (Yunani), yang berarti memandu, mengarahkan, menguasai, dan mengontrol.

Objek desain yang dibuat berupa simulasi pada ruang virtual di layar elektronik komputer, maupun yang dibuat interaktif pada dunia maya sebagai lingkungan global yang tersimulasi dan dapat diakses, telah membuktikan kebenaran filsafat dekonstruksi Derrida. Oleh karena, teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual, telah menyebabkan terjadinya transformasi ruang, dari ruang ekstensif (di dalam dunia fisik nyata) ke arah waktu intensif (di dalam layar). Virilio (dalam Piliang, 2004a: 98—99 dan 2008: 393) mengungkapkan bahwa dominasi ruang-ruang elektronik yang dilengkapi unsur gerak atau citra kronoskopi, telah menciptakan situasi “ketakmungkinan arsitektur”, karena sebagian besar tugas arsitektur dan arsitektonik diambil alih oleh ruang-ruang artifisial-elektronik. Hal ini dapat dilihat pada teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual yang dapat menciptakan desain ruang posrealitas. Oleh karena, di dalam realitas virtual (kenyataan imajiner), manusia tidak lagi melihat data di layar komputer, tetapi manusia seperti diajak masuk ke

sebuah ruang artifisial 3D yang secara fisik mustahil ada di dalam dunia realitas. Simulasi desain *walk-trough* di dalam komputer desain misalnya, dapat menghasilkan model virtual yang memungkinkan seseorang yang melihat desain tersebut mengalami sebuah ruang, seperti menaiki anak tangga dan membuka pintu. Pada wacana desain virtual, waktu, durasi, dan temporalitas dunia dapat dimanipulasi. Hal ini menyebabkan seseorang yang melihat desain tersebut mengalami waktu dari sebuah desain secara virtual (immaterial), sebelum desain itu direalisasikan menjadi sebuah produk fisik atau yang bersifat material.

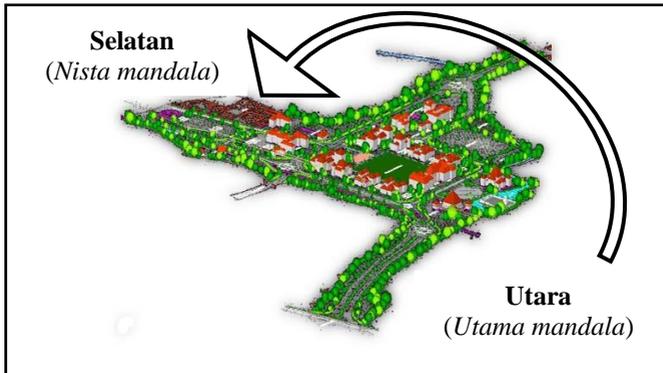
Menurut Piliang (2009: 162), perkembangan dunia hiperrealitas dan realitas virtual telah menimbulkan pergeseran pemahaman mengenai konsep ruang dan waktu serta praktiknya di dalam dunia kehidupan. Apabila di dalam ruang konkret atau ruang konvensional, bidang seni rupa dan desain dibatasi oleh hukum-hukum fisika dan geometri, seperti hukum gravitasi Newton, geometri Euclides, perspektif linier, yang membentuk apa yang disebut sebagai realitas, maka di dalam dunia realitas virtual, berbagai keterbatasan tersebut dapat diatasi oleh teknologi virtual. Di dalam dunia realitas virtual, hukum gravitasi dan geometri telah menemukan bentuknya yang baru, seperti gravitasi relatif, multiperspektif, multidimensi, yang di dalamnya manusia bisa terbang

secara virtual, hidup di dalam air, atau berada di dua tempat dalam waktu bersamaan.

Segala keterbatasan dalam membuat desain di dalam ruang konvensional yang dibatasi oleh hukum alam dan norma-norma tradisi seperti di Bali, kini dapat diatasi oleh teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual (lihat Gambar 8.1 dan 8.2). Pada gambar dapat dilihat contoh dekonstruksi ruang *tri mandala* dan struktur *tri angga* pada simulasi desain Gedung Pusat Pemerintahan (Puspem) Kabupaten Badung Bali. Dekonstruksi *tri mandala*, merupakan simulasi gerak (waktu) di udara dari zona ruang suci (*utama mandala*), ke zona tengah (*madya mandala*), selanjutnya ke zona ruang profan (*nista mandala*). Dekonstruksi *tri angga*, merupakan simulasi gerak (waktu) di udara berupa gerak memutar dan mengelilingi Gedung Puspem Badung dari berbagai sudut pandang, tanpa terikat gravitasi bumi dan norma-norma tradisi. Akan tetapi, hal ini tidak mengubah konsep filosofi ruang di Bali, karena hal tersebut hanya terjadi pada media digital secara virtual yang terlihat seperti nyata (Raharja, 2013: 186—188).

Berbeda dengan dekonstruksi ruang pada komputer desain 3D dengan realitas virtual, dekonstruksi pada dunia *cyberspace*, unsur suara, visual dan komunikasinya bisa berlangsung dengan nyata. Hal inilah yang disebut Piliang sebagai konsekuensi dari perkembangan dunia hiperrealitas dan realitas virtual,

yang menimbulkan pergeseran pemahaman mengenai konsep ruang dan waktu serta praktiknya di dalam dunia kehidupan.



Gambar 8.1
Dekonstruksi Ruang *Tri Mandala* di Puspem Badung
(Sumber: Raharja, 2013: 186)



Gambar 8.2
Dekonstruksi Ruang *Tri Angga* di Puspem Badung
(Sumber: Raharja, 2013: 188)

8.3.2 Permainan Tanda dan Penundaan Makna

Sesuai dengan teori yang dikemukakan Derrida, semiotika dekonstruksi dapat digunakan sebagai metode analisis untuk membongkar struktur oposisi pasangan, sebagai permainan dari unsur-unsur yang kontradiktif dan oposisional, sehingga tercipta suatu permainan tanda tanpa akhir dan tanpa makna akhir. Kosekuensi dari permainan tanda adalah maknanya menjadi tidak selalu pasti.



Gambar 8.3

Pura Tirta Empul dan Taman Permandiannya

Sebuah teks visual permainan tanda dan penundaan makna
(Sumber: Raharja, dkk., 2013: 39—40).

Contoh menarik aplikasi semiotika dekonstruksi pada karya desain di Bali, adalah oposisi biner antara kebajikan dengan kebatilan (*deferred*), yang ditemukan pada rajutan teks visual desain Taman Permandian Tirta Empul (lihat Gambar 8.3). Pada wacana Tirta Empul terdapat mitos tentang peperangan antara Mayadawa dengan Bhatar Indra, sebagai peperangan antara kejahatan (*adharmā*) dengan kebenaran (*dharma*). Mata air Tirta Empul, disebutkan sebagai ciptaan Bhatar Indra, untuk menghidupkan pasukannya yang tewas setelah meminum air beracun ciptaan Mayadanawa. Peperangan akhirnya dimenangkan oleh Bhatar Indra dan pasukannya. Kemenangan ini kemudian dirayakan rakyat Bali sebagai Hari Raya Galungan.

