



YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK

Dasar Ilmu Semiotik untuk Kajian Desain Visual

Untuk Perguruan Tinggi

Mata tak cukup membekali diri di antara rimbunnya tanda. Belantara visual penuh tipu daya hanya mampu ditangkap mata konvensi, menuntun kembali menuju peradaban kognisi. Bertahan untuk tidak langgeng dikehangatan selimut fana.

Fitro Nur Hakim

Dasar Ilmu Semiotik untuk Kajian Desain Visual

Fitro Nur Hakim, S.Sn., M.Sn.



YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK

PENERBIT:

YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK

Jl. Majapahit No. 605 Semarang

Telp. (024) 6723450. Fax. 024-6710144

Email: penerbit_ypat@stekom.ac.id

Dasar Ilmu Semiotik untuk Kajian Desain Visual

Penulis :

Fitro Nur Hakim, S.Sn., M.Sn.

ISBN : 978-623-8120-11-6 (PDF)

Editor :

Edy Jogatama Purhita

Penyunting :

Danang

Desain Sampul dan Tata Letak :

Fitro Nur Hakim

Penerbit:

Yayasan Prima Agus Teknik Bekerja sama dengan
Universitas Sains & Teknologi Komputer (Universitas STEKOM)

Redaksi :

JL Majapahit no 605 Semarang

Telp. (024) 6723456

Fax. 024-6710144

Email : penerbit_ypat@stekom.ac.id

Distributor Tunggal :

Universitas STEKOM

JL Majapahit no 605 Semarang

Telp. (024) 6723456

Fax. 024-6710144

Email : info@stekom.ac.id

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara
apapun tanpa ijin dari penulis

Daftar Isi

Daftar Isi	i
Daftar Gambar	iii
Kata Pengantar	iv
BAB 1 Pengertian Semiotik.....	1
Definisi.....	4
Perjalanan	7
Tes :	11
BAB 2 Tentang Tanda	12
Obyek Tanda.....	15
Faktor Tanda	20
Tes :	22
BAB 3 Branches of Inquiry	23
Implementasi.....	23
Pondasi.....	30
Tes :	33
BAB 4 Semantik John Hartley.....	34
Membaca Foto Teks	35
Motivasi Tanda	41
Tes :	44
BAB 5 Pragmatik	45
Pandangan Mendalam	45
Hubungan Tanda	50
Tes :	54
BAB 6 Grand Teori Charles Sanders Pierce	55
Triadik.....	55
Pemikiran	61
Tes :	66
BAB 7 Ikon Index Simbol	67
Komunikasi Tanda	67
Relasi Tanda	72
Index.....	73

Simbol.....	74
Tes :	76
Bab 8 Desain dan Visual	77
Pemikiran Desain.....	80
Inovasi Desain.....	82
Berbasis Proyek	84
Landskap Visual	89
Literasi Visual.....	91
Literasi Baru.....	99
Tes :	103
Daftar Pustaka	108

Daftar Gambar

Gambar 1. Tanda Wanita Menyusui	2
Gambar 2. Merah putih.....	3
Gambar 3. Jejak Kaki	3
Gambar 4. Merah	12
Gambar 5. Bola Ide.....	13
Gambar 6. Konsep Ordinat.....	16
Gambar 7. Sintak Busana	24
Gambar 8. Sintak Produk Billboard	25
Gambar 9. Ayam Goreng Suharti	26
Gambar 10. Jagonya Ayam Rebus.....	26
Gambar 11. Banjir	28
Gambar 12. Busana Jaga Jarak.....	28
Gambar 13. Beruang Merah dan Serdadu	29
Gambar 14. Gambar Demo Mahasiswi	36
Gambar 15. Mahasiswa Tata Rias	38
Gambar 16. Pertikaian Iklan Audi BMW.....	40
Gambar 17. Gulanya Habis.....	47
Gambar 18. Iklan Televisi Kontes Jin.....	49
Gambar 19. Triadik Signifikasi	55
Gambar 20. Signifikasi Bertingkat	56
Gambar 21. Biru Kursi Roda	57
Gambar 22. Foto Kursi Roda	58
Gambar 23. Rambu Simbolik.....	59
Gambar 24. Grand Teori Pierce.....	60
Gambar 25. Ikon Wanita dan Pria	68
Gambar 26. Indeks Jejak Kaki.....	69
Gambar 27. Simbol Jawa dan Wanita	71
Gambar 28. Kamar Mandi	93
Gambar 29. On My Walk karya Dick Bruna.....	94

Kata Pengantar

Dunia desain yang sekarang telah menjangkau domain ilmu kajian yang semakin luas, memberikan potensi dan cakrawala baru para pengikutnya untuk larut dalam pemaknaan karya yang semakin memperkaya kehadiran visual dalam masyarakat. Desain terkadang dijelaskan sebagai subdivisi dari narasi sejarah seni yang menekankan urutan kronologis gerakan dan gaya yang rapi, dengan manifestasi baru menggantikan apa yang telah ada sebelumnya.

Seorang desainer yang kompeten akan menyelesaikan masing-masing dari tiga kendala : kelayakan yaitu secara fungsional dalam masa mendatang; kelangsungan hidup yaitu menjadi bagian dari model bisnis berkelanjutan); dan keinginan yaitu masuk akal bagi orang-orang. Tetapi seorang pemikir desain akan membawa mereka ke dalam keseimbangan yang harmonis. Sedangkan karya visual memiliki eksentrisme yang melampaui batas untuk bisa dilihat oleh orang asing, sebagaimana Roland Barthes berpendapat bahwa makna gambar dan mode semiotik lainnya seperti pakaian, makanan dan lain sebagainya selalu berhubungan dengan dan dalam arti tergantung pada bahasa. Dengan sendirinya, gambar-gambar itu menurutnya terlalu polisemis, terlalu terbuka untuk berbagai kemungkinan makna.

Bahasan dalam buku ini masih jauh dari yang dimaknai manusia sebagai kejernihan, karena modus visual mengungkapkan kebenaran sebagai realisme, yang semakin kita berpikir bahwa apa yang kita lihat dalam gambar menyerupai apa yang mungkin kita lihat dalam kenyataan, semakin besar kebenaran visual, sebuah pengukuran yang tidak bisa pula dibakukan. Tak perlu dikatakan lagi, bahwa perubahan dalam lanskap semiotik sangat memengaruhi modalitas visual, memindahkannya dari ketergantungannya pada fotografi sebagai realitas tanpa kode, terlebih di era digital sekarang dimana program komputer menawarkan kemungkinan untuk menciptakan gambar fotorealistik.

Fitro Nur Hakim

BAB 1

Pengertian Semiotik

Kita pelajari dulu apa itu semiotik, dan sepertinya kalau dijabarkan lagi nanti kita bahas pula apa itu desain. Semiotik yang baru bagi kita berasal dari Bahasa Yunani, banyak sekali istilah-istilah akademis diambil dari Yunani. Semion yang berarti tanda kemudian logi itu ilmu seperti semua kata yang diikuti logi, misalnya ideologi berarti yang ilmu tentang ide-ide. Secara umum ini diartikan ilmu yang mempelajari tentang tanda, singkatnya begitu. Karena sebetulnya para pakarnya pun juga tidak memisahkan semiotik itu sebagai ilmu kita yang di zaman modern saja menggunakan istilah semiotik itu sebagai ilmu. Semiotik adalah ilmu, ini disepakati yang mempelajari tanda, tanda biasanya memang erat kaitannya dengan desain, desain grafis, desain komunikasi visual. Misalnya ada lagi desain fashion juga pakai semiotika desain dalam kajiannya. Kaidah ilmu yang mempelajari kaidah tanda di tengah masyarakat.

Tanda-tanda itu menyampaikan satu informasi sehingga bersifat komunikatif atau berada di masyarakat untuk mengartikan sesuatu atau menginformasikan sesuatu. Menggantikan sesuatu yang sedang dipikirkan atau dibayangkan nanti yang contoh konkretnya atau secara teori lebih dekatnya kita bahas di teorinya Pierce. Cabang ini berkembang dalam bahasa linguistik, kemudian berkembang pula dalam Seni. Sebetulnya awalnya mengalir secara tidak disadari seperti bernafas, bernafas itu tidak dipikirkan terjadi begitu saja. Akhirnya dipolakan menjadi satu ilmu, menjadi satu bahan kajian nanti yang bahasa itu disebut semasiologi, bidang ilmu lain semiotik.

Pada perkembangannya, istilah semiotika digunakan di negara Amerika, tokohnya Charles Sanders Peirce atau biasa yang dipakai nama Peirce saja. Kemudian semiotik di Eropa tokohnya Ferdinand de Saussure, yang populer adalah 2 tokoh ini. Charles Sanders Peirce dan Ferdinand de Saussure istilah tersebut semiotika dan Semiotik pada dasarnya adalah sama, karena pengukuran yang eksaknya tidak ada. Mempolakan satu kebiasaan menjadi satu rumus untuk mengkaji tanda.

Fungsi dari semiotika untuk menunjukkan bagaimana terbentuknya tanda di masyarakat. Sebetulnya kita tidak secara detail yang menerima sesuatu, kalau bisa dinikmati kemungkinan besar masyarakat itu tidak kritis, darimana mendapatkan ide visual suatu produk. Kita sebagai akademisi, tentu ini jadi pertanyaan, mengapa kok batik di Indonesia kotak-kotak, misalnya pola kotak-kotak ini cenderung mayoritas menguasai produk batik di suatu daerah, kemudian ada yang menyerupai awan. Menyerupai awan cenderung menguasai atau mayoritas dijumpai batik Barat. Secara non akademis, menerima visual itu sebagai identitas saja, batik ini Mega Mendung dari Jawa Barat atau batik sifat visualnya Floral dari mana, mengapa begitu, nanti bisa dipelajari idenya dengan mengerti kaidah dan aturan-aturan tanda.

Terkait dengan budaya bahasa, dan aturan-aturan yang berlaku di masyarakat tertentu berbeda kaidahnya. Pemilihan pengkombinasian dan penggunaan tanda-tanda dengan cara tertentu sehingga dapat mempunyai makna, nilai sosial misalnya. Belajar tanda bisa mengkaji, ternyata di tempat tertentu tanda kuning adalah kematian, mungkin di tempat lain berbeda, hal seperti inilah Fungsi atau tujuan kita mempelajari semiotik.

Desain merupakan sebuah cara berkomunikasi. Kaitannya dengan semiotik, terminologi desain sendiri menurut pakar ada beberapa istilah yang berbeda beda, dalam konteks ini adalah cara berkomunikasi dengan masyarakat. Dalam konteks semiotika desain merupakan cara komunikasi dengan masyarakat. di dalam desain itulah ada dinamika tanda. Dalam bidang visual desain grafis atau desain komunikasi visual, apabila seorang desainer mengerti akan dinamika tanda, maka desain tersebut mempunyai kemampuan yang baik dalam menyusun sebuah desain yang komunikatif. Bagaimana memahami sebuah konvensi dalam masyarakat untuk bisa menerima instruksi atau ide dan mewujudkannya untuk bisa berfungsi di masyarakat. Penerapannya baru akan dipelajari di bahasan yang akan datang, secara teori bahasanya seperti itu.

Istilah homo semioticus, manusia itu adalah makhluk yang tidak lepas dari tanda. Bangun tidur, sebelum tidur berjumpa dengan tanda, mimpi itu adalah tanda juga. Manusia berpikir berkomunikasi lewat tanda, jadi manusia itu adalah makhluk yang tidak lepas dari tanda. Manusia tanpa tanda tidak bisa apa apa, misalnya huruf A saja pastilah menandakan sesuatu. Belajar tipografi supaya bisa muncul abjad ada kisahnya atau sejarahnya yang lumayan panjang. Ambil contoh kalau jatuh cinta, tandanya adalah kita memberi warna, memberi bunga mawar kepada seseorang atau kekasihnya. Tanda nanti terdapat sub subnya yaitu ikon simbol index. Tanda melempar koin, untuk memutuskan sesuatu dengan cepat. Manusia berpakaian, menata rambut adalah tanda.

Bagaimana membuat tanda untuk sesuatu yang menyebabkan kematian secara umum. Tapi secara universal harus panjang prosesnya, disepakati dulu. Misalnya untuk wanita tanda di toilet kalau ada yang bagian bawahnya segitiga seperti rok berarti khusus wanita. Tanda tersebut sudah melalui proses bagaimana wanita secara universal dulu, baru bisa diambil untuk mewakili satu ide. Bagaimana mewakili sesuatu yang disepakati secara universal itu harus dikumpulkan dulu pemahamannya, untuk bisa dibuat tanda.

Berikut contoh yang 3 karena yang dari semiotika desain yang lebih mudah untuk bisa diterapkan. Ikon, Indeks, Simbol, ikon memang hadirkan sesuatu yang tidak bisa dihadirkan secara harfiah, secara nyata tidak bisa dihadirkan. Ruangannya menyusui misalnya, adegannya bisa dilihat pada Gambar Tanda Wanita Menyusui. Kalau ditempel di ruangan ada tandanya seperti itu berarti menandakan sesuatu. Merah putih adalah simbol, simbol dari satu metafor bahwa merah itu berani putih suci. Indeks jejak di pantai berarti ada turisnya atau ini ada tempat yang bisa di jadikan tempat wisata.



Gambar 1. Tanda Wanita Menyusui



Gambar 2. Merah putih

Indeks dalam semiotik artinya ada karena sebab akibat seperti dalam Gambar Jejak Kaki, ada jejak kaki berarti ada orang, kalau ada orang berarti adalah lingkungan atau tempat yang bisa di jadikan tujuan untuk berjalan kaki. Pemikirannya berarti bisa diasumsikan atau bisa dimaknai dengan tanda ini tempat pantai wisata atau. Tanda bertebarannya di seluruh tubuh, mulut tersenyum itu juga tanda. Berbicara, berpakaian kadang tidak menyadari sesuatu tidakan itu memiliki login atau ilmunya. Orang hanya mengalaminya begitu saja, tapi di dalam semiotika semua itu diperhatikan.



Gambar 3. Jejak Kaki

Dengan tanda kita mencari keteraturan pegangan, tanda yang berbahaya, kematian itu secara universal, disepakati berarti ada keteraturan, berarti akan dijauhi atau akan berhati-hati terhadap tanda seperti. Tanda adalah perangkat bagi kita dalam upaya mencari jalan, di tengah manusia dan bersama-sama manusia.

Definisi

Di luar definisi paling dasar sebagai 'studi tentang tanda', ada variasi yang cukup besar di antara ahli semiotika terkemuka mengenai ruang lingkup semiotika. Salah satu definisi yang paling luas adalah definisi dari ahli semiotika Italia, Umberto Eco, yang menyatakan bahwa 'semiotika berkaitan dengan segala sesuatu yang dapat dianggap sebagai tanda. Sebuah tanda secara tradisional didefinisikan sebagai 'sesuatu yang mewakili sesuatu yang lain'. Semua fenomena yang bermakna (termasuk kata-kata dan gambar) adalah tanda. Menafsirkan sesuatu berarti memperlakukannya sebagai tanda. Semua pengalaman dimediasi oleh tanda-tanda, dan komunikasi bergantung padanya. Semiotika mempelajari bagaimana makna dibuat dan bagaimana realitas direpresentasikan (dan memang dibangun) melalui tanda dan sistem tanda.

Teori tanda muncul sepanjang sejarah filsafat dari zaman kuno dan seterusnya. Studi tentang tanda sebagai gejala medis berasal dari Hippocrates (460-377 SM) dan dikembangkan oleh Galen. Teori umum tanda (baik alam maupun budaya) umumnya ditelusuri kembali ke teolog abad pertengahan dan filsuf Augustine dari Hippo (354-430 M), yang akibatnya diklaim oleh beberapa orang sebagai pendiri semiotika.

Dua tradisi utama dalam semiotika kontemporer masing-masing berasal dari ahli bahasa Swiss Ferdinand de Saussure (1857-1913) dan filsuf Amerika Charles Sanders Peirce (1839-1914). Mereka secara luas dianggap sebagai salah satu pendiri dari apa yang sekarang umumnya dikenal sebagai semiotika, terlepas dari kenyataan bahwa tidak satu pun dari mereka yang benar-benar menulis buku tentang masalah ini. Edisi pertama Saussure's *Course in General Linguistics*, diterbitkan secara anumerta pada tahun 1916, berisi pernyataan bahwa ia dapat membayangkan, dan mempertaruhkan klaim untuk, 'ilmu yang mempelajari kehidupan tanda dalam masyarakat', yang ia sebut semiologi, dari Yunani *σμήν*, 'tanda'. Penggunaan istilah *sémiologie* berasal dari manuskrip tahun 1894. Meskipun Saussure adalah seorang ahli bahasa, ia melihat linguistik sebagai cabang dari 'ilmu umum' semiologi, yang pada gilirannya merupakan cabang dari psikologi.

Bagi filsuf Charles Peirce bidang studi yang ia sebut 'semeiotic' (atau 'semiotic') adalah 'doktrin formal tanda', yang terkait erat dengan logika. Istilah 'semiologi' Saussure terkadang digunakan untuk merujuk pada tradisi Saussurean, sedangkan istilah 'semiotika' terkadang merujuk pada tradisi Peircean. Namun, saat ini istilah 'semiotika' banyak digunakan sebagai istilah umum untuk mencakup seluruh bidang.

Beberapa komentator mengadopsi definisi semiotika oleh Charles W. Morris sebagai 'ilmu tentang tanda'. Istilah 'sains' (digunakan juga oleh Saussure) menyesatkan. Semiotika mungkin paling baik dianggap sebagai cara melihat produksi makna dari perspektif kritis tertentu. Sejauh ini, tidak ada asumsi teoritis, model, atau metodologi empiris yang disepakati secara luas. Ini cenderung sebagian besar teoretis, banyak ahli teorinya berusaha untuk menetapkan ruang lingkup dan prinsip-prinsip umumnya. Peirce dan Saussure, misalnya, sama-sama memperhatikan definisi dasar tanda. Peirce mengembangkan taksonomi logis dari jenis tanda. Banyak ahli semiotika berikutnya telah berusaha

untuk mengidentifikasi dan mengkategorikan 'kode' atau konvensi yang sesuai dengan tanda-tanda yang diorganisasikan.

Semiotika masih belum secara luas dilembagakan sebagai disiplin akademis (walaupun memiliki asosiasi, konferensi, dan jurnal sendiri, dan ada sebagai departemen di semakin banyak universitas). Meskipun ada beberapa ahli semiotika gadungan, mereka yang terlibat dalam semiotika termasuk ahli bahasa, filsuf, psikolog, sosiolog, antropolog, ahli teori sastra, estetika dan media, psikoanalisis, peneliti pemasaran, dan pendidik. Memang, dampak semiotika dalam disiplin ilmu yang ada dapat dikatakan sebagai kontribusi terbesarnya bagi kemajuan pengetahuan.

Semiotika adalah ilmu yang mencoba menjawab pertanyaan berikut: Apa yang dimaksud dengan sesuatu? sesuatu dapat berupa apa saja mulai dari satu kata atau gerakan, hingga seluruh komposisi musik atau film. "Besarnya" sesuatu dapat bervariasi, tetapi sifat dasar penyelidikan tidak. Jika kita mewakili makna (atau makna) yang dikodekan sesuatu dengan huruf Y, maka tugas utama analisis semiotik dapat dikurangi, pada dasarnya, untuk menentukan sifat hubungan sesuatu. Mari kita ambil, sebagai kasus pertama titik arti merah. Dalam hal ini, sesuatu merupakan istilah warna bahasa Inggris. Ternyata, hampir tidak ada satu jawaban untuk pertanyaan tentang apa artinya. Pada tingkat dasar, tentu saja mengacu pada warna primer yang terletak di ujung bawah spektrum yang terlihat. Namun, warna itu sendiri dapat memiliki banyak arti lain. Berikut adalah beberapa di antaranya:

- Jika muncul sebagai sinyal lalu lintas, itu berarti "berhenti" bagi siapa pun yang menghadapi sinyal di persimpangan.
- Jika itu adalah warna ban lengan yang dikenakan oleh seseorang pada rapat umum politik, maka pemakainya dianggap sebagai individu yang mendukung jenis ideologi politik tertentu, sering dicap sebagai "sayap kiri" atau "radikal".
- Jika itu adalah warna bendera yang digunakan oleh seseorang di lokasi konstruksi, maka itu adalah tanda "bahaya".
- Jika digunakan dalam ekspresi seperti "memerah", maka itu adalah kiasan yang memungkinkan orang untuk merujuk pada keadaan emosional tanpa menyebutkan namanya secara tepat.

Singkatnya, merah adalah contoh tanda. Ini adalah sesuatu (warna), yang mewakili sesuatu yang lain, (sinyal lalu lintas, ideologi politik, dan sebagainya). Menggambarkan dan menyelidiki sifat hubungan sesuatu, subjek semiotika. Ciri khas spesies kita adalah kemampuannya yang luar biasa untuk menggambarkan dunia dengan cara ini yaitu, menggunakan sesuatu seperti warna, gambar, suara vokal, gerakan tangan, dan sejenisnya untuk merujuk pada sesuatu yang lain. Kemampuan ini adalah alasan mengapa, dari waktu ke waktu, spesies manusia telah diatur bukan oleh kekuatan seleksi alam, tetapi oleh "kekuatan sejarah," yaitu oleh akumulasi makna yang telah ditangkap, dilestarikan, dan diteruskan oleh generasi sebelumnya dalam bentuk tanda. Berbeda dengan Alam, budaya di mana-mana "bermakna," di mana-mana hasil dari kebutuhan bawaan untuk mencari makna keberadaan.

Sejak pertengahan abad kedua puluh, semiotika telah berkembang menjadi bidang studi yang sangat besar, mencakup, antara lain, studi bahasa tubuh, bentuk seni, wacana retorika, komunikasi visual, media, mitos, narasi, bahasa, artefak, gerak tubuh, kontak mata, pakaian, iklan, masakan, ritual dalam frasa, segala sesuatu yang digunakan, diciptakan, atau diadopsi oleh manusia untuk menghasilkan makna.

Sebagai studi tentang signifikansi, semiotika secara intrinsik interdisipliner, memiliki ikatan disiplin yang kuat dengan filsafat dan linguistik, meskipun tautan semacam itu biasanya lebih menonjol dalam literatur semiotik daripada disiplin ilmu filsafat atau linguistik yang telah lama ada. Teori tanda paling sering disebutkan dalam subdisiplin logika dan linguistik teoretis. Referensi eksplisit pertama untuk semiotika, 'doktrin tanda', sebagai cabang filsafat, muncul dalam Esai John Locke Mengenai Pemahaman Manusia (1690), di mana ia diidentifikasi dengan logika. Peirce mengikuti Locke dalam melihat 'doktrin tanda' sebagai 'nama lain untuk' logika. Namun, hubungan yang lebih luas antara semiotika dan filsafat tidak dengan cabang utama filsafat tertentu (seperti logika, epistemologi, atau metafisika) tetapi dengan domain penyelidikan filosofis, yang berada dalam ruang lingkup lebih dari satu cabangnya yaitu filsafat bahasa (Eco 1984). Domain ini, yang juga merupakan subdisiplin filosofis dalam dirinya sendiri, terutama berkaitan dengan makna dan referensi, dan terutama dengan hubungan antara bahasa, pemikiran dan dunia. Dari perspektif filosofis, semiotika (sebagai 'teori umum tanda') dapat dilihat sebagai bagian dari filsafat bahasa (yang dapat mencakup studi tentang sistem simbolik lainnya). Dari perspektif semiotik, telah dikemukakan bahwa wilayah filsafat bahasa hanya merupakan bagian dari semiotika teoretis, yang menyangkut dirinya sendiri dengan semua jenis tanda dan sistem tanda, apakah itu linguistik atau tidak dan yang memiliki tiga cabang: semantik (makna tanda), sintaksis (hubungan antar tanda), dan pragmatik (penggunaan tanda) (Morris, 1946). Semiotika juga terkait dengan domain filosofis estetika, atau filsafat seni, terutama melalui keprihatinan bersama dengan masalah hubungan tanda dan sistem representasi: seperti dalam karya filsuf Amerika Nelson Goodman (1906-1998), di mana 'teori simbol' domain ini terkait dengan epistemologi dan metafisika (1968).

Sementara Saussure mungkin dipuji sebagai pendiri bentuk semiotika yang dikenal sebagai semiologi, semiotika telah menjadi semakin tidak Saussurean sejak akhir 1960-an. Catatan saat ini membawa kita melampaui bentuk semiologis awal, mengeksplorasi kritik yang relevan dan perkembangan selanjutnya. Tetapi pertama-tama kita perlu bertanya, 'Mengapa kita harus mempelajari semiotika?' Ini adalah pertanyaan yang mendesak sebagian karena tulisan-tulisan ahli semiotika memiliki reputasi yang padat dengan jargon: seorang kritikus dengan jenaka mengatakan bahwa 'semiotika memberi tahu kita hal-hal yang sudah kita ketahui. dalam bahasa yang tidak akan pernah kita mengerti' (Paddy Whannel, dikutip dalam Seiter 1992, 31).

Pembentukan semiotik pada awalnya mungkin tampak seperti klub yang sangat eksklusif tetapi perhatiannya tidak terbatas pada anggota. Mempelajari semiotika dapat membuat kita cenderung tidak menerima kenyataan sebagai sesuatu yang sepenuhnya independen dari sistem interpretatif. Mempelajari semiotika dapat membantu kita untuk menjadi lebih sadar akan peran mediasi tanda dan peran yang dimainkan oleh diri kita sendiri dan orang lain dalam membangun realitas sosial. Konsep teknis 'mediasi' (dari *mediare* Latin abad pertengahan, 'berada di tengah') adalah pusat dalam semiotika dan layak mendapatkan penjelasan singkat di awal. Secara umum, mengacu pada kerangka kerja atau proses apa pun yang 'mengintervensi' persepsi kita tentang dunia luar dan karenanya berkontribusi pada konstruksi dunia konseptual dan pengalaman kita. Misalnya, membuka pintu mengharuskan kita untuk mendekatinya dengan 'prakonsepsi': kita perlu mengenali bahwa itu termasuk dalam kategori linguistik 'pintu' (berdasarkan untuk apa dan bagaimana cara kerjanya).

Mempelajari semiotika mengharuskan kita untuk menghubungkannya dengan sistem sosial, misalnya dengan mengacu pada apakah Anda memilikinya, apakah Anda berhak untuk membukanya, dan

seterusnya. Pengetahuan sebelumnya seperti itu membentuk bagian dari kerangka interpretasi kompleks yang 'memediasi' pengalaman dan secara rutin memandu harapan dan perilaku kita (biasanya di luar kesadaran kita). Jika sebuah pintu dibanting di depan Anda, Anda mungkin peduli untuk mencerminkan bahwa kita tidak pernah berurusan dengan fenomena fisik murni: seseorang mengirim Anda pesan.

Menyadari proses mediasi yang terlibat dalam membangun realitas kehidupan sehari-hari secara inheren menarik dan memberdayakan intelektual. Menjelajahi perspektif semiotik membantu kita menyadari bahwa informasi atau makna tidak 'terkandung' di dunia atau di buku, komputer, atau media lain. Makna tidak 'ditransmisikan' kepada kita, kita secara aktif menafsirkan teks dan dunia menurut interaksi kerangka acuan yang kompleks. Semiotika membantu kita untuk memisahkan apa yang diterima begitu saja, membuat sistem penafsiran kita lebih eksplisit. Dalam mendefinisikan realitas, sistem tanda melayani fungsi ideologis. Mendekonstruksi dan menggugat realitas yang mereka wakili dapat mengungkapkan realitas siapa yang diistimewakan dan siapa yang ditindas.

Perjalanan

Seperti disebutkan, dalam penggunaan tertua istilah semiotika pada dasarnya berarti diagnosis medis. Istilah itu, tidak diterapkan pada studi tentang hubungan antara simbol-simbol manusia dan realitas. Plato (c. 428-c. 347 SM) yang secara tidak langsung menolak studi tersebut karena ia berpendapat bahwa bentuk manusia adalah hal-hal menipu yang tidak berdiri untuk realitas secara langsung, melainkan sebagai idealisasi mental itu. Sebagai contoh dari apa yang dimaksud Plato, perhatikan sosok geometris yang disebut lingkaran. Lingkaran tidak benar-benar ada di Alam. Mereka adalah konstruksi manusia. Ketika ahli geometri mendefinisikan lingkaran sebagai serangkaian titik yang berjarak sama dari titik tertentu (disebut pusat), mereka mengacu pada bentuk ideal. Mereka tidak mengacu pada poin fisik yang sebenarnya. Objek yang ada di dunia fisik disebut "lingkaran" sejauh mereka menyerupai atau mendekati bentuk geometris. Dengan demikian, konsep yang dikodekan oleh kata lingkaran tidak mungkin dikeluarkan dari Alam secara langsung. Tidak yakin dengan perspektif khusus gurunya, murid termasyhur Plato, Aristoteles (384-322 SM) mengambil inisiatif untuk menyelidiki hubungan antara bentuk dan realitas lebih dekat. Dia menunjukkan bahwa kata-kata, misalnya, memang merujuk pada hal-hal nyata, memungkinkan kita pada saat yang sama untuk mengklasifikasikan dunia ke dalam kategori nyata misalnya, tumbuhan vs. hewan vs. benda, dan seterusnya.

Teori tanda sejati pertama adalah karena St. Augustine (354-430 M), yang tidak menggunakan istilah semiotika untuk mengidentifikasinya. Dia mendefinisikan tanda alam sebagai tanda yang ditemukan, secara harfiah, di Alam. Gejala tubuh, gemerisik daun, warna tanaman, dll., semuanya adalah tanda alami, seperti juga sinyal yang dipancarkan hewan sebagai respons terhadap keadaan fisik dan emosional. Ia membedakan jenis tanda ini dari tanda konvensional, yaitu tanda yang dibuat oleh manusia. Kata-kata, gerak tubuh, dan simbol adalah contoh tanda konvensional. Dalam teori semiotika modern, ini dibagi menjadi verbal dan nonverbal, kata-kata dan struktur linguistik lainnya (ekspresi, frasa, dll.) adalah contoh tanda verbal, gambar dan gerak tubuh adalah contoh tanda nonverbal. Seperti yang ditekankan St. Augustine, tanda-tanda konvensional melayani kebutuhan psikologis yang mendasar tanda-tanda itu memungkinkan manusia untuk menyandikan dan dengan demikian, mengingat dunia. Mereka membuat pemikiran dan pengenalan menjadi cair dan rutin. Akhirnya, St. Agustinus mendefinisikan tanda-tanda suci, seperti mukjizat, sebagai tanda-tanda yang berisi pesan-

pesan dari Tuhan, dimana ini hanya dapat dipahami dengan iman. Dia juga menekankan bahwa seluruh proses memahami apa arti tanda sebagian didasarkan pada konvensi sosial dan sebagian lagi pada reaksi individu terhadapnya. Gagasan ini konsisten dengan tradisi hermeneutik yang telah ditetapkan oleh Clement dari Aleksandria (1507-215 M), teolog Yunani dan Bapa Gereja awal. Hermeneutika adalah studi teks dengan mempertimbangkan fitur linguistik mereka dan konteks sejarah di mana mereka ditulis.

Pandangan St. Agustinus sebagian besar tidak diketahui sampai abad kesebelas, ketika minat pada tanda-tanda manusia dihidupkan kembali oleh para sarjana Arab yang bepergian, yang telah menerjemahkan karya-karya Plato, Aristoteles, dan pemikir Yunani lainnya. Hasilnya adalah gerakan yang dikenal sebagai Skolastisisme. Menggunakan Aristoteles sebagai inspirasi mereka, para Skolastik menegaskan bahwa tanda-tanda menangkap kebenaran, bukan membongkarnya. Tetapi di dalam gerakan ini ada beberapa yang disebut nominalis yang berargumen bahwa "kebenaran" adalah masalah opini subjektif dan bahwa tanda-tanda hanya menangkap ilusi dan versi manusia yang sangat bervariasi darinya.

Filsuf Inggris John Locke akhirnya memperkenalkan studi formal tanda ke dalam filsafat dalam karyanya *Essay Concerning Human Understanding* (1690), menyebutnya semeiotik untuk pertama kalinya. Locke dengan jelas mengantisipasi bahwa itu akan memungkinkan para filsuf untuk mempelajari hubungan antara konsep dan realitas dengan lebih tepat. Tetapi tugas yang dia berikan untuk filsafat tetap hampir tidak diperhatikan sampai akhir abad kesembilan belas, ketika ide-ide ahli bahasa Swiss Ferdinand de Saussure (1857-1913) dan filsuf Amerika Charles S. Peirce (1839-1914) menjadi platform di mana bidang penyelidikan yang otonom secara bertahap dibangun pada abad kedua puluh. Dalam bukunya *Cours de linguistique generale* (1916), sebuah buku teks yang disusun setelah kematiannya oleh dua mahasiswa universitas sebelumnya, Saussure menggunakan istilah semiologi untuk menunjuk bidang tersebut. Dia menciptakannya dalam analogi yang jelas dengan istilah ilmiah lain yang berakhiran -logi, seperti psikologi, biologi, antropologi. Istilah Saussure mengkhianati kepercayaan pada supremasi bahasa di antara sistem tanda. Inilah yang dia katakan tentang itu:

Bahasa adalah sistem tanda yang mengekspresikan ide, dan karena itu sebanding dengan sistem tulisan, alfabet bisu-tuli, ritus simbolis, formula sopan, sinyal militer, dll. Tetapi itu adalah yang paling penting dari semua sistem ini (Saussure 1916:16).

Saat ini, istilah semiotika lebih disukai, dan inilah yang akan digunakan di seluruh isi teks ini. Peirce memperkenalkan kembali istilah Locke karena dia melihatnya konsisten dengan tradisi sebelumnya. Mereka yang lebih suka menggunakan semiologi menganggap disiplin itu serupa dalam metode keseluruhan dengan ilmu-ilmu lain seperti psikologi; sementara mereka yang menggunakan semiotika menganggapnya sebagai bentuk penyelidikan yang lebih berorientasi filosofis. Keduanya adalah perspektif yang saling melengkapi yang dapat dengan mudah diintegrasikan ke dalam "ilmu tanda" secara keseluruhan. Kebetulan, Peirce juga memberikan tipologi tanda yang paling komprehensif yang dibuat sejauh ini. Ia mengidentifikasi 66 jenis tanda, sesuai dengan fungsinya. Misalnya, dia mendefinisikan qualisign sebagai tanda yang menarik perhatian pada beberapa kualitas referensinya. Dalam bahasa, kata sifat adalah qualisign karena menarik perhatian pada kualitas (warna, bentuk, ukuran, dll.) dari objek. Dalam domain nonverbal, qualisigns mencakup warna yang digunakan oleh pelukis dan harmoni dan nada yang digunakan oleh komposer.

Metode semiotik mencakup studi sinkronis dan diakronis tentang tanda, istilah yang diperkenalkan oleh Saussure. Yang pertama mengacu pada studi tentang tanda-tanda pada titik waktu tertentu, biasanya saat ini, dan yang terakhir untuk studi tentang bagaimana tanda-tanda berubah, dalam bentuk dan makna, dari waktu ke waktu.

Pada abad ke-20, sejumlah tokoh kunci mengembangkan semiotika menjadi disiplin ilmu seperti sekarang ini. Hanya beberapa yang akan disebutkan di sini. Ahli semiotika Amerika Charles Morris (1901-1979) membagi metode semiotika menjadi:

1. Studi tentang hubungan antara tanda dan tanda lain, yang disebutnya sintaksis,
2. Studi tentang hubungan antara tanda dan makna dasarnya, yang dia sebut semantik; dan
3. Studi tentang hubungan antara tanda dan penggunaannya, yang disebutnya pragmatik.

Ahli semiotika Amerika kelahiran Rusia Roman Jakobson (1896-1982) mengemukakan gagasan penting tentang "tanda-tanda termotivasi," yang ia definisikan sebagai kecenderungan untuk membuat tanda-tanda mewakili dunia melalui simulasi.

Ahli semiotika Prancis Roland Barthes (1915-1980) menggambarkan kekuatan penggunaan semiotika untuk mengungkap struktur makna yang tersembunyi dalam tontonan, pertunjukan, dan konsep umum sehari-hari. Ahli semiotika Prancis Algirdas J. Greimas (1917-1992) mengembangkan cabang semiotika yang dikenal sebagai naratologi, yang ia definisikan sebagai studi tentang bagaimana manusia dalam budaya yang berbeda menciptakan jenis narasi yang serupa (mitos, dongeng, dll.). Greimas juga mencirikan tanda sebagai struktur relasional empat komponen, di mana kita seharusnya memahami makna tanda tertentu (misalnya, kaya) dengan menghubungkannya dengan kontradiksinya (tidak kaya), kebalikannya (miskin), dan kontradiksinya (tidak miskin). Thomas A. Sebeok (1920-2001) berpengaruh dalam memperluas paradigma semiotika untuk memasukkan studi sistem pensinyalan hewan, yang disebutnya zoosemiotik, dan studi komparatif gejala, sinyal, dan tanda pada semua makhluk hidup, yang disebutnya biosemiotik. Ia juga menekankan bahwa metode semiotika harus selalu terungkap secara interdisipliner. Jalinan dan pencampuran ide, temuan, dan wacana ilmiah dari domain disiplin ilmu yang berbeda, klaim Sebeok, merupakan ciri pembeda dari pendekatan semiotik. Akhirnya, ahli semiotika Italia Umberto Eco (1932) telah memberikan kontribusi signifikan terhadap pemahaman kita tentang hubungan antara tanda dan realitas.

Semiotika sering dikacaukan dengan ilmu komunikasi. Meskipun kedua bidang berbagi banyak wilayah teoretis dan metodologis yang sama, yang terakhir lebih berfokus pada studi teknis tentang bagaimana pesan ditransmisikan (vokal, elektronik, dll.) Dan pada hukum matematis dan psikologis yang mengatur transmisi, penerimaan, dan pemrosesan. dari informasi. Semiotika lebih memperhatikan apa arti pesan, dan bagaimana pesan itu disatukan dengan tanda. Inilah sebabnya mengapa mencakup studi tentang tanda dan pesan yang murni khayalan, menyesatkan, atau menipu. Kapasitas untuk kecerdasan, seperti yang dikatakan Eco, memang sangat kuat, memungkinkan kita untuk memunculkan referensi yang tidak ada. Ketika kita menggunakan kata-kata seperti unicorn, mermaid, dan elf. Kita juga bisa membuat orang bertindak berbahaya dengan menyalahgunakan rambu, kita bisa menyebabkan masalah serius di jalan dengan sengaja memasang lampu lalu lintas menyala hijau di semua sisi sekaligus; kita dapat menghasut orang untuk membenci orang lain dengan mengatakan kebohongan yang menipu; dan seterusnya. Istilah teori komunikasi, mengacu pada studi tentang

bagaimana pesan disatukan sehingga dapat dipertukarkan secara efektif. Akibatnya, ini adalah perpanjangan dari semiotika, karena berurusan dengan "negosiasi" makna dengan cara tertentu.

