

## **LES DEFFERANCE\* DU NYENI: DALAM LATAR BAHASA RUPA DAN SEMIOTIK**

Pindi Setiawan

Institut Teknologi Bandung

*\*Istilah *différance* adalah istilah Derrida untuk menerangkan bahwa di dalam bahasa ada juga penundaan makna atau cara pemaknaan yang dinamis. Konsep *différance* adalah dekonstruksi Derrida terhadap konsep *différence* yang linier sintagmatik statis dari strukturalisme dari de Saussure. Kata *différance* tidak ada di dalam kamus Perancis, namun cara ucapannya sama dengan *différence*.*

### **ABSTRAK**

*Semiotika atau ilmu tanda lahir di dalam kekentalan budaya tulis. Semiotika adalah keilmuan yang berkembang dengan membedah gejala bahasa dan teks. Kepustakaan semiotika pada kenyataannya sangat bernuansa teks bahasa bukan 'teks' gambar. Atas dasar itu, perlu ditinjau sejauh apa perbedaannya dan sedekat apa persamaan antara tanda pada gambar dengan tanda pada bahasa, tentunya di dalam latar komunikasi rupa.*

**Kata Kunci:** *Semiotika, semiotika struktural, semiotika pragmatis, semiotika-piktorial, tanda*

## 1. Usut-Asal Semiotika

Sejarah semiotika bermula dari ahli bahasa yang bernama Ferdinand de Saussure. Saussure (ia menyebut semiotika dengan *la semiologie*) membangun semiotika dengan menyelami struktur tanda yang terdiri dari tuturan dan konsepnya. Barthes, seorang pengikut Saussure, yakin bahwa tulisan dan gambar sama-sama mengandung struktur tanda semiotika. Keilmuan yang memperhatikan struktur tanda ini dikenal dengan sebutan semiotika struktural.

Tokoh lain yang melakukan pendekatan berbeda adalah Peirce. Ia seorang filsuf yang menguraikan semiotika untuk objek pragmatis dalam arti seluas-luasnya dan sekaligus sebebas-bebasnya. Teori yang diusung oleh Peirce ini biasa disebut dengan teori semiotika pragmatis. Walaupun Peirce dalam pembahasan semiotikanya juga tidak banyak mengkaitkan dengan gambar, namun Peirce memberi banyak celah bagi pembahasan gambar melalui semiotik.

### 1.1 Semiotika Struktural

Semiotika struktural melihat tanda dan pemaknaannya ke dalam pola tanda yang bertahap dan teratur (Hoed, 2008: 3-5 ; Sonesson, 2004: 19). Saussure menerangkan bahwa di dalam bahasa ada dua faktor penting, yaitu *parole* (tuturan) dan *langue* (bahasa). Tuturan adalah ekspresi percakapan, sedang bahasa adalah sistem yang memungkinkan percakapan dapat saling dimengerti. Di dalam bahasa ada hukum paradigmatis dan ada hukum sintagmatik. Paradigmatik adalah hubungan yang dapat saling menggantikan, sedang sintagmatik adalah urutan linier kata-kata agar dapat dimengerti. Kedua hukum itu sangat tergantung pada kategori budaya yang dipakai. Oleh karena itu, bahasa bagi Saussure selalu berkonteks budaya. Tidak heran bila hubungan antara *parole* dan