Teks tentang Mayadanawa disusun menyerupai mitologi yang banyak menyebutkan peristiwa sejarah. Mitos tentang Mayadanawa ini telah mengilhami banyak orang untuk menulisnya dalam beberapa teks, seperti naskah tua Usana Bali, Tatwa Mayadanawa, Mayadanawantaka (karya sastra Dang Hyang Nirartha), Babad Mayadanawa, maupun buku tentang Perabu Mayadanawa (Raharja, dkk., 2013: 27—32). Oleh karena itu, wacana tentang Mayadanawa telah mengilhami proses kreatif penciptaan tanda dan kode-kode, sebagai permainan tanda. Ada yang mengungkapkan, bahwa Mayadawa adalah Raja Balingkang yang bertahta di dekat Danau Batur, dan ada yang menyebutkan Mayadawa

sebagai raja di Kerajaan Bedulu. Hal inilah yang memunculkan wacana-wacana, yang mempertanyakan siapakah Mayadawa dan apakah Mayadanawa itu memang benar-benar ada. Oleh karena itu, mitologi Mayadawa dapat disebut sebagai penundaan makna, sampai ada yang bisa membuktikan kebenarannya secara ilmiah. Mitologi Mayadawa masih tetap diperlukan meskipun maknanya tidak bisa lagi dikategorikan ke dalam suatu bentuk kehadiran makna lama. Di masa kini, mitologi Mayadawa tetap diperlukan agar masyarakat Hindu Bali tetap ingat pada ajaran *dharma*, sehingga tidak lagi timbul kekacauan di Bali seperti di masa lalu.

Taman Permandian Tirta Empul yang dibangun pada abad ke-10, sebagai teks visual permainan tanda, perancang taman telah membebaskan penanda dari beban maknanya di masa lalu. Akan tetapi, tidak berarti bahwa makna ditiadakan sama sekali. Oleh karena, keberadaan Taman Permandian Tirta Empul tetap dikaitkan dengan mitologi Mayadawa, meskipun data kearkeologiannya tidak ada. Wacana dalam bentuk mitologi Mayadanawa tetap dipelihara, agar Hari Raya Galungan tetap dirayakan. Peristiwa kekacauan akibat ulah Mayadanawa di Bali, kemudian didekonstruksi melalui mitos dengan oposisi biner, antara kebajikan dengan kebatilan, selanjutnya direkonstruksi melalui titah Raja Jaya Kasunu, yang mewajibkan agar Hari Raya Galungan

dirayakan kembali, sehingga rakyat Bali tetap selamat dan sejahtera, serta para pemimpinya bisa berumur panjang.

Di dalam beberapa teks tentang Mayadanawa, sebenarnya telah terjadi pergerakan yang mendislokasi pemahaman, menyimpangkan teks dari pengertian aslinya, dan membuka tafsiran-tafsiran baru yang lebih imajinatif. Oleh karena, di dalam mitos Mayadawa sebenarnya ada konflik keyakinan, antara penganut Hindu paham Siwa Pasupata yang berpusat di Besakih, dengan paham Buddha Hinayana yang berada di sekitar danau Batur (Raharja, dkk., 2013: 32—35). Konflik yang berkepanjangan sampai pada masa pemerintahan Raja Udayana dan Permaisuri Gunaprya Dharmapatni (989 – 1011), diakhiri dengan keputusan sinkritisisme paham Siwa – Buddha di Bali pada abad ke-11, melalui pertemuan besar *samuhan tiga* yang diprakarsai oleh Mpu Kuturan (Soebandi, 1981: 46).

Contoh lain yang bersifat umum mengenai penundaan makna, dapat dilihat pada pembuatan objek desain oleh desainer Indonesia yang mengusung semangat modernisme, dengan tidak menerapkan nilai-nilai tradisi pada objek desainnya. Penerapan nilai-nilai tradisi pada desain dianggapnya sebagai pembelengguan kreativitas. Dengan tidak digunakannya nilai-nilai tradisi pada desain oleh desainer Indonesia, berdasarkan teori dekonstruksi dapat disebut sebagai sikap “pengingkaran” terhadap “kebenaran akhir” yang memiliki makna absolut. Tidak

diterapkannya nilai-nilai tradisi pada objek desain oleh desainer Indonesia, juga dapat disebut sebagai penundaan makna. Dikatakan demikian, karena dalam pembuatan desain tersebut ada upaya pembuatan desain-desain baru yang lebih imajinatif dan kontemporer, sehingga menyebabkan objek desain dengan nilai tradisi (lama) menjadi tertunda maknanya. Akan tetapi, makna tradisi tidak habis sama sekali, sebab ketika gema posmodern yang menghargai pluralisme makin menguat, kesadaran untuk mengangkat nilai-nilai tradisi muncul lagi, sehingga konsep desain dikembangkan dengan makna yang disesuaikan dengan konteks zaman (rekontekstualisasi makna).

8.4 Rangkuman

Semiotika post-strukturalis mengacu pada teori dekonstruksi Jaques Derrida, yang disebut juga semiotika ketidakberaturan (*semiotics of chaos*). Disebut demikian, karena teori ini mengandung permainan tanda dan ketidakberaturan makna. Setiap makna, menjadi bentuk ungkapan baru dari makna berikutnya. Apabila semiotika strukturalisme lebih menekankan fungsi tanda sebagai refleksi diri dari kode-kode sosial yang telah pasti, maka semiotika post-strukturalis lebih menekankan proses penciptaan kreatif tanda dan kode-kode yang tak terbatas, sehingga setiap kehadiran atau makna transendental yang akan distabilkan pada teks menjadi selalu tertunda. Teori

dekonstruksi Derrida menjadi terbukti, setelah lahirnya teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual. Teknologi internet juga dapat membuktikan kebenaran teori Derrida, yang telah melahirkan *cyberspace* melalui jaringan nirkabel yang bisa terkoneksi ke seluruh dunia, dan didukung teknologi multi media.

8.5 Pertanyaan dan Latihan

1. Apakah perbedaan semiotika strukturalisme dengan semiotika post-strukturalisme?
2. Pada teori dekonstruksi Jaques Derrida ada istilah permainan tanda dan penundaan makna. Jelaskanlah yang dimaksud dengan istilah-istilah tersebut!
3. Berilah contoh pembuktian teori dekonstruksi Jaques Derrida dalam objek desain secara umum.
4. Carilah contoh aplikasi teori dekonstruksi pada objek desain di Bali!