Tes :

1. Apakah pengertian ilmu semiotik dalam arti secara umum?
2. Siapakah tokoh atau pakar yang terkenal dalam perkembangan ilmu semiotik?
3. Apakah fungsi mempelajari ilmu semiotik untuk masyarakat luas?
4. Faktor apa sajakah yang mempengaruhi arti suatu analisis dalam fenomena komunikasi?
5. Mengapa penting bagi pelaku komunikasi mengetahui semiotik dalam melakukan aktifitas pertukaran informasi?

BAB 2

Tentang Tanda

Tentang tanda, sebelumnya kita sudah mehami atau setidaknya sudah mengenal bahwa semiotik adalah ilmu yang berkaitan dengan tanda. Ada juga referensi yang menyebutkan bahwa, satu ilmu yang mempelajari tentang Tanda. Kali ini kita akan membahas atau mengupas apa itu sebenarnya tanda Referensi dari Marcel Danesi. Marcel sebetulnya juga sudah menulis tentang dasar dasar semiotik. Ia menulis khusus tentang apa itu tanda, buku yang 2004 khusus tentang tanda. Pada tahun sebelumnya Marcel membahas tentang Basic Semiotic. Referensi dari Danesi Marsel, nanti kita juga akan ambil pada tokoh yang ternama.

Tanda adalah apa saja, berupa apa saja. Bisa berupa warna isyarat, kedipan, objek, persamaan matematika atau bisa juga satu sikap tindakan atau yang kita bisa lihat. Apa saja bisa disebut tanda apabila mewakili sesuatu selain diri sendiri. Contoh Merah, memiliki syarat atau memenuhi syarat sebagai tanda. Jadi merah bukan mewakili bunyi atau fonem atau ucapan atau yang kita dengar. Merah mewakili warna merah seperti yang Anda lihat. Merah untuk mewakili satu warna, bukan mewakili bunyi.



Gambar 4. Merah

Sesuatu yang pola atau pemikiran yang mungkin kita perlu berpikir ulang tentang apa yang bisa, biasa kita cerna dengan otak. Para tokoh mempolakan sesuatu untuk membuat teori atau metode dalam membahas tanda. Tanda sebetulnya dimulai dari atau sebetulnya berhubungan Hipokrates. Tanda dimulai dengan gejala karena gejala secara bahasa Yunani adalah semion. Untuk mempelajari gejala atau simptom nanti. Dokter untuk mengenali tanda suatu penyakit dari gejala atau simptom. Gejala adalah dalam bahasa Yunani, Semeion. Cikal bakal atau nanti populernya adalah ilmu semiotika.

Simptom atau semiotik atau gejala mengungkap apa yang dimaksud dengan mengenali kecil. Bagaimana gejala memanifestasi dirinya secara fisik. Misalnya ada pasien datang ke dokter memegangi

perut, dokter menangkapnya tanda dari gejala. Seseorang memegang perut berarti gejalanya sakit perut. Dari gejala, Dokter menangkap tanda suatu penyakit, Medical Semiotik. Ilmu semiotik sangat luas. Gejala menunjukkan penyakit atau kondisi tertentu dari inti diagnosis medis. Dari segi terminologi atau keilmuan tentang semiotik kita bahas sampai disini saja.

Tanda yang sekarang kaitannya dengan ilmu semiotik. Tujuan semiotika digunakan untuk menyelidiki sesuatu yang sangat berbeda. dari apa yang. Kita baca di referensi sebelumnya yaitu tentang medis, sekarang untuk menyelidiki sesuatu seperti tanda merah. Namun tekniknya atau metodenya adalah dasar penyelidikan. Sama seperti yang awal digunakannya semeion atau ilmu gejala.

Terapannya pada bidang komunikasi visual atau biasanya bidang seni grafis. Contohnya adalah Gambar Bola Ide berikut.



Gambar 5. Bola Ide

Tanda yang umumnya dulu untuk membaca tanda secara nyata di dunia nyata, kehadiran manusia dengan gejala penyakit. Ilmu semiotik sekarang untuk membahas tanda seperti yang terlihat atau tampil atau tanda visual pada Gambar Bola Ide. Semiotik digunakan untuk membedah atau diterapkan pada contoh visual. Semiotik dari Daniel Mercy membedah dengan Triad Question, Triad Inquiry. Kalau kita pakai bahasa Indonesia, pertanyaan yang terdiri dari 3 atau triadik pertanyaan atau 3 pertanyaan.

Untuk membedah visual gambar tersebut, pertama langsung dapat apa artinya? Artinya adalah jawabannya adalah ide yang cemerlang. Bagaimana bisa bermakna seperti itu, karena menunjukkan bola lampu di dalam gelembung, jika lampu saja maknanya berbeda atau gelembung saja maknanya berbeda. Jadi gelembung pada bola lampu untuk bisa mendapatkan artinya, ada konvensi budaya. Mengapa ini menunjukkan makna ini. Makna didapatkan dengan mengungkap akar budaya dari setiap komponen tanda. Komponennya dalam contoh sederhana gelembung dan bola lampu yang bersinar. Jika nanti dibedah secara detail akan lebih panjang, maka kita pakai terapan singkatnya dulu saja.

Sebagai Jawaban mengapa maknanya demikian, karena budaya. Budaya juga sebetulnya harus dimaknai secara berkelompok atau disepakati secara bersama. Jika tidak ada kesepakatan nanti arti atau makna bisa berbeda. Asumsinya budaya manusia di sama. Cahaya adalah konsisten dengan pandangan umum, bahwa cahaya adalah analog untuk intelektualitas, kecerdasan. Cerapan atau makna ini juga sudah berkembang didalamnya. Cahaya menerangi, mengapa bisa intelektualitas dan kecerdasan, akan dibahas kaitannya tentang budaya. Karena pemaknaan menuntut universalitas budaya, kemungkinan juga bagi bangsa yang budayanya berbeda, tidak bisa memaknai tanda itu. Sebagaimana budaya pada umumnya, misalnya mungkin di pelosok di daerah-daerah yang belum mengenal bola lampu pasti akan memaknainya berbeda. Misalnya di pedalaman suku-suku, penerangannya saja masih matahari, masih obor, mungkin akan menangkap visual bola lampu dengan arti yang berbeda.

Bagaimana cahaya bisa analog dengan intelektualitas dan kecerdasan. Lihat saja kebiasaannya, karena untuk memahami budaya sendiri teorinya panjang juga. Kita sepakati saja dalam kebiasaan kebanyakan manusia di bumi akan menggunakan ungkapan, misalnya "saya menjadi tercerahkan". "Wah hati saya tercerahkan" atau "Perkataannya mencerahkan hati". Cerah berarti kan sesuatu yang terang, terang itu cahaya. Kita, Anda, pemirsa atau saya akan memaknainya sama, paling tidak seperti itu. Tidak dengan yang di suku-suku pedalaman.

Gelembung bagi kita sudah jamak bahwa gelembung digunakan atau sudah menjadi tradisi di buku komik untuk memasukkan kata-kata ke dalamnya. Ukuran gelembung menunjukkan asal dari mana perkataan dikeluarkan. Pertama komponen budaya kemudian tradisi dengan tanda-tanda yang ada kita bisa memaknai sesuatu menjadi apa yang disebut interpretasi. Menginterpretasikannya adalah sebagai ide cemerlang seperti. Formulasi bahwa untuk memahami tanda dengan metode semiotika akan menggunakan triad pertanyaan atau 3 pertanyaan.

Untuk memahami sesuatu atau memahami gambar visual, narasinya bisa kompleks dengan banyak teori ilmiah lain yang mendukungnya. Inti pokok dari Danesi Marcel dalam mengkaji sebuah tanda adalah Sebuah metode Triad Pertanyaan.

Metode semiotik dan Marcel sebagai berikut, misalnya ada tanda yang terlihat. Tanda ini yang terlihat tersebut apa artinya? Misalnya artinya adalah ide yang cemerlang. Ide cemerlang tersebut bagaimana menyajikan makna? Ide cemerlang karena atau caranya adalah menampilkan retetan gelembung dan dalam bola lampu yang bersinar dalam gelembung besar, Bola Lampu dalam Gelembung. Pertanyaan yang ketiga mengapa menunjukkan makna ide cemerlang. Perlu untuk menggali akar budaya tradisi pandangan umum untuk menjabarkan makna atau mengapa maknanya demikian.

Dalam bukunya, Marcel menyimpulkannya lebih sederhana. Namun mungkin bagi kita yang baru mengenal semiotik akan lebih terasa fenomenal pemikiran sederhananya. Tentang tanda bahwa hal yang dirujuk oleh suatu tanda diketahui secara logis acuannya. Ada referensi yang disebut referensi konkret dan ada yang disebut referen abstrak. Tidak semua tanda referensinya ada secara konkrit. Misalnya, kalau mengatakan KUCING "kucing" secara vonem. Benda tersebut atau fisiknya atau referensi konkretnya adalah binatangnya. Binatang pasti punya gambaran referensi. Walaupun masing-masing beda merefer kata KUCING dengan sesuatu yang berbeda tapi similar pastinya. Kemudian ada juga yang referensi abstrak atau referen abstrak seperti ide cemerlang. Ide cemerlang referensinya abstrak yang tidak ada fisiknya. Ada di dalam otak di dalam pikiran manusia tidak bisa kita tunjuk.

Tanda itu punya referensi konkret dan referensi abstrak. Misalnya “kucing” pasti bisa menunjuk ke bendanya atau referensi konkretnya. Ada juga yang imajiner, imajiner bukan sesuatu yang mustahil, tetapi itu memang tidak ada fisiknya, misalnya tadi ide cemerlang, tidak bisa menunjuk fisiknya. Tanda memungkinkan kita merujuk pada hal dan ide. Meskipun mereka mungkin tidak hadir secara fisik untuk bisa dirasakan oleh indra manusia.

Ucapan atau mendengar kata KUCING, gambaran benda atau objek yang dimaksud akan langsung muncul dalam benak, ini referensi yang kongkrit. Jadi walaupun kita tidak secara instan ada yang direfer, tetapi bisa membayangkannya. Bisa membayangkannya atau memiliki gambaran dengan indra, beda dengan yang ide cemerlang. Konklusi dari semiotik Marcel, saya anggap yang paling bisa menerangkan apa itu tanda semiotik. Menganggap tanda itu sebagai objek kajian. Bukunya berjudul *Message Sign And Meaning* khusus hanya membahas tentang tanda, arti dan pesan yang terkandung di dalamnya. Ada pula buku oleh Marcel Danesi tentang semiotik khusus membahas tentang tanda dalam kaitan semiotik dan komunikasi yang sifatnya fisik.

Obyek Tanda

Tanda adalah apa saja, warna, isyarat, kedipan, objek, persamaan matematika, dll yang mewakili sesuatu selain dirinya sendiri. Kata merah, seperti yang kita lihat, memenuhi syarat sebagai tanda karena tidak mewakili bunyi m-e-r-a-h yang membentuknya, melainkan untuk jenis warna tertentu dan hal-hal lain.

Sebenarnya, istilah semeiotik (dieja dengan cara ini) diciptakan oleh Hippocrates (460-377 SM), pendiri ilmu kedokteran Barat, sebagai ilmu tentang gejala. Gejalanya, kata Hippocrates, adalah semeion kata Yunani untuk “tanda” atau “tanda” fisik. Mengungkap apa arti suatu gejala, bagaimana gejala itu memanifestasikan dirinya secara fisik, dan mengapa gejala itu menunjukkan penyakit atau kondisi tertentu adalah inti dari diagnosis medis. Sekarang, sementara tujuan semiotika saat ini adalah untuk menyelidiki sesuatu yang sangat berbeda (sebuah tanda seperti merah), ia tetap mempertahankan metode dasar penyelidikan yang sama. Sebagai contoh, perhatikan gambar Bola Ide.

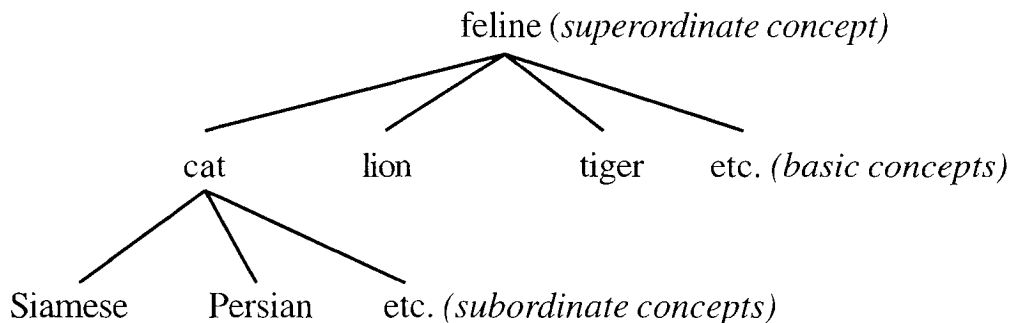
Apa artinya? Jawabannya adalah “ide yang cemerlang.” Bagaimana itu menyajikan makna ini? Ia melakukannya dengan menunjukkan bola lampu di dalam gelembung. Mengapa ini menunjukkan makna ini? Menjawab pertanyaan terakhir ini berarti mengungkap akar budaya dari setiap komponen tanda. Penggunaan cahaya dalam tanda konsisten dengan pandangan umum dalam budaya kita tentang cahaya sebagai analog untuk kecerdasan dan kecerdasan, dapat dilihat, misalnya, dalam ungkapan-ungkapan seperti “menjadi tercerahkan”, “menjelaskan sesuatu”, dan seterusnya. Penggunaan “gelembung” untuk menutup bola lampu (sumber cahaya) berasal dari tradisi buku komik yang memasukkan kata-kata dan pikiran ke dalam gelembung. Contoh sederhana ini menggambarkan jumlah dan substansi metode semiotika. Triad pertanyaan yang sama digunakan untuk memahami segala sesuatu mulai dari sosok visual sederhana (seperti yang di atas) hingga narasi kompleks atau teori ilmiah.

Hal yang dirujuk oleh suatu tanda diketahui, secara logis, sebagai acuannya. Ada dua jenis referensi:

1. referensi konkret, seperti hewan yang ditunjuk oleh kata kucing, dan
2. referensi abstrak, seperti konsep “ide cemerlang” yang ditunjuk oleh gambar bola lampu di atas.

Yang pertama adalah sesuatu yang dapat ditunjukkan ada di dunia nyata, misalnya, "kucing" dapat ditunjukkan hanya dengan menunjuk satu. Yang terakhir adalah imajiner dan tidak dapat ditunjukkan hanya dengan menunjuknya, bagaimana Anda akan menunjuk pada sebuah "ide cemerlang" di dalam otak? Tanda memungkinkan kita untuk merujuk pada hal-hal dan ide-ide, meskipun mereka mungkin tidak hadir secara fisik untuk dirasakan oleh indra kita. Ketika kita mengucapkan atau mendengar kata kucing, gambaran hewan yang dimaksud langsung muncul di benak kita, bahkan jika hewan yang sebenarnya tidak ada untuk kita lihat dengan indera kita.

Gambar itu sendiri disebut konsep. Ada tiga jenis konsep. Pertimbangkan kata kucing lagi. Jika seseorang bertanya kepada Anda jenis hewan apa itu, Anda mungkin menjawab bahwa itu adalah jenis kucing, seperti singa atau harimau. Jika seseorang meminta Anda untuk menentukan jenis kucing, Anda mungkin mengatakan bahwa itu adalah kucing Siam atau Persia. Kata kucing mengkodekan apa yang sekarang dikenal dalam psikologi sebagai konsep superordinat. Konsep seperti itu memiliki fungsi klasifikasi umum. Kata kucing mengkodekan konsep dasar atau prototipe. Kucing, singa, dan harimau adalah contoh konsep dasar (kucing). Akhirnya, kata Siam mengkodekan konsep bawahan. Ini adalah sub tipe kucing. Ketiga macam konsep tersebut dapat ditunjukkan dalam hubungannya satu sama lain sebagai berikut:



Gambar 6. Konsep Ordinat

Setelah menentukan konsep seperti apa yang dimunculkan oleh sebuah tanda, ahli semiotika kemudian berfokus pada konsep itu sendiri, mencoba mengungkap apa yang terkandung di dalamnya secara kultural dan pribadi. Dalam budaya kita sendiri, konsep yang dimunculkan oleh kucing adalah konsep hewan yang kita jinakkan sebagai teman rumah. Namun dalam budaya lain, hal itu mungkin memunculkan konsep hewan suci, pemulung, atau daging yang dapat dimakan.

Dari pembahasan di atas terlihat bahwa ada tiga dimensi tanda:

1. fisik, seperti urutan bunyi k-u-c-i-n-g, yang
2. memunculkan konsep ("sejenis kucing"), yang
3. diberikan bentuk yang dikondisikan secara budaya ("peliharaan" "binatang yang ketakutan")

Sebuah tanda sekarang dapat didefinisikan, lebih tepatnya, sebagai sesuatu yang berdiri bagi seseorang untuk sesuatu yang lain dalam beberapa hal atau kapasitas.

Kebetulan, tanda adalah kata lambat untuk masuk ke bahasa Inggris, mulai digunakan pada abad ketiga belas, pertama-tama mengacu pada isyarat atau gerakan, dan pada akhir abad itu baik sebagai tanda

salib atau sosok pada spanduk atau perisai. Pada awal tahun 1390-an, para pedagang Inggris diharuskan untuk memberi label pada tempat mereka dengan "tanda". Pada abad keenam belas, muncul tradisi di seluruh Eropa untuk menempatkan tanda di atas pintu rumah yang bertuliskan nama pemiliknya. "Tanda-tanda tempat" seperti itu telah menjadi sekarang telah menjadi umum.

Sebagai spesies kita tampaknya didorong oleh keinginan untuk membuat makna: di atas segalanya, kita pasti Homo significans, pembuat makna. Kita tidak bisa menghindari menafsirkan sesuatu, dan, dengan melakukan itu, kita memperlakukannya sebagai 'tanda'. Tanda berbentuk kata, gambar, suara, bau, rasa, tindakan, peristiwa, objek, dan sebagainya, tetapi ini tidak memiliki makna intrinsik dan menjadi tanda hanya ketika kita menginvestasikannya dengan makna. 'Tidak ada tanda kecuali jika ditafsirkan sebagai tanda', kata Peirce (CP 2.308). Apa pun bisa menjadi tanda selama seseorang memaknainya sebagai 'menandakan' sesuatu. Ini adalah penggunaan tanda yang bermakna yang menjadi inti perhatian semiotika.

Referensi ke 'makna' sesuatu memiliki dua pengertian yang sangat berbeda yang penting untuk pemahaman tanda. Kedua dimensi (atau hubungan) makna ini adalah

1. makna konseptual ('sense' atau sebutan) dan
2. makna referensial ('referensi' atau denotasi).

Dalam konteks ini, pengertian adalah makna tertentu dalam pikiran (konsep) dan acuan adalah sesuatu di dunia luar (objek atau rujukan). Kamus mendefinisikan berbagai pengertian linguistik dari kata-kata individu (banyak di antaranya tidak memiliki referensi untuk hal-hal yang dapat kita tunjukkan di dunia). Referensi dapat mencakup hal-hal atau orang (nyata atau imajiner) tetapi juga kategori yang lebih abstrak dalam domain topikal tertentu ('semesta wacana'). Jika kita bertanya apa yang dimaksud dengan kata 'semiotician', artinya adalah 'seseorang yang mempelajari tanda-tanda' (berbeda dari mengatakan, 'seseorang yang melukis tanda'), sedangkan referensinya bisa untuk salah satu praktisi di dunia.

Dalam rumus abad pertengahan yang telah disebutkan, *aliquid stat pro aliquo*, *aliquid* adalah apa pun yang 'berarti' (*stat pro*) sesuatu yang lain dan *aliquo* adalah apa yang dimaksud. Ini adalah model 'diadik', dua 'relata' atau korelasinya menjadi kendaraan tanda dan referensi. Model triadik menjelaskan dimensi indra serta referensi, tiga hubungan yang biasa disebut sebagai

1. tanda-objek,
2. tanda-pikiran, dan
3. objek-pikiran

Sementara semiotika budaya sering dijumpai dalam bentuk analisis tekstual, ada lebih banyak lagi semiotika daripada ini. Seseorang tidak dapat terlibat dalam studi semiotik tentang bagaimana makna dibuat dalam teks dan praktik budaya tanpa mengadopsi sikap filosofis dalam kaitannya dengan sifat tanda, representasi, dan realitas. Realitas selalu melibatkan representasi dan tanda-tanda terlibat dalam konstruksi realitas, semiotika tidak dapat dihindarkan merupakan suatu bentuk filsafat. Tidak ada yang bisa diketahui di luar semiosis. Tidak ada ahli semiotika atau filsuf yang begitu naif untuk memperlakukan tanda-tanda seperti kata-kata seolah-olah mereka adalah hal-hal yang mereka pegang, tetapi, seperti yang akan kita lihat, ini terjadi setidaknya kadang-kadang dalam fenomenologi psikologis kehidupan sehari-hari dan dalam kerangka kritis wacana santai.

Bagi ahli semiotika, ciri khas tanda adalah bahwa tanda diperlakukan oleh penggunanya sebagai 'berdiri untuk' atau mewakili hal-hal lain (nyata atau imajiner). Para akademisi mengadopsi sikap filosofis realisme verbal naif dalam mengasumsikan bahwa kata-kata hanya mencerminkan objek di dunia luar. Mereka percaya bahwa 'kata-kata hanyalah nama untuk sesuatu', sebuah pendirian yang melibatkan asumsi bahwa 'benda' harus ada secara independen dari bahasa sebelum mereka 'diberi label' dengan kata-kata. Menurut teori referensial bahasa ini ada korespondensi satu-ke-satu antara kata dan referensi dan bahasa hanyalah sebuah nomenklatur, penamaan item demi item dari hal-hal di dunia.

Dalam leksikon suatu bahasa, memang benar bahwa sebagian besar kata adalah kata leksikal (atau 'kata isi') dan ini termasuk kata benda yang merujuk pada 'benda'; namun, sebagian besar dari hal-hal ini adalah konsep abstrak daripada objek fisik di dunia. Hanya 'proper nouns' yang memiliki rujukan spesifik dalam dunia sehari-hari, dan hanya beberapa di antaranya yang merujuk pada entitas unik. Fungsi komunikatif dari bahasa yang berfungsi penuh membutuhkan ruang lingkup referensi untuk bergerak melampaui kekhususan contoh individu. Sementara setiap daun, awan, atau senyum berbeda dari yang lain, komunikasi yang efektif membutuhkan kategori umum atau 'universal'. Siapa pun yang mencoba berkomunikasi dengan orang yang tidak memiliki bahasa yang sama akan terbiasa dengan batasan hanya menunjuk pada sesuatu. Anda tidak dapat menunjuk ke 'pikiran', 'budaya', atau 'sejarah'; ini bukan 'benda' sama sekali. Sebagian besar kata leksikal dalam suatu bahasa berada pada tingkat abstraksi yang tinggi dan mengacu pada kelas benda (seperti bangunan) atau konsep (seperti konstruksi). 'Kita mengetahui sesuatu hanya dengan menghubungkannya dengan hal-hal lain dengan cara yang dimungkinkan oleh bahasa kita sendiri melalui hierarki kategorinya'. Kategorisasi mendukung sistematisasi, membuat kompleksitas dapat dikelola, mempercepat pengenalan, mengurangi upaya dan pembelajaran, memanfaatkan pengalaman masa lalu, memungkinkan penyimpulan atribut lebih lanjut, membuat peristiwa dapat diprediksi, memandu perilaku yang sesuai, mengikat perilaku sosial (melalui kerangka kerja bersama), dan menyesuaikan dunia untuk tujuan kita. Mengkategorikan, singkatnya, masuk akal dari pengalaman. Sebagai sosiolog Eviatar Zerubavel mencatat, 'Segala sesuatu menjadi bermakna hanya ketika ditempatkan dalam beberapa kategori'. Tanpa kategorisasi, tidak akan ada informasi atau pengetahuan. Dalam pengertian inilah Goethe menyatakan bahwa 'segala sesuatu yang faktual sudah menjadi teori'. Selain kata-kata leksikal, unsur-unsur leksikon bahasa yang tersisa, yang juga merupakan kata-kata yang paling sering digunakan, terdiri dari kata-kata gramatikal (atau 'kata fungsi'), seperti 'hanya' dan 'bawah', yang tidak merujuk untuk objek di dunia sama sekali. Leksikon suatu bahasa terdiri dari banyak jenis tanda selain kata benda. Bagaimanapun, makna muncul terutama bukan dari kata-kata yang terisolasi tetapi dari penggunaan kata-kata kita dalam kombinasi. Jelas, bahasa tidak dapat direduksi menjadi penamaan objek.

Realis yang kurang naif mungkin mencatat pada titik ini bahwa kata-kata tidak harus hanya menyebutkan hal-hal fisik yang ada di dunia material objektif tetapi juga dapat memberi label pada hal-hal imajiner dan juga konsep. Namun, seperti dicatat Saussure, gagasan kata sebagai label untuk konsep mengasumsikan bahwa ide-ide yang sudah jadi ada sebelum kata-kata, sedangkan dia berpendapat bahwa tidak ada ide yang sudah ada sebelumnya, dan tidak ada yang berbeda tanpa bahasa. Sikap rasionalis dan 'nomenklaturis' pada bahasa ketika kata-kata dilihat sebagai 'label' untuk objek atau ide yang diberikan sebelumnya. Reduksionis: mereduksi bahasa menjadi fungsi referensial

dari penamaan sesuatu. Keragaman cara kita menggunakan bahasa (termasuk untuk mengungkapkan makna sosial) membuat pengurangannya menjadi tidak masuk akal.

Di antara fungsi-fungsi utama bahasa, pemodelan dunia sangat mendasar. Jelas, representasi mental kita tentang dunia mengacu pada data sensorik tetapi tidak dapat dipisahkan dari mediasi linguistik. Bahasa menciptakan dunia simbolik, dan seperti yang dikatakan oleh ahli biologi Austria Ludwig von Bertalanffy, di luar 'pemuasan langsung kebutuhan biologis' ini adalah dunia tempat kita hidup. Sebuah respon radikal terhadap realitas naif adalah bahwa tidak ada yang ada secara independen dari sistem tanda yang kita gunakan; realitas dibangun oleh sistem representasi kita. Klaim paling radikal ('nominalis') dibuat oleh para dekonstruksionis Prancis, yang menganggap realitas adalah 'efek' dari bahasa.

Sementara sangat sedikit yang akan pergi sejauh ini ke arah idealisme untuk menyatakan bahwa tidak ada realitas di luar bahasa, konstruksionis sosial berpendapat bahwa bahasa tidak hanya menyebut 'jenis alami' yang sudah ada sebelumnya. Kategori tidak ada di 'dunia' bukan fakta alam tetapi konstruksi manusia. Bahasa memaksakan pola pada persepsi kita tentang dunia. Zerubavel, kategorisasi adalah bagaimana 'kita mengubah dunia alami menjadi dunia sosial'. 'Realitas virtual' intersubjektif kita bergantung pada representasi simbolis. Kategori membangun dunia sosial tempat kita tinggal: semua pengalaman disaring melaluinya. Tidak ada kategori yang 'netral'. Karena kategori lebih fungsional daripada alami, mereka, pada tingkat yang berbeda-beda, bersifat evaluatif. Kenneth Gergen, seorang psikolog, mencatat bahwa "'masalah" tidak ada di dunia sebagai fakta independen; alih-alih kita membangun dunia yang baik dan buruk, dan mendefinisikan apa pun yang menghalangi pencapaian apa yang kita nilai sebagai "masalah".

Tidak ada cara untuk mengalami realitas tanpa kategorisasi, tetapi bahasa membuat entitas terpisah: di mana batas-batas awan atau kapan senyum dimulai? Di mana Timur bertemu Barat? Dunia luar tidak terbagi dengan rapi menjadi 'benda' yang terpisah. Ahli bahasa John Lyons memperingatkan bahwa penekanan pada realitas yang selalu mulus secara perseptual mungkin berlebihan, dengan berspekulasi bahwa 'sebagian besar dunia fenomenal, seperti yang kita rasakan, bukanlah kontinum yang tidak terdiferensiasi'.

Psikolog Gestalt, menulis pada 1920-an, melaporkan kecenderungan manusia universal untuk memisahkan sosok yang menonjol dari apa yang diturunkan ke latar belakang, dan bahwa dalam persepsi visual, sosok-sosok tersebut dialami sebagai bentuk berbeda yang dibatasi oleh kontur. Terus-menerus dibombardir dengan data sensorik yang jauh lebih banyak daripada yang dapat kita tangani, kita perlu membedakan apa yang signifikan dari apa yang tidak, dan mengidentifikasi pola sebagai objek adalah langkah pertama untuk melakukannya.

Sejarawan seni James Elkins mencatat bahwa 'sangat sulit untuk melihat sesuatu yang tidak memiliki bentuk atau nama'. Namun, 'tidak ada garis di alam' dan tidak ada batas yang jelas dalam gambar retina. Bahasa membuat pengalaman teratur dengan menciptakan objek yang terpisah dan stabil dari fluks sensorik yang relatif tidak terdiferensiasi; objek-objek ini diinternalisasikan sebagai konsep. Objek-objek dan propertinya tidak memiliki eksistensi secara independen dari mediasi linguistik seperti itu, meskipun kita secara rutin bertindak atas dasar itu (rutinitas yang memperkuat ilusi). Walter Lippmann menyatakan bahwa 'untuk sebagian besar, kita tidak melihat terlebih dahulu, kemudian mendefinisikan, kita mendefinisikan terlebih dahulu dan kemudian melihat'. Dengan pengecualian

rangsangan yang intens, apa yang 'menonjol' tidak melekat pada realitas eksternal melainkan apa yang tampaknya paling relevan dengan keprihatinan kita saat ini dan apa yang mencerminkan perbedaan yang penting dalam budaya kita. Perbedaan seperti itu tercermin dalam kategori yang bermakna secara sosial yang disediakan oleh bahasa kita.

Faktor Tanda

Ada enam faktor kunci yaitu pesan dan kode, sumber dan tujuan, saluran dan konteks - secara terpisah dan bersama-sama membentuk domain yang kaya dari penelitian semiotik. Namun, gagasan penting tetap menjadi tanda. Istilah ini telah didefinisikan dalam berbagai cara sejak diperkenalkan di Yunani kuno. Dalam semiotika medis, misalnya, tanda telah digunakan dalam hubungannya dengan, atau, lebih tepatnya, bertentangan dengan, gejala setidaknya sejak Alcmaeon, Hippocrates, dan terutama Galen. Praktisi klinis biasanya membedakan antara 'data lunak,' atau tanda-tanda subjektif, gejala yang disebut, yang berarti dengan ini apa pun yang pasien hubungkan secara verbal tentang perasaannya (saya merasakan sakit di dada saya) atau menunjukkan secara nonverbal (mengerang sambil menunjuk ke dada) dan 'data keras', atau tanda-tanda objektif, yang sebenarnya disebut oleh dokter sebagai 'tanda', yang berarti apa pun yang diamati dokter dengan mata dan telinganya (dahak berdarah, mengi) atau dengan instrumennya (bayangan pada foto sinar-X). Banyak filosof juga menggunakan istilah tanda, namun tidak sedikit pula yang mengkontraskannya dengan simbol daripada dengan gejala.

Filsuf Ernst Cassirer (1874-1945), misalnya, mengklaim bahwa kedua gagasan ini milik alam semesta wacana yang berbeda, dan bahwa 'tanda adalah bagian dari dunia fisik, simbol adalah bagian dari dunia makna manusia'. Pendekatan minimalis seperti ini terlalu tidak tepat dan dangkal untuk bisa digunakan, seperti yang ditunjukkan dengan susah payah oleh Peirce di seluruh tulisannya yang banyak. Bagi Peirce, tanda adalah konsep umum, di mana terdapat sejumlah besar spesies, yang dikalikan dari basis ikon, indeks, dan simbol trikotomi. Masing-masing didefinisikan menurut hubungan kategori tanda itu dengan objeknya dalam konteks tertentu.

Untuk gagasan klasik substitusi yang ditampilkan dalam frasa terkenal Roman Jakobson menyebutnya *renvoi*. diterjemahkan sebagai 'rujukan' Peirce di sini menambahkan kriteria interpretasi. Pada titik ini, kita lihat lebih dekat semua siklus trikotomi yang disinggung sebelumnya, dan juga berhenti sejenak untuk mempertimbangkan 'seseorang', tujuan atau penerima pesan lainnya.

Perbedaan awal antara objek (O) dan tanda (S) menimbulkan pertanyaan mendalam tentang anatomi realitas, bahkan tentang keberadaannya, tetapi tidak ada yang mendekati konsensus tentang teka-teki ini di antara para fisikawan, apalagi para filsuf. Salah satu implikasi yang jelas dari dualitas yang didalilkan ini adalah bahwa semiosis membutuhkan setidaknya dua aktan: pengamat dan yang diamati. Intuisi kita tentang realitas' adalah konsekuensi dari interaksi timbal balik antara keduanya: dunia pribadi sensasi dasar digabungkan dengan transformasi bermakna mereka menjadi impuls tindakan. Aturan dan hukum di mana proses tanda itu yaitu, semiosis, tunduk pada satu-satunya hukum alam yang sebenarnya.

Fakta kehidupan yang rumit adalah bahwa tindakan pengamatan yang telanjang memerlukan titik sisa yang mengganggu sistem yang diamati. Unsur penting, atau nutrisi, pikiran mungkin saja informasi, tetapi untuk memperoleh informasi tentang apa pun membutuhkan melalui rantai langkah yang panjang dan kompleks, transmisi tanda-tanda dari objek yang menarik ke sistem saraf pusat pengamat.

Pencapaiannya terjadi sedemikian rupa sehingga tindakan yang berpengaruh ini bereaksi kembali terhadap objek yang diamati sehingga mengganggu kondisinya. Singkatnya, otak atau pikiran yang merupakan sistem tanda itu sendiri, terkait dengan dunia objek yang diduga, tidak hanya dengan seleksi persepsi, tetapi dengan jarak yang jauh dari input fisik, rangsangan yang masuk akal, sehingga kita dapat tegaskan dengan aman bahwa satu-satunya kesadaran yang dapat dimiliki hewan, seolah-olah, adalah tanda-tanda. Apakah ada realitas di balik tanda, mungkin apa yang disebut Heraclitus sebagai logos, struktur berulang yang menjamin kesatuan dan stabilitas idealnya bagi objek apa pun, dan yang oleh topologi Prancis Rene Thom diterjemahkan sebagai 'bentuk', umat manusia dapat tidak pernah yakin.

Tes :

1. Apakah pengertian sebuah tanda dalam ilmu semiotik?
2. Sebutkan bentuk komunikasi berupa tanda dalam hidup sehari-hari?
3. Bentuk apasajakah tanda yang ada di masyarakat, berikan contoh masing-masing?
4. Apakah fungsi utama bahasa bagi manusia?
5. Apa isi triad pertanyaan sebagai formula untuk memahami tanda semiotika?

BAB 3

Branches of Inquiry

Ada yang namanya semiotik dan ada yang namanya semiologi, tergantung dari alirannya, Amerika atau Swiss, Pierce atau dari Saussure. Perbedaan diantara keduanya menurut Hawks (1978), adalah Semiologi dikenal lebih banyak di Eropa. Semiologi turunan dari Eropa, linguistik Ferdinand de Saussure, studi utamanya linguistik. Jadi semiotik itu untuk Ilmu Bahasa. Harus pandai-pandai menggunakan produk desain sebagai bahasa. Istilah semiotika cenderung dipakai oleh penutur bahasa atau orang yang berucap

Charles Morris juga berkecimpung dalam bidang filsafat. Ada 2 bapak besar di semiotik, satu yang berasal dari bidang Linguistik dan satu lagi di bidang Filsafat. Morris tertarik dengan ilmu tentang tanda, jadi Morris membaginya dalam 3 cabang. Ada 3 cabang yaitu

1. Sintaktik
2. Semantik
3. Pragmatik

Implementasi

Branches of Inquiry merupakan cabang penyelidikan semiotik. Tidak berpikir jauh dulu tentang semiotik di bidang desain, melainkan natifnya semiotik atau ilmu semiotik yang originalnya. Sintaktik mempelajari hubungan tanda dengan tanda yang lain, tidak ada yang membahas tentang makna. Hubungan-hubungan formal merupakan kaidah-kaidah yang mengendalikan tuturan dan interpretasi agar dimengerti. Analoginya dari komputer misalnya syntax itu tata bahasa atau penulisan kode atau grammar tata bahasa. Sintak di referensi yang lain merupakan telaah bagaimana kata kata saling terkait, tanpa mempertimbangkan dunia luarnya, artinya atau maknanya. Tidak dikaitkan, jadi hanya mengatur tata bahasa. Andaikan desain grafis berarti bahasa diganti dengan visual atau produk desain. Jika dari desain interior maka yang dimaksud adalah produk interior, misalnya ruangan. Jika dari desain grafis misalnya, nanti saya beri contoh. Ini sintaktik. Sintaksis atau sintaks, jika diambil pemahaman yang Kris Budiman, mengambil dari Sausure yaitu Sintakmatik. Artinya in presentia, artinya apa terucapkan atau tertulis. Sebagai contoh ada gaun, atasannya shirt bawahnya *skirt*, ini bahasa visual. Contoh dengan bahasa kata-kata ini misalnya :

Suci dan Wati pergi ke sekolah

Dalam tata bahasa dikenal istilah Subjek Predikat Objeknya. Siapa Mengapa Apa dalam formula bahasa Indonesia.

Pak Giran mendayung papan

Nanti untuk kalimat yang lebih bervariasi, lebih kompleks untuk mengidentifikasi pola sintaknya yang tidak umum.

Hujan deras, Jakarta tergenang.

Dalam paham Saussure ada yang namanya *in absentia*. Untuk contoh kalimat “Suci dan Wati pergi ke sekolah”, masing-masing adalah tanda sendiri. Sekolah mewakili tempat tujuan adalah tanda, Suci mewakili orang adalah tanda, dan pergi adalah tindakan, masing-masing komponen kalimat tersebut adalah tanda. Nah tadi dikatakan hubungan formal antara tanda satu dengan tanda yang lain, sudah cuma begitu saja tidak ada arti yang dilibatkan. Hubungan Suci Wati pergi ke sekolah ini kan sudah bisa dipahami. “Pak Giran mendayung papan” sudah bisa dipahami, kemudian “Hujan deras, Jakarta tergenang” misalnya juga bisa dipahami.

Sekarang ambil contoh visual atau desain. Desain busana misalnya pakaian, secara sintaknya terlihat ada kaos hubungannya dengan celana jeans hem dan sepatu, sudah begitu saja. Jadi kalimatnya dalam konstruksi desain busana untuk mengungkapkan rangkaian busana atau kode baju atau dress code seorang pria, seperti seperti yang terlihat pada Gambar Sintak Busana.