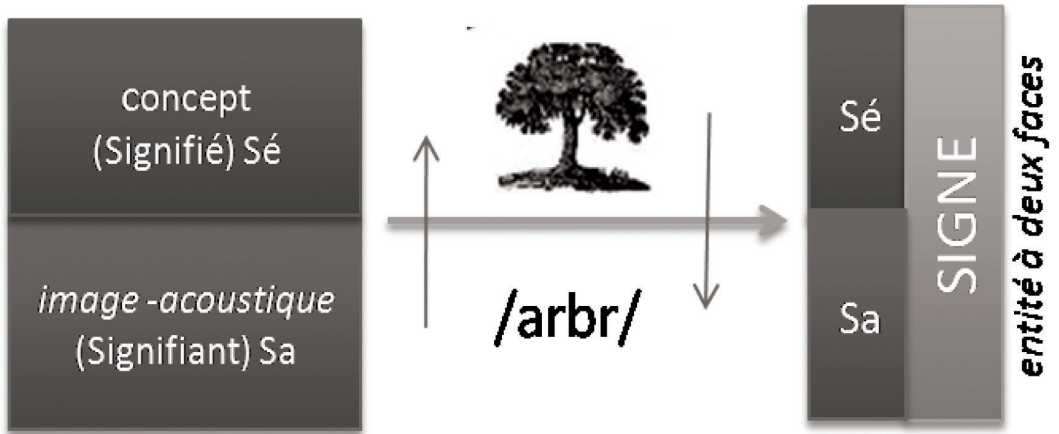
*langue* bersifat terbuka dan bisa muncul dalam bermacam-macam kombinasi, dan sifat ini oleh Saussure disebut *arbitraire*.

Yang disebut penandaan (*signe*) oleh Saussure adalah penyatuan antara unsur material dengan konsep mental ketika proses tuturan berlangsung. Penyatuan tanda antara unsur materi tuturan : p/o/h/o/n dapat mempunyai konsep mental 'ke-pohon-an' yang berbeda tergantung pada konteks bahasanya (budayanya). Maka kejadiannya adalah 'sambil' mengucapkan unsur materi, maka ketika itu orang mengacu suatu konsep yang telah ada di dalam konsep mentalnya.

Oleh karena itu, tidak salah bila kejadian 'sambil' (*gerondif*) diberi konjugasi *signifiant* (sa), dan konsep yang telah ada (*participe passé*) yang berkonjugasi *signifié* (sé). Tanda muncul akibat penyatuan *signifiant* dan *signifié*, dan penyatuan itu merupakan kesatuan dwi-sisi (*entité à deux faces*) yang tak bisa dipisahkan. Ide dwi-sisi ini adalah inti dari teori Saussure. Teorinya mengatakan bahwa tanda-bahasa (*signe linguistique*) terdiri dari sisi materi/bunyi tuturan (*image acoustique*) dan sisi konsep (*concept*) (Martinet, 1975: 74-77; Nöth, 1995: 59-60; Toussaint, 1978: 16-19).

Itulah cara Saussure menguraikan teori semiotika, yaitu berkonsentrasi pada kesatuan anyaman tanda bahasa. Selain membicarakan tanda bahasa, Saussure juga membahas bahwa gerakan tubuh (*mime*) seperti mimik, gerakan tangan atau anggukan kepala. Tanda *mime* adalah rujukan sederhana yang dapat menjadi subjek tanda semiotika (Nöth, 1995: 42-43).

Teori Saussure kemudian berkembang sesuai penafsiran para penerusnya.



Gambar 1. Teori Saussure terkait dengan komunikasi akustik ketika kita berbicara. Terdiri dari konsep (*concept*) dan tuturan (*image-acoustique*). Tanda (*signe*) adalah kesatuan dwi-sisi (*entité à deux faces*). Tanda akustik /arbr/ adalah lambang bunyi untuk arbre, yang berarti pohon (lihat pula Nöth, 1995: 59).

Tidak heran bila kemudian banyak sekali padanan *signifiant* dan *signifié*. Kata *Signifiant* dipadankan dengan istilah *signifier, signification, form* atau *expression*; dan *signifié* dipadankan menjadi *signified, signal, contenu* atau *concept*. *Signifiant* oleh sejumlah ahli semiotika Indonesia diterjemahkan menjadi petanda, titanda atau bentuk, sedang *signifié* diterjemahkan menjadi penanda atau konsep. (Ahimsa, 2006: 34-35; Fiske, 2003: 68-70; Nöth, 1995: 45 & 60).