8.6 Rujukan

- Adams, Laurie Schneider. 1996. *The Methodologies of Art: An Intruduction*. Colorado: Westview Press.
- Al-Fayyadl, Muhammad. 2005. *DERRIDA*. Yogyakarta: LKiS. 2005.
- Barker, Chris. 2006. *Cultural Studies Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.

- Beilharz, Peter. 2003. *Cultural Teori-Teori Sosial: Observasi Kritis Terhadap Para Filsof Terkemuka*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bertens, K. 1996. *Filsafat Barat Abad XX: Prancis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Norris, Christopher. 2008. *Membongkar Teori Dekonstruksi Jacques Derrida*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Piliang, Yasraf Amir. 2001. *Sebuah Dunia yang Menakutkan: Mesin-Mesin Kekerasan dalam Jagat Raya Chaos*. Bandung: Mizan.
- _____. 2003. *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- _____. 2004a. *Dunia yang Dilipat*. Yogyakarta: Jalasutra.
- _____. 2004b. *Dunia yang Berlari: Mencari Tuhan-Tuhan Digital*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia (Grasindo).
- _____. 2008. *Multiplisitas dan Diferensi: Redefinisi Desain, Teknologi dan Humanitas*. Yogyakarta: Jalasutra.
- _____. 2009. *Posrealitas: Realitas Kebudayaan dalam Era Postmetafisika*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Raharja, I Gede Mugi. 2013. "Representasi Posrealitas Desain Gedung Pusat Pemerintahan Kabupaten Badung" (Disertasi). Denpasar: Program

- Doktor Program Studi Kajian Budaya Program Pascasarjana Universitas Udayana.
- Raharja, I Gede Mugi, dkk. 2013. “Dekonstruksi Dan Rekonstruksi Kultural Karya Desain Pertamanan Tradisional Bali Representasi Chaos Menuju Order” (Laporan Penelitian Fundamental). Denpasar: Fakultas Seni Rupa Dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Robshields. 2011. *Virtual: Sebuah Pengantar Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sobur, Alex. 2003. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Rosda.
- Soebandi, Ktut., 1981. *Pura Kawitan/ Padharman dan Panyungsungan Jagat*. Denpasar: Guna Agung.
- Wirtomartono, Bagoes P. 1995. “Dekonstruksi dalam Arsitektur: Sebuah Penjelajahan Kemungkinan”. *Kalam* Edisi 5, hlm. 50--63.

8.7 Bacaan Lebih Lanjut

Agar dapat memahami lebih lanjut semiotika post-strukturalisme, dapat dibaca beberapa referensi:

- Buick, Joanna dan Zoran Jevtic. 1997. *Mengenal Cyberspace: For Beginners*. Bandung: Mizan.
- Ritzer, George. 2004. *Teori Sosial Postmodern*. Yogyakarta: Justapose Research and

Publication Study Club bekerjasama dengan
Kreasi Wacana.

Sarup, Madan. 1988. *An Introductory Guide to Post-structuralism and Postmodernism*. Great Britain: Harvester Wheatsheaf.

Sutinah, 2010. “Teori Simulations Jean Baudrillard” [artikel dalam Suyanto dan M. Khusna Amal (Ed.), *Anatomi dan Perkembangan Teori Sosial*. Halaman 387—418]. Yogyakarta: Aditya Media.

BAB IX

PENUTUP

9.1 Tujuan Instruksional

Bab penutup ini, berisi rangkuman materi atau simpulan buku ajar ini. Setelah mehami bab ini, mahasiswa diharapkan dapat memahami semiotika secara umum, dan secara khusus tentang semiotika pada bidang desain. Selanjutnya, mahasiswa diharapkan dapat mengaplikasikan teori semiotika desain untuk membahas sebuah objek desain sebagai kasus dalam bentuk karya tulis ilmiah.

9.2 Rangkuman Materi

Sebagai ilmu tentang tanda (*science of sign*), semiotika telah berkembang sejak abad ke-3 SM pada peradaban Yunani kuno. Pada akhir abad ke-18, semiotika digunakan kembali secara populer, yang dipadankan dengan logika. Teori tanda yang dikembangkan dari linguistik pada abad ke-19, disebut dengan istilah semiologi, berkembang di Eropa. Pada abad yang sama, teori semiotika juga diperkenalkan di Amerika, dipadankan dengan logika, serta dikaitkan dengan relasi antara tanda, objek, dan penafsir tanda. Kemudian, pada abad ke-20 semiotika dipelajari dengan cara lebih sistematis. Pada saat ini, semiotika telah berkembang

menjadi ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Pada era globalisasi, masalah tanda-tanda sangat perlu dicermati, karena revolusi informatika dan komunikasi telah meruntuhkan sekat-sekat budaya antar bangsa dan negara.

Dalam konteks kebudayaan, semiotika sebenarnya merupakan bagian dari kebudayaan, sebagai sistem tanda-tanda yang kompleks. Kebudayaan tersebut merupakan hasil keterampilan dari suatu kelompok untuk mengenali, menginterpretasikan, dan memproduksi tanda dengan cara yang sama. Dengan ditemukannya lukisan-lukisan binatang di dalam goa-goa purba pada akhir abad ke-19 dan awal abad ke-20, membuktikan bahwa peradaban manusia purba telah memiliki kemampuan mengkomunikasikan sistem tanda pada masanya. Oleh karena itu, semiotika sebenarnya telah ada sejak peradaban purba hingga peradaban masa kini. Pada kebudayaan tradisional di Indonesia, juga telah berkembang sistem tanda yang telah disepakati bersama di lingkungan masyarakat tradisional.

Teori tanda yang diperkenalkan pada peradaban modern (abad ke-19) oleh Ferdinand de Saussure dengan istilah semiologi, terdiri atas dua unsur, yaitu “penanda” (*signifiant*) dan “ditandakan” (*signifie*). Tanda bahasa selalu memiliki dua hal, yaitu “penanda” dan “ditandakan”. Penanda adalah aspek material dari bahasa, menyangkut apa yang dikatakan atau didengar, dan apa

yang ditulis atau dibaca. Kemudian, yang ditandakan adalah aspek mental dari bahasa. Teori semiotika yang diperkenalkan oleh Charles Sanders Peirce, mengacu pada prinsip, bahwa manusia hanya berpikir dengan tanda, dan tanda tersebut merupakan elemen utama dalam komunikasi. Oleh karena itu, fungsi esensial dari tanda adalah untuk membuat hubungan yang tidak efisien menjadi efisien. Teori semiotika Peirce, berkaitan dengan logika. Logika mempelajari bagaimana orang bernalar, berpikir, berkomunikasi, dan memberi makna apa yang ditampilkan oleh alam kepada manusia melalui tanda. Masalah logika berhubungan dengan relasi antara tanda, objek tanda, dan penafsir tanda (*interpretant*). Peirce menghendaki teori semiotika dapat bersifat umum, dan dapat diterapkan pada segala macam hal yang berhubungan dengan tanda. Akan tetapi, teori semiotika Peirce tersebut baru dikenal luas pada 1960-an, dan diaplikasikan pada beberapa cabang keilmuan.