Gambar 7. Sintak Busana

Contoh dalam desain grafis dan atau komputer grafis, sintaknya untuk billboard ada title, subtitle lalu gambar produk, efek-efek lainnya (estetika, visualisasi, layout) tidak dibahas, yang penting sintak dari sebuah billboard seperti yang terlihat pada Gambar Sintak Billboard.



Sintak Billboard : title, gambar produk, subtitel atau keterangan dari produk, dari contoh tidak ada yang menyalahi aturan sintak dari billboard. Tapi nanti jika ada billboard yang anti mainstream, berarti itu kreativitas dari desainernya. Pada contoh yang penting ditekankan kita paham sintaknya, kita tangkap itu adalah billboard.



Gambar 8. Sintak Produk Billboard

Diawal disampaikan ada istilah sintaktik semantik dan pragmatik, sekarang yang semantik ini nanti semakin. Jika sintak itu hanya khasanah aturan sebuah linguistik, aturan sebuah bahasa.

Semantik menyelidikan semiotika, mempelajari hubungan antara tanda dengan dengan objek yang diacu. Kali ini sudah menyinggung tentang makna, artinya apa itu? maknanya apa itu? Moris mengatakan dengan kata designate, adalah makna tanda-tanda sebelum digunakan. Mempelajari hubungan antara tanda dengan objek yang diacu. Kalimat "Pak Giran mendayung papan", papan obyek yang diacu adalah papan.



Gambar 9. Ayam Goreng Suharti

Pada contoh Ayam Goreng Suharti, Foto dalam bingkai adalah Suharti, kata ayam goreng mengacu pada ayam goreng yang berarti makanan. Artinya adalah makanan ayam goreng Suharti. Sintak dari sebuah satire billboard, sindiran atau meme.



Gambar 10. Jagonya Ayam Rebus

Kita sudah terbiasa atau sudah tahu tentang sintak dari billboard, kemudian kita mengenali Gambar Jagonya Ayam Rebus sebagai sindiran atau satire. Jika secara semantik gambar tersebut adalah Megawati (contoh diambil dari internet medsos 2022) bukan hasil kreasi sendiri. KFC dari pengalaman visual dan kehidupan sehari-hari dikenal dengan Kentucky Fried Chicken. Gambar Megawati diambil dari identifikasi titel KFC-P. Titel P mewakili yang dalam pengalaman pemirsa adalah P untuk Perjuangan dalam Lambang Partai PDI (Partai Demokrasi Indonesia). Satire gambar Megawati ini juga diambil dari Logo KFC yang biasa menampilkan Kolonel Sanders yang bergender laki-laki penemu dari Produk KFC. Kalimat paling bawah "Jagonya Ayam Rebus". Jagonya berarti adalah juaranya dari makanan ayam rebus. Umumnya masakan ayam adalah ayam goreng, jika menilik dari versi asli Logo KFC yang disatire. Untuk mengkaji kalimat Jagonya Ayam Rebus bukan Ayam yang digoreng, memerlukan ilmu semiotik yang ketiga yaitu Pragmatik.

Khusus contoh Gambar Jagonya Ayam Rebus yang merupakan analog dari partainya Megawati, memerlukan kajian Pragmatik, sedangkan contoh kalimat dan busana seperti yang sudah dijelaskan diatas bisa dibahas sampai Sintaktik dan Semantik. Jagonya artinya juaranya atau ahlinya di bidang makanan ayam, namun muncul pertanyaan karena makan ayam rebus ini tidak lazim. Sintaktik dan semantiknya sudah kita pahami, kemudian pragmatik ini agak sulit.

Pragmatik satu cabang penelitian semiotik yang mempelajari hubungan antara tanda dengan interpreturnya atau pemakainya. Jadi berurusan dengan aspek aspek komunikasi, apa yang melatari dalam penyampaian komunikasi semacam itu. Tahap ini adalah analisis dari pembacanya atau dari konteks. Studi seperti ini perlu mengikut sertakan penafsiran sesuatu yang dimaksud dalam konteks tertentu, ada tafsiran terhadap konteks tertentu.

Tahapan analisis pragmatik dapat dilakukan dengan cara memahami dulu situasinya untuk kemudian Dapat disimpulkan sebuah makna konteks. Situasi kemudian cari konteksnya apa, dibutuhkan penafsiran situasi dan konteks. Contohnya dapat dilihat pada Gambar Banjir, produk dari desain ada desain grafis dan fotografi. Fotografi dapat dijabarkan sintaknya sebagai berikut: ada foto, ada kejadian atau objek yang menarik untuk diambil gambarnya. Dalam tingkatan tertentu jika misalnya karya fotografi hanya warna putih, bisa juga beralih bahwa putih itu adalah produk fotografi mengingat fleksibelnya ilmu yang bersangkutan. Dalam bahasan kali ini akan melewati kaitannya dengan karya estetika atau karya seni dahulu. Analisis semantiknya, jika kita kaitkan dengan kalimat misalnya: "Suci pergi ke sekolah naik perahu". Naik perahu ternyata dalam foto perahu yang dimaksud bukanlah perahu seperti umumnya perahu air, melainkan papan saja. Secara produk secara Fotografi bisa, tapi secara produk foto informasi, kalimat tidak bisa sinkron. Jika informasi di koran majalah harus lengkap, ada foto ada teksnya atau bisa disebut produk dari fotografi informasi. Jika dikaitkan dengan kalimat "Suci dan Wati pergi ke sekolah", "Pak Giran mendayung papan", "Hujan deras Jakarta tergenang". Semantiknya hujan yang terus menerus dengan derasnya mengguyur kota Jakarta, sehingga anak-anak tetap sekolah, tapi naik papan. Sintaktik nya gambarnya apa, teks nya apa, gambar dan teks menjadikan produk bisa kita kenali artinya. Makna (yang lebih dalam) tidak dibahas dalam kajian semantik, walaupun maknanya sudah mulai kita dapati. Hujan deras mengakibatkan banjirm anak - anak sekolah harus naik papan yang didayung.



Gambar 11. Banjir

Pragmatik yang tersampaikan dari foto dan teks tersebut tergantung pada interpretasinya sendiri. Misalnya interpretasinya adalah kegagalan dari pemerintah mengatasi banjir yang selalu ada. Kasus banjir ini seolah harus dijalani dengan perilaku yang ekstrem. Kendaraannya harus berupa papan.



Gambar 12. Busana Jaga Jarak

Sintak dalam tata busana berupa Atasan dan bawahan, misalnya shirt dan skirt. Contoh pada Busana Jaga Jarak seperti pada gambar berfokus pada orang yang berbaju hitam bercelana jeans. Sintaknya adalah short skirt ditambah *halo ring*. Semantiknya adalah halo ring untuk mencegah orang-orang supaya tidak bisa mendekat. Pragmatik yang tersampaikan pada visual tersebut, diinterpretasikan bahwa busana bisa mengadopsi aturan pemerintah yang harus jaga jarak di ruang publik. Di ruang

publik harus jaga jarak, maka desain busana atau pakaiannya seperti yang tampak, ada shirt, skirt dan terdapat cincin penghalangnya seperti itu. Desain busana untuk tetap bisa melakukan kegiatan sosial tanpa menyalahi aturan *physical distancing*, yang mana jaga jaraknya harus sekitar satu meter atau satu setengah meter. Pragmatiknya anda pahami sendiri dengan konteksnya apa atau situasinya apa, ditafsiri apa.

Contoh Gambar Jagonya Ayam Rebus dengan demikian dapat dicari pragmatiknya. Semantiknya adalah KFC-P, P-nya ini perjuangan, semantik gambar adalah Ibu Mega. Pragmatiknya adalah karena ada situasi kelangkaan minyak goreng, Ibu Mega menyarankan untuk memasaknya dengan cara direbus. Direbus, berarti ayam yang biasanya ayam goreng jadi ayam rebus seperti yang tampak pada gambar. Ibu Mega ini jagonya ayam rebus karena dia mengusulkan untuk memasak secara direbus dalam rangka kelangkaan minyak goreng.

Secara langsung pandangan mata saja, semantik tidak terlihat. Gambar tersebut ternyata Ibu Mega, kemudian KFC-P ternyata P untuk Perjuangan, karena analog dengan partainya Ibu Megawati. Untuk mengetahui sosok Ibu Mega dalam gambar, digunakan ilmu pragmatik semiotik, dengan melihat konteks, situasi yang sedang terjadi dari garis waktu terkait.



Gambar 13. Beruang Merah dan Serdadu

Contoh lain adalah Gambar Beruang Merah dan serdadu. Di masa sekarang awal tahun 2022, mungkin jika disajikan dimasa-masa mendatang, bisa tidak paham. Beruang apa artinya? Secara sintaktik Gambar hewan beruang besar dan ada tulisan, sudah bisa kita pahami. Gambar adalah kartun ilustrasi. Semantiknya adalah prajurit terdapat benderan Ukraina, sintak bisa dipahami dari apa yang diwakili gambar. Makna pragmatiknya nanti muncul kata-kata Amerika, sedangkan di semantik tidak bisa ditemukan keterkaitannya. Pragmatiknya : ternyata beruang ini mewakili Rusia. Rusia dan seorang Ukraina takut dengan beruang karena posisinya sedang mengintimidasi. Ternyata disuruh tenang dari suara (dalam gelembung kata) malah dikatakan Banknya ditutup. Bank Rusia maksudnya ini hanya bisa dipahami dengan makna pragmatik. Maka apes untuk prajurit tersebut, karena pasti dicaplok oleh

(Beruang) Rusia, jika ditutup Bank Rusianya. Karena Beruang Merah mewakili Rusia yang kesulitan, berarti semakin marah, jika marah maka semakin garang Rusia. Ukraina semakin takut dicekam oleh Rusia.

Pondasi

Charles William Morris adalah seorang filsuf Amerika yang lahir di Denver, Colorado. Ia belajar di Universitas Northwestern dan di Universitas Chicago. Dia mengajar filsafat di Rice University, University of Chicago, dan University of Florida. Dia meninggal di Gainesville, Florida pada tahun 1979.

General Theory of Signs (1971) adalah penyelidikan hubungan sintaksis, semantik, dan pragmatis dari tanda-tanda linguistik dan non-linguistik, dan merupakan pemeriksaan tentang peran berbagai jenis tanda dalam mempengaruhi perilaku manusia. Morris memperkenalkan sebuah terminologi untuk menggambarkan fenomena tanda, dan dia menyajikan teori tanda yang mendefinisikan tanda sebagai rangsangan terhadap pola perilaku. Dia menjelaskan bagaimana "semiotik" (ilmu tanda) dapat berkembang dalam konteks ilmu perilaku, dan dia menjelaskan peran yang mungkin dimainkannya dalam menyatukan ilmu biologi, psikologis, sosial, dan humanistik.

Dalam mengkaji peran yang mungkin dimainkan oleh ilmu tanda dalam analisis bahasa sebagai sistem sosial tanda, Morris menjelaskan bahwa bahasa dapat diatur oleh aturan sintaksis, semantik, dan pragmatis. Aturan sintaksis dapat menentukan kombinasi tanda yang berfungsi sebagai pernyataan gramatikal. Aturan semantik dapat menentukan kondisi di mana tanda menandakan objek atau peristiwa. Aturan pragmatis dapat menentukan kondisi di mana kendaraan tanda berfungsi sebagai tanda. Morris membahas peran yang mungkin dimainkan semiotika dalam pengembangan teori bahasa, dan dia menjelaskan bahwa bahasa dapat didefinisikan tidak hanya oleh aturan yang mengatur kombinasi tanda-tandanya, tetapi juga oleh aturan yang mengatur penandaan tanda-tandanya.

Menurut Morris, bahasa adalah sistem tanda yang menghasilkan disposisi terhadap perilaku sosial. Untuk memahami kegunaan dan efek tanda, kita harus memahami cara tanda mempengaruhi perilaku sosial. Istilah behaviorisme mungkin berbeda dari istilah "mentalisme," karena teori behavioris mungkin berpendapat bahwa tanda-tanda menunjukkan "respons" atau "disposisi terhadap perilaku," sementara teori mentalis mungkin berpendapat bahwa tanda-tanda menunjukkan "konsep" atau "ide". Namun, Morris menjelaskan bahwa teorinya sendiri tentang semiotika perilaku bukanlah upaya untuk mendamaikan behaviorisme dan mentalisme, melainkan upaya untuk memberikan terminologi yang lebih akurat dan tepat untuk mengembangkan ilmu tanda.

Morris membagi semiotika menjadi tiga ilmu atau disiplin ilmu yang saling terkait:

1. sintaksis (studi tentang metode di mana tanda dapat digabungkan untuk membentuk tanda majemuk),
2. semantik (studi tentang penandaan tanda), dan
3. pragmatik (studi tentang asal-usul, penggunaan, dan efek tanda).

Semiotika adalah ilmu yang mempelajari semiosis, yang memiliki dimensi sintaksis, semantik, dan pragmatis. Sementara dimensi sintaksis semiosis diatur oleh hubungan yang dimiliki tanda satu sama lain, dimensi semantik diatur oleh hubungan yang dimiliki tanda dengan objek atau peristiwa yang mereka tandai, dan dimensi pragmatis diatur oleh hubungan yang dimiliki tanda dengan produser dan penafsirnya.

Morris menjelaskan bahwa empat komponen semiosis meliputi:

1. "kendaraan tanda" (objek atau peristiwa yang berfungsi sebagai tanda)
2. "designatum" (jenis objek atau kelas objek yang ditunjuk oleh tanda)
3. "tafsir" (disposisi seorang penafsir untuk memulai urutan respons sebagai akibat dari memahami tanda), dan
4. "penafsir" (orang yang untuknya kendaraan tanda berfungsi sebagai tanda)

Setiap tanda harus memiliki designatum, tetapi tidak setiap tanda harus memiliki denotatum (objek atau peristiwa yang benar-benar ada yang dilambangkan dengan tanda). Jika sebuah tanda menunjukkan sesuatu, maka tanda itu memiliki denotatum, serta designatum. Jika suatu tanda tidak menunjukkan apa-apa, maka ia memiliki suatu designatum, tetapi tidak sembarang denotata. Cara lain untuk mengatakan ini adalah bahwa tanda harus "menunjuk" sesuatu, tetapi tidak harus "menunjukkan" apa pun.

Morris mendefinisikan tanda sebagai setiap stimulus persiapan yang menghasilkan disposisi dalam penafsir untuk merespons sesuatu yang pada saat itu tidak menjadi stimulus. Sebuah tanda mempersiapkan penafsirnya untuk memulai "urutan respons" (respons berurutan) dari "keluarga perilaku" tertentu (urutan respons yang disebabkan oleh rangsangan serupa), tanpa adanya jenis rangsangan yang diharapkan untuk memulai rangkaian respons dari keluarga perilaku itu. Suatu tanda mungkin tidak selalu menghasilkan urutan respons dari penafsirnya, tetapi jika tanda itu memadai, maka akan menghasilkan disposisi pada penafsir untuk menginisiasi rangkaian respon yang akan terjadi jika objek atau peristiwa yang dilambangkan dengan tanda itu merupakan stimulus yang sebenarnya.

Mungkin ada beberapa cara untuk mengklasifikasikan tanda menurut penggunaan sintaksis, semantik, dan pragmatismenya. Misalnya, tanda dapat dibagi menjadi tiga jenis, sesuai dengan jangkauan objek yang dilambangkannya. Setiap "tanda indeksik" menunjukkan satu objek yang benar-benar ada, setiap "tanda karakterisasi" menunjukkan pluralitas objek yang benar-benar ada, dan setiap "tanda universal" menunjukkan semua objek yang benar-benar ada. Tanda juga dapat dibagi menjadi dua jenis, menurut apakah tanda itu menunjukkan sifat denotatannya: "tanda ikonik" menunjukkan sifat denotatannya, tetapi "tanda non-ikonik" tidak.

Tanda juga dapat dibagi menjadi dua jenis, menurut dapat atau tidaknya ditafsirkan untuk menandakan tanda lain. "Sinyal" tidak dimaknai untuk menandakan tanda lain, tetapi "simbol" dimaknai untuk menandakan tanda lain. Semua tanda adalah sinyal atau simbol, kata Morris. Sinyal tidak boleh digunakan sebagai pengganti tanda sinonim, tetapi simbol dapat digunakan sebagai pengganti tanda sinonim.

Menurut Morris, bahasa adalah suatu sistem tanda sederhana dan majemuk yang memiliki pemaknaan antarpribadi dan pluristuasial (kondisi denotasi yang sama untuk berbagai penafsir, dan yang tetap relatif konstan dari situasi ke situasi). Tanda-tanda bahasa ("lansigns") harus mencakup beberapa "comsigns" (tanda-tanda yang memiliki arti yang sama bagi produser dan penafsir). Comsigns dapat dibagi menjadi dua jenis: "comsignals" (comsigns yang tidak bertindak sebagai pengganti comsigns lainnya), dan "comsymbols" (comsigns yang bertindak sebagai pengganti comsigns lainnya). Comsigns dapat bervariasi dalam sejauh mana signifikatannya sama untuk penerjemahnya seperti untuk produsernya.

Morris menghindari penggunaan istilah "makna" sebagai sinonim untuk "signifikasi", karena ia menganggapnya sebagai istilah ambigu yang dapat digunakan untuk merujuk pada designata, denotata, interpretant, atau significata. Berbagai proses tanda dapat mendefinisikan "makna" tanda, dan menghindari ambiguitas

Kecukupan tanda, kata Morris, dapat dibagi menjadi empat jenis, sesuai dengan tujuan penggunaan tanda:

1. kecukupan informatif dapat digambarkan sebagai "keyakinan,"
2. kecukupan valuatif dapat digambarkan sebagai "efektivitas,
3. Kecukupan dorongan dapat digambarkan sebagai "persuasif", dan
4. kecukupan sistemik dapat digambarkan sebagai "kebenaran".

Tanda-tanda yang meyakinkan dalam beberapa hal mungkin tidak meyakinkan dalam hal lain, dan tanda-tanda yang persuasif dalam beberapa hal mungkin tidak persuasif dalam hal lain.

Kecukupan tanda mungkin sering bergantung pada keandalannya, karena tanda tersebut harus dapat diandalkan jika ingin secara konsisten mencapai tujuan penggunaannya. Keandalan tanda dapat ditentukan oleh seberapa sering tanda itu benar, dan seberapa mirip penandanya dengan tanda-tanda sejati lainnya. Tanda-tanda yang serupa dalam penandaan dengan tanda-tanda palsu mungkin kurang dapat diandalkan daripada tanda-tanda yang serupa dalam penandaan dengan tanda-tanda yang sebenarnya.

Tes :

1. Apa yang dimaksud dengan branches of inquiry semantik?
2. Apakah perbedaan makna suatu tanda antara semantik dan pragmatik?
3. Mengapa suatu komunikasi dalam bentuk visual tidak selalu memiliki sintaktik baku?
4. Apakah hasil kajian produk visual iklan selalu memiliki arti pragmatik, jelaskan?
5. Faktor apa saja yang mempengaruhi aspek semiotik pragmatik suatu bentuk komunikasi visual ?

BAB 4

Semantik John Hartley

Untuk memperdalam pengertian semantik dari Charles Moris Morris berikut adalah semantik yang dikemukakan oleh John Hartley. Ia hanya penulis bukan tokoh, jadi dia dalam bukunya menulis seperti arti kata arti kata atau definisi atau terminologi. Selanjutnya dia memberi keterangan, jadi bukan tokoh, makanya ia tidak populer di bidang semiotik. Ia hanya membuat semacam kamus. Jadi ini sekali lagi bukan tokoh semiotik, John Hartley hanya membuat makna-makna kata. Dia memberi penjelasan penjelasan saja bahwa, kata-kata yang berkaitan dengan budaya.

Semantik John Hartley ini hanya penjelasan, jadi dia bukan tokoh bidang semiotik. Dalam penjelasannya, Semantik Modern adalah relasional makna terkait dengan hubungan mayor atau hubungan makro atau secara garis besarnya yang dapat dimiliki bahasa. Bahasa karena semiotik sebetulnya untuk linguistik, bahasa berarti nantinya kita ganti karena kalau bahasa untuk alat berkomunikasi. Dalam desain komunikasinya secara grafis, di kampus namanya dikenal dengan "visual". Tidak mengucilkan bahasa itu sendiri, bahasa dalam buku ini Anda artikan sebagai grafis. Kita membuat produk produk grafis untuk berkomunikasi, bahasa juga untuk berkomunikasi. Ada yang berkomunikasi dengan kata, ada yang berkomunikasi dengan visual grafis.

Kemudian hubungan mayor semiotik John Hartley dibagi jadi 3, yaitu :

1. Sinonim,
2. Antonim dan
3. Hiponim

Sinonim, antonim hiponim sifatnya relasional. Sinonim berpegang tidak hanya di antara kata, tetapi kalimat. Ingat bahasan lalu ada sintaktis, sintaks bisa kata bisa kalimat. Kalau kata hanya tanda kalau kalimat berarti sintak. Sinonim terdiri dari beberapa tanda atau kata, kata sebenarnya mewakili satu tanda, hal ini akan dijelaskan pada bab berikutnya. Kemudian kita bisa lihat contoh kata dulu nanti yang contoh grafisnya. Misalnya, "Sydney menjual buku kepada Sheila". Makna relasinya nanti kita jabarkan lagi jadi 3. Secara sinonim kita bisa artikan sinonim dari "Sheila membeli buku dari Sydney" seperti itu saya kira mudah. Kalau secara kata tinggal dibalik saja "Sydney menjual buku kepada Sheila", sinonim dari "Sheila membeli buku dari Sydney". Sinonim dibagi menjadi 3, merupakan ekspresi yang digunakan dengan cara identik. Bisa juga merenung sinonim dari bermeditasi dan identiknya meditasi adalah diam, merenung. Identik kasar sinonim dengan ugul-ugalan.

Hubungan mayor sinonim antonim hiponim, untuk khusus yang sinonim adalah Relasional. Kalau dulu kita belajar sinonim adalah persamaan atau persamaan kata. Persamaannya dibagi jadi 3 seperti halnya A dengan B, berarti ada relasi. Relasinya tersebut berdasarkan

1. Asumsi,
2. Konsekuensi logis, dan
3. Berdasarkan anggapan atau pre superposisi

Linguistik itu nanti akan membimbing Anda bertemu dengan istilah-istilah baru. Jadi hubungan atau relasi asumsi, konsekuensi logis dan pre suposisi. Bahasa inggrisnya adalah pre-suppositional bahasa indonesianya suposisi atau presuposisi.

Contoh yang relasi asumsi "Polisi menahan para penambang", sinonim relasi asumsinya adalah, "Penambang ditahan oleh polisi" seperti contoh yang kalimat di atas tadi yang dibalik tadi adalah relasi semiotik sinonim relasi asumsi. Kemudian konsekuensi logis, "Achilles membunuh Hector", logikanya berarti Hector mati, relasi logis atau konsekuensi logis. Kemudian relasi presuposisi, misalnya kalimat "Amerika harus melakukan semua hal dalam kuasanya untuk menghalangi Rusia dari aksi agresi lebih jauh", berarti presuposisi nya atau anggapan kalimat ini adalah Amerika mempunyai kuasa, Amerika harus melakukan hal dalam kuasanya, berarti Amerika memiliki kuasa. Semantik sinonim Presupposition yang kedua dari kalimat tersebut adalah Rusia melakukan agresi atau bisa juga Rusia menjalankan aksi agresi.

Jadi dari sinonim saja ada relasi sinonim kalau secara mudahnya adalah persamaan. Ada 2 unsur A dan B, berelasi asumsi, relasi konsekuensi logis dan relasi presuposisi. Relasi asumsi seperti dibolak-balik saja susunan katanya. Relasi konsekuensi logis ditarik logikanya apa, seperti pemahaman bahwa "Achilles membunuh Hector", berarti Hector mati. Kemudian ada presuposisi, anggapan "Amerika harus melakukan semua hal dalam kuasanya untuk menghalangi Rusia dari agresi lebih jauh", berarti Amerika punya kuasa dan presuposisi yang kedua Rusia hendak melakukan agresi. Satu kalimat bisa beberapa presuposisi atau anggapan tergantung kalimatnya. Sekali lagi contohnya adalah kalimat, nanti yang contohnya dalam bentuk grafis kita bahas di belakang.

Membaca Foto Teks

Tadi ada 3 hubungan mayor dalam semantik yang diterangkan oleh John Hartley. Antonim yang paling mudah, berkebalikan, lawan kata, ekspresi yang makna kata satu sama lainnya saling berkebalikan. Antonim paling gampangnya adalah contoh perempuan, laki-laki, cepat, lambat, baik, buruk.

Kemudian yang terakhir hiponim, hiponim ekspresi yang juga berlangsung dalam relasi hierarkis Pemaknaan. Hirarki berarti ada struktur struktur, ada urutan, ada tingkat. Makna merupakan satu ekspresi yang termasuk juga dengan yang lainnya, kalau contohnya anjing, hiponim dari binatang, jadi binatang adalah super ordinat. Hirarki superordinat nya binatang dan ordinatnya adalah anjing. Anjing hiponim ekspresi dari binatang, binatang adalah superordinat, Anjing adalah ordinatnya.

Co-hiponim dalam satu struktur anjing ada kucing, monyet, jerapah dan lain lain. Jadi kalau hirarki di posisi atasnya adalah Binatang superordinat, di bawahnya ada Anjing. Co-hiponimnya yang setingkat dengan anjing. Kemudian anjing sendiri superordinat dari rangkaian jenis-jenisnya. Rangkaian jenis-jenis anjing misalnya dari terier, hound, retriever cihuahua dan sebagainya.

Semantik yang selama ini dibahas lebih banyak memakai contoh-contoh kalimat mengingat semiotik ini memang basis ilmunya adalah bahasa. Dalam kesempatan kali ini akan digunakan contoh-contoh dari bidang desain grafis dan komputer grafis. Produk desain grafis banyak yang bisa diambil contoh, misalnya Billboard, Flyer atau Brosur, sedangkan untuk komputer grafis bisa menyesuaikan, karena bidang ilmu ini lebih ke terapan komputer untuk pekerjaan grafis atau visual.

Billboard pada Gambar Demo Mahasiswi ini adalah salah satu contoh Billboard buatan tangan sederhana. Dibuat sebagai alat bantu ekspresi dan pernyataan pendapat mahasiswa dalam merespon

kebijakan pemerintah. Sebagai mahasiswa tentu dalam melaksanakan ekspresi secara tertulis dilatar belakangi kampus almamater masing-masing. Hal ini nanti dapat dilihat dari berbagai banyaknya kerumunan mahasiswa dengan warna-warni jas berbeda, menunjukkan asal kampus dan program studi atau fakultas atau jurusan studinya. Contoh visual billboard demo mahasiswa ini pun, secara semiotik yang menarik adalah kalimatnya, tentu visual yang tampak disusun akumulatif dari foto, adegan tulisan dan elemen lain.

Obyek kajian semiotik mewujud pertama kali dalam sintaksis. Obyek belum punya semantik sebelum sintaknya mewujud dulu. Sintaks dari visualisasi Demo Mahasiswi ini adalah sebuah Foto yang terdiri dari profil fokus seorang mahasiswi. Identitas mahasiswa dapat dikenali dengan melihat jas almamater seperti dalam gambar, yang mewakili kampus tempat studi mahasiswa perguruan tinggi. Mahasiswa di Indonesia umumnya memiliki atribut utama dari sebuah tempat belajarnya berupa jas almamater seperti yang tampak pada gambar. Kemudian adegan yang tampak adalah dengan memegang sebuah kertas bertuliskan kalimat yang bernada ekspresif, hal ini juga bisa dikategorikan sintaks seorang mahasiswa yang kerap kali aktif vokal dalam merespons kebijakan pemerintah yang mayoritas dinilai kontroversial. Secara lebih jauh sintaks dapat terus dijabarkan dalam gambar visual tersebut, namun untuk bahasan kali ini, akan memanfaatkan kajian pragmatik sebagai alat membedah gambar.



Gambar 14. Gambar Demo Mahasiswi

Bahasan pada teks yang terpampang pada billboard ekspresif tersebut, Sebagaimana tertulis dalam media kertas billboard tersebut adalah "I Don't Need Sex. The Government is F#cking Me Right Now". Secara semiotik kalimat ini memiliki pandangan semantik tentunya, bahwa "Aku tidak membutuhkan sex" tidak memiliki arti harfiahnya si mahasiswa atau yang diwakilinya memerlukan sex. Sex sebagaimana pemahaman umum atau definisi umum hubungan intim / badan antara pria dan wanita. Kalimat yang bersambung kepada kalimat kedua "Pemerintah mempermainkan saya sekarang ini". Kedua kalimat ini menggunakan bahasa Inggris yang sekaligus menggunakan budaya ucapannya, sex dan fuck yang biasa dikiaskan dengan f#uck, memiliki arti yang sama dalam budaya berbahasa Inggris. Jika diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia bunyi sex dan mempermainkan (kata pengganti yang mendekati f#uck) tidak memiliki kesamaan maksud. Karena dalam budaya bahasa Inggris Sex dan Mempermainkan ini memiliki maksud yang sama, justru digunakan untuk menyampaikan bahwa "Pemerintah mempermainkan aku sekarang ini". Sekali lagi bahasan ini adalah bahasan taraf semantiknya, untuk mengetahui lebih dalam makna yang ingin disampaikan Sang Mahasiswa ekspresif ini perlu ilmu semiotik tahap pragmatik. Secara teoritis semantik ini adalah semantik relasi antonim, berlawanan. Hal yang berlawanan bahwa suatu aktifitas sex dihadapkan dengan obyek negara dan serorang mahasiswa. Sampai disini saja bahasan semantik dari Gambar Demo Mahasiswi ini, untuk mengupas lebih jauh, akan digunakan alat semiotik yang lain.

Kalimat terakhir yang merupakan baris bagian paling bawah, secara sintaks ini adalah tag yang biasa digunakan untuk mengekspresikan diri dimedia sosial. Singkatnya, teks ini menyatakan "Jangan Mau diperkosa Negara". Tersirat dalam tulisan bahwa negara mewakili Government pada teks yang berada di atasnya. Secara pragmatik nya sudah ketahuan ada negara, ada government lalu kenapa jadi seperti seakan terjadi tindak asusila, setulnya ada masalahnya apa, kajian ini masuk pragmatik.

Semua produk grafis ada yang hanya sampai level sintak, hanya ada yang sampai sematik. Jarang sekali yang sampai ke level pragmatik. Contoh berikutnya adalah evet yang sama yaitu ekspresi mahasiswa, yang kali ini lebih lebih ringan bahasanya. "Gak papa make up luntur. Asal bukan keadilan yang luntur luntur". Make up denotasi, kemudian "bukan keadilan yang luntur" adalah konotasi. Make up luntur secara denotasi bahwa memang terlihat luntur, kalau kehadiran luntur berarti tidak ada keadilan atau. Bagian yang terakhir "Tata rias" bisa diasumsikan mereka adalah dari mahasiswa jurusan tata rias.



Gambar 15. Mahasiswa Tata Rias

Jurusan tata rias secara tidak sadar telah menyampaikan semiotik semantiknya pada event ini. Adalah mahasiswa jurusan tata rias terpanggil untuk menyampaikan aspirasinya, bahwa jangan sampai keadilan hilang. Ini baru semantiknya saja, untuk bahasan pragmatik nantinya tajam, apa maksudnya keadilan luntur, keadilan yang hilang hilang, apa konteksnya? Bahasan konteks adalah pragmatik. Makna pragmatiknya lebih dari sekedar makna di balik kata-kata, tetapi dari konvensi politik sosial budaya yang dipahami bersama. Tidak semua produk grafis itu sampai ke level semantik, bahkan jarang yang sampai ke level pragmatik.

Sekarang contohnya yang produk-produk grafis dan komputer grafis desain grafis yaitu Billboard. Dalam contoh tertulis kalimat judul iklan "Your move BMW" sedangkan dibawahnya adalah tertera mobil Audi, seperti diketahui bahwa Audi adalah perusahaan pembuat mobil. Kalimat berbunyi "Your Move BMW" berarti mengasumsikan (teori semiotik asumsi relasi) bahwa ini sedang atau seperti main catur. Dalam Billboard tampak Audi punya produk Audi A4 2009. Seakan-akan dia (Audi) menantang BMW berarti, mana gerakanmu (dalam bahasa Indonesia) BMW, saya (Audi) mengeluarkan produk baru Audi A4 begitu penjelasan dialognya.





Gambar 16. Pertikaian Iklan Audi BMW

Kalimatnya tampak sopan tapi sebetulnya ada kekerasan dibaliknya. Secara produk iklan akan didapati nanti pertarungan sengit antara Audi dan BMW (dikiaskan dengan bermain catur). “Your move” berarti dianggap seperti main catur (semantiknya). Momen ini adalah kita main catur, saya punya produk baru A4, mana gerakan yang bisa Anda buat, wahai BMW? Kemudian dijawab oleh BMW dengan memasang iklan di sebelahnya. Pemasangan iklan di sebelahnya dengan tema mengeluarkan produk BMW 3 Series, untuk diketahui bahwa lini produk BMW adalah menggunakan digit diikuti dengan kata “Series”, misalnya 5 Series, 3 Series. Kali ini produk yang dikeluarkan Series 3 varian E90, tema iklanyang dipakai adalah Catur, tema catur bisa dikenali secara grafis dengan identifikasi warna hitam putih. Hitam putih dalam iklan balasan BMW berarti bidaknya hitam, dalam kajian semiotik yang dipertontonkan dalam pertikaian tersebut adalah semantik. Seperti bermain Catur bidaknya hitam kotaknya putih. Untuk Audi bidaknya hitam untuk BMW bidaknya putih, terus seakan-akan melakukan sekakmat oleh BMW, dengan mengeluarkan produk BMW 3 E90. Diawal Audi maju dengan kalimat mana gerakanmu? Jawaban BMW ini produk saya, sekakmat.

Kemudian harusnya akan terus bergerak lagi seperti halnya permainan catur. Tapi sebetulnya kalau sudah skakmat dalam permainan catur, artinya sudah tidak bisa bergerak, karena iklan-iklan ini hanya idiom atau majas atau permissalan atau perumpamaan, dalam bahasa John Hartley ada relasi dengan

apa yang sudah kita kenal di dunia nyata, event ini adalah sedang main catur. Idealnya sudah tidak bisa bergerak lagi karena sudah skakmat, ternyata dia (Audi) mengeluarkan produk lagi dengan kiasan bidak catur sebagai Raja, klaim Audi bahwa produk mereka yaitu mobil Audi TT adalah rajanya mobil, hal ini juga memanfaatkan brand yang memang sudah populer dimasyarakat otomotif. Pengungkapan Raja mobil Audi yang tidak ada bandingannya dengan mobil lain, secara semantik bisa kita ambil pemahamannya. Jadi rajanya mobil ini baru mengeluarkan bidak-bidaknya yang di sekakmat, tapi Audi tidak bisa mati karena ini rajanya.

Setelah tidak bisa menandingi “Raja” kemudian BMW mengeluarkan lagi produknya, bisa dilihat di atas Billboard berupa Balon Udara. Kalimatnya berbunyi “Game over” ini betul-betul sudah selesai gamenya atau permainannya, tentu ini BMW pemenangnya dalam hal lini produk mobil karena BMW terlibat dalam engineering di Formula1 sedangkan Audi tidak. Walaupun kingnya atau rajanya mobil muncul, tidak bisa mengalahkan yang paling top di otomotif adalah F-One event resmi balapan mobil peling bergengsi di dunia. Jadi jelas pemenangnya walaupun mobil F1 bukan produk konsumsi massa, tapi untuk periklanan bisa dinyatakan pemenang. Produk Audi walaupun secara fisik tidak bisa pasang iklan balasan lagi karena memang ruangnya sudah habis.

Contoh pertikaian iklan Audi BMW dalam bahasan semantik, belum sampai pada bahasan pragmatik. Tidak semua produk itu bisa mencapai level pragmatik atau memang tidak difungsikan ke sana.

Kajian pragmatik kita harus lihat konteksnya, atau iklan dan fotografi secara keseluruhan seperti halnya iklan spanduk Mahasiswa, dilihat sebagai melihat foto ketika mahasiswa tersebut memegangnya. Dalam contoh kontek mahasiswa yang sedang demo, berarti demo ada kaitannya dengan spanduk yang dibawa. Pragmatik analisis semiotik yang melihat produk visual lebih jauh, membahas sesuatu yang tidak serta merta tampak, pembahasannya bisa panjang tergantung konteks yang melatarinya.

Motivasi Tanda

Dalam tanda ikonik atau termotivasi ada hubungan alami antara penanda dan petanda. Jadi potret atau foto adalah ikonik, di mana penanda mewakili penampilan yang ditandai. Kesetiaan atau keakuratan representasi, yaitu sejauh mana petanda direpresentasikan kembali dalam penanda, merupakan ukuran kebalikan dari seberapa konvensionalnya itu. Jadi, potret realistik dikonvensionalkan secara ringan: ia bergantung pada kemampuannya untuk menandakan pada pengalaman kita tentang jenis realitas yang disajikan kembali. Sebuah foto pemandangan jalanan berkomunikasi dengan mudah karena keakraban kita dengan jenis realitas: jika foto diambil dari atas gedung tinggi, kita harus melalui proses interpretatif yang lebih sadar, mengacu pada ingatan kita akan pemandangan luas (mata burung). Jika, untuk mengambil ilustrasi lebih jauh, foto itu diambil dari pesawat pengintai, akan membutuhkan penguraian kode khusus oleh orang-orang yang telah mempelajari kode di mana tanda-tanda tersebut beroperasi. Semakin dekat penanda mereproduksi pengalaman bersama kita, intersubjektivitas kita yang ditentukan secara. Tetapi kita harus bersusah payah untuk menekankan bahwa petanda yang terkait dengan penanda itu sendiri bersifat arbitrer, karena cara kita melihatnya, mengkategorikannya, dan menyusunnya adalah hasil dari cara pandang budaya kita, sama seperti cara kita mereproduksinya dalam bahasa verbal. Petanda ditentukan oleh budaya kita, bukan oleh beberapa realitas alam eksternal.

Mengingat kilap penting pada sifat petanda, masih berguna untuk mengenali bahwa dalam tanda ikonik ia memberikan pengaruh atau kendala yang kuat pada bentuk penanda, dan kendala ini disebut

motivasi. Secara umum, semakin besar motivasi, semakin kecil peran yang dimainkan oleh konvensi berbasis sosial; dan semakin lemah motivasinya, semakin mengekang konvensi.

Bentuk penanda, kemudian dapat ditentukan baik oleh petanda atau dengan konvensi. Dalam tanda-tanda bermotivasi tinggi, petanda adalah pengaruh yang menentukan, dalam tanda-tanda motivasi rendah, konvensi menentukan bentuk penanda. Jadi, bentuk yang dapat diambil dari sebuah foto mobil ditentukan oleh penampilan mobil itu sendiri; di sisi lain, bentuk penanda mobil yang digeneralisasi pada rambu lalu lintas ditentukan oleh konvensi yang diterima oleh pengguna kode. Jadi, semakin lemah motivasi, semakin menentukan konvensi yang harus dilakukan, sampai kita mencapai titik di mana motivasi telah hilang dan tandanya menjadi tidak termotivasi atau sewenang-wenang.