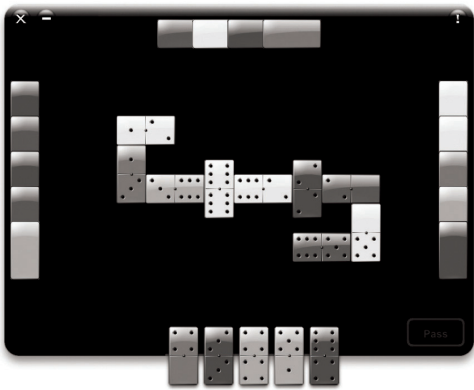
Khususnya pada latar gambar, terdapat ide yang dikembangkan oleh Gleason, Hjemslev dan Barthes. Pada Gleason (dalam Sobur, 2003: 47) tuturan diistilahkan sebagai ungkapan (*expression*), dan konsep (*concept*) yang berasal dari dunia nyata. Ide ini mirip dengan model *dyatic sign* dari Hjelmlev yang mengatakan bahwa tanda pada sastra (*text as art*) terbagi atas ungkapan (*E=expression*) dan isi (*C=content*), (Nöth, 1995: 66-67). Sedangkan Barthes yang mengatakan dalam kehidupan sosial budaya *signifiant* adalah ungkapan, dan *signifié* adalah yang mengandung isi tentang suatu objek (*contenu*). Barthes

menyebutkan harus ada anyaman (*relation=R*) antara ungkapan dan isi agar tanda terbentuk, anyaman antara ungkapan (*cara=C*) dan isi (*I*) bersifat bebas, dan tanda (*sign*) terjadi bila terjadi hubungan yang saling menguatkan antara C dan I (Hoed, 2007: 12).

### 1.1.1 Uraian Semiotik Struktural

Pola penandaan Saussure mirip seperti permainan domino yang sangat memperhatikan struktur kombinasi angka. Kombinasi angka dalam permainan baru bermakna bila dikaitkan dengan konsep permainan domino. Komposisi angka yang telah muncul akan membuat perbedaan (*différence*) arti pada kombinasi angka dari kartu yang belum muncul. Tentu saja kombinasi itu terbatas pada aturan permainan domino (*langue*), tapi sangat jelas bahwa kombinasi angka di tangan dan yang di meja adalah pasangan yang tak terpisahkan (*opposition binaire*).

Pada domino, maka tuturan (*parole*) adalah kombinasi yang berasal dari susunan angka domino baik yang di tangan maupun yang di meja, walaupun setiap langkah



Gambar 2. Aturan domino dapat menggambarkan jukstaposisi tanda (logika sintagmatik) dan asosiatif (sistem dan logika paradigmatic) dalam semiotika struktural. Sumber gambar: [www.creativemomtoys.com/images/domino.jpeg](http://www.creativemomtoys.com/images/domino.jpeg).

akan mengacu pada aturan (atau budaya) domino. Saussure menerangkan bahwa dalam bercakap-cakap (tuturan) orang tak perlu selalu bertanya-tanya aturan bahasa, demikian juga halnya ketika bermain domino. Orang tidak perlu bertanya-tanya tentang aturannya, yang penting adalah kombinasi angka-angkanya bisa saling dimengerti. Kombinasi angka domino juga bisa berganti-ganti paradigmaticnya, dan sekaligus harus melalui logika sintagmatik tertentu yang linier agar bisa dipahami. Pada permainan domino sistem relasinya bersifat sinkronik, yaitu keputusan sesaat atau ekspresi ketika itu.

Ketika permainan domino berlangsung maka terjadi dua hal, yaitu (1) ada kombinasi kartu yang sedang akan dimainkan (di tangan) (*mode g erondif*), dan (2) kartu-kartu itu dikaitkan dengan konsep aturan domino (*participe pass e*). Konsep aturan domino merupakan ide yang telah ada (*participe pass e*) oleh Saussure disebut *signifi e* (s e). Tindakan sambil (*gerondif*) memperhatikan kombinasi angka di meja disebut oleh Saussure: *signifiant* (sa). Angka yang di meja bisa muncul dalam kombinasi apapun

(*arbitrarie*), yang berasal dari konsep aturan permainan dan kombinasi angka-angka di tangan pemain.