Khusus pada bidang desain, wacana semiotika dimulai dari bidang arsitektur, yang dipicu oleh tulisan Robert Venturi dalam buku *Complexity and Contradiction in Architecture* (1966). Pada buku tersebut, Venturi antara lain mengkritisi bahwa bentuk arsitektur modern yang sederhana dapat menjemukan, dan kurang komunikatif. Charles Jenks kemudian mengembangkan konsep pluralisme pada arsitektur, dan membuat analogi arsitektur dengan bahasa pada 1978. Jenks mewacanakan

aspek komunikasi pada arsitektur, aspek yang sudah diabaikan oleh paham modernisme. Dalam teorinya, Jenks mengungkapkan bahwa di dalam arsitektur terdapat kata, kalimat dan semantik. Aspek komunikasi pada arsitektur dilakukan dengan ungkapan bentuk (metafor), kata (unsur-unsur bangunan/ jendela dan pintu), sintaksis (penyatuan unsur bangunan/ komposisi), dan semantik (pengembangan makna bentuk dan unsur-unsur bangunan). Inti dari teori Jenks terkait dengan semiotika pada desain arsitektural adalah *dual coding* atau makna dua arah. Aplikasi semiotika pada bidang desain, lebih ditekankan pada fungsi untuk mengkaji desain menggunakan parameter filosofis, serta untuk mengevaluasi desain yang sudah diwujudkan. Oleh karena itu, semiotika bukanlah teori untuk mendesain.

Suatu tanda bisa dikirim dan diterima, atau dapat dimengerti melalui bantuan kode. Kode tersebut adalah tradisi yang disepakati secara sosial sehingga memungkinkan suatu pesan disampaikan dari seseorang kepada orang lain. Konsep kode dikembangkan oleh Umberto Eco berdasarkan teori semiotika Charles Sanders Peirce, dan dapat diaplikasikan pada penelitian desain. Teori tentang kode juga dikemukakan oleh Baudrillard, Roland Barthes, dan Judith Williamson. Kode menurut tokoh posmodern, Baudrillard, adalah seperangkat tanda yang memaksakan kontrol atas masyarakat. Barthes mengemukakan, bahwa kode ada lima macam, yaitu:

Kode hermeneutik (kode teka-teki); Kode semik (kode konotatif); Kode simbolik; Kode *proaretik* (kode tindakan), dan Kode *gnomik* (kode kultural). Kemudian, Williamson mengembangkan seperangkat metode penyingkapan kode pada objek-objek kebudayaan, khususnya iklan. Penyingkapan kode berarti pencarian makna-makna yang dikodekan. Metode yang dikembangkan oleh Williamson sangat relevan digunakan untuk menyingkapkan kode-kode objek kebudayaan secara umum. Khususnya kode desain di Indonesia, merupakan tanda yang disepakati secara tradisi oleh masing-masing budaya etnik yang tersebar di seluruh Indonesia.

Makna pada semiotika mengacu pada sistem denotatif dan konotatif, yang dikemukakan oleh Roland Barthes. Sistem denotasi dan konotasi dikembangkan oleh Barthes dari teori Saussure, tentang dikotomi *langue* dan *parole*, *signifiant* dan *signifie*, serta *sitagma* dan *paradigma*. Dalam perkembangan berikutnya Barthes melakukan perubahan teori, bahwa sebuah penanda pada tingkat denotasi sebetulnya sudah langsung mengandung makna konotasi atau ideologis. Tanda menurut Barthes, merupakan pertemuan “ungkapan” dan “makna”. Lewat unsur verbal dan visual diperoleh dua tingkatan makna, yakni makna denotatif dan konotatif. Denotatif pada umumnya dimengerti sebagai makna harfiah, yaitu makna yang sesungguhnya berdasarkan fungsi benda. Konotatif

berasal dari bahasa Latin *connotare*, yang berarti menjadi tanda dan mengarah kepada makna-makna kultural yang berbeda dengan kata. Pada tingkat konotasi, bahasa menghadirkan kode-kode yang maknanya bersifat implisit, yaitu sistem kode yang tandanya bermuatan makna-makna tersembunyi. Makna tersembunyi ini merupakan makna yang disebut Barthes sebagai kawasan dari ideologi atau mitologi. Pada sistem pertandaan bertingkat, semiotika terletak pada makna konotatifnya. Makna pada sebuah desain sangat ditentukan oleh pemahaman pengamat sebagai penerima tanda (pragmatik). Tanda-tanda yang membentuk sebuah desain secara keseluruhan disebut dengan sintaksis. Kemudian, hubungan tanda-tanda yang membentuk desain secara keseluruhan dengan denotasinya, disebut semantik.

Pada era posmodern, upaya memahami karya desain sebagai sebuah fenomena, semiotika telah mengubah pandangan Cartesian yang menekankan akal budi manusia sebagai determinan dan model dari praktik sosial kebudayaan. Oleh karena, pada era posmodern pandangan tersebut telah diambil alih oleh linguistik, yang menekankan bahasa menjadi model. Dengan determinasi bahasa, fenomena sosial budaya, seperti *fashion*, makanan, mebel, seni, desain, arsitektur, iklan, pariwisata, mobil, dan barang konsumen lainnya, dapat dipahami berdasarkan model bahasa. Berdasarkan pandangan semiotika, bila seluruh praktik sosial dapat

dianggap sebagai fenomena bahasa, maka semuanya juga dapat dianggap sebagai tanda-tanda. Tanda tersebut, menurut linguistik Saussurean merupakan kesatuan dari bidang penanda (bentuk) dan bidang petanda (makna). Pada era posmodern yang ditunjang oleh teknologi informasi global, peran semiotika menjadi sangat penting dan dapat dimanfaatkan untuk berbagai bidang kajian ilmu. Menurut Baudrillard, budaya posmodern merupakan sebuah representasi dari dunia simulasi, yang terbentuk dari relasi tanda, citra, dan kode. Budaya simulasi lahir akibat kemajuan teknologi informasi global, seperti televisi dan internet. Teknologi tersebut, kini banyak dimanfaatkan untuk membuat simulasi desain. Hasil desain sebagai komoditi, kemudian tidak hanya memiliki nilai guna, tetapi juga memiliki nilai tukar dengan makna-makna abstrak yang bersifat *artificial*.