Dalam jenis tanda lain, penanda berhubungan dengan penandaannya dengan konvensi saja, dengan kesepakatan di antara penggunanya bahwa tanda ini berarti ini. Kata-kata, tentu saja, adalah tanda arbitrer kita yang paling umum: tidak ada hubungan yang diperlukan antara kata dan maknanya. Oleh karena itu, mungkin tidak memahami tanda verbal sewenang-wenang penutur bahasa Prancis untuk CAR, tetapi dapat memahami rambu jalan mereka sejauh itu adalah ikon. Keutamaan tanda ikonik di televisi dapat menggoda kita untuk mengabaikan sifat arbitrer dari banyak makna media.

Diskusi tentang tanda-tanda hanya dapat sampai sejauh ini untuk menjelaskan bagaimana tanda-tanda itu menyampaikan makna, karena telah terkonsentrasi pada tanda sebagai suatu konstruksi yang berdiri sendiri. Sebuah foto atau rambu jalan bisa menjadi tanda mobil, tetapi foto itu, secara semiotik, bisa lebih jauh; itu juga bisa menjadi tanda kejantanan atau kebebasan, dan dalam konteks tertentu bahkan dapat digunakan untuk menandakan masyarakat industri, materialis, dan tanpa akar.

Urutan penandaan pertama adalah yang telah kita bahas sejauh ini. Dalam urutan ini tanda itu mandiri, foto berarti mobil individu. Dalam urutan kedua penandaan, makna motivasi sederhana ini memenuhi seluruh cakupan makna budaya yang tidak berasal dari tanda itu sendiri, tetapi dari cara masyarakat menggunakan dan menilai penanda dan petanda. Dalam masyarakat kita, mobil (atau tanda mobil) sering kali menandakan kejantanan atau kebebasan. Rentang makna budaya yang dihasilkan dalam urutan kedua ini berpadu dalam urutan ketiga penandaan menjadi gambaran budaya dunia yang komprehensif, pandangan yang koheren dan terorganisir tentang realitas yang kita hadapi. Dalam urutan ketiga inilah mobil dapat membentuk bagian dari citra masyarakat industri, materialis, dan tanpa akar.

Barthes, dalam *Mythologies* (1972) dan *Elements of Semiology* (1968), membahas secara rinci cara kerja tanda dalam tatanan penandaan yang berbeda. Untuk mengikuti ide-idennya, kita harus memperkenalkan beberapa istilah yang lebih teknis. Menurut Barthes, tanda dalam urutan kedua penandaan beroperasi dalam dua cara yang berbeda:

1. sebagai pembuat mitos dan
2. sebagai agen konotatif

Ketika sebuah tanda membawa makna kultural dan bukan sekadar representasional, tanda itu telah pindah ke dalam penandaan urutan kedua. Dalam gerakan ini tanda berubah perannya; tanda prajurit tertentu menjadi penanda nilai-nilai budaya yang ia wujudkan dalam film berita ini. 'Makna budaya' prajurit itulah yang disebut Barthes sebagai mitos.

Mitos divalidasi dari dua arah: pertama dari kekhususan dan akurasi ikonik dari tanda orde pertama, dan kedua dari sejauh mana tanda orde kedua memenuhi kebutuhan budaya kita. Kebutuhan ini menuntut mitos untuk berhubungan secara akurat dengan realitas di luar sana, dan juga untuk membawa realitas itu sejalan dengan nilai-nilai budaya yang sesuai.

Aspek mitos berikutnya adalah bahwa tentara (contoh) sebagai profesional - terlatih, orang-orang khusus. Ini adalah mitos yang disebar oleh tentara sendiri dalam kampanye perekrutannya. Salah satu tanda yang mengaktifkan mitos ini adalah tembakan tentara yang keluar dari gerbang ganda benteng yang berat ke jalan pinggiran kota. Mereka bergerak dalam ritualistik, meluncur berjongkok, dalam urutan yang telah ditentukan ke posisi yang telah ditentukan. Di sini, sekali lagi, citra prajurit sebagai orang yang terlatih secara khusus, yang diidentifikasi oleh perilaku khusus, dapat dilihat beroperasi dalam aspek lain dari budaya kita seperti film atau permainan anak-anak.

Kita telah mencatat bahwa ada dua sistem tanda orde kedua: mitos adalah satu dan konotasi adalah yang lain. Mari kita mulai menjelaskan urutan kon-notatif tanda ini dengan contoh sederhana. Seragam seorang jenderal menunjukkan pangkatnya (tanda orde pertama), tetapi berkonotasi rasa hormat yang kita berikan padanya (tanda orde kedua). Kita dapat, misalnya, membayangkan sebuah seragam yang semakin lama semakin compang-camping dan dilanda kemiskinan seiring dengan meningkatnya pangkat pemegangnya: seragam seorang jenderal yang compang-camping akan tetap menunjukkan pangkatnya, tetapi makna konotatifnya akan berubah secara radikal. Dalam tatanan konotatif, tanda menandakan nilai, emosi, dan sikap.

Barthes, dalam esainya yang berjudul 'The Retic of the Image' (1977), berpendapat bahwa dalam fotografi makna yang dilambangkan disampaikan semata-mata melalui proses mekanis reproduksi (denotasi adalah transfer visual), sedangkan konotasi adalah hasil campur tangan manusia dalam proses - jarak/sudut kamera, fokus, efek pencahayaan, dll. Konotasi bersifat ekspresif, melibatkan pengalaman subjektif daripada pengalaman objektif, dan pada dasarnya adalah cara encoder mentransmisikan perasaan atau penilaian mereka tentang subjek pesan.

Dalam mempertimbangkan kedua tatanan penandaan kedua, kita telah menjauh dari pandangan tanda sebagai entitas independen, dan telah memasuki ranah tanggapan subjektif. Meskipun tanggapan ini terjadi pada individu, mereka tidak, secara paradoks, bersifat individualistis. Karena mereka dipanggil oleh tanda-tanda yang berarti apa yang mereka lakukan hanya melalui kesepakatan antara anggota budaya, mereka dipusatkan di area yang tidak jelas yang kita sebut intersubjektivitas. Ini adalah area tanggapan 'subyektif' yang dibagikan, sampai tingkat tertentu, oleh semua anggota budaya. Kita tidak bisa lagi memutuskan bahwa pencahayaan dan gaya representasi dari tepi laut Merah berkonotasi kegembiraan dan kebebasan daripada kecemasan dan kekerasan, daripada kita dapat memutuskan bahwa kata pisang mengacu pada hewan berkaki empat. Intersubjektivitas ini ditentukan secara budaya, dan merupakan salah satu cara di mana pengaruh budaya mempengaruhi individu dalam budaya apa pun, dan melalui mana keanggotaan budaya diekspresikan.

Mitos yang beroperasi sebagai struktur pengorganisasian dalam wilayah intersubjektivitas budaya ini sendiri tidak dapat dipisahkan dan tidak terorganisir, karena itu akan meniadakan fungsi utama mereka (yaitu untuk mengatur makna): mereka sendiri diatur menjadi koherensi yang bisa kita sebut mitologi atau ideologi. Ini, urutan ketiga penandaan, mencerminkan prinsip-prinsip luas yang dengannya suatu budaya mengatur dan menafsirkan realitas yang harus dihadapinya.

Tes :

1. Apakah yang dimaksud dengan Hiponim? Berikan contoh semiotik visual Hiponim!
2. Apakah wujud pertama obyek kajian semiotik?
3. Bagaimana urutan membaca obyek semiotik yang terstruktur?
4. Apakah denotasi yang bisa muncul dari sebuah kalimat "Keadilan yang luntur"
5. Apakah sinonim relasi yang bisa muncul dari pernyataan "Kopi telah habis diminum bapak"?

BAB 5

Pragmatik

Kali ini kita akan membahas lebih jauh tentang pragmatik yang telah dibahas pada bab sebelumnya. Di bab yang sebelumnya kita bahas teorinya secara singkatnya, semantik terdiri dari 3, ada sintaksis semantik dan pragmatik. Sebelumnya sudah sedikit dibuka rahasianya bahwa sintaksis tidak memiliki makna, kemudian untuk semantik adalah tentang makna tekstual. Sedangkan untuk yang pragmatik tentang konteks.

Kali ini mari kita perdalam lagi, dibagian pragmatik. Kita bahas dulu pengertiannya dan ini pembahasannya cukup panjang. Pragmatik dulu kita sempat mengutip dari Charles Morris menggunakan istilah pragmatik adalah untuk mempelajari hubungan tanda dengan penafsirnya. Jadi kalau kita ambil pengertian dari Charles Morris bahwa Pragmatik adalah sebagai studi hubungan tanda dengan penafsir. Bisa juga dikatakan sebagai pengkajian, hubungan tanda dengan penafsirnya. Kemudian topiknya adalah aspek makna tuturan. Kalau nanti kita analogikan atau dulu sudah saya perkenalkan bahwa kajian semiotik adalah untuk linguistik atau bahasa.

Maka nanti terminologi atau kata-kata di tuturan atau misalnya bahasa kita ganti dengan nanti produk desain. Jika tuturan ini berarti cara seseorang untuk menyampaikan sesuatu. Berarti cara jika kita ambil dari bidang desain grafis atau komputer grafis berarti menuturkan sesuatu dengan produk Grafis. Jika dari linguistik tuturannya adalah kata-kata. Aspek makna tuturan tidak dapat diterapkan dengan referensi langsung ke kondisi-kondisi nyata kalimat yang dituturkan. Ada sesuatu yang tersembunyi dibalik itu, jadi maknanya bukan secara langsung apa yang tertulis atau terbaca, tersampaikan lewat kata-kata tersebut atau kalau dalam desain adalah Produk-nya.

Dibalik desain ada sesuatu, sesuatu makna yang lebih dalam, erat kaitannya dengan arti yang disampaikan atau dituturkan oleh penutur kemudian diterima oleh mitranya. Atau kalau dalam desain penikmat desainnya tahu penggunaannya tergantung pada konteksnya. Misalnya kalau dalam linguistik atau bahasa contohnya adalah kalimat "Gulanya habis" kalimat ini dalam pandangan pragmatik bukan berarti habisnya gula, tetapi kalau dalam taraf semantik iya gulanya habis. Bisa berarti paling jauh kalau semantik artinya adalah tidak manis. Gulanya habis atau lebih tinggi berarti tidak manisnya.

Pandangan Mendalam

Pandangan pragmatik tidak seperti itu, lebih jauh lagi didasarkan pada makna ketika kalimat itu dituturkan, ada konteks waktu atau unsur waktu. Kita lihat siapa penuturnya, siapa mitra yang dituju atau disampainya kalimat itu. Bidang produk desain berarti diperuntukkan ke siapa tujuannya. Dengan aspek waktu ini kapan dan di mana berlangsung? Jadi intinya tergantung konteks. Dalam pragmatik misalnya, contoh kalimat tadi "gulanya habis" dapat diartikan bahwa penuturnya penyampainya, ia meminta gula, bisa jadi begitu, karena minumannya tidak manis.

Pragmatik merupakan studi tentang tuturan dalam interaksi para peserta, tutur. Bisa dikatakan secara singkat bahwa pragmatik yang adalah pemaknaan yang lebih mendalam dari berbagai aspek terkait. Nanti lihat beberapa contoh lagi kaitannya dengan waktu dan siapa penuturnya, siapa mitranya atau mitra yang diajak bicaranya. Tergantung konteks, maknanya bisa lebih dalam. Secara pragmatik singkat

dulu bahwa “gulanya habis” artinya minumannya tidak manis. Pragmatiknya seperti itu, bisa juga diartikan semantik masih belum terlalu kuat. Pragmatik memerlukan interaksi antara penyampainya, biasa disebut penutur, kemudian mitranya dan ada konteks yang tergantung dari situasi, kondisi tempat, dari percakapan atau saat mereka itu menggunakan bahasa. Teori ini untuk bidang bahasa, kata-kata, linguistik, yang berarti bahasa diganti dengan desain. Kalau di ilmu desain grafis atau komputer grafis, diantara peserta tutur berarti status antara penutur, mitra atau penyampai pesannya atau penerima pesannya ada jarak dan topik. Ada sesuatu yang terkait dengan kalimat tersebut atau visualisasi produk tersebut, (kalau dalam bidang desain).

Konteks menjadi penting sebagai penentu pemahaman, maksud yang dikemukakan oleh peserta tutur, artinya semua personel-personel yang terkait dalam produk bahasa (produk desain itu). Maknanya ada dalam tindak tutur dalam situasi khusus dan terutama memusatkan perhatian pada ragam cara. Yang penting adalah konteks sosial kemudian ada performasi bahasa atau keragaman konvensi. Jadi apa yang disepakati dalam ranah sosial antara peserta tutur, misalnya antara desainernya dengan kliennya atau dengan pasarnya, ada sesuatu yang disepakati dulu. Ada namanya istilah umumnya atau definisi umumnya, yang nanti akan membawa pada satu makna atau di sini disebut tafsiran atau interpretasi.

Jadi kesepahaman makna oleh desainer, kalau kita sebut begitu, penutur dan para penikmat produknya, ada sesuatu yang telah dipahami sebelumnya, supaya maknanya bisa didapat. Jadi makna dalam hubungan dengan aneka situasi dan lebih berkaitan dengan makna tuturan daripada makna kalimat. Jadi kalimatnya memang demikian, tetapi maknanya sebetulnya lebih jauh dari yang tertulis.

Dapat kita definisikan dalam beberapa list pengertian dari pragmatik, bahwa apa yang dikaji atau studi tentang pragmatik adalah

1. Makna yang dimaksud oleh penutur atau desainer.
2. Studi atau pengambilan makna atau kajian kontekstual.
3. Bagaimana yang disampaikan itu melebihi apa yang terlihat atau secara bahasa tertulis atau maknanya lebih dari hal tersebut.
4. Ada pengungkapan jarak hubungan.

Nanti dengan contoh kita bisa lebih jelas, jadi poin-poin pragmatik artinya adalah studi atau pemahaman, kajian dalam 4 poin diatas. Ciri-ciri pragmatik

1. Berkaitan dengan penggunaan bahasa yang dipakai secara nyata dimasyarakat Bidang desain berarti adalah bahasa desain. Ingat semiotik adalah studi atau domain ilmu linguistik dan filsafat jadi produknya, dialihkan ke desain.
2. Berkaitan dengan siapa penutur dan mitranya. Siapa desainernya dan kliennya atau maksud dari desain tersebut disampaikan di masyarakat.
3. berkaitan dengan latar belakang budaya.
4. wujud penggunaan bahasa secara nyata dalam kelompok masyarakat oleh masyarakat itu sehingga dikenali betul latar dari kelompok itu.

Secara spesifik bahwa penggunaan desain dalam suatu segmen ingin kelompok masyarakat tertentu. Jadi bisa juga dipahami oleh orang Indonesia, mungkin tidak bisa dipahami oleh orang Arab. Jadi harus memiliki latar belakang yang saling paham, satu pemahaman.



Gambar 17. Gulanya Habis

Kembali ke contoh diatas karena ingin menggali lebih jauh tentang pragmatiknya. Nilai pragmatiknya bahwa, bahasa atau kalimat “Gulanya habis”, kalau dalam teksnya saja artinya : habisnya gula atau secara semantik (paling jauh) adalah tidak manis. Tetapi kalau konteksnya kita lihat secara pragmatik bisa juga berarti, makna yang kita dapat ada kaitan antara mitra dan penikmat atau klien dengan yang membuat kalimat itu. Variabelnya adalah status sosial, jarak sosial, umur jenis kelamin. Maknanya harus terkait dengan unsur-unsur atau variabel tersebut. Kalau tidak terkait nanti bisa juga tidak muncul maknanya.

Konteks juga menyangkut anggapan-anggapan latar belakang yang sama atau skemata. Lihat sintak “gulanya habis” ini apa ini? penuturnya siapa? penuturnya wanita misalnya, inilah cerita lanjutan ya dari drama “gulanya habis”. Kaitannya dengan konteks gaji yang tidak diterima oleh wanita (istri) dalam gambar ilustrasi diatas. Jadi mengapa kok bisa tidak manis? karena ternyata memang secara. Konteks, kalau kita lengkapi bisa berarti karena si suami belum memberikan gaji bulanan. Bisa juga “gajinya habis” atau biaya belanja dalam bulan itu sudah habis, tidak bisa membeli gula lagi.





Gambar 18. Iklan Televisi Kontes Jin

Sekarang ambil contoh produk di bidang grafis saja, misalnya produk iklan. Iklan televisi ini dibangan atas dasar kesamaan pemahaman budaya kita semua di Indonesia, misalnya ini ada kontes jin. Misalnya kontes ini menampilkan 3 jin mewakili jin diberbagai belahan dunia. jin ini makhluk yang ada di sekitar kita tetapi kita tidak bisa mengenalinya dengan indra kita. Di Indonesia jin adalah tokoh yang mistik populer, masing-masing punya kekuatan, biasanya begitu, asumsinya secara teori berarti kita memakai pemahaman yang sama di masyarakat budaya Indonesia. Kita sebagai masyarakat Indonesia

paham, sosok bapak tersebut mewakili dari jin. Masing-masing jin memperlihatkan kekuatannya karena tadi sosok jin dalam pemahaman kita semua, mereka punya kekuatan. Masing-masing kekuatannya menghilangkan (dalam tanda kutip). Menghilangkan gunung, yang lain piramid, kemudian jin Indonesia menghilangkan hanya tumpukan kertas.

Bisa dilihat pula dari kostum, karena mewakili negara. Suatu negara Arab, Jepang dan Indonesia berpakaian adat Jawa. Bisa menghilangkan sesuatu, kalau dari Jepang gunung, kalau dari Arab menghilangkan piramid, yang disekitar negaranya merupakan situs populer. Di Indonesia hanya menghilangkan setumpuk kertas. Setumpuk kertas tersebut hilang dengan ucapan "blas hilang".

Kita lihat dari studi pragmatik, harus kita pahami di Indonesia ternyata yang dihilangkan adalah kertas kertas-kasus korupsi. Jadi makhluk-makhluk jin di negara lain tunduk kepada jin yang ada di Indonesia, karena bisa membuat kasus korupsi hilang. Pragmatiknya memiliki makna yang sangat dalam.

Dimensi waktu yang merupakan unsur pragmatik, juga memiliki peran dalam produk iklan televisi ini. Kejadian yang booming pada saat itu, adalah para penghuni penjara yang statusnya koruptor bisa bebas jalan-jalan di mana-mana sambil nonton acara yang seharusnya disaksikan outdoor atau diluar penjara, bebas untuk masyarakat umum.

Harus bisa menempatkan diri disatu masyarakat yang sepaham, jadi penutur dan peserta tutur semuanya memahami dulu siapa tokoh yang ditampilkan dalam visualisasi iklan tersebut. Ternyata para penghuni penjara kasus korupsi senang dan muncul pertanyaan juga, kok bisa bebas (para napi koruptor) di luar?. Orang Indonesia pada waktu itu yang paham, para jin yang terkenal mistik tunduk semua ternyata lebih sakti jin dari Indonesia.

Contoh iklan tersebut tidak bisa dipahami dengan kultur budaya latar belakang berbeda, misalnya di Prancis. Pemandangan atau visualisasi yang ditampilkan iklan televisi Kontes jin pada waktu tayang sedang booming atau trendingnya. Tidak bisa dipahami oleh masyarakat yang sama dalam waktu yang berbeda. Mungkin di beberapa adegan masih bisa dipahami, misalnya kontestan jin. Dalam konteks waktu mungkin orang yang tidak sejaman pada saat boomingnya kasus tersebut, orang yang seharusnya dipenjara kasus korupsi bisa keluar penjara menonton acara kontes, akan memahami secara berbeda. Kasus yang sangat memalukan, bahwa ternyata di Indonesia tahanan aktif atau napi koruptor bisa berada di luar penjara bebas. Demikian contoh yang bisa disampaikan, semoga bisa dipahami karena produk visual atau grafis sangatlah luas, contoh tersebut dari iklan televisi.

Hubungan Tanda

Charles William Morris (1901-1979) adalah seorang filsuf Amerika Serikat yang lahir di Denver, Colorado. Ia belajar di Northwestern University dan di University of Chicago. Dia mengajar filsafat di Rice University, University of Chicago, dan University of Florida. Dia meninggal di Gainesville, Florida pada tahun 1979.

Writings on the General Theory of Signs (1971) adalah penyelidikan tentang hubungan sintaksis, semantik, dan pragmatis dari tanda-tanda linguistik dan non-linguistik, dan merupakan pemeriksaan terhadap peran yang mungkin dimainkan oleh berbagai jenis tanda dalam mempengaruhi perilaku manusia. Morris memperkenalkan terminologi untuk menggambarkan fenomena tanda, dan ia menyajikan teori tanda yang mendefinisikan tanda sebagai rangsangan terhadap pola perilaku. Dia menjelaskan bagaimana "semiotik" (ilmu tanda-tanda) dapat berkembang dalam konteks ilmu

perilaku, dan dia menggambarkan peran yang mungkin dimainkannya dalam menyatukan ilmu biologis, psikologis, sosial, dan humanistik.

Dalam meneliti peran yang mungkin dimainkan oleh ilmu tanda dalam analisis bahasa sebagai sistem sosial tanda, Morris menjelaskan bahwa bahasa dapat diatur oleh aturan sintaksis, semantik, dan pragmatis.

1. Aturan sintaksis dapat menentukan kombinasi tanda-tanda yang berfungsi sebagai pernyataan tata bahasa.
2. Aturan semantik dapat menentukan kondisi di mana tanda-tanda menandakan objek atau peristiwa.
3. Aturan pragmatis dapat menentukan kondisi di mana kendaraan tanda berfungsi sebagai rambu.

Morris membahas peran yang mungkin dimainkan semiotika dalam pengembangan teori bahasa, dan dia menjelaskan bahwa bahasa dapat didefinisikan tidak hanya oleh aturan yang mengatur kombinasi tanda-tandanya, tetapi juga oleh aturan yang mengatur signifikasi tanda-tandanya, dan oleh aturan yang mengatur asal, penggunaan, dan efek dari tanda-tandanya.

Menurut Morris, bahasa adalah sistem tanda yang menghasilkan watak terhadap perilaku sosial. Untuk memahami penggunaan dan efek tanda, kita harus memahami cara-cara di mana tanda-tanda mempengaruhi perilaku sosial. Istilah behaviorisme mungkin berbeda dari istilah "mentalisme," karena teori behavioris mungkin berpendapat bahwa tanda-tanda menunjukkan "tanggapan" atau "disposisi terhadap perilaku," sementara teori mentalis mungkin berpendapat bahwa tanda-tanda menunjukkan "konsep" atau "ide." Namun, Morris menjelaskan bahwa teorinya sendiri tentang semiotik perilaku bukanlah upaya untuk mendamaikan behaviorisme dan mentalisme, melainkan upaya untuk memberikan terminologi yang lebih akurat dan tepat untuk mengembangkan ilmu tanda.

Morris membagi semiotika menjadi tiga ilmu atau disiplin ilmu yang saling terkait:

1. sintaksis (studi tentang metode di mana tanda-tanda dapat digabungkan untuk membentuk tanda-tanda majemuk),
2. semantik (studi tentang signifikasi tanda), dan
3. pragmatik (studi tentang asal-usul, penggunaan, dan efek tanda).

Semiotik adalah studi tentang semiosis, yang memiliki dimensi sintaksis, semantik, dan pragmatis. Sementara dimensi sintaksis semiosis diatur oleh hubungan yang dimiliki tanda satu sama lain, dimensi semantik diatur oleh hubungan yang dimiliki tanda dengan objek atau peristiwa yang mereka tandai, dan dimensi pragmatis diatur oleh hubungan yang dimiliki tanda kepada produsen dan penafsir mereka.

Morris menjelaskan bahwa keempat komponen semiosis tersebut antara lain:

1. "kendaraan tanda" (objek atau peristiwa yang berfungsi sebagai tanda),
2. "designatum" (jenis objek atau kelas objek yang ditunjuk tanda),
3. "interpretant" (disposisi interpreter untuk memulai urutan respons sebagai hasil dari memahami tanda), dan
4. "juru bahasa" (orang yang kendarannya berfungsi sebagai tanda).

Setiap tanda harus memiliki designatum, tetapi tidak setiap tanda harus memiliki denotatum (objek atau peristiwa yang sebenarnya ada yang dilambangkan dengan tanda). Jika sebuah tanda menunjukkan sesuatu, maka ia memiliki denotatum, serta designatum. Jika suatu tanda tidak menunjukkan apa-apa, maka ia memiliki designatum, tetapi tidak ada denotata. Cara lain untuk mengatakan ini adalah bahwa tanda harus "menunjuk" sesuatu, tetapi tidak harus "menunjukkan" apa pun.

Morris mendefinisikan tanda sebagai stimulus persiapan apa pun yang menghasilkan disposisi dalam penerjemah untuk menanggapi sesuatu yang saat ini bukan stimulus. Sebuah tanda mempersiapkan penerjemahnya untuk memulai "urutan respons" (respons berurutan) dari "keluarga perilaku" tertentu (urutan respons yang disebabkan oleh rangsangan serupa), tanpa adanya jenis rangsangan yang diharapkan untuk memulai urutan respons dari keluarga perilaku tersebut. Sebuah tanda mungkin tidak selalu menghasilkan urutan respons dari interpreturnya, tetapi jika itu adalah tanda yang memadai, maka itu akan menghasilkan disposisi dalam interpreter untuk memulai urutan respons yang akan terjadi jika objek atau peristiwa yang dilambangkan dengan tanda adalah stimulus yang sebenarnya.

Mungkin ada beberapa cara untuk mengklasifikasikan tanda-tanda sesuai dengan penggunaan sintaksis, semantik, dan pragmatismenya. Misalnya, tanda-tanda dapat dibagi menjadi tiga jenis, sesuai dengan kisaran objek yang mereka tunjukkan.

1. Setiap "tanda indeksik" menunjukkan satu objek yang benar-benar ada,
2. masing-masing "tanda karakterisasi" menunjukkan pluralitas objek yang sebenarnya ada, dan
3. setiap "tanda universal" menunjukkan semua objek yang sebenarnya ada.

Tanda-tanda juga dapat dibagi menjadi dua jenis, menurut apakah mereka menunjukkan sifat-sifat denotata mereka:

1. "tanda-tanda ikonik" menunjukkan sifat-sifat denotata mereka,
2. tetapi "tanda-tanda non-ikonik" tidak.

Tanda juga dapat dibagi menjadi dua jenis, sesuai dengan apakah mereka dapat ditafsirkan untuk menandakan tanda-tanda lain atau tidak.

1. "Sinyal" tidak ditafsirkan untuk menandakan tanda-tanda lain,
2. tetapi "simbol" ditafsirkan untuk menandakan tanda-tanda lain.

Semua tanda adalah sinyal atau simbol, kata Morris. Sinyal tidak boleh digunakan sebagai pengganti tanda sinonim, tetapi simbol dapat digunakan sebagai pengganti tanda sinonim.

Morris mendefinisikan significatum (atau signifikasi) dari suatu tanda sebagai serangkaian kondisi di mana tanda tersebut menunjukkan sesuatu. Jika sebuah tanda menunjukkan sesuatu, maka urutan respons yang dibuang oleh juru bahasa dengan memahami tanda tersebut dapat diselesaikan oleh juru bahasa. Kendaran tanda yang memiliki significata yang sama milik keluarga tanda yang sama. Setiap anggota keluarga tanda mempersiapkan penerjemah untuk memulai urutan respons yang sama terhadap denotatum atau denotata-nya, karena setiap tanda memiliki signifikasi yang sama.

Tanda yang memiliki lebih dari satu signifikasi mungkin milik lebih dari satu keluarga tanda. Tingkat sinonimitas antara tanda-tanda yang berbeda atau keluarga tanda dapat ditentukan oleh tingkat kesamaan dalam signifikasi mereka. Tanda-tanda yang serupa dalam kondisi denotasinya juga serupa dalam significata (atau signifikasi).

Menurut Morris, bahasa adalah sistem tanda-tanda sederhana dan majemuk yang memiliki signifikasi interpersonal dan plurisituasional (kondisi denotasi yang sama untuk berbagai interpreter dan yang tetap relatif konstan dari situasi ke situasi). Tanda-tanda bahasa ("lansigns") harus menyertakan beberapa "comsigns" (tanda-tanda yang memiliki significata yang sama untuk produsen seperti untuk penerjemah). Comsigns dapat dibagi menjadi dua jenis:

1. "comsignals" (comsigns yang tidak bertindak sebagai pengganti comsigns lain), dan
2. "comsymbols" (comsigns yang bertindak sebagai pengganti comsigns lainnya).

Comsigns dapat bervariasi dalam sejauh manasignificatamereka sama untuk penerjemah mereka seperti untuk produsen mereka.

Morris menghindari penggunaan istilah "makna" sebagai sinonim untuk "signifikasi," karena ia menganggapnya sebagai istilah ambigu yang dapat digunakan untuk merujuk pada designata, denotata, interpretants, atau significata. Berbagai proses tanda dapat mendefinisikan "makna" tanda, dan oleh karena itu penghindaran ambiguitas mungkin mengharuskan kita menggunakan istilah yang lebih spesifik untuk mendefinisikan komponen semiosis.

Kebenaran tanda dapat ditentukan oleh apakah mereka memiliki denotata, dan kecukupan tanda dapat ditentukan oleh apakah mereka mencapai tujuan penggunaannya. Kebenaran tanda tidak sama dengan kecukupannya, karena tanda-tanda yang benar mungkin tidak memadai untuk beberapa tujuan dan tanda-tanda palsu mungkin memadai untuk beberapa tujuan.

Kecukupan tanda mungkin sering tergantung pada keandalannya, karena mereka harus dapat diandalkan jika mereka ingin secara konsisten mencapai tujuan penggunaannya. Keandalan tanda dapat ditentukan oleh seberapa sering mereka benar, dan oleh seberapa mirip dalam signifikasi mereka dengan tanda-tanda sejati lainnya. Tanda-tanda yang mirip dalam signifikasi dengan tanda-tanda palsu mungkin kurang dapat diandalkan daripada tanda-tanda yang serupa dalam signifikasi dengan tanda-tanda yang benar.

Tes :

1. Apakah yang dimaksud dengan pragmatik dalam pandangan Charles Morris?
2. Faktor Apakah yang mempengaruhi sebuah makna pragmatik dalam semiotik?
3. Apakah desain baik, dinyatakan dengan kesamaan atau kesepahaman antara penutur / desainer dengan penikmatnya ? Jelaskan!
4. Apakah kesepahaman dipengaruhi oleh lokasi geografis tempat masyarakat itu tinggal? Mengapa demikian, jelaskan!
5. Apakah yang menjadi penentu penting dalam sebuah pemahaman ?

BAB 6

Grand Teori Charles Sanders Pierce

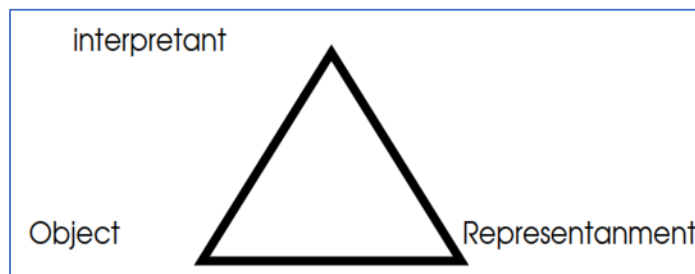
Dalam dunia semiotik ada tokoh tokoh utama, tokoh utama itu ada 2 yaitu Charles Sanders Pierce dan Ferdinand de Saussure. Salah satu tokoh yang terkenal ini adalah tokoh yang bergerak atau bidang kajiannya adalah Filsafat. Jadi di 2 tokoh itu beda sekali bidang ilmunya. Menurut Pierce ini ada beberapa pemikiran yang pokok dalam bidang semiotik. Jadi kalau di dunia semiotik nanti dikenal istilah semiologi atau semiotik, itu sebetulnya intinya sama tapi ini sebutannya beda berkaitan dengan latar belakang tokohnya. Pierce ini membangun ilmu yang disebut semiotik atau bisa menyebutkan semiotika. Karena dia ahli filsafat, jadi dia mendasarkan pemikiran pemikirannya melalui penalaran. Jadi manusia dapat bernalar atau reasoning, beralasan melalui tanda. Jadi nanti kita akan mengenal istilah istilah baru yang mana ternyata di kehidupan kita sehari hari mungkin sudah kita kenal. Secara semiotik ini memiliki satu definisi yang sama sekali berbeda.

Triadik

Jadi disebut grand teori karena merupakan satu dari dua tokoh besar dalam semiotik. Kesannya bersifat menyeluruh, deskripsinya struktural, kemudian Pierce ini mengidentifikasi partikel dasar dari tanda dan menggabungkan kembali komponen tersebut menjadi satu struktur tunggal. Jadi nanti satu gagasan itu menjadi tumpuan untuk identitas berikutnya.

Dalam teori Pierce atau Semiotik Pierce nanti kita kenal istilah Representamen, adalah sesuatu yang mewakili sesuatu yang lain, disebut representamen. Sesuatu yang lain itu oleh Pierce disebut interpretant. Dinamakan interpretant dari tanda yang pertama, nanti ini di bongkar dulu representamen dan interpretant ini, nanti baru bisa memahami apa ini objek pertama, kemudian apa saja pertama dan seterusnya.

Jadi signifikasi namanya kita bongkar jadi tadi ada yang disebut Pierce representamen yaitu sesuatu yang mewakili sesuatu yang lain, yang memang disebutnya sesuatu karena bisa berupa objek. Tidak hanya yang konkrit ini sesuatu yang mewakili sesuatu yang lain kemudian interpretant. Jadi interpretant bisa jika dikatakan pemahaman makna yang muncul dalam orang atau dalam diri yang menerima tanda. Lihat Gambar Signifikasi, ada juga yang menyebutnya triadik segitiga, ada yang menyebutnya Signifikasi atau mengartikannya proses semiosis.

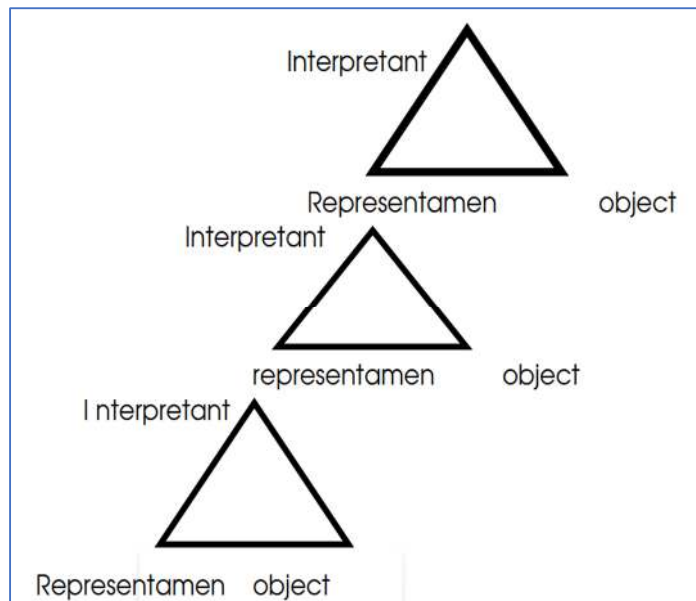


Gambar 19. Triadik Signifikasi

Apa yang dimaksud dengan formulasi dari Pierce ini adalah proses untuk memadukan entitas representamen dengan entitas lain atau objek. Kata yang lebih tepat entity, karena kalau sesuatu, masih ambigu. Entitas yang mewakili entitas lain, kalau dalam formula triadiknya itu adalah objek, proses ini disebut signifikasi.

Sistem semiosis atau signifikasi ini menghasilkan makna atau berfungsi sebagai tanda, tanda ini berfungsi apabila dapat dipahami atau ditangkap atau ada pemahaman di dalam masyarakat, jadi ini baru berfungsi sebagai sebuah tanda.

Signifikasi bisa menghasilkan rangkaian yang kontinyu tidak berkesudahan. Jadi seperti tadi dijelaskan ada awalan, jadi interpretant akan menjadi representamen dari tingkatan yang muncul atau di atasnya atau yang kedua. Jadi nanti segitiganya bertingkat seperti terlihat pada Gambar Signifikasi bertingkat. Jadi kalau pada gambar segitiganya bisa berbentuk objeknya gambar sebelumnya kanan kiri itu tadi tidak masalah, nanti di beberapa referensi bisa demikian. Objeknya bisa di kiri, representament di kanan. Sedangkan nanti di beberapa referensi itu objeknya biasa di kanan, representament di kiri. Segitiga ini satu struktur yang penting susunannya tiadik seperti itu.



Gambar 20. Signifikasi Bertingkat

Pada gambar objeknya di sebelah kanannya, ada perbedaan peletakan yang penting bisa kita pahami. Jadi objek yang diwakili tanda, tanda bisa berfungsi atau disebut tanda menurut Pierce jika ada objek yang diacu. Kemudian perwakilan dari objek tersebut kemudian muncul sebuah makna. Kemudian makna itu jadi Representamen dari interpretasi sebelumnya, kemudian menjadi rangkaian triadik baru, menjadi ada makna baru yang timbul. Dalam gambar tersebut mungkin masih belum bisa ada bayangan, karena kita baru mau membongkar yang satu triadik dulu.

Misalnya ini ada Representamen, jadi gambar atau entity yang anda lihat adalah representamen dari objek yang sebenarnya. Sebetulnya objek sebenarnya kalau saya tampilkan lagi, itu adalah.

Representamen juga. Maksudnya gambar ini berelasi dengan, atau mengacu kepada benda atau entity lain yaitu entity nya adalah kursi roda.



Gambar 21. Biru Kursi Roda

Kalau Anda lihat gambar Foto Kursi Roda maksudnya adalah supaya bisa punya gambaran. Tapi kalau anda lihat gambar Foto Kursi Roda, juga bisa disebut sebagai representamen lagi karena representamen itu bisa berupa apa saja. Relasinya atau acuannya adalah representasi dari benda yang ditampilkan pada gambar Biru Kursi Roda. Maksudnya benda yang Foto Kursi Roda berelasi pada objeknya. Jadi jika gambar yang biru tadi menyerupai orang yang tengah duduk di sebuah kursi roda, adalah representasi. Jadi Gambar Foto Kursi Roda ditampilkan, supaya asumsinya atau anggapannya bisa tidak ber beda.



Gambar 22. Foto Kursi Roda

Signifikasi secara potensial dapat berhubungan dengan tanda lain sebagai interpretasinya. Bisa saja tanda itu merujuk pada ketidak mampuan atau cacat, Pelayanan atau sebuah anjungan atau rumah Fasilitas Pelayanan kepada orang yang mempunyai kekurangan fisik.