Dalam perkembangannya, teori semiotika juga mengandung permainan tanda dan ketidakberaturan makna. Setiap makna menjadi bentuk ungkapan baru dari makna berikutnya, sehingga disebut sebagai semiotika ketidakberaturan (*semiotics of chaos*), dan dikenal juga sebagai semiotika dekonstruksi. Teori ini dikemukakan oleh Jaques Derrida. Teori dekonstruksi Derrida dikelompokkan ke dalam teori semiotika post-strukturalisme. Apabila semiotika strukturalisme yang dikemukakan oleh Saussure menekankan fungsi tanda sebagai refleksi diri dari kode-kode sosial yang telah

pasti, maka semiotika post-strukturalis lebih menekankan proses penciptaan kreatif tanda dan kode-kode yang tanpa batas dan tak terbatas, sehingga setiap makna yang akan distabilkan pada teks menjadi selalu tertunda. Teori dekonstruksi Derrida menjadi terbukti, setelah lahirnya teknologi komputer desain 3D dengan realitas virtual. Teknologi internet juga dapat membuktikan kebenaran teori Derrida, yang telah melahirkan *cyberspace* melalui jaringan nirkabel yang bisa terkoneksi ke seluruh dunia, yang didukung teknologi multi media.

Dengan makin canggihnya teknologi informasi, melalui *cyberspace* seakan telah berhasil menyatukan dunia dengan peradaban globalnya. Inilah era yang disebut dengan hiperealitas atau posrealitas. Marshall McLuhan adalah orang yang pertama kali mewacanakan hiperrealitas. McLuhan telah meramalkan bahwa peralihan teknologi dari era mekanik ke teknologi elektronik akan membawa peralihan pula pada fungsi teknologi sebagai perpanjangan badan manusia dalam ruang, menuju perpanjangan sistem saraf. Perkembangan teknologi komunikasi dan media, menyebabkan manusia hidup di dalam dunia semacam “kampung global” atau *global village*. Gagasan McLuhan selanjutnya dikembangkan oleh Jean Baudrillard. *Global village* dalam konteks perkembangan mutakhir dunia Barat, menurut Baudrillard telah menjelma menjadi *hiperreal village*. Perkembangan ilmu dan teknologi dewasa ini

tidak saja dapat memperpanjang badan atau pusat sistem saraf manusia, bahkan mampu mereproduksi realitas, menciptakan realitas baru dengan cita-cita buatan, bahkan halusinasi menjadi kenyataan. Realitas yang dihasilkan teknologi baru dapat mengalahkan realitas sesungguhnya. Inilah dunia hiperrealitas. Pada era inilah, masalah tanda-tanda sangat penting untuk dicermati, karena revolusi informatika dan komunikasi telah meruntuhkan sekat-sekat budaya antar bangsa dan negara.

9.3 TUGAS

Agar dapat lebih memahami aplikasi semiotika pada bidang ilmu desain buatlah karya tulis ilmiah dalam bentuk paper dengan studi kasus sebuah objek desain (arsitektur, interior, mebel, taman, atau objek desain lainnya). Objek desain yang dipakai sebagai studi kasus, dapat dikaji menggunakan unsur-unsur pada teori semiotika, atau dikaji menggunakan salah satu dari teori semiotika yang dikemukakan oleh para pakar semiotika.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, Laurie Schneider. 1996. *The Methodologies of Art: An Introduction*. Colorado: Westview Press.
- Al-Fayyadl, Muhammad. 2005. *DERRIDA*. Yogyakarta: LKiS. 2005.
- Awuy, Tommy F. 1996. "Semiotika Komunikasi bagi Seni Budaya Kontemporer (artikel pada majalah *Matra* No. 116, Maret 1996). Jakarta: PT Matra Bapora.
- Bachelard, Gaston, 1964. *The Poetics of Space*. Canada: The Orion Press, Inc.
- Barker, Chris. 2006. *Cultural Studies Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Barthes, Roland. 2012. *Elemen-Elemen Semiologi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Baudrillard, Jean. 1981. "Fethisism And Ideology: The Semeiological Reduction" (artikel dalam *For a Critique of The Political Economy of The Sign*. Halaman 88—101. Telos Press). Diperoleh dari kumpulan artikel koleksi Yasraf A. Piliang.
- Beilharz, Peter. 2003. *Cultural Teori-Teori Sosial: Observasi Kritis Terhadap Para Filsof Terkemuka*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Bertens, K. 1996. *Filsafat Barat Abad XX: Prancis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Crick, Malcolm. 2003. “Claude Levi-Strauss” [artikel dalam Peter Beilharz (ed.), 2003. *Teori-Teori Sosial: Observasi Kritis Terhadap Para Filsuf Terkemuka*. Halaman 257—268. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Eco, Umberto. 1979. *A Theory of Semiotics*. Bloomington: Indiana University Press.
- Freud, Sigmund. 1987. “Fetishism” (artikel dalam *On Sexuality*. Halaman 351—357. Pelican).
- Gympel, Jan. 1996. *The Story of Architecture: From Antiquity to The Present*. Koln: Konemann’
- Hardiman, F. Budi. 2007. *Filsafat Fragmentaris*. Yogyakarta: Kanisius.
- Jhally, Shut; Stephen Kline dan William Leiss. “Magic in The Marketplace an Empirical Test For Commodity Fetishism” (artikel dalam *Canadian Journal of Political and Social Theory Vol. IX, No. 3 1985*).
- Jhally, Shut. 1990. “The Fetishism of Commodities: Marxim, Antropology, Psychoanalysis” (artikel dalam *The Code of Advertisement*. Halaman 24—63. Routledge).
- Koentjaraningrat. 1990. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Mangunwijaya, Y.B., 1988. *Wastu Citra*. Jakarta: PT Gramedia.
- Muljana, Slamet. 2006a. *Menuju Puncak Kemegahan (Sejarah Kerajaan Majapahit)*. Yogyakarta: PT LKiS Pelangi Aksara.
- _____. 2006b. *Runtuhnya Kerajaan Hindu-Jawa dan Timbulnya Negara-Negara Islam di Nusantara*. Yogyakarta: LKiS Pelangi Nusantara.
- Myers, Bernard S. 1994. *Art And Civilation*. New York: McGraw-Hill Book Company.
- Norris, Christopher. 2008. *Membongkar Teori Dekonstruksi Jacques Derrida*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Reischauer, Edwin O., 1982. *Manusia Jepang*. Jakarta: Penerbit Sinar Harapan.
- Piliang, Yasraf Amir. 2001. *Sebuah Dunia yang Menakutkan: Mesin-Mesin Kekerasan dalam Jagat Raya Chaos*. Bandung: Mizan.
- _____. 2003. *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- _____. 2004a. *Dunia yang Dilipat*. Yogyakarta: Jalasutra.
- _____. 2004b. *Dunia yang Berlari: Mencari Tuhan-Tuhan Digital*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia (Grasindo).

- _____. 2008. *Multiplisitas dan Diferensi: Redefinisi Desain, Teknologi dan Humanitas*. Yogyakarta: Jalasutra.
- _____. 2009. *Posrealitas: Realitas Kebudayaan dalam Era Postmetafisika*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Raharja, I Gede Mugi. 1988. “Tinjauan Desain Taman Gili-Kertha Gosa di Klungkung” (Skripsi). Denpasar: Program Studi Seni Rupa Dan Desain Univeritas Udayana.
- _____. 1997. “Kafe Sebagai Artikulasi Gaya Hidup Dan Mitos-Mitos Modern di Dalamnya” (Paper Desain Dan Kebudayaan). Bandung: Program Pascasarjana Seni Rupa Dan Desain ITB Bandung.
- _____. 2013. “Representasi Posrealitas Desain Gedung Pusat Pemerintahan Kabupaten Badung” (Disertasi). Denpasar: Program Doktor Program Studi Kajian Budaya Program Pascasarjana Universitas Udayana.
- Raharja, I Gede Mugi, dkk. 2013. “Dekonstruksi Dan Rekonstruksi Kultural Karya Desain Pertamanan Tradisional Bali Representasi Chaos Menuju Order” (Laporan Penelitian Fundamental). Denpasar: Fakultas Seni Rupa Dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar.

- Ramseyer, Urs. 2002. *The Art And Culture Of Bali*. Basel: Museum der Kulturen.
- Ritzer, George. 2004. *Teori Sosial Postmodern*. Yogyakarta: Justapose Research and Publication Study Club bekerjasama dengan Kreasi Wacana.
- Robshields. 2011. *Virtual: Sebuah Pengantar Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sachari, Agus. 2005. *Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa: Desain, Arsitektur, Seni Rupa dan Kriya*. Jakarta: Erlangga.
- Simpem AB, Wayan. 1988. *Candra Sangkala*. Denpasar: Cempaka.
- Sobur, Alex. 2003. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Rosda.
- Soebandi, Ktut., 1981. *Pura Kawitan/ Padharman dan Panyungsungan Jagat*. Denpasar: Guna Agung.
- Sumarta, I Ketut. 1998. “Bhineka Tunggal Ika: Puncak Permenungan Hakikat Keberagaman Jagat Semesta Raya Mpu Tantular” (artikel pada *Sundaram: Jurnal Estetika, Eksploratif dan Religius Edisi I*, halaman 23–28). Denpasar: Sanggar Bajra Sandhi.
- Sumintardja, Djauhari. 1978. *Kompendium Sejarah Arsitektur*. Bandung: Yayasan Lembaga Penyelidikan Masalah Bangunan.

- Sutaba, I Made. *Prasejarah Bali*. Denpasar: Yayasan Purbakala Bali.
- Sutinah, 2010. “Teori Simulations Jean Baudrillard” [artikel dalam Suyanto dan M. Khusna Amal (Ed.), *Anatomi dan Perkembangan Teori Sosial*. Halaman 387—418]. Yogyakarta: Aditya Media.
- Tabrani, Primadi. 1995. *Belajar dari Sejarah dan Lingkungan*. Bandung: Penerbit ITB.
- Tinarbuko, Sumbo. 2009. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Tjahjono, Gunawan. 2002. “Kajian Semiotik Dalam Arsitektur” (artikel dalam Buku *Semiotik: Kumpulan Makalah Seminar*, hlm. 72—73). Depok: Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Budaya Lembaga Penelitian Universitas Indonesia.
- Walker, John A. *Desain, Sejarah, Budaya: Sebuah Pengantar Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Widagdo. 1993. “Desain, Teori dan Praktek” (Orasi Ilmiah pada Dies Natalis Ke-34 Institut teknologi Bandung, 15 Maret 1993). Bandung: Panitia Dies Natalis Institut Teknologi Bandung.

- Wirtomartono, Bagoes P. 1995. "Dekonstruksi dalam Arsitektur: Sebuah Penjelajahan Kemungkinan". *Kalam* Edisi 5, hlm. 50--63.
- Zoest, Aart van. 1993. *Semiotika: Tentang Tanda, Cara Kerjanya dan Apa yang Kita Lakukan Dengannya*. Jakarta: Yayasan Sumber Agung.

INDEKS

A

agama buddha, 24, 99
agama siwa, 24
aletheia, 127
antropologi, 16, 114
apit urang, 78
argument, 44, 46
arkeologi, 19, 20
arsitektur, 1, 5, 8, 11, 20, 37, 54,
55, 56, 57, 59, 60, 66, 69, 70,
71, 72, 73, 77, 82, 83, 91, 92,
93, 94, 95, 96, 97, 109, 111,
129, 130, 145, 148, 151
artefak manusia purba, 20
artificial-electronic, 112
aspek komunikasi, 4, 5, 6, 8, 54,
57, 60, 66, 146

B

bahasa bentuk, 5, 7, 11
bahasa memasukkan tanda, 14
bahasa produk, 5, 7, 11
bahasa rupa, 9, 20, 26, 65
bahasa simbol, 8, 9, 20
bahasa tanda, 8, 10, 21
barok, 95
bhineka tunggal ika, 24, 28, 156
bhuwana agung, 97
bhuwana alit, 97
brahma, 24
budaya, 1, 2, 20, 26, 34, 41, 54,
56, 63, 74, 77, 78, 80, 96, 103,
105, 106, 114, 118, 126, 144,
147, 148, 151
budaya anak muda, 2, 11

budaya massa, 2, 11
budaya populer, 2, 11
budaya posmodern, 2, 9, 10, 62,
104, 149

C

cakra, 23
candi bentar, 78
candra, 21, 22, 26
candra sangkala, 21, 22, 26
candrasengkala memet, 20
citra, 9, 11, 62, 84, 86, 91, 92, 95,
96, 100, 103, 104, 106, 107,
108, 109, 110, 111, 112, 118,
130, 149
cromlech, 18
cyber, 130
cyberspace, 121, 141

D

decoding, 75
dekade, 1, 35, 55, 66, 76
dekonstruksi, 63, 122, 123, 124,
126, 127, 128, 129, 130, 132,
134, 135, 138, 139, 149
dekonstruksi ruang, 132
denotasi, 20, 37, 48, 74, 84, 85,
86, 87, 88, 90, 91, 92, 93, 98,
147
denotatif, 10, 62, 83, 85, 86, 87,
88, 89, 90, 100, 105, 147
desain, 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11,
30, 52, 53, 54, 55, 56, 58, 59,