Begitu seterusnya kalau dipakai dengan teori yang bertingkat tadi. Dipahami dulu satu tingkatan. Kita punya representamen yang gambar biru tadi, berelasi dengan yang sebetulnya adalah orang duduk di kursi roda, Interpretasinya adalah cacat, cacat itu nanti punya acuan lagi yang lain interpretasinya. Masing masing penerima tanda punya interpretasi sendiri. Jadi kalau kita lihat contoh ada yang gambar biru tadi merupakan representasi dari objek acuannya yang betulan, kemudian ada interpretanya.

Terdapat istilah istilah baru yang dikategorisasi oleh Pierce. Pertama adalah index ikon indeks dan simbol, yang ini semuanya setara, tetapi memiliki kategori yang berbeda. Familiar bagi kita adalah ikon seperti yang sebagai contoh sebelumnya (kursi roda). Bisa kita sebut ikon, adalah tanda yang mengandung kemiripan, maka tadi dicontohkan yang mirip objek acuannya posisinya atau atau aktingnya dengan ikonnya. Walaupun mungkin posisi objek orang yang berada di kursi rodanya mungkin berbeda. Posisi ini bisa dikatakan ikon yang mengandung kemiripan. Di dalam ikon ada hubungan yang memiliki kesan kesamaan dalam kualitas.

Pemahamannya itu teoritis betul dengan apa yang disampaikan oleh Pierce karena filsafat. Bangunan dari teori semiotik Pierce dari filsafat, jadi untuk bisa dipahami dulu. Baik contohnya masih ada satu lagi yaitu rambu lalu lintas. Sifatnya dalam teori Pierce adalah ikonik karena visualisasinya atau gambarnya itu memiliki kemiripan dengan acuannya. Kemudian yang kedua ini index, Indeks adalah tanda yang memiliki keterkaitan Fenomenal atau eksistensial antara representamen dan objeknya. Jika indeks tadi kemiripan, kalau yang ini eksistensial atau fenomena eksis. Jadi indeks adalah hubungan antara tanda dengan objeknya yang konkrit, aktual atau berurutan, sekuensial, bisa juga hubungan kausal sebab akibatnya. Kalau ada suatu maka ada hal yang selanjutnya. Misalnya jejak kaki, kausal dengan seseorang atau binatang yang pernah lewat di sana. Ketukan pintu index dari kehadiran

seseorang atau tamu di rumah kita. Jadi nanti penggunaan kata ikon indeks dan simbol merupakan sesuatu yang berbeda dalam Kerangka semiotik.

Kemudian simbol merupakan jenis tanda yang arbitrer tidak ada hubungannya secara dekat atau langsung, sifatnya konvensional atau sesuai dengan kesepakatan pemahaman bersama dari sejumlah orang atau masyarakat. Jadi kalau satu kelompok itu punya definisi yang sama maka simbol baru bisa berfungsi. Tanda-tanda kebahasaan pada umumnya adalah simbol, ada juga rambu lalu lintas yang ikon, ikon kemiripan misalnya, anda lihat rambu yang orang sedang memegang sekop, berarti di sana. mengacu pada objek yang orang yang memang sedang memegang sekop. Sedang Menyekop tanah artinya, interpretasinya adalah ada pekerjaan konstruksi.



Gambar 23. Rambu Simbolik

Jikalau ikon rambu yang simbolik seperti Gambar Rambu Simbolik tidak ada kemiripan dengan sesuatu yang diacunya. Rambu yang objek acuannya seperti gambar tersebut, misalnya "Perhatian" menjadi interpretasinya. Contoh Rambu tersebut objek acuannya apa, bisa dikatakan tidak ada. Jadi Rambu ada yang berupa ikon, ada yang berupa Simbol. Simbol tidak ada sesuatu yang bersifat langsung atau arbitrer dengan tanda yang diacunya.

Jadi ada ikon indeks dan simbol. Ikon ini ada kesamaan ada kemiripan dengan objek yang diacunya. Misalnya Foto, berarti ada objek seperti yang diacu dalam foto tersebut. Gambar, patung juga demikian. Indeks merupakan hubungan sebab akibat, ada keterkaitan eksistensial. Misalnya pak guru hadir artinya ada pelajaran hari ini. Ada asap berarti ada api. Peristiwa sebelumnya pasti ada sebabnya, suatu penyakit diawali seperti apa gejala gejalanya. Dia demam karena ada panas tinggi. Indeks prosesnya bisa diperkirakan atau asumsi. Sedangkan simbol harus ada konvensi masyarakat yang menyepakatinya. Kesepakatan bahwa "ini" adalah mewakili "hal ini". Kesepakatan sosial atau secara hukum di masyarakat. Kata-kata isyarat seperti tanda yang kita lihat di Contoh sebelumnya juga merupakan contoh bentuk yang disepakati. Tanda Rambu Perhatian disepakati untuk tanda hati-hati ini karena sebuah kesepakatan dan harus dipelajari. Masyarakat harus berkumpul untuk satu sama lain berbagi ilmu bahwa "ini" tanda untuk Perhatian. Harus ada kegiatan untuk mempelajari agar bisa dipahami secara bersama-sama.

Jenis Tanda	Ditandai dengan	Contoh	Proses Kerja
Ikon	-persamaan (Kesamaan) -kemiripan	Gambar, foto, dan patung	- dilihat
Indeks	-hubungan sebab akibat -keterkaitan	-asap ----api -gejala----penyakit	-diperkirakan
Simbol	-konvensi atau -kesepakatan sosial	-kata-kata -isyarat	-dipelajari

Gambar 24. Grand Teori Pierce

Pierce membagi tanda dan cara kerjanya dalam 3 kategori. Tapi tidak eksklusif, konteks tertentu nanti bisa juga Ikon itu jadi simbol, tidak selalu seperti itu. Dalam suatu kasus mungkin bisa juga ikon adalah simbol, karena juga berkaitan dengan konvensi. Konvensi kesepakatan di daerah misalnya tentang Bendera kuning berarti untuk berkabung, kalau di tempat lain mungkin kuning itu bisa juga untuk justru pesta. Maka itu tidak eksklusif ada konteks konteks tertentu yang menyebabkan interpretasi pemaknaan berbeda. Pierce dari bidang ilmu filsafat jadi dipahami dulu secara konsepnya. Untuk contoh untuk yang visual silakan dieksplorasi dan diterapkan dalam bidang desain yang terlihat, yaitu desain komunikasi visual.

Pemikiran

Charles Sanders Peirce (1839-1914), adalah putra Benjamin Peirce, seorang profesor matematika dan astronomi Harvard dan pada saat itu ahli matematika terkemuka di Amerika. Benjamin Peirce juga seorang tokoh utama, atau lebih tepatnya salah satu pencipta pendirian ilmiah Amerika. Dengan orang lain ia mendirikan National Academy of Sciences dan memiliki andil dalam banyak hal semacam itu. Dia mengenali kejeniusan Charles dan membesarkannya sesuai dengan itu, dengan konsekuensi bahwa yang terakhir mengembangkan tingkat disiplin intelektual yang luar biasa dan hampir tidak ada disiplin moral. Meskipun terlatih dalam kimia, Charles Peirce membuat sejumlah kontribusi orisinal yang mendalam tentang pentingnya pertama logika matematika, sementara mencari nafkah membuat pengukuran empiris yang tepat dalam astronomi dan geodesi (ia membuat beberapa kontribusi penting untuk teori dan praktik pengukuran).

Logika formal dan kerja eksperimental masing-masing berdampak pada filosofinya. Tetapi apa yang mungkin paling luar biasa dalam hasil karya Peirce yang luas adalah banyaknya bidang penyelidikan yang ia buka dan orisinalitas ide-idenya yang mengejutkan.

Pragmatisme, yang Peirce sekarang paling dikenal, adalah satu-satunya gerakan filosofis utama, kecuali filsafat agama Timur, yang berasal dari luar Eropa. Karyanya tentang logika hubungan, mengikuti karya Augustus De Morgan dan dikembangkan secara bergantian oleh Ernst Schroder, berkontribusi pada *Principia Mathematica* (1910-13) yang membuat zaman Russell dan Whitehead. Dia mengantisipasi perkembangan selanjutnya, oleh para filsuf seperti Hans Reichenbach, Karl Popper, dan Stephan Toulmin, dalam teori probabilitas dan dalam teori ilmu alam dan metodenya. Dia masih berada di depan filsafat ilmu pengetahuan kontemporer sehubungan dengan isu-isu yang diangkat pada 1960-an oleh Paul Feyerabend dan Thomas Kuhn. Selain itu, dia adalah filsuf modern pertama yang mengakui peluang sebagai ciri dasar keberadaan; pada saat yang sama, dan dengan sengaja melawan temperamen modern, ia menghidupkan kembali realisme Duns Scotus sebagai lawan nominalisme William dari Ockham.

Semua ini dicapai bahkan ketika karir profesional dan kehidupan pribadinya berantakan. Pada akhirnya, Peirce menjadi miskin dan terisolasi, tanpa henti merevisi esai yang tidak pernah dia selesaikan. Dia tidak pernah berhasil membawa ide-idenya ke dalam kesatuan sistematis; dia tidak pernah menerbitkan buku filosofis. Ketidaklengkapan, penyimpangan, dan banyaknya detail teknis dari tulisan-tulisannya menyebabkan ketidaktahuan masyarakat terpelajar tentang kehidupan dan pekerjaannya bahkan oleh para filsuf profesional.

Peirce dengan demikian memperingatkan kita bahwa dia akan menggunakan 'tanda' dalam pengertian teknis yang tidak harus identik dengan penggunaan biasa. Rujukannya tidak akan ditentukan oleh penggunaan tetapi oleh kebutuhan ilmu pengetahuan: hal-hal yang dijelaskan dengan prinsip yang sama harus dikelompokkan bersama, yang dengan prinsip berbeda harus dipisahkan.

Semeiotik Peirce mengikat lebih banyak fenomena dan dengan demikian menciptakan kerajaan yang lebih besar di mana 'ahli semeiotik' dapat menanam standar mereka. Mungkin dia telah mengumpulkan hal-hal yang harus dipisahkan lebih jauh. Sistem yang lebih harus diputuskan (kecuali keduanya ditolak demi beberapa alternatif ketiga) dengan cara teori ilmiah, dalam tingkat kecil oleh koherensi internal

dan kesesuaiannya dengan kebenaran yang diketahui, di tingkat utama dengan turunannya masing-masing dalam mendorong penemuan lebih lanjut dan menghasilkan wawasan tambahan.

Kegagalan untuk melihat oposisi mendasar dari semiotik terhadap semiologi menjelaskan persatuan yang tidak suci, yang dipengaruhi dalam banyak tulisan kontemporer, dari luasnya semiotik Peirce dengan kesewenang-wenangan semiologis Saussure, biasanya disalahpahami sebagai konvensionalisme. Hasilnya adalah interpretasi tanda-tanda alam seperti gejala medis dan bentuk-bentuk mimesis bergambar yang dibentuk oleh konvensi, yang sering disebut sebagai 'kode semiotik'. Yang pasti, konvensi, atau sesuatu seperti konvensi, memiliki beberapa peran untuk dimainkan. Tetapi kesimpulan bahwa semua signifikansi adalah konvensional, dan juga tidak dapat dibenarkan, adalah merusak. Ini menyiratkan bahwa alam, sifat manusia terutama, adalah konstruksi manusia, tunduk pada revisi sesuka hati. Relativisme 'postmodern' semacam itu adalah antitesis dari filsafat Peirce.

Di antara pencapaiannya yang lain, Peirce pada masanya luar biasa, di luar universitas Jerman, secara unik banyak membaca dalam sejarah panjang, Hellenic, Hellenistik, dan abad pertengahan, logika dan teori tanda. Tradisi itu berakhir dengan periode modern, periode yang ditentukan oleh penolakannya terhadap tradisi. Locke, meskipun menggunakan istilah Yunani, mungkin dibuat-buat, menulis dalam kepolosan sejarah. Jika orang lain, seperti Descartes, sangat berhutang budi kepada para pendahulu seperti Santo Anselmus dan Agustinus, utang itu bertentangan dengan profesi mereka untuk memulai dari awal. Peirce, sejauh dia menggunakan doktrin antik, adalah pengecualian di antara para pemikir modern, dengan sengaja. Mari kita intip sekilas beberapa lemari di museum berdebu logika. Mereka mendukung pemikiran Peirce dan pantas disebutkan agar pahlawan kita tidak dibuat tampak lebih orisinal daripada dia.

Perbedaan antara tanda-tanda alam dan laporan verbal, sebagai penyakit, kembali setidaknya ke Hippocrates, itu terjadi pada periode Socrates, ketika, seperti yang kita ketahui dari banyak sumber, alam dibedakan dari konvensi, yaitu, hukum buatan manusia. Kaum Sofis, seperti 'postmodern' saat ini, menuntut konvensi banyak hal yang dianggap alami.

Semiotik dewasanya berbeda dalam konsepsi dari semiotik awalnya. Penafsiran yang berlaku dari semiotik Peirce telah dihasilkan dari kurangnya perhatian, atau dalam beberapa kasus dari penyangkalan heroik, kontradiksi di antara tulisan-tulisan dari tanggal yang berbeda. Semiotik Peirce dikembangkan dengan memperhatikan teori pengetahuan dan pikiran; itu dimaksudkan untuk menjadi departemen filsafat, bukan ilmu umum budaya manusia, semiologi ala Saussure. Konteksnya, pada awalnya adalah Kantian dan masalah yang paling banyak dilakukan Peirce diajukan oleh doktrin Kant bahwa objek yang tidak dibentuk oleh pemikiran (yaitu, bukan fungsi atau ditentukan oleh struktur esensial pemikiran) tidak dapat diketahui. Di dalam dunia yang dibentuk oleh pikiran, kita dapat membedakan mental dan fisik, karenanya keduanya dapat diketahui. Tetapi di belakang mereka, kata Kant, ada 'hal-hal dalam diri mereka sendiri', yang tidak dapat diakses oleh sains. Sepanjang karirnya, Peirce secara konsisten menolak klaim Kant bahwa ada yang tidak dapat diketahui.

Namun, ada dua cara untuk melakukan itu: pertama adalah menyangkal bahwa ada sesuatu yang tidak dibentuk oleh pikiran; yang lain adalah untuk menegaskan bahwa kita dapat mengetahui hal-hal yang tidak dibentuk oleh pikiran. Peirce memulai dengan mengadopsi alternatif pertama, yang disebutnya 'idealisme', tetapi tampaknya dia tidak pernah puas dengan itu. Dia secara bertahap bekerja menuju pandangan yang berlawanan.

Perjuangan melawan idealisme adalah motor yang mendorong perkembangan selanjutnya dari filsafat Peirce, termasuk semiotiknya. Pragmatisme lahir dari perjuangan itu dan membantu membawa perubahan dalam teorinya tentang tanda yang dibuatnya dari tahun 1881 hingga 1907.

Pernyataan paling awal Peirce tentang tanda atau seperti yang dia katakan kemudian, 'representasi', terjadi pada usia dua puluhan. Pada tahun 1865, pada usia dua puluh lima, dia menyangkal bahwa dia menggunakan 'representasi' sebagai terjemahan dari istilah *Vorstellung* yang digunakan Kant sebagai generik untuk konten mental; tidak seperti Kant, dia tidak membatasi istilahnya pada isi mental.

Namun di bagian yang sama ia membuat representasi relatif terhadap pikiran 'yang benar-benar dapat memahaminya'. Oleh karena itu, ketika dia menyimpulkan 'Jadi seluruh dunia kita, apa yang dapat kita pahami, adalah dunia representasi', kesimpulan itu lebih Kantian daripada yang terlihat. Karena itu masih membuat dunia yang dapat dipahami relatif terhadap pikiran. Tetapi bahkan tanpa Kantian atau mentalistik itu, gagasan bahwa dunia adalah dunia representasi memiliki semangat yang idealis dan dalam beberapa tahun terakhir telah disebut sebagai 'idealisme semiotik'.

Vorstellung dapat diterjemahkan, dalam konteks ini, baik sebagai 'presentasi' atau sebagai 'representasi', tetapi arti harfiah dari kata kerja *vorstellen* adalah 'menempatkan sebelum', yaitu menempatkan sesuatu di depan seseorang atau sesuatu. Karena 'representasi' menyampaikan saran bahwa objeknya telah disajikan sebelumnya, tampaknya 'presentasi' adalah terjemahan yang lebih baik dari istilah Kant dan itu juga merupakan istilah yang lebih akurat untuk digunakan Peirce. Karena, sangat sering, pikiran, persepsi, dan sejenisnya bukanlah representasi ulang dari sesuatu yang disajikan sebelumnya. Namun, 'representasi' lebih cocok dengan penggunaan bahasa Inggris biasa, di mana 'presentasi' terbatas pada acara-acara yang agak formal. Jadi kita akan mengadopsi penggunaan Peirce dan hanya melatih diri kita sendiri untuk mengabaikan sarannya yang menyesatkan. Apa yang direpresentasikan belum tentu sesuatu yang sebelumnya telah disajikan.

Ada masalah yang bahkan dihadapi 'presentasi' dan juga dihadapi oleh 'representasi', ketika istilah-istilah itu digunakan untuk mengkarakterisasi pikiran. Apa yang disajikan atau diwakili disajikan kepada atau direpresentasikan kepada seseorang. Tetapi bukankah suatu pemikiran merupakan penerimaan, dalam diri seseorang, dari presentasi atau representasi semacam itu? Tidakkah terpikir apa yang terjadi dalam diri seseorang ketika sesuatu disajikan atau diwakili dengan sukses kepadanya? Bisa dikatakan, pemahaman seseorang tentang apa yang direpresentasikan kepadanya. Maka, akan tampak kebingungan belaka untuk menganggap pikiran dan isi mental lainnya adalah presentasi atau representasi itu sendiri.

Peirce selanjutnya terkenal untuk teori tanda, pada tahun 1866, setelah mendefinisikan representasi sebagai sesuatu yang mewakili sesuatu bagi seseorang, dia menulis bahwa akan 'sedikit lebih tepat' untuk mengatakan bahwa representasi itu berarti 'interpretant', 'mental setara' dari representasi. Penafsir, kemudian, adalah representasi kedua dari hal yang sama. Setelah menggantikan 'untuk seseorang' dengan 'untuk seorang juru bahasa', Peirce kemudian dapat membuat pemikiran seseorang menjadi representasi, bukan untuk orang itu sendiri,

Pikiran mungkin merupakan pemahaman tentang apa yang diwakili oleh sesuatu, tetapi demikian, menurut Peirce, dengan menjadi representasi kedua dari hal yang sama. Peirce berbicara tentang 'penafsir' daripada 'interpretasi'. Karena dia membutuhkan sesuatu yang khusus yang ditujukan untuk pemikiran tertentu. Sebuah interpretasi bersifat umum, tidak khusus: kita dapat mengidentifikasinya,

sebagai sesuatu yang diwujudkan atau diungkapkan oleh salah satu dari sejumlah penafsir. 'Interpretasi' tentu saja dapat merujuk pada proses interpretasi, tetapi 'interpretasi' hanya dapat merujuk pada produk-produknya. Produk itu bersifat umum tetapi ditanggung oleh yang khusus, yaitu penafsirnya.

Di sini kita memiliki konsepsi Peirce yang tidak berubah tentang tanda, sebagai salah satu dari tiga relata dari relasi triadik tunggal. Dua relata lainnya adalah objek dan interpretan. Itu membuat interpretasi penting untuk signhood. Signifikansi bukanlah hubungan langsung antara tanda dengan objek; sebaliknya, signifikansi sebuah tanda ditemukan dalam penafsir. Tanda menandakan objeknya hanya dengan cara diinterpretasikan. Signifikansi, oleh karena itu, adalah hubungan triadik, di mana, dalam satu hal, tanda menengahi antara objek dan penafsir dan, dalam hal lain, penafsir menengahi antara tanda dan objek.

Dalam bagian tahun 1866, Peirce berbicara tentang penafsir sebagai sebuah ide, dalam ingatan seseorang, yang 'ditujukan' oleh representasi. Membuat signifikansi bergantung pada pemikiran yang sudah ada, seperti dalam catatan Aristoteles tentang bagaimana kata-kata menandakan sesuatu. Dalam dua tahun, pada tahun 1868, ia telah membuat penafsir 'dialamatkan' menjadi pemikiran yang mengikuti tanda. Signifikansi bergantung pada masa lalu pada satu pandangan, diarahkan pada masa depan di sisi lain.

Peirce menegaskan perlunya adanya penafsir logis utama, sebagian besar terbatas pada pertimbangan tanda-tanda yang disebut 'intelektual'. Tetapi ada satu bagian yang membahas sifat tanda atau 'tindakan' mereka. Segera setelah mengumumkan topik itu, Peirce merumuskan perbedaan antara aksi final (triadik) dan mekanis (diadik). Diskusi berikutnya menunjukkan bahwa 'tindakan' dari sebuah tanda adalah final, bukan mekanis.

Tindakan sebuah tanda membutuhkan perhatian yang sedikit lebih dekat. Perbedaan yang disebutkan di atas antara tindakan dinamis, atau diadik; dan cerdas, atau tindakan triadik. Suatu peristiwa, A, dapat, dengan kekerasan, menghasilkan suatu peristiwa, B; dan kemudian peristiwa, B, pada gilirannya dapat menghasilkan peristiwa ketiga, C. Fakta bahwa peristiwa, C, akan dihasilkan oleh B tidak memiliki pengaruh sama sekali pada produksi B oleh A. Begitulah tindakan diadik, yang disebut demikian karena setiap langkahnya menyangkut sepasang objek.

Apakah Peirce benar-benar memaksudkan A sebagai peristiwa yang menghasilkan B sebagai sarana bagi C? Apakah satu peristiwa pernah menghasilkan yang lain sebagai sarana untuk sepertiga? Menentukan apakah B akan diproduksi jika akan menghasilkan atau kemungkinan akan menghasilkan C pada gilirannya, tetapi tidak akan diproduksi jika tidak akan menghasilkan C pada gilirannya atau kemungkinan besar akan melakukannya, memerlukan pengamatan lebih dari satu urutan peristiwa. Pengamatan yang diperlukan tidak selalu terdiri dari introspeksi atau bertanya kepada agen apa keyakinan dan niatnya. Bahkan ketika introspeksi atau kesaksian orang pertama tersedia, keandalannya dapat diuji terhadap bentuk-bentuk observasi lainnya. Pengamatan semacam itu harus berupa pola perilaku yang terus menerus, di mana kita melihat apakah ada variasi dan seleksi untuk jenis hasil tertentu, yaitu, apakah B cenderung tidak dipilih kecuali bila menghasilkan C. Kita akrab dengan pemikiran ini.

Peirce menyimpulkan, produksi triadik interpretan penting untuk sebuah tanda. Produksi itu, kemudian, 'tindakan' yang dikaitkan Peirce dengan tanda; tanda bertindak dalam memunculkan

interpretant dan tindakan ini bersifat triadik, bukan diadik, yaitu final, bukan mekanis. Peirce menamakan 'tindakan tanda' ini 'semiosi'.

Tes :

1. Apa yang dimaksud dengan representant dalam triadik semmiotik Pierce?
2. Apakah interpretant antara satu orang dengan orang lain sama dalam membaca sebuah tanda?
3. Apakah maksud konvensi, agar manusia dapat memahami sebuah tanda secara akurat?
4. Apakah yang dimaksud dengan Simbol dalam pandangan Pierce, jelaskan?
5. Apa perbedaan Ikon dan Indeks dalam pandangan Pierce? Berikan contoh masing-masing!

BAB 7

Ikon Index Simbol

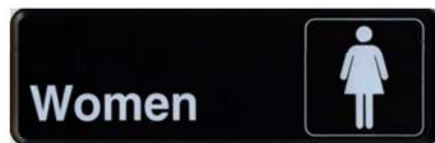
Baik untuk lebih memahami apa yang dimaksud oleh bapak dari Semiotika, salah satu yang populer adalah Charles Sanders Peirce bahwa : tanda akan terbagi menjadi 3 yang dipertemuan sebelumnya juga sudah kita bahas, kini kita akan lebih memahami kita lihat dari penjelasan atau model sistem yang memperlihatkan gambar-gambar sebagai contoh visualnya. Bahwa tanda menurut Peirce, kita hanya dapat berpikir dengan medium tanda, maka kalau kita tidak menerima input berupa tanda, maka tidak bisa menghasilkan sesuatu.

Komunikasi Tanda

Jadi menurut Peirce manusia dapat berkomunikasi hanya melalui tanda. Sistematis bentuknya akan dibagi menjadi 3. Sudah kita bahas atau kita kenali sebelumnya Peirce membagi menjadi 3, ada ikon indeks dan simbol. Ikon sering ditulis dengan bahasa Inggris kalau Bahasa Indonesia menggunakan huruf k menjadi ikon yaitu tanda yang mirip dengan objek yang diwakilinya. Untuk membedakan dari tiga jenis tanda menurut Peirce, ikon adalah yang sudah populer atau familiar kita dapati di gadget-gadget kita. Sebutannya sama untuk mewakili "Soekarno" mungkin ada ikon gambar nya Soekarno. Contohnya untuk mewakili senyum mungkin ada gambar bulatan terus membentuk mulut dan senyum ditambah dengan titik 2 yang menandakan mata. Ikon menggambarkan objek yang tidak dapat dihadirkan. Bisa jadi demikian kalau Foto Soekarno menggambarkan Soekarno atau ikon dari Soekarno, memang karena tidak bisa dihadirkan beliaunya (sudah meninggal).

Ikon merupakan tanda yang bisa menggambarkan ciri utama sesuatu, meskipun yang digambarkan atau rujukannya atau referensinya tidak bisa hadir. Ikon merupakan representasi dari suatu benda fisik yang mempunyai sifat serupa atau menyerupai. Contohnya Foto Soekarno adalah ikonnya Soekarno atau gambarnya Amien Rais adalah ikon Amin Rais. Karena gambar atau foto mewakili sesuatu yang visual. Kita sebut ikon pasti ada atau mengasosiasikannya seperti yang sudah jamak kita gunakan di gadget, misalnya di WA atau di Messenger dan sebagainya. Hal tersebut sudah pasti atau kita sudah familiar jadi yang kita pakai adalah kata-kata "foto" dan "gambar".

Baik kita lanjutkan, tanda yang memiliki ciri-ciri sama dengan apa yang dimaksud. Ikon adalah tanda memiliki sifat yang hampir sama dengan yang diwakilinya. Misalnya, tadi Foto Sukarno atau Foto Sri Sultan Hamengku Buwono adalah ikon dari Sultan. Kemudian peta, gambar Peta Jogjakarta adalah ikon dari wilayah atau suatu tempat yang kita kenal bentuk tersebut adalah Jogjakarta. Bisa juga berupa Cap jempol pak sultan adalah ikon dari ibu jari atau *thumbnail* Pak sultan atau Sri Sultan, contoh-contoh tersebut merupakan contoh visual.



Gambar 25. Ikon Wanita dan Pria

Yang di sebelah kiri Gambar Ikon Wanita dan Pria adalah ikon dari lelaki atau pria, kita bisa kenali kemiripannya, sedangkan yang Women sudah ada tulisannya pasti kita mengasosiasikannya, tertuju lebih akurat. Ikon gambar diatas tadi menyerupai dari apa yang dirujuknya. Gambar women atau wanita cenderung dibawahnya seperti mekar, karena ada pakaiannya mayoritas adalah rok. Lelaki atau pria seperti celana memakai panjang adalah ikon dari pria. Gambar atas ikon pria sedangkan yang dibawah ikon dari wanita. Jika kita dapati di satu tempat maka Anda pasti tahu bahwa tempat bergambar tersebut untuk wanita, tempat bergambar tersebut untuk Pria.

Indeks, kita lihat dulu bahwa Pierce membagi semiotik menjadi ikon, indeks dan simbol. Sekarang kita bahas yang kedua yaitu adalah indeks. Index adalah suatu tanda yang sifatnya tergantung dari adanya suatu denotasi atau yang sesungguhnya atau dari yang nyata atau yang sebenarnya. Ciri-cirinya mempunyai kaitan kausal dengan apa yang diwakilinya. Sesuatau yang mewakilinya meninggalkan hal

atau sesuatu yang bisa kita pahami kaitan kausal atau memiliki hubungan sebab akibat dengan apa yang diwakilinya.

Index adalah tanda yang hadir secara asosiatif akibat terdapatnya hubungan ciri acuan yang sifatnya tetap. Mari kita simak contohnya nanti untuk lebih jelasnya, misalnya kausalitas atau sebab akibat atau acuannya yang cenderung tetap. Misalnya kalau asap berarti indeks dari api, karena kalau ada api akhirnya ada asapnya. Ada asap berarti ada api, index dari api adalah asap, asap adalah indeks dari api. Misalnya kita juga mendapati jejak kaki, indeks dari adanya manusia atau orang yang lewat, karena secara kausalitas sebab akibat, seseorang lewat berarti meninggalkan jejak kaki.



Gambar 26. Indeks Jejak Kaki

Bisa juga contohnya adalah tanda tangan berarti ada orang yang hadir. Hadir menorehkan tanda tangan berarti, orang yang ber tanda-tangan adalah indeksnya kehadirannya. Seseorang atau personil bisa diperiksa misalnya dalam suatu event, jika ada presensi dalam bentuk tanda tangan. Memeriksa bahwa apakah orang ada berarti kita lihat tanda tangannya. Ada tanda tangan berarti ada kehadiran, inilah yang disebut indeks. Tanda tangan bisa kita ambil makna bahwa orang ada atau hadir.

Contoh gambar Indeks Jejak Kaki seperti diatas adalah index dari keberadaan makhluk hidup, kalau jejak berarti mungkin ada kura-kura atau ada hewan atau mungkin manusia. Tanda tangan misalnya dalam sebuah petisi jadi indeks apakah si Budi mengikuti atau menyetujui petisinya atau menyetujui kesepakatan berkelompok. Tinggal dilihat dalam gambar tanda tangan ada milik si Budi maka ia ada atau hadir atau menyetujui dalam petisi atau kesepakatan tersebut. Semua contoh indeks tadi merupakan contoh secara kata.

Terakhir adalah simbol, di penjelasan awal yang membahas semiotik, kadang kita salah menggunakan kata-kata simbol. Maka jika kita sudah pelajari semiotik, nanti kita lebih selektif dalam menggunakan kata-kata. Dalam bahasan kita tadi bisa saja didapati simbol ikon dan indeks. Ketiga kata tersebut memiliki terjemahan atau terminologi atau klasifikasi yang berbeda satu dengan yang lain.

Simbol biasanya Anda akan menggunakan perumpamaan berupa A simbol dari b. Kata-kata yang tepat adalah melambangkan, misalnya A melambangkan B, kadang Anda mengambil kata Simbol, sedangkan simbol dalam pengertian Semiotika Pierce sangatlah berbeda dengan yang dimaksud oleh orang-orang dalam kebiasaan sehari-hari. Bahwa simbol adalah suatu tanda yang ditentukan oleh suatu aturan yang berlaku secara umumnya, dipahami bersama atau konvensi. Konvensi adalah sesuatu yang disepakati dalam suatu masyarakat tertentu. Contoh mengangguk berarti setuju. Kita sudah umum atau sepakat untuk memahami tanda berupa simpul anggukan kepala adalah setuju. Menggeleng berarti tidak. Konvensi itu nanti bisa berbeda, tergantung dari budaya masing masing, yang merupakan domain atau rumah dalam penggunaan suatu kata sebagai tanda atau visualisasi sebagai tanda.

Merah putih, simbol dari Negara Republik Indonesia secara umum di dunia, mungkin ada sesuatu yang lain, misalnya kalau bendera kuning di suatu tempat berarti bisa kematian. Kuning di suatu tempat itu adalah untuk pesta karena kuning juga emas atau kemegahan. Konvensi berlaku bisa berbeda-beda. Simbol bisa juga berdasarkan metonimi, yaitu nama untuk benda lain yang berasosiasi atau yang menjadi atributnya. Misalnya seseorang atributnya adalah kacamata, bisa disebut dengan yang berkacamata. Misalnya juga bisa dari bentuk tubuhnya, Si jangkung orang yang tinggi dan kurus, seperti dalam bahasa Indonesia disebut majas.

Simbol juga metafor, yaitu berupa pemakaian kata atau ungkapan untuk objek atau konsep lain berdasarkan kiasan atau persamaan. Misalnya kaki gunung, artinya menyimbolkan atau simbol dari posisi dibawah kaki gunung di lokasi pegunungan. Kaki meja, berarti atau karena kiasan dari manusia biasanya kaki untuk menopang tubuh, berarti kaki meja adalah yang menopang meja.

Mari kita untuk lebih bisa memahami simbol, terdiri dari :

1. konvensional
2. aksidental
3. universal

Konvensional dari kata konvensi artinya yang disepakati, sama seperti arti yang sebelumnya kita baca tadi yaitu peraturan yang disepakati. Misalnya, kata Surabaya ada suatu tempat di Indonesia yang dibagian timur Pulau Jawa. Pulau di daerah sana, suatu tempat itu, Surabaya sudah kita sepakati sebagai nama tempat atau nama wilayah tersebut adalah Surabaya. Surabaya adalah simbolnya, kata Surabaya adalah simbol untuk suatu tempat yang di sana itu.

Kemudian ada simbol yang sifatnya aksidental. Aksidental sifatnya adalah sementara, karena menimpa terhadap seseorang atau personal / pribadi. Misalnya "Orang jatuh cinta di Surabaya". Maka Surabaya adalah simbol cinta baginya. Konvensi ini tidak berlaku untuk umum. Surabaya secara umum di dunia pun akan mengakui bahwa suatu tempat itu adalah Surabaya. Tetapi tidak bisa begitu saja mengakui atau menyepakati bahwa nama tersebut adalah kota cinta. Sifat simbol aksidental hanya berlaku / konvensi untuk seseorang atau pribadi atau sifatnya personal.

Simbol yang universal tentu sudah dipahami, universal adalah umum. Umum secara lebih spesifik lagi adalah semua orang memiliki pengalaman yang sama hampir atau hampir sama. Misalnya “la mengangguk” hampir semua orang pengalaman dengan ide ada orang mengangguk saat ditanya berarti mengiyakan atau membenarkan. Berarti simbol anggukan yang berarti iya, berlaku universal karena mempunyai pengalaman yang sama, baik penyampainya ataupun yang menerima tandi itu.



Jawa



wanita

Gambar 27. Simbol Jawa dan Wanita

Visual jawa atau simbol jawa yang sekarang sedang booming adalah Wayang yang didalamnya ada “Gunungan”. Gunungan menjadi simbol Jawa, biasanya didapati perkataan kalau terlalu fanatis dengan gunungan wayang adalah “Jawa Sentris”, kata jawa sentris sudah merupakan anakan dari simbol bahwa wayang adalah simbolnya Jawa. Simbol universal Gambar lingkaran bergatbung dengan garis plus seperti gambar diatas, disepakati untuk menyatakan jenis kelamin wanita. Bisa di suatu daerah

tidak memahami, misalnya di Afrika tanda itu mungkin mereka tidak paham kalau untuk simbol wanita. Simbol perlu kesepahaman atau perlu konvensi atau perlu kesepakatan.

Relasi Tanda

Seperti halnya 'simbolis', istilah 'ikon' dan 'ikonik' digunakan dalam pengertian teknis dalam semiotika yang berbeda dari makna sehari-harinya. Terlepas dari namanya, dalam semiotika ikon tidak harus visual tetapi dapat melibatkan mode sensorik apa pun. Bagi Peirce, dasar dari hubungan ikonik terletak pada kemiripan (yang dirasakan) dengan (atau analogi dengan) apa yang ditandakan. Dia menyatakan bahwa tanda ikonik mewakili objeknya 'terutama oleh kesamaannya'. Tanda adalah ikon 'sejauh seperti itu dan digunakan sebagai tandanya'. Peirce awalnya menyebut hubungan tanda seperti itu, 'kesamaan'. Ikon memiliki kualitas yang 'menyerupai' objek yang mereka perjuangkan, dan mereka 'menggairahkan sensasi analog dalam pikiran'.

Setidaknya sejak orang Yunani kuno, kemiripan telah dianggap sebagai dasar penggambaran yang 'alami' berbeda dengan konvensionalitas kata-kata. Sejauh kita mampu mengenali sesuatu yang akrab dalam gambar tertentu (bahkan lintas budaya dan selama berabad-abad), dapat dimengerti bahwa hubungan ikonik secara luas dianggap lebih 'alami' daripada hubungan simbolik. Bentuk-bentuk ikonik tidak menarik perhatian kita pada mediasinya, seolah-olah menghadirkan realitas secara lebih langsung atau transparan daripada bentuk-bentuk simbolis.

Ahli semiotika umumnya berpendapat bahwa tidak ada ikon murni. Ikonisitas adalah 'masalah derajat'. Seperti yang telah tercatat, gambar sering digunakan secara simbolis dalam tanda-tanda publik. Di internet, gambar seperti rumah sederhana yang menandakan tautan ke beranda situs web terutama bersifat simbolis: mereka tidak menyerupai rumah tertentu tetapi secara konvensional menandakan konsep 'rumah'. Bahkan gambar representasional yang dianggap menyerupai apa yang digambarkannya tidak sepenuhnya ikonik.

Peirce mengakui dimensi ini: meskipun 'gambar material apa pun' (seperti lukisan) dapat dianggap seperti apa yang diwakilinya, itu 'sebagian besar konvensional dalam mode representasinya'. Semua seniman menggunakan konvensi gaya dan ini, tentu saja, bervariasi secara budaya dan historis.

Peirce tetap menegaskan bahwa 'setiap gambar (betapapun konvensional metodenya)' adalah sebuah ikon, meskipun kita harus mencatat bahwa tidak semua tanda visual adalah 'gambar' dan meskipun dalam kasus seperti singa simbolis, kendaraan tanda harus dirasakan karena menyerupai hewan itu, ia tidak (dan tidak bisa) 'menyerupai' kualitas abstrak yang dimaksudkan untuk ditandai. Jika sebuah tanda menyerupai sesuatu tetapi dimaksudkan untuk menandakan sesuatu yang lain, itu tidak terutama ikonik. Dalam kasus tanda jalan Inggris di mana gambar skema sederhana seekor gajah pada tanda arah menandakan kebun binatang terdekat, tanda itu mungkin paling tepat digambarkan sebagai simbolis indeks, karena gajah adalah bagian dari, dan di sini berarti, kerajaan hewan.

Betapapun 'alami' kemiripan itu, gambar menyerupai apa yang mereka wakili hanya dalam beberapa hal. Apa yang cenderung kita kenali dalam sebuah gambar adalah analogi hubungan bagian-bagian dengan keseluruhan. Bagi Peirce, ikon termasuk 'setiap diagram, meskipun tidak ada kemiripan sensual antara itu dan objeknya, tetapi hanya analogi antara hubungan bagian-bagian masing-masing'. 'Banyak diagram menyerupai objek mereka sama sekali tidak terlihat; hanya sehubungan dengan hubungan bagian-bagiannya adalah kemiripan mereka terdiri'. Bahkan gambar yang paling realistis bukanlah replika

atau bahkan salinan dari apa yang digambarkan. Tidak jarang kita salah mengartikan representasi sebagai apa yang diwakilinya. Berbeda dengan indeks, 'ikon tidak memiliki hubungan dinamis dengan objek yang diwakilinya' dan akibatnya 'tidak memberikan jaminan bahwa objek apa pun yang diwakilinya benar-benar ada'.