60, 61, 65, 66, 67, 68, 69, 71,
73, 77, 78, 79, 80, 81, 83, 85,
91, 95, 96, 97, 98, 100, 103,
104, 107, 108, 109, 111, 112,
113, 116, 117, 118, 119, 122,
129, 130, 131, 132, 135, 137,
139, 143, 145, 146, 148, 150
desain arsitektural, 7, 53, 58, 60,
73, 77, 91, 109, 146
desain interior, 30, 69, 83, 95, 97,
109, 111, 129
desain posmodern, 5, 104
desainer, 5, 7, 11, 129, 137
dicentsign, 44
dicisign, 45
difference, 124
dikotomi, 83, 84, 147
disegno, 3
dolmen, 18
dongeng-dongeng suci, 16
dual coding, 58, 60, 146
dunia simulasi, 10, 103, 104, 118,
149

E

eklektikisimus, 73
ekspresi budaya, 2
electronic ether, 111
era global, 2
estetika, 37, 53, 58, 66

F

fakta, 16, 62, 104, 106, 118
fantasi, 4, 56, 107
fashion, 1, 11, 30, 53, 54, 62,
104, 105, 148

fenomena kebudayaan, 26
fenomenon, 127
fetishisme, 113, 114, 115, 116,
118, 119
fibre optic, 111
film, 2, 104
filsafat, 3, 35, 49, 70, 96, 130
filsafat bahasa, 59
filsafat kesadaran, 59
filsafat komunikasi, 59
filsafat subyek, 59
folklore, 16
fungsi komunikatif, 4, 54
fungsi praktis, 4, 7, 54
fungsi sosial, 4, 54
fungsionalisme, 57

G

gaya hidup modern, 4, 56
gerak makna, 15
gerakan modernisme, 4, 5, 8, 54,
103
global, 103, 104, 117, 130, 149,
150
gnomik, 74, 80, 147
goa purba, 18, 19, 20
goa-go a purba, 17, 26, 144

H

hermeneutik, 74, 80, 147
hindu aliran siwa, 24
hiper-realitas, 106, 107, 118
humanity, 6

I

ibu kota majapahit, 25
ideologi, 75, 85, 88, 148
iklan, 1, 11, 37, 53, 54, 55, 59,
62, 71, 75, 77, 80, 81, 105,
147, 148
ikon, 42, 43, 46
ilmu desain, 1, 10, 12, 52, 66, 151
ilmu tanda, 7, 11, 26, 30, 49, 62,
104, 105
image, 75, 111
indeks, 42, 43
interior, 7, 8, 95, 96, 97, 98, 109,
151
international style, 56, 57
interpretant, 35, 39, 49, 145

K

kajian semiotik, 26
kajian semiotika, 6, 7, 53, 58, 70
kakawin, 24
kakawin purusadasanta, 24, 25
kala, 21
kebenaran akhir, 128, 137
kebudayaan, 2, 9, 10, 14, 15, 16,
20, 25, 26, 27, 29, 37, 49, 50,
54, 59, 70, 71, 73, 75, 95, 96,
104, 144, 147, 148
kebudayaan global, 1
kebudayaan indonesia, 20
kebudayaan purba, 26, 27
kebudayaan tradisional, 8, 14, 26,
144
kehidupan kontemporer, 9
kekeduaan, 39
keketigaan, 39
kematian modernisme, 56, 104

kepertamaan, 39
kerajaan majapahit, 22, 24, 27,
154
keruntuhan kerajaan majapahit,
22
kesepakatan sosial, 14
kode, 9, 10, 62, 63, 69, 70, 71,
72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 80,
81, 82, 84, 87, 88, 103, 104,
106, 107, 114, 118, 122, 123,
125, 135, 138, 146, 148, 149
kode budaya, 70, 76, 81, 82, 107
komik, 37, 53, 59, 71
komunikasi visual, 8, 30, 70, 116
konotatif, 10, 37, 63, 74, 80, 83,
85, 87, 89, 98, 99, 100, 105,
147
konseptualisasi, 4
konvensi, 33, 41, 44, 71, 72, 80,
85, 87, 127
kori agung, 22
kronoskopi, 110, 111, 118, 130
kuberman, 130

L

langue, 84, 147
legisign, 39, 41, 42, 47
legisign ikonis, 47
legisign indeksikal dicent, 47
legisign indeksikal rhematis, 47
linguistik, 3, 4, 32, 33, 34, 36, 49,
52, 54, 64, 85, 122, 143, 148
logika, 3, 4, 32, 35, 46, 49, 52,
60, 70, 104, 106, 114, 143,
145
lukisan binatang perburuan, 19
lukisan perahu, 19

M

mahluk sosial, 14
makna simbol, 20, 26
manusia purba, 19, 26
masyarakat konsumen, 1, 7
masyarakat tradisional, 26, 144
matematika, 3, 32, 35, 49, 70
media, 1, 11, 62, 104, 105, 116,
132, 139, 150
membaca tanda, 2, 14, 15, 30, 31
membaca tanda-tanda, 15, 30
menciptakan tanda, 14
merancang, 5, 8
meru, 78, 94
metafor, 58, 60, 61, 128, 146
mitologi, 34, 70, 88, 135, 136,
148
mitos, 16, 26, 75, 88, 117, 135,
136, 137
modernisme, 4, 56, 57, 60, 104,
137, 146
murda, 41
musik, 2, 34, 37, 59, 70, 71

N

narasi-narasi besar, 15
naskah-naskah kuno, 16
nekara perunggu, 18
nusantara, 14, 26, 28, 94, 154

O

objek desain, 1, 5, 6, 8, 11, 52,
53, 58, 66, 103, 109, 113, 118,
138, 143, 151
objek seni, 58

objek tanda, 4, 35, 39, 40, 42, 91,
145
objek teknik, 58

P

paksi, 23
parameter filosofis, 8, 52, 53, 66,
146
parole, 84, 147
pemahaman semiosis, 15
penafsir, 35, 39, 40, 49, 90, 143,
145
penanda, 2, 33, 43, 44, 49, 54, 83,
84, 87, 88, 89, 90, 124, 125,
128, 136, 144, 147, 149
pengamat tanda, 5, 7, 71, 91, 93
pengingkaran, 128, 137
pengkajian desain, 5, 6
penundaan makna, 134, 136, 137,
139
pepalihan, 22
peradaban manusia purba, 17,
144
peradaban masa kini, 14, 26, 144
peradaban purba, 8, 9, 10, 14, 144
permainan tanda, 106, 127, 134,
135, 136, 138, 139, 149
pluralisme, 57, 66, 138, 145
politik, 1, 11, 63, 92, 105, 118
posmodern, 53, 57, 59, 74, 97,
103, 106, 111, 117, 120, 138,
146, 148
post-strukturalisme, 63, 75, 122,
123, 125, 126
proaretik, 74, 80, 147
proses signifikasi, 15, 125
pura penataran sasih, 18
puri kerajaan klungkung, 22