Index

Indeksikal mungkin merupakan konsep yang paling asing, meskipun hubungannya dengan penggunaan sehari-hari dari kata 'indeks' seharusnya kurang menyesatkan daripada istilah untuk dua bentuk hubungan tanda lainnya. Sebuah indeks 'menunjukkan' sesuatu: misalnya, 'jam matahari atau jam menunjukkan waktu hari'. Indeksikal cukup erat terkait dengan cara di mana indeks sebuah buku atau jari 'telunjuk' menunjuk langsung ke apa yang dirujuk (indeks Latin 'jari telunjuk', 'penunjuk'). Tidak seperti hubungan tanda simbolik dan ikonik, hubungan indeksikal tidak mewakili atau melambangkan sesuatu tetapi bertindak sebagai stimulus yang mengarahkan perhatian kita kepada mereka. Meskipun contoh seperti penunjukan adalah sinyal indeksikal, komunikasi yang disengaja bukanlah fitur penting dari hubungan tanda indeksikal.

Kata-kata dan gambar sebagai tanda konvensional, membedakan dari tanda-tanda ini sebagai tanda-tanda alam 'yang, terlepas dari niat atau keinginan untuk menggunakannya sebagai tanda, namun mengarah pada pengetahuan tentang sesuatu yang lain, seperti untuk misalnya, asap saat menunjukkan api'. Dalam hubungan indeksikal, kendaraan tanda dan referensi 'berjalan bersama'. Awan hitam adalah tanda alami hujan, bukan simbolnya (kecuali sebagai simbol ikonik pada peta cuaca, yang secara tidak langsung menunjukkan indeksikalitas dari hal yang sebenarnya). 'Tidak ada yang konvensional atau sewenang-wenang tentang fakta bahwa awan cumulonimbus adalah tanda badai petir'. Mereka juga tidak menandakan hujan secara ikonik dengan kemiripan atau kemiripan atribut. Pengalaman menunjukkan bahwa kita dibenarkan memperlakukan awan alami seperti itu sebagai tanda indeksikal yang menunjukkan akan datangnya hujan badai di sekitar. Seperti yang dikatakan Susanne Langer, tanda alam 'menunjukkan keberadaan - masa lalu, sekarang, atau masa depan - dari suatu hal, peristiwa, atau kondisi. Jalanan yang basah adalah tanda bahwa hujan telah turun. Derai di atap adalah tanda bahwa akan turun hujan. Jatuhnya barometer atau cincin di sekitar bulan adalah tanda bahwa akan turun hujan. Tanda seperti itu merupakan gejala dari suatu keadaan. Tanda-tanda alami dan termotivasi seperti itu jelas bermakna tetapi mereka sendiri bukan bagian dari sistem interpretasi, meskipun ini tidak mencegah mereka untuk ditafsirkan menurut konvensi (seperti dalam prakiraan cuaca).

Sebagai referensi paling langsung dari hubungan tanda, hubungan indeksikal jelas tidak dapat dijelaskan dalam model Saussurean asli, yang tentu saja tidak termasuk hubungan objek-objek (atau bagian-keseluruhan) yang menempatkan hubungan logis atau interpretatif antara dua referensi. Meskipun tanda-tanda alam telah lama diakui, konsep indeks Peirce tetap berbeda. Peirce menawarkan berbagai kriteria untuk apa yang merupakan indeks: kategori yang agak luas dan tidak rapi yang kadang-kadang dibagi menjadi subkategori. Tanda-tanda indeksikal 'mengarahkan perhatian ke objek mereka dengan paksaan buta'. 'Apa pun yang memusatkan perhatian adalah indeks. Apa pun yang mengejutkan adalah indeks'. Hubungan indeksikal menawarkan koneksi paling langsung dengan referensi, sangat kontras dengan hubungan simbolik. Bagi Peirce, hubungan indeksikal ditemukan dalam tanda-tanda di mana ada hubungan langsung secara faktual dengan apa yang ditandakan. Peirce mengacu pada 'hubungan asli' antara 'tanda' dan objek yang tidak sepenuhnya bergantung pada

'pikiran yang menafsirkan'. Objeknya 'harus ada'. Indeks terhubung ke objeknya 'sebagai fakta'. Ada 'koneksi nyata', yang mungkin merupakan 'koneksi fisik langsung', dalam hal ini indeks seperti 'sebuah fragmen robek dari objek'. Tidak seperti ikon (objek yang mungkin fiksi), indeks berdiri 'tegas untuk ini atau itu hal yang ada'.

Tanda tangan Shakespeare adalah tanda indeksik tetapi tidak menyerupai dia. 'Kesamaan atau analogi' bukanlah yang menentukan indeks. Sedangkan ikonitas dicirikan oleh kesamaan, indeksikalitas dicirikan oleh kedekatan. 'Secara psikologis, tindakan indeks tergantung pada asosiasi dengan kedekatan, dan bukan pada asosiasi dengan kemiripan atau pada operasi intelektual'. Kendaraan tanda tidak perlu memiliki sifat khusus sendiri, hanya hubungan yang dapat dibuktikan dengan sesuatu yang lain. Yang paling penting dari koneksi ini adalah kejadian bersama spasial, urutan temporal, dan sebab dan akibat '.

Indeksikal datang dalam berbagai bentuk: misalnya, rambu-rambu jalan menunjukkan dimensi indeksik ketika mereka menandakan secara tepat hanya di lokasi yang dituju (misalnya tanda persimpangan jalan di persimpangan), ketika mereka menunjuk langsung ke apa yang mereka rujuk (rambu-rambu arah), atau ketika mereka menggambarkan sesuatu yang terkait erat dengan apa yang mereka perjuangkan (gambar pisau dan garpu yang menunjukkan fasilitas makan di dekatnya), meskipun seharusnya sudah jelas sekarang bahwa tidak satu pun dari contoh-contoh ini yang murni indeksikal. Apa pun yang 'mencerminkan' kepribadian seseorang juga bersifat indeksik. Ini termasuk tulisan tangan, atau gaya individu yang khas (misalnya seniman atau fotografer). Lukisan Jackson Pollock adalah catatan indeks kinerja pelukis. Dalam bisnis seni, indeksikalitas adalah masalah konsekuensi yang cukup besar dalam atribusi dan menetapkan asalnya.

Simbol

Bahasa adalah (terutama) sistem tanda simbolis dan secara luas dilihat sebagai bentuk simbolik yang unggul. Peirce menyatakan bahwa 'Semua kata, kalimat, buku, dan tanda konvensional lainnya adalah simbol', dan kita akan mengikuti penggunaannya. Saussure menghindari mengacu pada tanda-tanda linguistik sebagai 'simbol' karena bahaya kebingungan dengan penggunaan populer, mencatat bahwa simbol dalam pengertian populer tidak pernah sepenuhnya arbitrer: mereka menunjukkan sisa-sisa 'ikatan alami' dengan apa yang mereka tandai.

Dalam referensi langsung yang jarang tentang kesewenang-wenangan simbol (yang kemudian dia sebut 'token'), Peirce mencatat bahwa mereka 'sebagian besar, konvensional atau sewenang-wenang'. Simbol adalah tanda yang signifikansi atau kesesuaian khusus untuk mewakili apa yang diwakilinya tidak terletak pada apa pun selain fakta adanya kebiasaan, disposisi, atau aturan umum efektif lainnya yang akan ditafsirkan demikian. Ambil contoh, kata "manusia". Ketiga huruf ini sama sekali tidak seperti laki-laki; juga bukan suara yang terkait dengannya'. Kesewenang-wenangan mengacu di sini, tentu saja, pada hubungan tanda-objek. Peirce menambahkan lain-di mana bahwa 'simbol memenuhi fungsinya terlepas dari kesamaan atau analogi dengan objeknya. Kurangnya ketergantungan pada kemiripan atau koneksi langsung berkontribusi pada kekuatan dan fleksibilitas simbol dalam pengertian ini.

Sementara kesewenang-wenangan dianggap sebagai 'fitur desain' utama bahasa, perpindahan adalah properti kunci lain yang memungkinkan tanda-tanda linguistik digunakan untuk mewakili objek dalam ketiadaan fisik mereka, termasuk entitas yang hanya ada dalam imajinasi kita. Meskipun apa yang kita

sebut realitas terlalu kaya dan terlalu bervariasi untuk direproduksi sesuka hati, simbol dapat dipelajari dan diingat sampai tingkat yang mengejutkan.

'Simbol,' kata Peirce, 'terhubung dengan objeknya berdasarkan gagasan pikiran yang menggunakan simbol, yang tanpanya tidak ada hubungan seperti itu', 'dibentuk sebagai tanda semata-mata atau terutama oleh fakta bahwa itu digunakan dan dipahami seperti itu'. Tanda-tanda simbolik biasanya dipahami dimaksudkan untuk mengkomunikasikan sesuatu. Makna yang dimaksudkan tidak jelas secara intuitif: memahami tanda-tanda simbolis sepenuhnya bergantung pada keakraban kita dengan konvensi yang relevan (yang tanpanya mereka mungkin gagal untuk menandakan atau disalahartikan). Simbol menurut 'hubungan kebiasaan', 'aturan', atau 'hukum, biasanya asosiasi ide-ide umum, yang beroperasi untuk menyebabkan simbol ditafsirkan sebagai mengacu pada objek itu'. Akibatnya, simbol perlu ada dalam 'konjungsi konstan yang menghubungkannya dengan sesuatu selain dirinya sendiri'.

Modus simbolik adalah yang paling efektif dalam mengkomunikasikan konsep abstrak dan generalisasi. Peirce mengamati bahwa 'Sebuah simbol asli adalah simbol yang memiliki arti umum', menandakan jenis hal daripada hal tertentu. Kategori linguistik melakukan fungsi kunci ini. Simbol secara luas dianggap oleh ahli semiotika sebagai yang terbaik dicontohkan oleh kata-kata tetapi mereka tidak terbatas pada bentuk ini. Simbol mencakup semua tanda konvensional yang menandakan konsep, dan segala bentuk penanda berpotensi untuk digunakan secara simbolis. Seperti yang dicatat oleh filsuf Irlandia George Berkeley, gambar tidak dapat 'menyerupai' referensi ide abstrak. Namun, gambar dapat digunakan secara simbolis untuk mewakili objek yang terkait dengan konsep abstrak. Signage publik seringkali bergantung pada simbol visual yang dimaksudkan untuk mencapai referensi umum dan untuk membawa otoritas. Misalnya, dalam tanda 'anjing tidak diperbolehkan masuk', representasi skematik sederhana dari anjing prototipikal cenderung lebih efektif sebagai simbol umum daripada gambar jenis anjing tertentu, meskipun tidak seperti kata 'anjing', setiap penggambaran anjing pasti lebih menyerupai beberapa jenis anjing daripada yang lain. Bentuk simbolis seringkali lebih tidak langsung. Dalam beberapa konteks, gambar singa dapat berfungsi sebagai simbol metafora untuk konsep abstrak seperti kekuatan atau keberanian (yang tentu saja merupakan asosiasi konvensional daripada fitur zoologi singa). Dengan demikian, dalam konteks yang berbeda, sebuah gambar dapat secara ikonik mewakili individu yang menyerupainya, mungkin merupakan ikon simbolis dari tipe umum, atau dapat melambangkan secara lebih tidak langsung beberapa konsep terkait. Bahkan sebuah foto dapat memiliki fungsi simbolis, seperti ketika gambar koin digunakan untuk menandakan 'ekonomi' ketika itu menjadi topik berita TV. Dengan demikian, gambar dapat mencapai beberapa status simbolis kata-kata, meskipun ruang lingkup dan fleksibilitasnya terbatas. Hanya konteks dan konvensi yang dapat menentukan apakah sebuah tanda yang menampilkan gambaran umum sosok laki-laki dimaksudkan untuk melambangkan orang pada umumnya (seperti pada tanda 'tidak boleh masuk'), atau hanya untuk laki-laki (seperti di pintu toilet umum).

Tes :

1. Apa yang dimaksud dengan simbol aksidental? Berikan contohnya!
2. Apa yang dimaksud dengan simbol universal? Berikan contohnya!
3. Apakah arti Sebuah Kain di dinding dengan visualisasi beberapa tanda tangan dari sekumpulan orang?
4. Apakah sebuah kain atau kertas berwarna merah dan putih merupakan hasil konvensi, sekumpulan negara dunia? Jelaskan!
5. Faktor apa saja yang membentuk representasi ikonik sebuah gambar?

Bab 8 Desain dan Visual

Salah satu fitur yang paling aneh dari dunia modern adalah cara desain yang telah banyak diubah menjadi sesuatu yang dangkal dan tidak penting. Jika dipertimbangkan secara serius dan digunakan secara bertanggung jawab, desain harus menjadi landasan penting di mana lingkungan manusia, dalam semua detailnya, dibentuk dan dibangun untuk kemajuan dan kesenangan semua orang.

Desain adalah masalah serius dalam pengertian itu, bertentangan dengan liputan media luas yang menempatkannya pada peran dekoratif yang ringan dengan konsekuensi kecil: menyenangkan dan menghibur, mungkin berguna secara marginal, mungkin menguntungkan di sektor-sektor ekonomi yang didominasi oleh siklus modernitas dan redundansi yang cepat; tetapi tidak ada substansi nyata dalam pertanyaan dasar keberadaan.

Tidak mengherankan, dengan tidak adanya kesepakatan luas tentang signifikansi dan nilainya, banyak kebingungan seputar praktik desain. Di beberapa bidang subjek; dalam pengantar arsitektur atau sejarah, misalnya, meskipun tingkat yang tepat dari pengetahuan pembaca mungkin berbeda secara substansial, konsep yang cukup akurat tentang apa yang merupakan subjek dapat diandalkan. Mata pelajaran lain, seperti fisika nuklir, bisa begitu esoteris sehingga tidak ada saling pengertian seperti itu dan pendekatan dari prinsip pertama menjadi perlu.

Desain, sebagai sebuah kata itu cukup umum, tetapi penuh dengan keganjilan, memiliki manifestasi yang tak terhitung banyaknya, dan tidak memiliki batasan yang memberikan kejelasan dan definisi. Sebagai praktik, desain menghasilkan material dalam jumlah besar, sebagian besar bersifat sementara, hanya sebagian kecil yang memiliki kualitas yang bertahan lama.

Jelas, ada sejumlah besar orang yang mengetahui sesuatu tentang desain, atau tertarik padanya, tetapi hanya sedikit kesepakatan yang mungkin ada tentang apa yang dipahami dengan istilah tersebut. Titik referensi yang paling jelas adalah bidang-bidang seperti mode, interior, kemasan, atau mobil, di mana konsep bentuk dan gaya bersifat sementara dan sangat bervariasi, tergantung pada tingkat selera individu. Hal tersebut memang merupakan bagian penting dari praktik desain kontemporer, dan merupakan subjek dari banyak komentar dan sebagian besar pengeluaran iklan. Poin penekanan lain mungkin pada praktik teknis, atau pada kerajinan. Meskipun substansial, bagaimanapun, ini semua adalah aspek dari totalitas yang mendasarinya, dan bagian-bagiannya tidak boleh disalahartikan sebagai keseluruhan.

Jadi bagaimana desain dapat dipahami dalam arti holistik yang bermakna? Di luar semua kebingungan yang diciptakan oleh buih dan gelembung iklan dan publisitas, di luar kembang api visual para desainer yang mencari ketenaran, di luar pernyataan para ahli desain dan penjual minyak ular tentang gaya hidup, terdapat sebuah kebenaran sederhana. Desain adalah salah satu karakteristik dasar dari apa itu menjadi manusia, dan merupakan penentu penting dari kualitas hidup manusia. Mempengaruhi setiap orang dalam setiap detail dari setiap aspek dari apa yang mereka lakukan sepanjang hari. Dengan demikian, itu sangat penting. Sangat sedikit aspek lingkungan material yang tidak mampu ditingkatkan dalam beberapa cara yang signifikan dengan perhatian yang lebih besar diberikan pada desainnya. Pencahayaan yang tidak memadai, mesin yang tidak ramah pengguna, informasi yang diformat dengan buruk, hanyalah beberapa contoh desain yang buruk yang menciptakan masalah dan ketegangan

kumulatif. Oleh karena itu patut ditanyakan: jika hal-hal ini merupakan bagian penting dari keberadaan kita, mengapa hal itu sering dilakukan dengan sangat buruk? Tidak ada jawaban yang sederhana. Faktor biaya kadang-kadang maju dalam pembenaran, tetapi margin antara melakukan sesuatu dengan baik atau buruk bisa sangat kecil, dan faktor biaya sebenarnya dapat dikurangi dengan masukan desain yang sesuai. Penggunaan istilah 'tepat', bagaimanapun, merupakan kualifikasi penting. Spektrum kemampuan yang tercakup dalam istilah 'desain' membutuhkan sarana yang disesuaikan dengan hati-hati untuk mencapai tujuan. Sebuah solusi untuk masalah praktis yang mengabaikan semua aspek penggunaannya dapat menjadi bencana.

Bahwa desain sangat berarti bagi kita semua dengan cara yang tak terhitung banyaknya dan mewakili area dengan potensi besar yang kurang dimanfaatkan dalam kehidupan. Tujuannya bukan untuk meniadakan aspek spektrum aktivitas apa pun yang tercakup dalam istilah 'desain', tetapi untuk memperluas spektrum dari apa yang dipahami oleh istilah tersebut; memeriksa luasnya praktik desain karena memengaruhi kehidupan sehari-hari dalam keragaman budaya. Untuk melakukannya, bagaimanapun, beberapa ground clearing diperlukan untuk memotong kebingungan seputar subjek.

Pembahasan desain diperumit oleh masalah awal yang disajikan oleh kata itu sendiri. 'Desain' memiliki begitu banyak tingkatan makna yang menjadi sumber kebingungan. Seperti kata 'cinta', yang artinya secara radikal bergeser tergantung pada siapa yang menggunakannya, kepada siapa itu diterapkan, dan dalam konteks apa. Perhatikan, misalnya, pergeseran makna saat menggunakan kata 'desain' dalam bahasa Inggris, yang diilustrasikan oleh kalimat yang tampaknya tidak masuk akal:

'Desain adalah merancang desain untuk menghasilkan desain.'

Namun setiap penggunaan kata itu secara tata bahasa benar.

1. Pertama adalah kata benda yang menunjukkan konsep umum suatu bidang secara keseluruhan, seperti dalam: 'Desain penting bagi perekonomian nasional'.
2. Kedua adalah kata kerja, yang menunjukkan tindakan atau proses: 'Dia ditugaskan untuk merancang blender dapur baru'.
3. Ketiga juga merupakan kata benda, yang berarti sebuah konsep atau proposal: 'Desain dipresentasikan kepada klien untuk disetujui'.
4. Penggunaan terakhir sekali lagi adalah kata benda, yang menunjukkan suatu produk jadi, konsep yang dibuat menjadi aktual: 'VW Beetle baru menghidupkan kembali desain klasik.'

Kebingungan lebih lanjut disebabkan oleh spektrum luas praktik desain dan terminologi. Pertimbangkan, misalnya, berbagai praktik yang termasuk di bawah rubrik desain, misalnya beberapa saja: desain kerajinan, seni industri, seni komersial, desain teknik, desain produk, desain grafis, desain mode, dan desain interaktif. Rentang mata pelajaran yang dibahas dalam keseluruhan seri bahkan lebih membingungkan dalam keragamannya.

Pada daftar tersebut dapat ditambahkan kegiatan yang sesuai dengan kata 'desain' untuk menciptakan aura kompetensi, seperti dalam: desain rambut, desain kuku, desain bunga, bahkan desain pemakaman. Mengapa tidak teknik rambut, atau arsitektur pemakaman? Sebagian alasan mengapa desain dapat digunakan dengan cara yang sewenang-wenang ini adalah karena desain tidak pernah menyatu menjadi profesi terpadu, seperti hukum, kedokteran, atau arsitektur, di mana lisensi atau kualifikasi serupa diperlukan untuk praktik, dengan standar yang ditetapkan dan dilindungi oleh

lembaga yang mengatur diri sendiri, dan penggunaan deskripsi profesional terbatas pada mereka yang telah diterima melalui prosedur yang diatur. Sebaliknya, desain telah terpecah menjadi subdivisi praktik yang semakin besar tanpa konsep atau organisasi yang menyeluruh, sehingga dapat disesuaikan oleh siapa saja.

Diskusi desain pada tingkat yang mencari pola dalam kebingungan seperti itu mengarah ke dua arah:

1. Pertama, mendefinisikan pola umum aktivitas yang mendasari proliferasi, untuk membangun beberapa pengertian struktur dan makna;
2. Kedua, menelusuri pola-pola ini melalui sejarah untuk memahami bagaimana dan mengapa kebingungan saat ini ada.

Untuk mengatasi poin pertama: desain, ditelanjangi pada esensinya, dapat didefinisikan sebagai kapasitas manusia untuk membentuk dan membuat lingkungan kita dengan cara yang tidak pernah ada sebelumnya di alam, untuk melayani kebutuhan kita dan memberi makna pada hidup kita.

Memahami skala dan tingkat kapasitas ini dapat diuji dengan mengamati lingkungan di mana setiap orang mungkin membaca baris-baris ini, mungkin saat menjelajah di toko buku, di rumah, di perpustakaan, di kantor, di kereta, dan sebagainya. Kemungkinannya adalah hampir tidak ada satu pun di lingkungan itu yang benar-benar alami, bahkan tanaman akan dibentuk dan diposisikan oleh campuran tangan manusia dan, memang, genus mereka bahkan mungkin merupakan modifikasi yang cukup besar dari bentuk-bentuk alami. Kapasitas untuk membentuk dunia kita sekarang telah mencapai tingkat sedemikian rupa sehingga beberapa aspek planet ini dibiarkan dalam kondisi murni, dan, pada tingkat yang terperinci, kehidupan sepenuhnya dikondisikan oleh hasil yang dirancang dari satu jenis atau lainnya.

Bentuk atau struktur dunia langsung yang kita huni sebagian besar merupakan hasil rancangan manusia. Mereka tidak terelakkan atau tidak berubah dan terbuka untuk pemeriksaan dan diskusi. Apakah dilaksanakan dengan baik atau buruk (atas dasar apa pun ini dinilai), desain tidak ditentukan oleh proses teknologi, struktur sosial, atau sistem ekonomi, atau sumber objektif lainnya. Mereka dihasilkan dari keputusan dan pilihan manusia. Sementara pengaruh konteks dan keadaan mungkin cukup besar, faktor manusia hadir dalam keputusan yang diambil di semua tingkatan dalam praktik desain.

Dengan pilihan datang tanggung jawab, pilihan menyiratkan alternatif dalam bagaimana tujuan dapat dicapai, untuk tujuan apa, dan untuk keuntungan siapa. Desain tidak hanya tentang keputusan atau konsep awal oleh desainer, tetapi juga tentang bagaimana ini diimplementasikan dan dengan cara apa kita dapat mengevaluasi efek atau manfaatnya.

Kapasitas untuk merancang, singkatnya, dalam banyak cara merupakan inti dari keberadaan kita sebagai spesies. Tidak ada makhluk lain di planet ini yang memiliki kapasitas yang sama, ini memungkinkan kita untuk membangun habitat kita dengan cara yang unik, yang tanpanya kita tidak akan dapat membedakan peradaban dari alam. Desain penting karena, bersama dengan bahasa, itu adalah karakteristik yang menentukan dari apa itu menjadi manusia, yang menempatkannya pada tingkat yang jauh melampaui hal-hal sepele.

Kapasitas dasar ini tentu saja dapat dimanifestasikan dalam beragam cara, beberapa di antaranya telah menjadi kegiatan khusus dalam hak mereka sendiri, seperti arsitektur, teknik sipil, arsitektur lansekap,

dan desain mode. Untuk memberikan beberapa fokus dalam volume pendek, penekanan di sini akan berada pada aspek dua dan tiga dimensi kehidupan sehari-hari, dengan kata lain, objek, komunikasi, lingkungan, dan sistem yang mengelilingi orang di rumah dan di tempat kerja, di waktu senggang dan shalat, di jalan, di tempat umum, dan saat bepergian. Bahkan dalam fokus ini, jangkauannya masih sangat besar dan kita hanya perlu memeriksa berbagai contoh yang terbatas, daripada mencoba cakupan terkompresi secara keseluruhan.

Jika kapasitas manusia untuk desain ini diwujudkan dalam banyak cara, bagaimana kita bisa memahami keragaman ini? Desain terkadang dijelaskan sebagai subdivisi dari narasi sejarah seni yang menekankan urutan kronologis gerakan dan gaya yang rapi, dengan manifestasi baru menggantikan apa yang telah ada sebelumnya. Sejarah desain, bagaimanapun, dapat digambarkan lebih tepat sebagai proses layering, di mana perkembangan baru ditambahkan dari waktu ke waktu untuk apa yang sudah ada. Pelapisan ini, apalagi, bukan hanya proses akumulasi atau agregasi, tetapi interaksi dinamis di mana setiap tahap inovatif baru mengubah peran, signifikansi, dan fungsi dari apa yang bertahan. Misalnya, kerajinan yang tak terhitung jumlahnya di seluruh dunia telah banyak digantikan oleh industri manufaktur dari peran sentral mereka dalam budaya dan ekonomi, tetapi juga menemukan peran baru, seperti menyediakan barang untuk perdagangan turis atau memasok segmen pasar global tertentu yang dikenal sebagai Seni dan Kerajinan. Perkembangan pesat dalam komputer dan teknologi informasi tidak hanya menciptakan kemungkinan baru yang menarik dalam desain interaktif, tetapi juga mengubah cara di mana produk dan layanan dipahami dan diproduksi, dengan cara yang melengkapi, bukan menggantikan, yang lama.

Juga tidak mungkin untuk menggambarkan suatu proses dengan pola esensial yang diikuti di mana-mana. Ada variasi yang signifikan dalam bagaimana proses perubahan terjadi dalam masyarakat yang berbeda dan juga dalam konsekuensi spesifik yang ditimbulkan oleh perubahan. Apa pun detail tepatnya, bagaimanapun, ada pola luas untuk apa yang ada sebelumnya berlanjut dalam beberapa bentuk. Inilah yang membantu menjelaskan banyak tekstur desain yang padat dan kompleks, dan berbagai mode praktik di bawah rubrik yang kita hadapi saat ini. Untuk kerajinan kuno dan bentuk yang bertahan dan beradaptasi terus ditambahkan kompetensi dan aplikasi baru. Banyak kebingungan dalam memahami desain, oleh karena berasal dari pola evolusi historis ini. Apa yang membingungkan, bagaimanapun, juga dapat dianggap sebagai sumber daya yang kaya dan mudah beradaptasi, asalkan ada kerangka kerja yang memungkinkan keragaman untuk dipahami. Garis besar singkat dari sejarah perkembangan desain, yaitu, praktek dan aktivitas menciptakan bentuk, karena itu diperlukan.

Pemikiran Desain

Sebutlah Shimano, produsen komponen sepeda terkemuka Jepang, mengalami pertumbuhan yang merata di segmen balap jalanan dan sepeda gunung kelas atas tradisional di Amerika Serikat. Perusahaan selalu mengadopsi teknologi baru untuk mendorong pertumbuhannya. Perusahaan telah banyak berinvestasi dalam upaya untuk mengantisipasi inovasi berikutnya. Menghadapi pasar yang terus berubah, tampaknya bijaksana untuk mencoba sesuatu yang baru, sehingga Shimano mengundang Ideo untuk berkolaborasi.

Yang terjadi selanjutnya adalah latihan dalam hubungan desainer dengan klien yang terlihat sangat berbeda dari seperti hubungan pertunangan. Shimano tidak memberi daftar spesifikasi teknis dan

binder yang penuh dengan riset pasar untuk merancang banyak suku cadang. Sebaliknya, perusahaan bergabung dan berangkat bersama untuk menjelajahi medan pasar sepeda yang terus berubah.

Selama fase awal, menerjunkan tim desainer, pakar perilaku, pemasar, dan insinyur interdisipliner yang tugasnya adalah mengidentifikasi kendala yang sesuai untuk proyek tersebut. Tim mulai dengan firasat bahwa mereka seharusnya tidak fokus pada pasar kelas atas. Sebaliknya, mereka menyebar untuk mengetahui mengapa 90 persen orang dewasa Amerika tidak mengendarai sepeda, terlepas dari kenyataan bahwa 90 persen dari mereka adalah anak-anak. Mencari cara baru untuk memikirkan masalah, mereka menghabiskan waktu dengan konsumen dari seluruh spektrum. Mereka menemukan bahwa hampir semua orang yang mereka temui memiliki kenangan indah saat masih kecil di atas sepeda, tetapi banyak yang terhalang oleh bersepeda di jaman sekarang ini, beberapa diantaranya oleh pengalaman ritel; oleh kerumitan yang membingungkan dan biaya sepeda, aksesoris, dan pakaian khusus yang berlebihan; oleh bahaya bersepeda di jalan yang tidak dirancang untuk sepeda; dan oleh tuntutan pemeliharaan mesin canggih yang mungkin hanya dikendarai hanya pada akhir pekan. Mereka mencatat bahwa setiap orang yang mereka ajak bicara tampaknya memiliki sepeda di garasi dengan ban kempes atau kabel putus.

Eksplorasi yang berpusat pada manusia ini, yang mencari wawasan dari para pecinta sepeda, tetapi juga, yang lebih penting, dari orang-orang di luar basis pelanggan inti Shimano, menghasilkan kesadaran bahwa kategori bersepeda yang sama sekali baru dapat menghubungkan kembali konsumen Amerika dengan pengalaman mereka sebagai anak-anak. Pasar besar yang belum dimanfaatkan mulai terbentuk di depan mata mereka.

Tim desain, yang terinspirasi oleh sepeda tua yang sepertinya diingat semua orang, muncul dengan konsep "meluncur." Model Coasting akan menarik para bikers yang sudah murtad kembali ke aktivitas yang sederhana, lugas, sehat, dan menyenangkan. Sepeda coasting, yang dibuat lebih untuk kesenangan daripada untuk olahraga, tidak memiliki kontrol di setang, tidak ada kabel yang meliuk-liuk di sepanjang rangka, tidak ada sarang gigi presisi yang harus dibersihkan, disetel, diperbaiki, dan diganti. Seperti yang diingat dari pengalaman sepeda paling awal, rem akan diterapkan dengan familiar. Sepeda model luncur yang akan menampilkan kursi empuk yang nyaman, setang tegak, dan ban tahan tusukan dan hampir tidak memerlukan perawatan. Tapi ini bukan hanya retrobike: ini menggabungkan rekayasa canggih dengan transmisi otomatis yang menggeser persneling saat sepeda menambah kecepatan atau memperlambat.

Tiga pabrikan besar, Trek, Raleigh, dan Giant, mulai mengembangkan sepeda baru yang menggabungkan komponen inovatif dari Shimano, tetapi tim tidak berhenti di situ. Desainer mungkin telah mengakhiri proyek dengan sepeda itu sendiri, tetapi sebagai pemikir desain holistik, mereka terus maju. Mereka menciptakan strategi ritel di dalam toko untuk dealer sepeda independen, sebagian untuk mengurangi ketidaknyamanan yang dirasakan pemula dalam pengaturan ritel yang dibangun untuk melayani penggemar. Tim mengembangkan merek yang mengidentifikasi "meluncur" sebagai cara untuk menikmati hidup. Bekerja sama dengan pemerintah daerah dan organisasi bersepeda, ia merancang kampanye hubungan masyarakat termasuk situs Web yang mengidentifikasi tempat-tempat aman untuk dikendarai.

Banyak orang dan organisasi lain yang terlibat dalam proyek ini sejak dimulai dari inspirasi hingga ide dan berlanjut ke fase implementasi. Hebatnya, masalah pertama yang diharapkan dapat diatasi oleh

para desainer, tampilan sepeda, ditangguhkan ke tahap akhir dalam proses pengembangan, ketika tim membuat "desain referensi" untuk menunjukkan apa yang mungkin dan menginspirasi sepeda. Dalam setahun setelah peluncuran sepeda yang sukses, tujuh pabrikan lagi telah mendaftar untuk memproduksi sepeda "meluncur". Latihan dalam desain telah menjadi latihan dalam pemikiran desain.

Inovasi Desain

Bahwa setiap proyek berakhir dengan sukses seperti kisah diatas, sifat pemikiran desain membuat hal itu mustahil. Pemikir desain tahu bahwa tidak ada "satu cara terbaik" untuk bergerak melalui proses. Ada titik awal yang berguna dan tengara (firasat) yang membantu di sepanjang jalan, tetapi kontinum inovasi paling baik dianggap sebagai sistem ruang yang tumpang tindih daripada urutan langkah-langkah yang teratur. Kita dapat menganggapnya sebagai inspirasi, masalah atau peluang yang memotivasi pencarian solusi; ideation, proses menghasilkan, mengembangkan, dan menguji ide-ide; dan implementasi, jalur yang mengarah dari ruang proyek ke pasar. Proyek dapat berputar kembali melalui ruang-ruang ini lebih dari sekali saat tim menyempurnakan ide-idenya dan mengeksplorasi arah baru.

Alasan untuk sifat perjalanan yang berulang dan nonlinier bukanlah karena pemikir desain tidak teratur atau tidak disiplin, tetapi bahwa pemikiran desain pada dasarnya adalah proses eksplorasi; dilakukan dengan benar, yang akan selalu membuat penemuan tak terduga di sepanjang jalan, dan akan bodoh untuk tidak mengetahui ke mana mereka mengarah. Seringkali penemuan ini dapat diintegrasikan ke dalam proses yang sedang berlangsung tanpa gangguan. Di lain waktu, penemuan tersebut akan memotivasi tim untuk meninjau kembali beberapa asumsi paling mendasarnya. Saat menguji prototipe, misalnya, konsumen dapat memberi wawasan yang mengarah ke pembukaan pasar yang lebih menarik, lebih menjanjikan, dan berpotensi lebih menguntungkan. Wawasan semacam ini harus mengilhami untuk memperbaiki atau memikirkan kembali asumsi daripada terus maju sesuai dengan rencana awal. Meminjam bahasa industri komputer, pendekatan ini harus dilihat bukan sebagai pengaturan ulang sistem tetapi sebagai peningkatan yang berarti.

Risiko dari pendekatan berulang seperti itu adalah tampaknya memperpanjang waktu yang diperlukan untuk mendapatkan ide ke pasar, tetapi ini sering merupakan persepsi yang picik. Sebaliknya, tim yang memahami apa yang terjadi tidak akan merasa terikat untuk mengambil langkah logis berikutnya di sepanjang jalur yang pada akhirnya tidak produktif. Banyak proyek dihentikan oleh manajemen karena menjadi jelas bahwa ide-idenya tidak cukup baik. Ketika sebuah proyek dihentikan setelah berbulan-bulan atau bahkan bertahun-tahun, itu bisa menghancurkan baik dari segi uang maupun moral. Tim pemikir desain yang gesit akan membuat prototipe sejak hari pertama dan mengoreksi diri di sepanjang jalan, "Gagal lebih awal untuk berhasil lebih cepat."

Sejauh bersifat open-ended, open minded, dan iterative, sebuah proses yang disuapi oleh *design thinking* akan terasa kacau bagi mereka yang baru pertama kali mengalaminya. Tetapi selama umur proyek, selalu masuk akal dan mencapai hasil yang sangat berbeda daripada proses linier berbasis tonggak yang mendefinisikan praktik bisnis tradisional. Bagaimanapun, prediktabilitas menyebabkan kebosanan dan kebosanan menyebabkan hilangnya orang-orang berbakat, mengarah pada hasil yang mudah ditiru oleh pesaing. Lebih baik mengambil pendekatan eksperimental: proses berbagi, mendorong kepemilikan ide kolektif, dan memungkinkan tim untuk belajar dari satu sama lain.

Cara kedua untuk memikirkan ruang inovasi yang tumpang tindih adalah dalam hal batasan. Bagi seorang seniman yang mengejar keindahan atau ilmuwan yang mencari kebenaran, batas-batas sebuah proyek mungkin tampak sebagai kendala yang tidak diinginkan. Tetapi ciri seorang desainer, seperti yang sering dikatakan oleh Charles Eames yang legendaris, adalah rela merangkul kendala.

Tanpa kendala desain tidak dapat terjadi, dan desain terbaik, alat kesehatan yang presisi atau tempat penampungan darurat bagi korban bencana, sering dilakukan dalam kendala yang cukup parah. Untuk kasus yang tidak terlalu ekstrem, hanya perlu melihat keberhasilan. Sebenarnya jauh lebih sulit bagi seorang desainer ulung seperti Michael Graves untuk membuat koleksi peralatan dapur murah atau Isaac Mizrahi sederet pakaian siap pakai daripada merancang ketel yang akan dijual di toko museum atau gaun yang akan dijual sangat mahal.

Penerimaan yang rela dan bahkan antusias terhadap kendala-kendala yang bersaing adalah dasar pemikiran desain. Tahap pertama dari proses desain sering kali tentang menemukan kendala mana yang penting dan membangun kerangka kerja untuk mengevaluasinya. Kendala terbaik dapat divisualisasikan dalam tiga kriteria yang tumpang tindih untuk ide-ide sukses:

1. kelayakan (apa yang secara fungsional mungkin dalam masa mendatang);
2. kelangsungan hidup (apa yang mungkin menjadi bagian dari model bisnis yang berkelanjutan);
3. keinginan (apa yang masuk akal bagi orang-orang dan bagi orang-orang).

Seorang desainer yang kompeten akan menyelesaikan masing-masing dari tiga kendala ini, tetapi seorang pemikir desain akan membawa mereka ke dalam keseimbangan yang harmonis. Nintendo Wii yang populer adalah contoh bagus tentang apa yang terjadi ketika seseorang melakukannya dengan benar. Selama bertahun-tahun perlombaan senjata yang sesungguhnya dari grafik yang lebih canggih dan konsol yang lebih mahal telah mendorong industri game. Nintendo menyadari bahwa adalah mungkin untuk keluar dari lingkaran setan ini, dan menciptakan pengalaman yang lebih mendalam, dengan menggunakan teknologi kontrol gestural yang baru. Yang artinya kurang fokus pada resolusi grafis layar, yang pada gilirannya menyebabkan konsol yang lebih murah dan margin yang lebih baik pada produk. Wii memberikan keseimbangan sempurna antara keinginan, kelayakan, dan kelangsungan hidup, yang telah menciptakan pengalaman pengguna yang lebih menarik dan menghasilkan keuntungan besar untuk Nintendo.

Mengejar koeksistensi damai ini tidak berarti bahwa semua kendala diciptakan sama; proyek tertentu mungkin didorong secara tidak proporsional oleh teknologi, anggaran, atau campuran faktor manusia yang mudah berubah. Berbagai jenis organisasi dapat mendorong salah satu dari mereka ke depan. Juga bukan proses linier sederhana. Tim desain akan berputar kembali melalui ketiga pertimbangan sepanjang umur proyek, tetapi penekanan pada kebutuhan dasar manusia, yang berbeda dari keinginan yang sekilas atau dimanipulasi secara artifisial, adalah yang mendorong pemikiran desain untuk menyimpang dari status quo.