puri smarapura, 22

Q

qualisign, 39, 40

qualisign ikonis rhematis, 46

R

rasional, 4, 56, 62, 104

rasionalisme, 57

realitas material, 4, 7, 54

redundansi, 64, 65

relasi objek, 53, 60

relasi tanda, 10, 43, 103, 106,
118, 149

relief simbolik, 21

renaisans, 93

reproduksi, 58, 62, 104

revolusi informatika, 1, 2, 144,
151

rHEME, 44, 45, 46, 47

rokoko, 95

ruang, 15, 91, 92, 93, 94, 97, 98,
107, 109, 111, 112, 128, 129,
130, 131, 132, 133, 150

ruang aktif-komunikatif, 15

S

saka-kala, 21

sangkala, 21, 22, 26

sarkopagus, 18

semantik, 47, 58, 60, 61, 64, 66,
91, 146, 148

semeion, 2, 30

semik, 74, 80, 147

semiologi, 3, 32, 34, 35, 36, 37,
49, 89, 143, 144

semiotics of chaos, 11, 63, 122,
123, 125, 138, 149

semiotika, 1, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10,
11, 12, 13, 14, 19, 26, 30, 32,
35, 36, 37, 38, 46, 49, 50, 51,
52, 53, 54, 55, 58, 60, 62, 63,
66, 67, 68, 69, 70, 71, 74, 75,
76, 80, 81, 83, 84, 97, 100,
103, 104, 105, 118, 120, 122,
123, 124, 125, 134, 135, 138,
139, 141, 143, 144, 145, 146,
147, 148, 149, 151

semiotika desain, 10, 52

semiotika ketidakberaturan, 11,
63, 122, 123, 125, 149

semiotika komunikasi, 6, 36

semiotika posmodern, 10, 103

semiotika post-strukturalis, 63,
122, 125, 138, 150

semiotika post-strukturalisme, 9,
11, 122, 125, 139, 141, 149

semiotika pragmatik, 48

semiotika semantik, 48

semiotika signifikasi, 6

semiotiki, 2, 31

semiotikos, 2, 31

seni, 1, 2, 11, 31, 53, 55, 58, 93,
104, 131, 148

seni visual, 3

serat kanda, 22

simbol, 20, 42, 44, 47, 56

simbol dicent, 47

simbol rhematis, 47

simbolik, 71, 74, 80, 94, 104,
112, 114, 147

simbol-simbol abadi, 15

simton, 48, 50

simulakra, 107
 simulakrum, 107, 108
 simulasi, 62, 104, 106, 107, 108,
 109, 112, 118, 129, 130, 132,
 149
 sinsign, 39, 41
 sinsign dicent, 47
 sinsign ikonis, 46
 sinsign indeksikal rhematis, 46
 sintaksis, 47, 58, 60, 61, 91, 146,
 148
 sinyal, 48, 50
 sistem denotasi, 10, 84, 86, 90
 sistem konotasi, 90
 sistem tanda, 9, 16, 17, 19, 24,
 25, 27, 29, 30, 48, 71, 83, 93,
 107
 sistem tanda-tanda yang
 kompleks, 14, 26, 144
 stonehenge, 18, 20
 struktural, 37, 70, 83, 122
 strukturalis, 3, 34, 97, 123, 138
 strukturalisme, 9, 63, 75, 96, 103,
 122, 125, 138, 139, 149
 subkultur, 2, 11
 suku bangsa, 14, 16, 26, 77, 80
 suryasangkala, 21
 sutasoma, 24
 symmetria, 95, 98

T

tahun masehi, 21, 22, 23
 tahun saka, 21, 22, 23
 tanda, 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11,
 13, 14, 15, 16, 19, 20, 24, 25,
 30, 31, 32, 33, 35, 36, 37, 38,
 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46,
 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54,

60, 62, 63, 65, 67, 69, 70, 71,
 72, 74, 75, 77, 78, 80, 81, 83,
 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 97,
 98, 99, 100, 104, 105, 115,
 118, 122, 123, 124, 125, 128,
 134, 135, 138, 143, 144, 146,
 148, 149, 151
 tanda-tanda simbolik, 19
 teknologi desain, 11
 teks tradisional, 16, 74
 teks visual, 1, 5, 6, 9, 11, 129,
 134, 135, 136
 televisi, 1, 11, 62, 103, 105, 149
 teori dekonstruksi, 11, 123, 137
 teori kode, 10, 77
 teori kritis, 4, 59, 96
 teori peminjaman kode sosial, 10
 teori semiologi, 4, 34, 49, 52, 60,
 66
 teori semiotika, 3, 4, 11, 30, 35,
 37, 49, 52, 53, 66, 70, 122,
 124, 143, 145, 149, 151
 teori semiotika dekonstruksi, 11
 teori semiotika desain, 5, 10, 52,
 143
 teori teks, 70
 teori-teori semiotika strukturalis,
 9
 the new left, 59
 tinggalan arkeologi, 20, 26
 tinggalan-tinggalan arkeologi, 18
 trace, 124, 125
 tri angga, 132
 tri mandala, 132
 tripaksa, 24
 tympanon, 73

U

undagi, 79, 94
unsur dasar, 39, 49

V

virtual, 107, 108, 109, 111, 112,
129, 130, 131, 132, 139, 150

W

wirama, 24

Y

yuyu, 23

Z

zaman purba, 19, 20
zaman purbakala, 20

Tentang Penulis



I Gede Mugi Raharja lahir di Mataram (Lombok), 5 Juli 1963. Tertarik dengan kegiatan karya tulis ilmiah, sejak di kls. III SMA Negeri Singaraja, 1981/1982. Ketika duduk di Semester II pada Jurusan Seni Rupa Fakultas Teknik Universitas Udayana (Unud), sudah diminta menjadi pembicara dalam seminar akademik. Sebelum menyelesaikan pendidikan S1 Desain Interior pada 1988, menjadi Juara II Lomba Karya Tulis Ilmiah Nasional Bidang Seni. Pada saat menempuh studi S2 Desain di ITB Bandung pada 1996/ 1999, belajar semiotika (strukturalis) dari Dra. Rita Widagdo, dan semiotika posmodern dari Dr. Yasraf Amir Piliang. Selanjutnya, semiotika post-strukturalis diperdalam saat menempuh pendidikan S3 Kajian Budaya di Unud pada 2010/ 2013. Keinginan menyusun buku ajar Semiotika Desain, muncul setelah semiotika ditetapkan sebagai mata kuliah wajib di Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar pada 2013. Buku ini merupakan penyempurnaan dari bahan ajar semiotika pada Mata Kuliah Metode Penelitian Desain FSRD ISI Denpasar, dilengkapi hasil penelitian Fundamental dan disertasinya pada 2013.



**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
2014**

ISBN 978-602-98855-7-6