Meskipun ini mungkin terdengar jelas, kenyataannya adalah bahwa sebagian besar perusahaan cenderung mendekati ide-ide baru dengan cara yang sangat berbeda. Cukup masuk akal, mereka cenderung memulai dengan kendala apa yang akan sesuai dengan kerangka model bisnis yang ada. Karena sistem bisnis dirancang untuk efisiensi, ide-ide baru akan cenderung bertahap, dapat diprediksi, dan terlalu mudah untuk ditiru oleh pesaing.

Pendekatan kedua adalah pendekatan yang biasa diambil oleh perusahaan-perusahaan yang digerakkan oleh teknik yang mencari terobosan teknologi. Dalam skenario ini, tim peneliti akan menemukan cara baru dalam melakukan sesuatu dan hanya setelah itu mereka akan berpikir tentang bagaimana teknologi dapat masuk ke dalam sistem bisnis yang ada dan menciptakan nilai. Seperti yang ditunjukkan Peter Drucker dalam studi klasiknya Inovasi dan Kewirausahaan, ketergantungan pada teknologi sangat berisiko. Relatif sedikit inovasi teknis yang membawa manfaat ekonomi langsung yang akan membenarkan investasi waktu dan sumber daya yang mereka butuhkan. Penurunan yang stabil dari laboratorium penelitian perusahaan besar seperti Xerox dan Bell Labs yang merupakan inkubator yang sangat kuat di tahun 1960-an dan 70-an. Saat ini, perusahaan malah berusaha mempersempit upaya inovasi mereka menjadi ide-ide yang memiliki potensi bisnis jangka pendek. Mereka mungkin membuat kesalahan besar. Dengan memusatkan perhatian mereka pada kelangsungan hidup jangka pendek, mereka mungkin memperdagangkan inovasi untuk peningkatan.

Akhirnya, sebuah organisasi dapat didorong oleh perkiraan kebutuhan dan keinginan dasar manusia. Paling buruk ini mungkin berarti memimpikan produk yang memikat tetapi pada dasarnya tidak berarti yang ditujukan untuk tempat pembuangan sampah, membujuk orang.

Berbasis Proyek

Desainer, kemudian, telah belajar untuk unggul dalam menyelesaikan satu atau yang lain atau bahkan ketiga kendala ini. Pemikir desain, sebaliknya, belajar untuk menavigasi antara dan di antara mereka dengan cara yang kreatif. Mereka melakukannya karena mereka telah mengalihkan pemikiran mereka dari masalah ke proyek.

Proyek adalah wahana yang membawa ide dari konsep menjadi kenyataan. Tidak seperti banyak proses lain yang biasa dilakukan, mulai dari bermain piano hingga membayar tagihan, proyek desain tidak bersifat terbuka dan berkelanjutan. Ia memiliki awal, tengah, dan akhir, dan justru pembatasan inilah yang melabuhkannya ke dunia nyata. Pemikiran desain yang diungkapkan dalam konteks proyek memaksa untuk mengartikulasikan tujuan yang jelas di awal, menciptakan tenggat waktu alami yang memaksakan disiplin dan memberi kesempatan untuk meninjau kemajuan, membuat koreksi di tengah jalan, dan mengarahkan kembali aktivitas di masa depan. Kejelasan, arah, dan batasan proyek yang terdefinisi dengan baik sangat penting untuk mempertahankan energi kreatif tingkat tinggi.

Kompetisi “Kontes Mesin Bertenaga Pedal Berinovasi atau Mati” adalah contoh yang bagus. Google bekerja sama dengan perusahaan sepeda khusus untuk membuat kompetisi desain yang tantangan sederhananya adalah menggunakan teknologi sepeda untuk mengubah dunia. Dalam beberapa minggu yang hiruk pikuk brainstorming dan prototyping, tim mampu mengidentifikasi masalah mendesak (1,1 miliar orang di negara berkembang tidak memiliki akses ke air minum bersih), mengeksplorasi berbagai solusi alternatif (mobile atau stasioner? trailer atau bagasi rak?) dan membangun prototipe yang berfungsi: Aquaduct, sepeda roda tiga bertenaga manusia yang dirancang untuk menyaring air minum saat mengangkutnya, kini berkeliling dunia untuk membantu mempromosikan inovasi air bersih. Kendala teknologi yang tidak fleksibel (daya pedal), nol anggaran, dan tenggat waktu yang tidak fleksibel. Pengalaman tim Aquaduct adalah kebalikan dari yang ditemukan di sebagian besar laboratorium akademis atau perusahaan, di mana tujuannya mungkin untuk memperpanjang umur proyek penelitian tanpa batas waktu dan di mana akhir proyek mungkin tidak berarti apa-apa selain pendanaan.

Hampir seperti hipotesis ilmiah, ringkasan adalah seperangkat kendala mental yang memberi tim proyek kerangka kerja untuk memulai, tolok ukur yang dapat digunakan untuk mengukur kemajuan, dan serangkaian tujuan yang harus diwujudkan: titik harga, teknologi yang tersedia, pasar segmen, dan sebagainya. Analoginya bahkan lebih jauh. Sama seperti hipotesis tidak sama dengan algoritma, ringkasan proyek bukanlah seperangkat instruksi atau upaya untuk menjawab pertanyaan sebelum diajukan. Sebaliknya, ringkasan yang disusun dengan baik akan memungkinkan terjadinya kebetulan, ketidakpastian, dan keinginan takdir yang berubah-ubah, karena dari situlah muncul ide-ide terobosan. Jika sudah tahu apa yang di cari, biasanya tidak ada gunanya mencari.

Di toko elektronik konsumen mana pun, di mana, di bawah hiruk-pikuk lampu neon, ribuan produk disusun di rak, menuntut perhatian dan hanya dibedakan oleh fitur-fitur yang tidak perlu atau bahkan tak terduga. Upaya serampangan pada penataan dan grafis serta pengemasan yang tegas mungkin menarik perhatian tetapi tidak banyak membantu meningkatkan pengalaman kepemilikan dan penggunaan. Ringkasan desain yang terlalu abstrak berisiko membuat tim proyek berkeliaran dalam kabut. Namun, yang dimulai dari serangkaian kendala yang terlalu sempit, hampir menjamin bahwa hasilnya akan meningkat dan, kemungkinan besar, biasa-biasa saja.

Pemikiran desain perlu dipraktikkan di kedua sisi meja: oleh tim desain, tentu saja, tetapi juga oleh klien. Perbedaan antara ringkasan desain dengan tingkat batasan yang tepat dan yang terlalu kabur atau terlalu membatasi dapat menjadi perbedaan antara tim yang bersemangat dengan ide-ide terobosan dan tim yang memberikan pengerjaan ulang yang melelahkan dari yang sudah ada.

Banyak desainer yang merupakan teknisi terampil, pengrajin, atau peneliti telah berjuang untuk bertahan hidup di lingkungan yang berantakan yang diperlukan untuk memecahkan masalah kompleks saat ini. Mereka mungkin memainkan peran yang berharga, tetapi mereka ditakdirkan untuk hidup di dunia hilir eksekusi desain. Pemikir desain, mungkin arsitek yang telah mempelajari psikologi, seniman dengan gelar Mba, atau insinyur dengan pengalaman pemasaran. Sebuah organisasi kreatif terus-menerus mencari orang-orang dengan kapasitas dan sama pentingnya, disposisi untuk kolaborasi lintas disiplin ilmu. Pada akhirnya, kemampuan inilah yang membedakan tim yang hanya multidisiplin dengan tim yang benar-benar interdisipliner. Dalam tim multidisiplin, setiap individu menjadi advokat untuk spesialisasi teknisnya sendiri dan proyek tersebut menjadi negosiasi yang berlarut-larut di antara mereka, kemungkinan menghasilkan kompromi abu-abu. Dalam tim interdisipliner ada kepemilikan kolektif atas gagasan dan setiap orang bertanggung jawab atas gagasan tersebut.

Design thinking adalah kebalikan dari group thinking, tetapi secara paradoks, hal itu terjadi dalam kelompok. Efek yang biasa dari "groupthink" adalah menekan kreativitas orang, pemikiran desain, sebaliknya, berusaha membebaskannya. Ketika tim pemikir desain yang berbakat, optimis, dan kolaboratif berkumpul, perubahan kimia terjadi yang dapat menyebabkan tindakan dan reaksi yang tidak terduga. Untuk mencapai titik ini, salah satu cara untuk mencapainya adalah dengan menyingkirkan satu tim besar yang mendukung banyak tim kecil.

Meskipun tidak jarang melihat tim Kreatif yang besar bekerja, hampir selalu dalam tahap implementasi proyek; fase inspirasi, sebaliknya, membutuhkan kelompok kecil yang terfokus yang tugasnya adalah membangun kerangka keseluruhan. Ketika Chief Designer Tom Matano mempresentasikan konsep Miata kepada pimpinan Mazda pada Agustus 1984, ia didampingi oleh dua desainer lainnya, seorang perencana produk, dan beberapa insinyur. Pada saat proyek hampir selesai, timnya telah berkembang

menjadi tiga puluh atau empat puluh. Hal yang sama dapat dikatakan tentang setiap proyek arsitektur besar, proyek perangkat lunak, atau proyek hiburan. Akan selalu ada tim kecil yang terdiri dari sutradara, penulis, produser, dan desainer produksi yang telah mengembangkan konsep dasar. Baru kemudian "tentara" tiba.

Selama tujuannya sederhana dan terbatas, pendekatan ini berhasil. Menghadapi masalah yang lebih kompleks, mungkin tergoda untuk meningkatkan ukuran tim inti sejak dini, tetapi lebih sering daripada tidak, ini mengarah pada pengurangan dramatis dalam kecepatan dan efisiensi karena komunikasi dalam tim mulai memakan lebih banyak waktu daripada materi iklan. Semakin jelas bahwa teknologi baru, dirancang dengan benar dan diterapkan dengan bijak, dapat membantu meningkatkan kekuatan tim kecil.

Janji kolaborasi elektronik seharusnya bukan untuk menciptakan tim yang tersebar tetapi semakin besar; kecenderungan ini hanya memperumit masalah politik dan birokrasi yang sedang coba diselesaikan. Sebaliknya, tujuan adalah menciptakan jaringan tim kecil yang saling bergantung seperti yang telah dilakukan oleh pertukaran inovasi online Innocentive. Setiap perusahaan yang memiliki masalah R&D dapat memposting tantangan di Innocentive dan akan diperlihatkan kepada puluhan ribu ilmuwan, insinyur, dan desainer yang dapat memilih untuk mengirimkan solusi. Internet, dengan kata lain, yang dicirikan oleh jaringan yang tersebar, terdesentralisasi, dan saling memperkuat, bukanlah sarana seperti model bentuk-bentuk organisasi baru yang mulai terbentuk. Karena open-source dan open-ended, memungkinkan energi dari banyak tim kecil yang dibawa untuk menanggung masalah yang sama.

Perusahaan progresif sekarang bergulat dengan masalah kedua yang terkait. Ketika masalah yang dihadapi menjadi lebih kompleks, rantai pasokan multinasional yang rumit; perubahan cepat dalam platform teknologi; kemunculan dan hilangnya kelompok konsumen yang berbeda-beda secara tiba-tiba, kebutuhan untuk melibatkan sejumlah spesialis tumbuh. Tantangan ini cukup sulit ketika sebuah kelompok secara fisik berada di tempat yang sama, tetapi menjadi jauh lebih menantang ketika masukan kritis diperlukan dari mitra yang tersebar di seluruh dunia.

Banyak upaya telah dilakukan untuk mengatasi masalah kolaborasi jarak jauh. Konferensi video, meskipun ditemukan pada 1960-an, menjadi tersebar luas setelah jaringan telepon digital menjadi layak secara teknis pada 1980-an. Hanya baru-baru ini ia mulai menunjukkan tanda-tanda sebagai media kolaborasi jarak jauh yang efektif. E-mail tidak banyak membantu dalam mendukung kerja tim kolektif. Internet membantu memindahkan informasi, tetapi tidak banyak membantu menyatukan orang. Tim kreatif harus dapat berbagi pemikiran mereka tidak hanya secara verbal tetapi juga secara visual dan fisik.

Sejauh ini, upaya untuk berinovasi seputar topik kelompok terpencil mengalami kekurangan pemahaman tentang apa yang memotivasi tim kreatif dan mendukung kolaborasi kelompok. Terlalu banyak yang difokuskan pada tugas-tugas mekanis seperti menyimpan dan berbagi data atau menjalankan rapat terstruktur dan tidak cukup pada tugas-tugas yang jauh lebih berantakan untuk menghasilkan ide dan membangun konsensus di sekitarnya. Namun, baru-baru ini, ada tanda-tanda perubahan yang menjanjikan. Munculnya situs jejaring sosial telah menunjukkan bahwa orang terdorong untuk terhubung, berbagi, dan "mempublikasikan".

Banyak alat skala kecil sudah tersedia. Tautan video “Selalu aktif” mendorong interaksi spontan di antara anggota tim di lokasi yang berbeda dan meningkatkan akses grup ke orang-orang dengan keahlian yang berlokasi di kota, negara bagian, atau benua lain. Kemampuan ini penting karena ide-ide bagus jarang datang sesuai jadwal dan bisa layu dan mati di sela-sela pertemuan mingguan. Pesan instan, blog, dan wiki semuanya memungkinkan tim untuk mempublikasikan dan berbagi wawasan dan ide dengan cara baru, dengan keuntungan bahwa tim dukungan TI yang mahal tidak diperlukan. Semua mengarah ke eksperimen baru dalam kolaborasi dan karenanya ke wawasan baru tentang interaksi tim. Siapa pun yang serius tentang pemikiran desain di seluruh organisasi akan mendorong mereka.

Untuk menjadi kreatif, tempat tidak harus gila. Apa yang menjadi prasyarat adalah lingkungan, sosial tetapi juga spasial, di mana orang tahu bahwa mereka dapat bereksperimen, mengambil risiko, dan menjelajahi seluruh kemampuan mereka. Tidak ada gunanya mengidentifikasi orang-orang paling cerdas, mengumpulkan mereka dalam tim interdisipliner, dan menghubungkan mereka ke tim lain jika mereka dipaksa untuk bekerja di lingkungan yang menghancurkan usaha mereka sejak awal. Ruang fisik dan psikologis dari suatu organisasi bekerja bersama-sama untuk menentukan efektivitas orang-orang di dalamnya.

Budaya yang percaya bahwa lebih baik meminta maaf sesudahnya daripada izin sebelumnya, yang memberi penghargaan kepada orang-orang untuk sukses tetapi memberi mereka izin untuk gagal, telah menghilangkan salah satu hambatan utama dalam pembentukan ide-ide baru. Abad kedua puluh satu akan mendukung kemampuan beradaptasi dan inovasi berkelanjutan, masuk akal bahwa organisasi yang "produk"-nya adalah kreativitas harus mendorong lingkungan yang mencerminkan dan memperkuatnya. Melonggarkan aturan bukan berarti membiarkan orang menjadi konyol seperti membiarkan mereka menjadi manusia seutuhnya, langkah yang tampaknya enggan diambil oleh banyak perusahaan. Memang, fragmentasi individu karyawan seringkali hanya merupakan cerminan dari fragmentasi organisasi itu sendiri. Banyak situasi di mana desainer yang dianggap "kreatif" diasingkan dari perusahaan lainnya. Meskipun mereka mungkin bersenang-senang di studio mereka, isolasi ini mengkarantina mereka dan merusak upaya kreatif organisasi dari sudut yang berlawanan: para desainer terputus dari sumber pengetahuan dan keahlian lain. Akankah industri otomotif AS bereaksi lebih cepat terhadap perubahan di pasar jika para desainer, pemasar, dan insinyur duduk di meja yang sama? Mungkin.

Konsep "permainan serius" memiliki sejarah yang panjang dan kaya dalam ilmu sosial Amerika, tetapi tidak ada yang memahaminya dalam istilah yang lebih praktis daripada Ivy Ross. Sebagai Wakil Presiden senior desain untuk produk anak perempuan di Mattel, Ross menyadari bahwa Mattel telah mempersulit berbagai disiplin ilmu di seluruh perusahaan untuk berkomunikasi dan berkolaborasi. Untuk mengatasi ini dia menciptakan Platypus, nama kode untuk eksperimen dua belas minggu di mana peserta dari seluruh organisasi diundang untuk pindah ke ruang alternatif dengan tujuan menciptakan ide produk baru dan out-of-the-box. “Perusahaan lain memiliki pekerjaan sigung,” kata Ross kepada Fast Company. “Kami memiliki platipus. Saya mencari definisinya, dan dikatakan, 'campuran yang tidak biasa dari spesies yang berbeda.'”

Memang, spesies di Mattel sangat berbeda: orang-orang berasal dari keuangan, pemasaran, teknik, dan desain. Satu-satunya persyaratan adalah bahwa mereka berkomitmen penuh waktu untuk Platypus selama tiga bulan. Karena banyak dari mereka belum pernah terlibat dalam pengembangan produk baru sebelumnya dan hanya sedikit yang mengikuti pelatihan kreatif, dua minggu pertama sesi

dihabiskan dalam “kamp pelatihan kreativitas”. Di sana mereka mendengar dari spektrum ahli tentang segala hal mulai dari perkembangan anak hingga psikologi kelompok dan dihadapkan pada berbagai keterampilan baru termasuk akting improvisasi, brainstorming, dan pembuatan prototipe. Selama sepuluh minggu yang tersisa, mereka menjelajahi arah baru untuk permainan anak perempuan dan menghasilkan serangkaian konsep produk yang inovatif. Pada akhirnya mereka siap untuk menyampaikan ide-ide mereka kepada manajemen.

Meskipun secara harfiah terletak di bawah bayangan kantor pusat perusahaan di El Segundo, California, Platypus menciptakan ruang yang menantang semua aturan perusahaan. Ross secara teratur menyatukan tim baru dan menempatkan mereka ke dalam lingkungan yang dirancang untuk memungkinkan orang bereksperimen dengan cara yang tidak pernah dapat mereka lakukan dalam pekerjaan normal mereka. Seperti yang diperkirakan, banyak lulusan Platypus yang kembali ke jurusannya masing-masing bertekad untuk menggunakan praktik dan ide yang telah mereka pelajari.

Jelas, tidak cukup menyuntikkan orang terpilih ke dalam lingkungan khusus yang dirancang untuk sigung, platypus, atau makhluk pengambil risiko lainnya. Mereka mungkin memang melepaskan imajinasi kreatif mereka, tetapi juga harus ada rencana untuk masuk kembali ke dalam organisasi. Claudia Kotchka memahami kebutuhan ini ketika dia menciptakan Proyek Clay Street untuk Procter & Gamble, di pusat kota Cincinnati di mana tim proyek dapat melepaskan diri dari gangguan sehari-hari dan berpikir seperti desainer. Orang-orang yang telah mengalami Clay Street kembali ke departemen mereka dengan keterampilan baru dan ide-ide baru yang dapat mereka terapkan dengan izin penuh dari perusahaan.

Meskipun kadang-kadang tampak sangat abstrak, pemikiran desain adalah pemikiran yang diwujudkan, yang diwujudkan dalam tim dan proyek, tentu saja, tetapi juga diwujudkan dalam ruang fisik inovasi. Dalam budaya pertemuan dan pencapaian, mungkin sulit untuk mendukung proses eksplorasi dan iteratif yang merupakan inti dari proses kreatif. IDEO mengalokasikan “ruang proyek” khusus yang disediakan untuk tim selama masa kerjanya. Di satu ruangan sekelompok orang akan memikirkan masa depan kartu kredit; di sebelahnya, sebuah tim sedang mengerjakan alat untuk mencegah trombosis vena dalam di antara pasien rumah sakit, dan yang lain merencanakan sistem distribusi air bersih untuk pedesaan India untuk Bill and Melinda Gates Foundation. Ruang proyek cukup besar sehingga akumulasi bahan penelitian, foto, storyboard, konsep, dan prototipe dapat keluar dan tersedia setiap saat. Visibilitas simultan dari materi proyek ini membantu mengidentifikasi pola dan mendorong sintesis kreatif terjadi jauh lebih mudah daripada saat sumber daya ini disembunyikan di folder file, buku catatan, atau dek PowerPoint. Ruang proyek yang dikuratori dengan baik, ditambah dengan situs Web proyek atau wiki untuk membantu menjaga anggota tim tetap terhubung saat mereka berada di lapangan, dapat secara signifikan meningkatkan produktivitas tim dengan mendukung kolaborasi yang lebih baik di antara anggotanya dan komunikasi yang lebih baik dengan pihak luar mitra dan klien.

Steelcase telah membangun Pusat Pembelajarannya di Grand Rapids, fasilitas pendidikan perusahaan yang berfungsi ganda sebagai ruang pemikiran desain. Pada hari tertentu ruang tim pusat dan ruang proyek dapat diklaim oleh karyawan yang mengambil kelas tentang teknik manajemen, pelanggan belajar tentang bagaimana produk perusahaan dapat meningkatkan kolaborasi, atau pemimpin senior berkumpul bersama untuk membahas strategi masa depan. Ide-ide ini bahkan telah membuat jalan mereka ke pendidikan tinggi. Untuk Stanford Center for Innovations in Learning, tim IDEO, bekerja

sama dengan pakar penelitian pendidikan, mengembangkan beberapa lantai ruang yang dapat disesuaikan dan dikonfigurasi ulang. Karena sifat pemikiran desain yang tentatif dan eksperimental, fleksibilitas adalah elemen kunci keberhasilannya. Seperti yang telah ditunjukkan Dilbert, ruang ukuran regulasi cenderung menghasilkan ide ukuran regulasi.

Ada pelajaran penting di sini tentang tantangan pergeseran dari budaya hierarki dan efisiensi ke salah satu pengambilan risiko dan eksplorasi. Mereka yang berhasil menavigasi transisi ini cenderung menjadi lebih terlibat secara mendalam, lebih termotivasi, dan lebih produktif daripada sebelumnya. Mereka akan datang lebih awal dan tetap terlambat karena kepuasan luar biasa yang mereka dapatkan dari memberikan bentuk pada ide-ide baru dan menuangkannya ke dunia. Begitu mereka mengalami perasaan ini, hanya sedikit orang yang mau menyerah.

Selama sejarah panjang abad pemecahan masalah kreatif, desainer telah memperoleh seperangkat alat untuk membantu mereka bergerak melalui "tiga ruang inovasi": inspirasi, ide, dan implementasi. Keterampilan ini sekarang perlu disebarluaskan ke seluruh organisasi. Secara khusus, pemikiran desain perlu bergerak "hulu", lebih dekat ke rangkaian eksekutif tempat keputusan strategis dibuat. Desain sekarang terlalu penting untuk diserahkan kepada desainer.

Mungkin membingungkan bagi mereka yang memiliki gelar desain yang diperoleh dengan susah payah untuk membayangkan peran untuk diri mereka sendiri di luar studio, seperti halnya para manajer mungkin merasa aneh diminta untuk berpikir seperti desainer. Tapi ini harus dilihat sebagai hasil yang tak terelakkan dari bidang yang sudah dewasa. Masalah yang menantang para desainer di abad kedua puluh, membuat objek baru, membuat logo baru, menempatkan sedikit teknologi yang menakutkan ke dalam kotak yang menyenangkan atau setidaknya tidak berbahaya, bukanlah masalah berarti. Jika ingin menghadapi apa yang disebut Bruce Mau sebagai "perubahan besar-besaran" yang tampaknya menjadi ciri zaman sekarang, semua harus berpikir seperti desainer.

Akan selalu ada tempat di dunia yang memusingkan bagi seniman, pengrajin, dan satu-satunya penemu, tetapi pergeseran seismik yang terjadi di setiap industri menuntut praktik desain baru: kolaboratif tetapi dengan cara yang memperkuat, bukan menundukkan, kekuatan kreatif individu; fokus tetapi pada saat yang sama fleksibel dan responsif terhadap peluang tak terduga; berfokus tidak hanya pada optimalisasi komponen sosial, teknis, dan bisnis dari suatu produk, tetapi juga pada keseimbangan yang harmonis. Perancang generasi berikutnya harus senyaman di ruang rapat seperti di studio atau di toko, dan mereka harus mulai melihat setiap masalah, dari buta huruf hingga pemanasan global, sebagai masalah desain.

Landskap Visual

Tempat komunikasi visual dalam masyarakat tertentu hanya dapat dipahami dalam konteks, di satu sisi, berbagai bentuk atau mode komunikasi yang tersedia dalam masyarakat itu dan, di sisi lain, kegunaan dan penilaiannya. Disebut sebagai 'landscape semiotik'. Metafora ini perlu ditelusuri sedikit, seperti etimologinya. Ciri-ciri lanskap (lapangan, kayu, rumpun pohon, rumah, sekelompok bangunan) hanya masuk akal dalam konteks seluruh lingkungannya dan sejarah perkembangannya 'tanah terlantar' hanya memiliki arti dalam konteks itu, seperti halnya 'ladang' atau 'jalur'; 'desa' hanya memiliki arti sebagai sekelompok bangunan yang merupakan bagian dari sejarah cara mengolah tanah.

Dengan cara yang sama, ciri-ciri dan cara-cara komunikasi tertentu harus dilihat dalam sejarah perkembangannya, dan dalam lingkungan semua cara komunikasi lain yang mengelilinginya. Penggunaan mode visual sekarang tidak sama seperti 50 tahun yang lalu di masyarakat Barat; itu tidak sama dari satu masyarakat ke masyarakat lain; dan tidak sama antara kelompok atau lembaga sosial yang satu dengan yang lainnya.

Setiap fitur lanskap memiliki sejarahnya sendiri, seperti halnya lanskap secara keseluruhan. Masing-masing tunduk pada pembuatan ulang yang konstan. Di sinilah etimologi kata lanskap terungkap. Bagi orang yang biasa melihatnya, sebuah lanskap hanyalah, dan bahkan mungkin memiliki penampilan yang tak lekang oleh waktu ('keindahan pedesaan Inggris, atau Spanyol, yang tak lekang oleh waktu'). Namun sebenarnya ini adalah produk dari tindakan sosial dan sejarah sosial, dari pekerjaan manusia di tanah: skap atau scape, hubungannya dengan bentuk dalam bahasa Inggris dan schaffen ('bekerja' dan 'menciptakan'). Berlaku untuk 'lanskap semiotik'. Bahasa dan komunikasi visual juga merupakan produk dari tindakan sosial dan sejarah sosial.

Ekskursi metaforis semacam ini bisa diregangkan terlalu jauh; namun. Bentang alam dihasilkan tidak hanya dari pekerjaan sosial manusia tetapi juga dari karakteristik tanah itu sendiri. Tanah datar di tepi sungai paling cocok untuk penggembalaan ternak atau penanaman gandum; lereng bukit untuk kebun anggur atau kehutanan. Pada saat yang sama, nilai-nilai karakteristik suatu budaya dapat menentukan potensi penggunaan lahan mana yang direalisasikan, apakah lereng bukit digunakan untuk kebun anggur atau kehutanan, misalnya. Dan nilai-nilai budaya bahkan dapat mendorong orang untuk melawan arus tanah, menggunakan lereng bukit yang curam untuk menanam padi, misalnya, merentangkan 'potensi alam' tanah hampir sampai batasnya.

Mode semiotik, sama, dibentuk baik oleh karakteristik intrinsik dan potensi medium dan oleh persyaratan, sejarah dan nilai-nilai masyarakat dan budaya mereka. Sifat medium udara tidak sama dengan medium batu, dan potensi alat bicara tidak sama dengan tangan manusia. Namun demikian, penilaian dan struktur budaya dan sosial sangat mempengaruhi penggunaan potensi-potensi tersebut. Bukan suatu kebetulan bahwa, dalam masyarakat Barat, bahasa tertulis telah menempati tempatnya selama tiga atau empat milenium terakhir, sementara visual pada dasarnya tunduk pada bahasa (tertulis), dan, selama ikonoklasme besar, bahkan dilarang.

Roland Barthes berpendapat bahwa makna gambar (dan mode semiotik lainnya seperti pakaian, makanan, dll) selalu berhubungan dengan dan dalam arti tergantung pada bahasa. Dengan sendirinya, gambar-gambar itu menurutnya terlalu 'polisemis', terlalu terbuka untuk berbagai kemungkinan makna. Untuk sampai pada makna yang pasti, bahasa harus datang untuk menyelamatkan. Makna visual terlalu tidak terbatas; itu adalah 'rantai petanda yang mengambang'. Oleh karena itu, Barthes berkata, 'dalam setiap masyarakat berbagai teknik dikembangkan untuk memperbaiki rantai petanda yang mengambang sedemikian rupa untuk melawan teror tanda-tanda yang tidak pasti; pesan linguistik adalah salah satu dari teknik ini'. Dia kemudian membedakan antara dua jenis 'hubungan gambar-teks', satu di mana 'pesan linguistik' melengkapi gambar, dan satu di mana ia menguraikan pesan visual. Pada yang pertama, yang disebutnya estafet, unsur visual dan verbal memiliki makna berbeda yang saling melengkapi untuk membentuk pesan yang utuh. Dalam yang terakhir, mereka mengungkapkan arti yang sama, meskipun agak berbeda. Elemen verbal dapat, misalnya, menyatakan kembali konten visual dengan cara yang lebih pasti dan tepat, seperti ketika keterangan mengidentifikasi dan atau menafsirkan apa yang ditampilkan dalam sebuah foto. Dari keduanya,

elaborasi lebih dominan. Dia membedakan dua jenis elaborasi, satu di mana elemen verbal didahulukan, sehingga gambar membentuk ilustrasi itu, dan satu di mana gambar datang lebih dulu, sehingga elemen verbal membentuk pernyataan ulang atau 'fixing yang lebih pasti dan tepat.

Sebelum sekitar tahun 1600 (transisi tentu saja sangat bertahap), Barthes berpendapat, 'ilustrasi' lebih dominan. Gambar menguraikan teks-teks verbal, lebih khusus teks-teks dasar budaya, mitologi, 'tulisan suci', oleh karena itu, yang dengannya pemirsa dapat dianggap akrab. Relasi ini, di mana teks-teks verbal membentuk sumber otoritas dalam masyarakat, dan di mana citra-citra menyebarkan teks-teks dominan dengan cara tertentu kepada kelompok-kelompok tertentu di dalam masyarakat, berangsur-angsur berubah menjadi relasi di mana alam daripada wacana menjadi sumber otoritas. Di era sains, gambar yang semakin naturalistik mulai berfungsi sebagai 'buku alam', sebagai 'jendela dunia', sebagai 'pengamatan', dan teks verbal berfungsi untuk mengidentifikasi dan menafsirkan, untuk 'memuat citra, membebaninya dengan budaya, moral, imajinasi.

Ini memang mengakui perubahan sejarah yang penting dalam lanskap semiotik, tetapi juga menegaskan dominasi bahasa 'di setiap budaya'. Namun, sementara 'pelabuhan' linguistik masih dapat diamati dalam banyak teks, sekarang ada banyak bukti tentang pentingnya peningkatan komunikasi visual, dan munculnya hubungan baru yang radikal antara verbal dan visual.

Literasi Visual

Perkembangan baru dalam lanskap semiotik di awal penyelidikan tentang 'tata bahasa desain visual' ketika ada dua buku untuk anak-anak yang sangat muda yang ada berdampingan dalam koleksi anak yang sama, yang mewakili apa yang akan kita sebut 'literasi visual lama', di mana komunikasi visual tunduk pada tulisan dan di mana gambar dianggap sebagai replika realitas yang tidak terstruktur; yang lain mewakili apa yang akan kita sebut 'literasi visual baru', di mana bahasa lisan ada berdampingan dengan dan relatif independen dari bentuk representasi visual yang terstruktur secara terbuka, daripada bertujuan untuk menjadi duplikat realitas yang kurang lebih setia.

Dibandingkan dengan gambar burung di pohon, gambar mandi itu nyata, detail dan kompleks. Jika kita menganalisisnya ke dalam komponen-komponennya, jika kita mencoba dan mengidentifikasi semua elemen yang berbeda dari gambar, kita mungkin akan menemui masalah. Apakah riak dalam air dihitung sebagai komponen? Apakah bayangan, dilemparkan oleh bak mandi dan handuk? Dan jika kita mencoba dan mengidentifikasi hubungan antara komponen-komponen ini, apa yang akan kita katakan, misalnya, tentang hubungan antara bebek dan sabun? Gambar adalah pesan terstruktur, yang dapat dianalisis konstituennya. Bukankah struktur di sini adalah 'kamar mandi' objek budaya, daripada yang dipaksakan oleh konvensi kode visual? Bukankah gambar ini tidak bermasalah, dapat dibaca secara transparan (dapat dikenali), asalkan orang tahu seperti apa kamar mandi itu?

Gambar adalah pesan terstruktur, yang dapat dianalisis konstituennya. Ini adalah garis semiotika Paris School seperti Roland Barthes dan Christian Metz pada 1960-an. Mengomentari fotografi, Barthes berkata:

Untuk berpindah dari realitas ke fotonya, sama sekali tidak perlu membagi realitas ini menjadi unit-unit dan menyusun unit-unit ini sebagai tanda, yang secara substansial berbeda dari objek yang mereka komunikasikan. Tentu saja, gambar bukanlah realitas, tapi setidaknya itu adalah analogi yang sempurna dan kesempurnaan analogis inilah yang menurut akal sehat mendefinisikan foto. Dengan

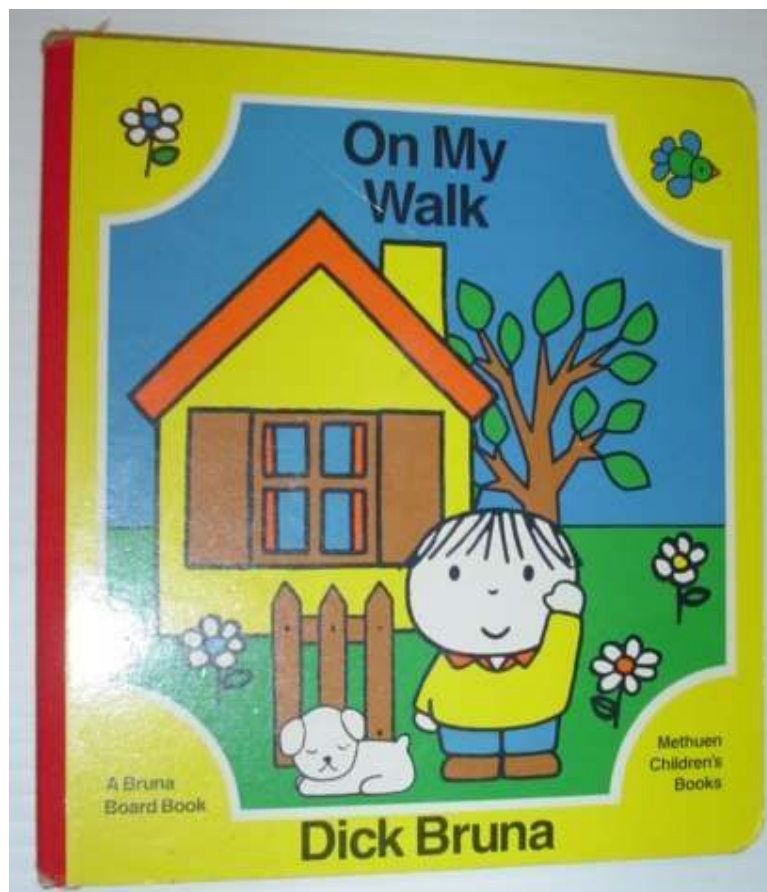
demikian dapat dilihat status khusus dari gambar fotografi: itu adalah pesan tanpa kode. (Barthes, 1977). Dan dia memperluas argumen ini ke mode gambar lainnya, meskipun dengan kualifikasi: Apakah ada pesan lain tanpa kode? Pada pandangan pertama, ya: tepatnya seluruh rangkaian reproduksi analogis realitas gambar, lukisan, bioskop, teater. Namun, masing-masing pesan tersebut berkembang secara langsung dan jelas sebagai pesan tambahan yang biasa disebut gaya reproduksi. (Barthes, 1977)

Sebaliknya, gambar burung di pohon jauh lebih tidak alami, kurang detail, dan lebih sederhana daripada gambar kamar mandi. Ini bergaya dan konvensional, dan cukup jelas gambar 'kode'. Tidak ada kedalaman, tidak ada bayangan, tidak ada nuansa warna yang halus: semuanya polos dan berani dan sederhana. Dan struktur citra, dengan satu citra sentral dan empat citra marginal, tidak meniru apapun di dunia nyata. Ini adalah pengaturan visual konvensional. Akibatnya, komponen dari keseluruhan menonjol sebagai unit yang terpisah dan berbeda, dan gambarannya akan tampak cukup sesuai untuk analisis konstituen. Ini bukan hanya soal gaya: struktur gambar ini juga bisa diwujudkan dalam gaya yang lebih detail (bahkan fotografis). Buku Bruna berasal dari tahun 1953, jauh sebelum era emotikon dan emoji, tetapi gambar burung di pohon dapat dibuat dengan menyelaraskan ikon komputer yang tersedia dalam konfigurasi komposisi, sebenarnya sangat mirip dengan undangan makan malam buatan sendiri pada pertengahan 1990-an.



Gambar 28. Kamar Mandi

Gambar kamar mandi merupakan bagian dari tata letak dua halaman, dan disertai dengan kata-kata. Dalam arah membaca atas-ke-bawah, kiri-ke-kanan, tulisan didahulukan secara otoritatif memaksakan makna pada gambar, mengubahnya menjadi contoh khas kamar mandi melalui label umum 'Bath'. Akibatnya, gambar tersebut dapat digantikan oleh banyak gambar kamar mandi lainnya tanpa banyak kehilangan makna (satu elemen tertulis, banyak kemungkinan ilustrasi). Di sini tulisan bersifat umum, memberikan kesamaan dan keteraturan pada dunia gambar yang beragam dan heterogen. Poin pentingnya adalah bahwa mereka biasanya tidak ditafsirkan seperti itu, bahwa kesadaran akan struktur gambar semacam ini, dalam masyarakat kita, sering ditekan sebagai bukan bagian dari 'akal sehat'.



Gambar 29. On My Walk karya Dick Bruna

Sebaliknya, dalam On My Walk karya Dick Bruna, tidak ada kata yang secara otoritatif memaksakan makna pada gambar dan gambar bukan lagi ilustrasi: gambar membawa makna, kata-kata datang kedua. Pembaca (misalnya orang tua atau pengasuh lain yang 'membaca' buku ini bersama anak kecil) dapat secara aktif mengarang cerita mereka sendiri, bahkan menggunakan bahasa yang berbeda (satu gambar, banyak kemungkinan teks verbal). Dunia 'satu gambar, banyak kemungkinan teks verbal' ('komentar') memaksakan mode kontrol baru atas makna. Ia mengubah citra, yang dulunya merupakan rekaman alam atau taman bermain bagi anak-anak dan seniman, menjadi sarana komunikasi publik yang lebih kuat, tetapi juga dikendalikan dan dikodifikasikan secara lebih kaku, sementara ia memberi tulisan, yang sebelumnya diawasi secara ketat di banyak lembaga sosial, lebih pribadi dan kurang terkontrol, tetapi juga statusnya kurang kuat. Pembacaan On My Walk semua mungkin berbeda, namun mereka pasti memiliki elemen yang sama, yang berasal dari dasar yang sama, elemen yang disertakan dalam gambar, dan cara elemen ini disatukan secara komposisi.

Apa pun cerita tentang halaman dengan burung di pohon, pasti cerita tentang hubungan antara, misalnya, burung dan pesawat terbang (alam dan teknologi), atau burung dan kucing (mangsa dan pemangsa). Mereka juga cenderung menjadi cerita di mana burung itu, dengan aman di pohonnya, adalah karakter utama, secara harfiah dan kiasan. Dalam berapa cara burung dan kucing dapat berkerabat? Tidak banyak, setidaknya tidak jika seseorang berasumsi bahwa buku-buku seperti On My Walk berfungsi untuk menghubungkan anak-anak dengan dunia di sekitar mereka, daripada dengan

kemungkinan dunia fantasi dan utopia. Kucing bisa 'berburu', 'menyiksa', 'membunuh' dan 'memakan' burung. Burung dapat 'melarikan diri' dari kucing, atau gagal melakukannya. Tidak banyak cerita yang bisa dipilih. Di sisi lain, pembaca dapat memilih urutan di mana mereka ingin berurusan dengan berbagai elemen. Organisasi halaman secara keseluruhan adalah non-linear, tidak memaksakan struktur sekuensial. Orang tua dapat memilih apakah akan menceritakan kisah burung dan kucing sebagai kisah politik, kisah pemangsa kuat yang datang dari benua lain dan burung asli dibunuh dan terancam punah (sangat politis). Kisah burung dan pesawat terbang, dengan cara yang sama, dapat diceritakan dari sudut pandang pencinta lingkungan, atau sebagai kisah kemenangan evolusioner dan kemajuan teknologi manusia.

Tidak hanya elemen halaman individual, tetapi juga halaman itu sendiri harus dibawa dalam hubungan satu sama lain. Buku secara keseluruhan harus dapat dibaca sebagai urutan yang koheren, didorong oleh judul (*On My Walk*) serta gambar di sampul depan, yang menunjukkan semua elemen secara bersamaan. Cara di mana gambar-gambar ini dapat dihubungkan satu sama lain secara masuk akal, ditemukan bahwa beberapa (misalnya pohon apel dan rumah) hanya dapat dihubungkan dalam istilah spasial, lokatif (yaitu pohon apel di sebelah rumah). Lainnya (misalnya hewan dan rumah) dapat dihubungkan dengan kata kerja 'tinggal' (misalnya sapi berbaring di bawah pohon apel) atau dengan kata kerja 'gerak' (misalnya kucing memanjat pohon apel). Dua hewan (kucing dan anjing) dapat berhubungan dengan hewan lain dan satu sama lain melalui tindakan antagonis atau kooperatif (misalnya anjing menggonggong pada sapi; anjing memimpin domba). Hanya petani yang dapat berhubungan dengan semua elemen lain secara agentif. Dia dapat membelinya, memilikinya, membangunnya, menumbuhkannya, memeliharanya, membesarkannya, mememanennya, mencukurnya, menyembeluhnya, dan seterusnya. Setiap pembacaan gambar-gambar ini, pada akhirnya, harus berurusan dengan tatanan spasial, interaksi sosial (diproyeksikan ke hewan) dan penguasaan manusia atas alam dan dalam hal (pilihan dari) elemen yang dipilih sebelumnya oleh buku. Cerita apa pun yang mungkin dibuat oleh pembaca, mereka tidak akan dapat menghindari keterlibatan dengan satu atau lain cara, dengan perbedaan budaya Barat antara 'alam liar', 'alam yang dipelihara / dibudidayakan' dan 'teknologi manusia' dan antara hidup dan mati, flora dan fauna, atau antara hewan peliharaan, hewan ternak dan hewan liar. Buku ini memfasilitasi dan membatasi pembuatan makna secara aktif.

Setiap halaman dalam buku contoh di atas mengandung setidaknya satu hubungan yang tidak mudah sesuai dengan klasifikasi yang diterima, yang membentuk suatu tantangan dan teka-teki. Apa, misalnya, hubungan antara kelinci dan sekeranjang bunga? Kumbang dan pagar? Teka-teki visual semacam itu dapat menantang pembaca untuk melatih imajinasi mereka, untuk memasukkan unsur-unsur pemikiran mereka yang tidak mudah sesuai dengan tatanan tradisional, untuk mentolerir ambiguitas dan keterbukaan, untuk memungkinkan dimasukkannya 'yang lain' dalam konstruksi mereka tentang dunia.

Dari potret momen dalam sejarah lanskap semiotik ini, sekarang kita akan beralih ke sketsa sejarah itu lebih lengkap, dengan fokus, sekali lagi, pada hubungan antara bahasa, baik lisan maupun tulisan, dan komunikasi visual.

Dominasi tulisan di atas citra dikodekan secara tegas dan ditopang dalam sejarah penulisan konvensional. Bahasa dalam bentuk lisannya adalah fenomena alam, umum bagi semua kelompok manusia. Pada tahap tertentu dalam sejarah budaya tertentu, berkembang kebutuhan untuk

membuat catatan transaksi dari berbagai jenis, biasanya terkait dengan perdagangan, agama atau kekuasaan (memerintah). Catatan-catatan ini awalnya sangat ikonik, artinya hubungan antara objek yang akan direkam dengan bentuk dan sarana perekaman itu dekat dan transparan. Misalnya, jumlah takik di tongkat akan mewakili jumlah benda yang disimpan atau diperdagangkan atau berutang. Representasi objek biasanya juga transparan, garis bergelombang akhirnya menjadi ideogram Cina untuk 'air'; gambar hieroglif kepala lembu yang awalnya singkatan dari 'sapi' akhirnya menjadi huruf aleph. Contoh ini menggambarkan apa yang dalam sejarah ini dianggap sebagai yang paling langka dari semua pencapaian, penemuan tulisan abjad.

Penulisan abjad berkembang, tampaknya jelas, dari skrip berbasis gambar yang ikonik. Dalam bentuk skrip asli, sebuah objek awalnya diwakili oleh gambar objek itu. Seiring waktu, dalam penggunaan aksara-aksara awal ini oleh kelompok-kelompok yang berbeda, berbicara dalam bahasa yang berbeda, citra objek muncul untuk mewakili nama objek yang diucapkan dan kemudian untuk huruf awalnya. Aleph, 'lembu' dalam hieroglif Mesir, setelah berabad-abad perjalanan dan transformasi konstan melalui budaya dan bahasa Mediterania Timur, menjadi huruf alpha, dan akhirnya huruf a dalam alfabet Romawi. Jelas dalam proses ini setiap langkah melibatkan abstraksi yang cukup besar, sedemikian rupa sehingga, tampaknya tulisan abjad hanya ditemukan sekali dalam sejarah budaya manusia. Semua aksara alfabet yang ada, dari India ke Timur Tengah hingga Eropa, merupakan perkembangan dari langkah awal itu dari representasi hieroglif ikonik Mesir (atau mungkin Sumeria) ke alfabet Fenisia, dan dari sana ke timur ke anak benua India, dan ke barat untuk dikembangkan menjadi alfabet Yunani awal, atau di wilayah asalnya ke dalam versi alfabet Arab.

Sejarah budaya cukup mengesankan untuk berdiri sebagai catatan sejarah yang diterima tentang pencapaian tulisan (abjad), tidak diragukan selama berabad-abad. Semua budaya yang menggunakan bentuk representasi visual yang tidak terhubung langsung dengan ucapan diperlakukan sebagai budaya tanpa tulisan. Namun, ada baiknya menyelidiki sejarah ini, dan khususnya langkah penting dari representasi visual ke hubungan dengan bahasa. Sebelum langkah ini (pada kenyataannya merupakan perkembangan yang berlangsung selama ribuan tahun) ada dua mode representasi yang terpisah dan independen. Salah satunya adalah (bahasa-sebagai) pidato; yang lainnya adalah gambar, atau tanda visual. Masing-masing melayani serangkaian tujuan tertentu, seperti konstruksi sejarah dan mitos, pencatatan silsilah dan transaksi, serta pencatatan dan pengukuran objek. Namun, dalam kasus beberapa komunitas, satu bentuk representasi pidato 'mengambil alih' visual sebagai sarana untuk mendokumentasikan makna; yaitu representasi visual menjadi terspesialisasi, direduksi berfungsi sebagai sarana pada awalnya representasi visual pidato, mungkin dalam masyarakat yang sangat terorganisir dan terbirokratisasi. Visual dimasukkan, diambil alih, oleh verbal sebagai sarana perekamannya. Akibatnya, penggunaan gambar di depan umum, kemungkinan dan potensinya untuk representasi independen menghilang, dan dalam bentuk itu dan untuk fungsi-fungsi itu menurun dan layu.

Namun, dalam kasus komunitas lain, perkembangan ini tidak terjadi. Di sini visual terus digunakan, bersama dengan pidato. Contoh-contoh dari hal ini berlimpah: dari satu ekstrem dari string Inca ke gambar Aborigin Australia, lukisan pasir dan ukiran. Dengan cara yang sama sekali tidak secara langsung bergantung pada atau 'diterjemahkan' dari ucapan, makna komunitas yang dianggap paling baik diwakili dalam bentuk visual. Mereka dihubungkan dengan ucapan atau ucapan dengan mereka, sehingga lukisan dinding atau lukisan pasir, misalnya, disertai dengan cerita lisan tentang ciri-ciri

geografis, perjalanan, kepercayaan leluhur, dan sebagainya. Dalam kasus-kasus ini tidak ada pertanyaan tentang prioritas yang satu di atas mode yang lain, dan visual tentu saja tidak dimasukkan ke dalam verbal sebagai bentuk representasinya, ada sebagai sarana yang berbeda untuk mengekspresikan makna terkait.

Dalam hubungan ini menarik untuk mempertimbangkan sejarah dua kata yang telah menjadi dasar dalam gagasan Barat tentang ucapan dan tulisan, kata tata bahasa dan sintaksis. Tata bahasa berasal dari bahasa Yunani grammatike ('seni membaca dan menulis', 'tata bahasa', 'alfabet'); kata-kata terkait adalah gramma ('tanda', 'huruf', 'alfabet'), grammatikos ('melek', 'guru'). Etimologi ini mencatat keadaan benda-benda pada periode Helenistik (dari sekitar 300 SM; di masa sebelumnya arti 'tanda', seperti dalam 'tanda yang dilukis atau digambar' adalah arti utama.

Kisah tentang dua kata ini, keduanya sangat penting bagi gagasan Barat tentang bahasa dan literasi, tetap menunjuk pada bentuk-bentuk organisasi dan tatanan sosial di satu sisi, dan tanda-tanda visual. Bersama-sama mereka menunjukkan organisasi yang awalnya cukup independen dari mode gambar dan mode berbicara dan menulis. Pada saat yang sama, sejarah kata tata bahasa selanjutnya dengan jelas menunjukkan subordinasi mode visual ke mode penulisan dan ucapan. Masyarakat yang tetap menggunakan sepenuhnya kedua mode representasi tersebut dari sudut pandang 'budaya melek huruf', dianggap buta huruf, miskin, terbelakang, padahal sebenarnya mereka memiliki susunan alat representasi yang lebih kaya daripada yang tersedia secara terbuka dan sadar untuk mereka. Komunitas melek memang menggunakan sarana komunikasi visual selain dari menulis, baik mereka dilihat sebagai replika realitas yang 'tidak dikodekan' atau sebagai sarana ekspresi individu untuk anak-anak atau seniman. Namun, mereka tidak diperlakukan sebagai ekspresi makna sosial yang sepenuhnya diartikulasikan.

Sejarah penulisan yang tidak konvensional telah memperlakukan penyatuan representasi visual dan verbal hanya sebagai satu kemungkinan. Salah satu yang mengungkapkan manfaat penulisan abjad yang cukup dipahami, tetapi juga pengurangan sarana ekspresi dan representasi lain yang menyertainya. Belakangan ini relasi verbal dan visual yang selama ini menjadi ciri khas penulisan masyarakat 'melek' semakin melemah. Bentuk-bentuk tulisan baru telah muncul dan terus dikembangkan yang memadukan tulisan alphabetic dengan berbagai macam tanda visual. Apa yang disebut 'smartphone' menawarkan inventaris emoji yang cukup mencengangkan. Perkembangan ini belum tunduk pada penggunaan yang disepakati secara luas; namun itu menunjuk ke sumber makna baru dalam bentuk gambar. Mulai terasa sebelum munculnya komputer, dan perangkat lunak seperti Word dan PowerPoint telah memainkan peran penting dalam memindahkan bentuk tulisan seperti itu.

Ada perpindahan dari representasi naturalistik 'tanpa kode' ke gambar bergaya, sering kali di tempat-tempat yang dulunya didominasi oleh foto-foto yang merupakan catatan peristiwa, atau menggambarkan orang-orang yang layak diberitakan, seperti sampul majalah berita. Tetapi bahkan foto sampul majalah sekarang dapat menjadi 'konseptual', menggunakan simbol konvensional untuk menggambarkan esensi suatu masalah, daripada mendokumentasikan peristiwa yang layak diberitakan, seperti dalam satu sampul Newsweek (12 November 2001) di mana gembok dan bendera Amerika Serikat, melawan latar belakang netral, menggambarkan masalah kontrol perbatasan yang diperketat. Tidak seperti gambar burung di pohon yang masih merupakan gambar fotografis, tetapi mungkin juga gambar dan bank gambar editorial seperti Getty Images dengan bebas mencampur foto dengan berbagai jenis karya seni. Perkembangan kontemporer dalam manipulasi gambar digital

memiliki efek mempercepat tren mengaburkan dan membuka batas-batas yang sebelumnya tampaknya dapat diandalkan dan dengan itu mengaburkan dan membuka juga batas-batas di sekitar gagasan seperti 'nyata', 'kebenaran' dan sebagainya.

Tampaknya, bank gambar masih menawarkan banyak gambar. Pencarian gambar 'sensor' di Getty Images, misalnya, menghasilkan lebih dari 3.500 gambar. Tetapi sebagian besar gambar ini menunjukkan model disumpal dengan selotip atau tangan di depan mulut mereka, atau keyboard yang dibungkam oleh rantai dan gembok. Mereka banyak ilustrasi yang berbeda dari segelintir metafora, diwujudkan secara visual. Penting untuk mempelajari apa leksikon citra konseptual semacam ini termasuk dan mengecualikan. Pencarian Getty Images untuk gambar yang mengilustrasikan konsep 'kebebasan', misalnya, menghasilkan gambar wanita cantik yang melompat kegirangan di pantai dan padang rumput, melawan langit biru, atau mengemudi di mobil terbuka, rambut mereka berkibar tertiuip angin. Kebebasan di sini dipahami sebagai 'suasana hati, perasaan yang lewat, diekspresikan dengan melompat dan aktivitas fisik, tidak ada gambar yang menunjukkan bahwa kebebasan mungkin tentang keyakinan atau ideologi politik.

Dari sini hanya satu langkah ke dunia ikon komputer, emotikon, dan emoji ('emoji' dalam bahasa Jepang berarti 'huruf gambar'). Membandingkan gambar fotografi dengan kata-kata, bahwa gambar fotografi tidak pernah bisa generik, sedangkan kata-kata selalu generik dan hanya bisa menjadi spesifik dalam konteks tertentu: 'Citra sebuah rumah tidak pernah bisa berarti "rumah" tetapi hanya pernah "ini adalah rumah". Hari ini setiap menu situs web menggunakan ikon 'rumah' generik yang sama untuk menandakan 'beranda'. Ikon komputer telah menjadi hal yang biasa, dan Internet menyediakan berbagai leksikon dengan jumlah terbatas gambar bergaya tinggi yang dimaksudkan untuk mencakup seluruh bidang semantik tertentu. Gambar-gambar seperti itu telah bergerak jauh dari gambar sebagai 'realitas tanpa kode', dan semakin menyatu dengan tulisan abjad, baik dengan mengembalikan dimensi gambar ke bentuk huruf, atau dengan mencampur bentuk huruf dan emoji. Bahkan ada keyboard multimodal yang memungkinkan peralihan antara alfabet dan 47 emoji berbeda. 'Kode emoji telah membangkitkan visualitas dalam penulisan fonetik, meskipun dengan cara baru, memungkinkan mata kita untuk menangkap kembali modalitas visual yang ada di sistem penulisan awal.'

Bentuk visual bercampur dengan skrip alfabet (dan lainnya) tidak hanya dalam leksis, tetapi juga dalam sintaksis. Tabel berisi banyak kata, namun sintaksis linguistik tidak lagi berperan. Peran menulis pada umumnya leksikal, diwujudkan oleh kata benda dan kelompok nominal daripada oleh klausa. Sintaks telah menjadi visual, diwujudkan oleh hubungan spasial, lebih khusus struktur spasial tabel, yang membawa item informasi dalam kotak bersama-sama dalam keseluruhan yang baru dan bermakna berbeda, mengklasifikasikan sepanjang sumbu vertikal, dan menentukan kelas-kelas ini dalam hal berbagai atribut di sepanjang sumbu horizontal.

Konsekuensi pentingnya tidak ada kata kerja, sehingga tulisan kehilangan dimensi antarpribadi yang sentral. Orang ketiga impersonal digunakan menyeluruh, dalam genre baru yang tidak memiliki pilihan antara deklaratif, interogatif dan imperatif yang memerlukan penggunaan kata kerja yang terbatas. Unsur-unsur antarpribadi inilah yang menjadikan bahasa sebagai sarana yang dengannya 'sesuatu dapat diperdebatkan, sesuatu dapat ditegaskan atau disangkal, dan juga diragukan, ditentang, ditegaskan, diterima dengan syarat, memenuhi syarat, marah, menyesal, dan sebagainya'. Tabel, sebaliknya, menampilkan dirinya sebagai produk jadi.

Seperti yang ditunjukkan oleh huruf miring, konjungsi seperti 'untuk' dan 'jika' 'kemudian' membuat koneksi logis antara item informasi yang ditampilkan dalam tabel. Tetapi tabel tidak memiliki sumber daya untuk mengekspresikan koneksi semacam ini. Mereka hanya bisa mengklasifikasikan dan mendeskripsikan. Lebih dari itu, mereka memerlukan epistemologi dan ontologi yang cukup berbeda.

Mereka tidak mengizinkan atau mendorong (mengutip kata-kata Halliday) berdebat tentang sesuatu, membenarkan atau menyangkal sesuatu, mengungkapkan keraguan, bertentangan. Sebaliknya, visualisasi tabel bersikeras dan mengharapkan penerimaan tanpa syarat, tidak memenuhi syarat, marah atau menyesal.

Bahasa visual mampu mengomunikasikan ide-ide revolusioner baru secara visual. Kemudian, seperti sekarang, gambar menjadi lebih bergaya, lebih abstrak dan lebih jelas dikodekan; 'bahasa' visual baru secara eksplisit dibandingkan dengan tulisan hieroglif, dengan topeng bergaya teater Kabuki dan sebagainya. Kemudian, seperti sekarang (misalnya dalam pemasaran), komunikasi visual juga terlihat transparan: warna dan bentuk dianggap memiliki dampak 'psikologis' langsung tanpa perantara dan kemampuan untuk menggerakkan emosi orang. Kemudian, seperti sekarang, komunikasi visual harus disingkirkan dari ranah seni rupa agar melekat sepenuhnya dalam kehidupan masyarakat. Revolusi semiotik ini bersekutu dengan revolusi politik: poster dan film konstruktivis memiliki tujuan propaganda, mereka berusaha membantu mewujudkan revolusi budaya, dan mereka harus menyampaikan pesan mereka secara sosial dan bahasa. Visual, yang dianggap mampu menghasilkan kedekatan emotif, menjadi media yang bisa mencapai hal ini. Hari ini 'bahasa' baru muncul kembali, sekarang dihubungkan dengan perubahan kondisi politik, ekonomi dan budaya yang dikumpulkan di bawah label globalisasi dan kemungkinan baru untuk representasi yang diberikan oleh media produksi dan diseminasi kontemporer. Sama seperti kebangkitan ilmu pengetahuan dan Reformasi memunculkan 'literasi lama', demikian pula perkembangan baru ini, yang secara radikal dan cepat mengubah dunia kita, memunculkan 'literasi baru' dan perubahan besar dalam semiotika dan sosial.

Pendek kata, tempat, kegunaan, fungsi dan penilaian ujaran dan tulisan dalam komunikasi publik berubah, bergerak dari peran sebelumnya yang tak tertandingi sebagai mode komunikasi, ke peran sebagai salah satu mode di antara yang lain, komponen bentuk komunikasi multimodal, meskipun domain daripada di yang lain dan lebih cepat di beberapa area daripada di yang lain. Meskipun ini merupakan fenomena yang relatif baru dalam komunikasi publik, anak-anak melakukannya secara 'alami' dalam pembuatan teks mereka.

Literasi Baru

Seluruh proses, yang melibatkan pembuatan tanda, representasi dan klasifikasi, telah berlangsung melalui media visual. Hanya ketika orang tua datang dengan pertanyaannya, anak terpaksa menggunakan kata-kata. Proses metaforis pembuatan tanda, tindakan representasi dan klasifikasi, masing-masing melibatkan analogi yang cukup kompleks, terjadi dalam mode visual. Bahasa, sebagai ucapan, masuk ketika komunikasi dengan orang tua menjadi perlu. Pidato adalah cara untuk meratifikasi dan untuk menggambarkan apa yang telah terjadi tanpanya.

Guru berbicara dengan anak-anak tentang tugas (modus: bahasa sebagai pidato); kemudian dia memperkenalkan buku dan menunjukkan kepada anak apa yang dipermasalahkan (mode: objek fisik 3D dan mode visual); kemudian anak-anak menggunakan pensil mereka untuk menggambar garis penghubung (mode: aksi manual dan mode visual menggambar); kemudian guru melibatkan anak-

anak dalam diskusi lisan dan membuat komentar evaluatif pada pekerjaan mereka. Diikuti oleh periode 'keheningan' yang panjang, sekitar dua minggu ketika tidak ada yang terlihat atau terdengar, tetapi ketika, rangkaian tindakan transformatif anak berlanjut 'secara internal', 'secara mental'. Akhirnya, aktivitas internal menjadi terlihat secara harafiah melalui produksi gambar yang tidak direncanakan oleh anak tersebut, aktivitas klasifikasinya yang tidak direncanakan (ditampilkan secara spasial) dan komentar lisannya sebagai jawaban.

Tentu saja, sementara semua ini terjadi, anak seperti halnya kita semua, pasti akan mengalami perubahan keadaan emosi afektif yang terus-menerus. Dia mungkin tertarik dengan tugas di kelas dan dipuji oleh guru atas keberhasilannya; dia mungkin memiliki waktu yang sulit dengan teman-temannya di taman bermain atau di rumah dan sebagainya dan semua ini akan mempengaruhi bagaimana dia 'membaca' aktivitas dan bagaimana itu 'diambil' olehnya. Jika kita melihatnya seperti ini, tidak mungkin untuk menganggap afek dan kognisi sebagai hal yang berbeda, sebagai hal yang dapat dipisahkan. Dengan kata lain, di sini seperti biasa aspek afektif adalah bertindak terus menerus sebagai 'modalitas' pada proses semiotik kognitif.

Sebagian dalam menanggapi representasi, semiotik dan sumber daya kognitif yang disediakan oleh guru dan tuntutan di kelas, meskipun setelah lingkungan didorong oleh minatnya sendiri, anak menggunakan serangkaian mode representasi yang berbeda (termasuk 'representasi internal') dalam rangkaian kegiatan semiotik yang terus-menerus produktif. Beberapa terjadi dalam mode yang sama (menghubungkan gambar objek-objek ini dengan garis, misalnya), beberapa terjadi dengan pergeseran mode, pergeseran dari klasifikasi yang dilakukan secara spasial gambar terpisah yang ditempatkan di lantai ke komentar lisan di atasnya.

Secara konstan transformatif dan transduktif (julukan untuk proses tersebut). Efek pada 'sumber daya batin' yang terus-menerus membentuk kembali / mengubah bentuksubektivitas anak. Pidato digunakan untuk komunikasi dengan orang dewasa, sebagai sarana untuk terjemahan, untuk komentar dan untuk ratifikasi. Mungkin saja kompleksitas yang diwujudkan dalam gambar dan klasifikasinya pada awalnya di luar kemampuan anak untuk mengungkapkan ekspresi, konsepsi dan formulasi, tetapi mode visual menawarkannya sumber semiotik dan kognitif yang tidak tersedia baginya dalam mode verbal. Namun, begitu diekspresikan dalam mode visual, setelah diklasifikasikan melalui mode visual/spasial, makna yang telah dihasilkan anak menjadi tersedia sebagai ekspresi objektif yang tereksternalisasi; pada gilirannya mungkin telah membuat mereka tersedia secara berbeda untuk ekspresi verbal, untuk ratifikasi verbal proses semiotik, afek/kognitif yang telah terjadi.

Proses 'penerjemahan' atau 'transcoding' yang tak henti-hentinya transduksi antara berbagai mode semiotik ini, mewakili pemahaman representasi dan komunikasi yang lebih baik dan lebih memadai. Di banyak bidang komunikasi publik, hal yang sama sudah terjadi atau dengan cepat menjadi kasus. Dan yang jelas, mode representasi dan komunikasi semiotik mana yang dominan, paling sering, paling dihargai di ranah publik tempat kita bertindak.

Prinsip dasar organisasi atau logika, adalah 'urutan waktu', prinsip representasional yang mendasar adalah tindakan atau peristiwa. Objek terkait dengan objek lain dengan tindakan yang diwakili oleh kata kerja. Tindakan dan peristiwa itu sendiri diatur dalam urutan temporal, mencerminkan peristiwa yang dibayangkan seperti yang terjadi di dalam tubuh. Di peta konsep, di sisi lain, prinsip organisasi yang mendasar adalah tatanan konseptual, yang diwujudkan oleh pengaturan spasial konsep individu.

Di sini objek-objek dihubungkan bukan dengan tindakan tetapi dengan hierarki, dengan signifikansi yang diturunkan dari berbagai jenis hubungan 'prioritas'.

Yang sebenarnya selalu terjadi: bahasa, baik dalam ucapan atau tulisan, selalu ada hanya sebagai satu mode dalam ansambel mode yang terlibat dalam produksi teks, lisan atau tertulis. Sebuah teks lisan tidak pernah hanya verbal, tetapi juga selalu visual, digabung dengan mode seperti ekspresi wajah, gerak tubuh, postur dan bentuk lain dari presentasi diri. Sebuah teks tertulis, melibatkan lebih dari bahasa: ditulis pada sesuatu, pada beberapa bahan (kertas, kayu, vellum, batu, logam, batu, dll) dan ditulis dengan sesuatu (emas, tinta, ukiran, titik cat, dll.); dengan huruf yang dibentuk sebagai jenis font, dipengaruhi oleh pertimbangan estetika, psikologis, pragmatis dan lainnya; dan dengan tata letak yang dikenakan pada substansi material, baik pada halaman, layar komputer atau plakat kuningan yang dipoles. Namun multimodalitas teks tertulis, pada umumnya, telah diabaikan, baik dalam konteks pendidikan, dalam teori linguistik atau dalam akal sehat yang populer.

Multimodalitas mencakup makna di bidang aktivitas sosial manusia yang luas. Ini berlaku di bidang-bidang yang pada saat ini masih ditangani oleh disiplin ilmu yang berbeda. Mengingat dunia yang digambarkan oleh masing-masing disiplin ilmu tersebut telah berubah, sehingga batas-batas disiplin ilmu tersebut tidak lagi bersesuaian dengan aktivitas, praktik dan tuntutan dunia, maka semakin banyak pula masalah-masalah di dunia tersebut yang diselesaikan secara konjungsi disiplin. Masalah kontemporer melintasi batas-batas disiplin; dan dengan itu, berarti semiotik. Kita dapat mengatakan bahwa multimodalitas memerlukan multidisiplin atau bahwa berurusan dengan masalah kontemporer memerlukan alat semiotik dari gabungan banyak mode.

Perubahan dalam lanskap sosial dan karenanya semiotik membutuhkan cara berpikir baru, pemahaman baru tentang semiotika dan perubahan disiplin ilmu yang selama ini menangani masalah ini. Makna yang diungkapkan oleh pembicara, penulis, pembuat grafis, ahli bedah dan perawat, musisi, fotografer, pembuat kabinet, desainer, tukang batu, pelukis dan pematung, pria dan wanita dan anak-anak di semua jenis lingkungan sosial adalah makna sosial yang pertama dan terpenting. Bukan untuk menyangkal efek dan pentingnya perbedaan individu. Mengingat bahwa masyarakat tidak homogen, tetapi terdiri dari kelompok-kelompok dengan kepentingan yang berbeda-beda dan seringkali bertentangan, maka pesan-pesan yang dihasilkan oleh individu akan mencerminkan perbedaan, ketidaksesuaian dan bentrokan yang menjadi ciri kehidupan sosial.

Dalam iklan, misalnya, teks verbal dapat dibersihkan dari segala jejak seksisme atau rasisme, sementara visual mempertahankan stereotip seksis atau rasis, mungkin karena banyak yang masih menganggap visual sebagai 'polisemi', sehingga interpretasi selalu dapat ditolak, diberhentikan sebagai hanya 'di mata yang melihatnya'. Hal ini membuatnya semakin penting untuk mengembangkan penjelasan eksplisit tentang makna stereotip visual.

Tidak ada pemisahan sintaks, semantik dan pragmatik dalam domain visual; tidak mencari (analog) kalimat, klausa, kata benda, kata kerja dan sebagainya dalam gambar. Alih-alih, berpandangan bahwa tulisan dan komunikasi visual memang mewujudkan ciri-ciri sosial fundamental yang 'sama' dari makna. Setiap mode melakukannya melalui bentuk spesifiknya sendiri dan melakukannya secara berbeda dan independen. Sumber daya makna dibuat dalam tindakan dan interaksi sosial; dalam proses itu, mereka menjadi sumber daya budaya dan menjadi bagian konstitutif dari suatu budaya. Sumber-sumber makna 'direalisasikan' dibuat nyata secara material dalam materialitas yang berbeda

dari setiap mode. Bicara dan menulis adalah dua mode seperti itu; gambar adalah yang lain. Masing-masing menyadari makna sosial komunitas, tetapi masing-masing melakukannya secara khas, mengingat materialitas mode yang berbeda dan mengingat sejarah panjang dari bentuk sosial mereka yang digunakan.

Foto menunjukkan gambar tangki dengan sangat rinci, bahkan jika kita tidak tahu untuk apa semua pengait dan penutup dan tonjolan lainnya ia memiliki apa yang disebut Barthes 'kelebihan denotatif'; Foto mengungkapkan fakta, opini kartun dan keduanya termasuk dalam bagian surat kabar yang berbeda.

Sebagai contoh lebih lanjut, ambil gagasan seperti 'intensitas'. Dalam suatu masyarakat mungkin ada kebutuhan untuk mengungkapkan gagasan seperti itu. Dalam pidato kita mungkin menggunakan intensitas suara, 'kerasnya'; dalam pidato kita juga memiliki lexis dan kita mungkin menggunakan item leksikal seperti 'sangat'. Dalam mode warna kita mungkin menggunakan saturasi, serta hue. Dalam gerakan kita mungkin menggunakan tingkat dan kecepatan gerakan gestural. Semuanya adalah sumber daya budaya yang dibuat secara sosial; semua menyadari secara luas arti yang sama.

Ucapan, warna gerakan, gambar semuanya dapat mengekspresikan 'seberapa benar' atau 'seberapa intens' suatu representasi diambil dalam konteks tertentu, tetapi setiap mode melakukannya secara berbeda. Kesamaan itu tidak perlu dilebih-lebihkan. 'Kebenaran' diungkapkan secara linguistik dan 'kebenaran' yang diungkapkan secara visual berfokus pada kebenaran secara berbeda dan fokus pada berbagai jenis kebenaran. Akan ada konvensi sosial yang harus diberikan kepercayaan yang lebih besar; dan ada juga batasan dalam jangkauan dan jenis makna yang dapat dibuat di setiap mode. Ucapan dan tulisan dapat mengungkapkan 'seberapa mungkin' suatu representasi harus diambil; mode visual tidak dapat melakukan ini, kebenarannya adalah kebenaran persepsi.

Modus visual mengungkapkan kebenaran sebagai 'realisme': semakin kita berpikir bahwa apa yang kita lihat dalam gambar menyerupai apa yang mungkin kita lihat dalam kenyataan, semakin besar kebenaran visual. Tak perlu dikatakan, perubahan dalam lanskap semiotik sangat memengaruhi modalitas visual, mungkin memindahkannya dari ketergantungannya pada fotografi sebagai 'realitas tanpa kode', terutama sekarang karena program komputer menawarkan kemungkinan untuk menciptakan gambar 'fotorealistik' dari orang, tempat atau hal-hal yang belum pernah ada.

Literasi visual baru seperti artikel majalah, iklan, buku teks, situs web dan genre teks internet lainnya. bukan model yang harus menggantikan jenis teks lain, tetapi karena peran mereka dalam kehidupan anak-anak dan orang dewasa telah menjadi begitu penting sehingga penting untuk belajar berbicara dan berpikir tentang mereka.

Tes :

1. Apa esensi desain dalam kehidupan manusia?
2. Bagaimana proses desain mewujud dalam ?
3. Apakah setiap manusia dapat melakukan aktifitas mendesain? berikan contoh aktifitas tersebut!
4. Apakah perbedaan desain dan seni dalam bentuk produk? Jelaskan!
5. Apa pentingnya kerja desain dalam sebuah produk visual yang digunakan manusia dalam berkomunikasi?

Daftar Pustaka

Yulianto, Agus. 2020, Analisis Pragmatik, Unwindha Press.

Raposo, Daniel. 2018, Communicating Visually: The Graphic Design of the Brand, Cambridge Scholars Publishing, Newcastle United Kingdom.

Danesi, Marcel. 2004, Messages, Signs, and Meanings: A Basic Textbook in Semiotics and Communication Theory, Canadian Scholars' Press Inc., Toronto, Ontario.

T. L. Short, 2007. Peirce's Theory of Signs, Cambridge University Press, United States of America.

Hartley, John, John Fiske 2003. Reading Television, Routledge USA and Canada.

Chandler, Daniel 2017. Semiotics: The Basics, Routledge, Oxon, New York.

Wibowo, Indiwana Setyo Wahyu, 2013. Semiotika Komunikasi Aplikasi Praktis Bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi, Penerbit Mitra Wacana Media, Jakarta.

Sebeok, Thomas A, 1994. An Introduction to semiotics, Pinter Publisher, United Kingdom.

Ambrose, Gavin, Paul Harris, 2006. The Visual Dictionary of Graphic Design, AVA Publishing SA Switzerland.

Kress, Gunther, Theo van Leeuwen, 2021. Reading Images The Grammar of Visual Design, Routledge, Oxon, New York.

Brown, Tim, 2009. Change By Design How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation, Adobe Digital Edition.

Heskett, John 2002. Design Very Short Introductions, Oxford University Press, New York.

Barthes, Roland, 1972. Mythologies, The Noonday Press, New York.

1968. Elements of Semiology. Hill and Wang, New York.

Morris, Charles W, 1971. Writings on the General Theory of Signs, Berlin, Boston: De Gruyter Mouton.

Dasar Ilmu Semiotik

untuk


Kajian Desain Visual

Bio Data Penulis

Penulis kelahiran Tahun 1978 menggeluti Grafis yang berkaitan erat Komputer dengan menempuh studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Komputer Indonesia Bandung. Meneruskan kegiatannya terkait Seni dan Desain, melanjutkan kuliah Kajian Desain Komunikasi Visual di Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Menggeluti bidangnya dalam terapan Multimedia Interaktif dan Animasi memberikan perjalanan karier dalam irisan pengetahuan ilmu canggih nan unik. Pengalaman berkerja sebagai drafter Kriya dan Meubel, mengembangkan metode agar ekspor kriya dapat dilakukan secara masif dengan mendayagunakan kelompok perajin kriya berbantuan teknologi komputer.

Penulis saat ini aktif dalam dunia akademis, mengajar pada Program Studi Desain Grafis, baik pada matakuliah teori berupa Semiotika, Periklanan dan Praktikum Komputer Grafis, Animasi dan Desain Web. Beberapa penelitian lintas diantaranya estetika dan website, semiotik dan visual menjadi material unggulan dalam mengupas dinamika produk komunikasi manusia. Karya-karyanya lebih banyak berupa kajian-kajian Seni dan Desain yang diterbitkan pada Jurnal Ilmiah.





Dunia desain yang sekarang telah menjangkau domain ilmu kajian yang semakin luas, memberikan potensi dan cakrawala baru para pengikutnya untuk larut dalam pemaknaan karya yang semakin memperkaya kehadiran visual dalam masyarakat. Desain terkadang dijelaskan sebagai subdivisi dari narasi sejarah seni yang menekankan urutan kronologis gerakan dan gaya yang rapi, dengan manifestasi baru menggantikan apa yang telah ada sebelumnya.

Seorang desainer yang kompeten akan menyelesaikan masing-masing dari tiga kendala : kelayakan yaitu secara fungsional dalam masa mendatang; kelangsungan hidup yaitu menjadi bagian dari model bisnis berkelanjutan); dan keinginan yaitu masuk akal bagi orang-orang. Tetapi seorang pemikir desain akan membawa mereka ke dalam keseimbangan yang harmonis. Sedangkan karya visual memiliki eksentrisme yang melampaui batas untuk bisa dilihat oleh orang asing, sebagaimana Roland Barthes berpendapat bahwa makna gambar dan mode semiotik lainnya seperti pakaian, makanan dan lain sebagainya selalu berhubungan dengan dan dalam arti tergantung pada bahasa. Dengan sendirinya, gambar-gambar itu menurutnya terlalu polisemis, terlalu terbuka untuk berbagai kemungkinan makna.

Bahasan dalam buku ini masih jauh dari yang dimaknai manusia sebagai kejernihan, karena modus visual mengungkapkan kebenaran sebagai realisme, yang semakin kita berpikir bahwa apa yang kita lihat dalam gambar menyerupai apa yang mungkin kita lihat dalam kenyataan, semakin besar kebenaran visual, sebuah pengukuran yang tidak bisa pula dibakukan. Tak perlu dikatakan lagi, bahwa perubahan dalam lanskap semiotik sangat memengaruhi modalitas visual, memindahkannya dari ketergantungannya pada fotografi sebagai realitas tanpa kode, terlebih di era digital sekarang dimana program komputer menawarkan kemungkinan untuk menciptakan gambar fotorealistik.

ISBN 978-623-8120-11-6 (PDF)



9 786238 120116