### 1.1.2 Semiotik Struktural pada Gambar

Analogi kombinasi angka domino pada gambar adalah kombinasi imaji. Kombinasi imaji dengan sendirinya akan dianyam dengan konsep-konsep budayanya, sehingga memunculkan makna gambar (atau makna tanda). Kombinasi angka yang di tangan mirip dengan kombinasi sub-imaji. Bagaimana susunan sub-imaji itu sangat terkait dengan konsep yang telah ada (bisa telah ada di mata atau di benak). Konsep yang pernah dilihat mata adalah *wimba*, sedang yang telah ada di benak adalah *citra*. Telah disebutkan sebelumnya bahwa sub-imaji dapat dianyam dengan suatu konsep yang disebut ISI-imaji atau ISI-semiotik (I). Jadi kombinasi sub-imaji itu baru akan berarti bila dianyam dengan suatu konsep atau isi-imaji agar dapat menjadi gambar yang bermakna.

Kombinasi angka di tangan mirip dengan kombinasi imaji yang sedang (*mode gerondif*) dibuat untuk menjadi gambar. Oleh karena itu, kombinasi imaji yang sedang dibuat adalah ekspresi atau dalam ilmu tanda-gambar disebut CARA imaji atau CARA semiotik (C). Misalnya pada tiga gambar pemanah (gambar 4), maka I adalah komposisi sub-imaji dari pemanah, C adalah cara penggambar merangkai sub-imaji itu. Anyaman yang terjadi pada I dan C membentuk relasi yang dikenal pada gambar sebagai adegan atau siratan (A). Adegan ketiga pemanah digambar dengan cara yang berbeda-beda, namun karena isinya terdiri dari sub-imaji pemanah, maka relasi yang terbentuknya tetap 'sang-pemanah'

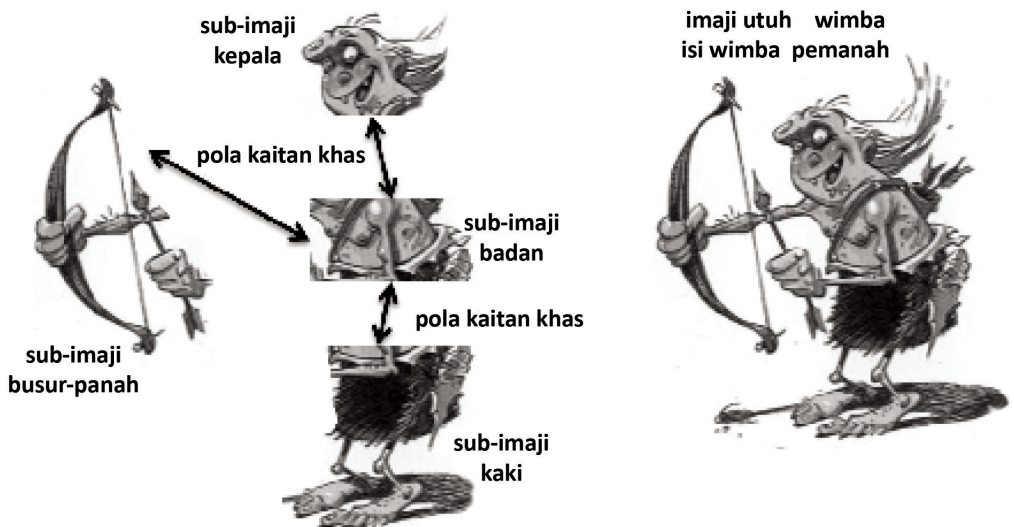
Namun demikian pada tingkatan gambar,

ternyata relasi tidak hanya berhenti pada jalinan imaji, namun juga pada urutan lihat susunan imaji. Arah lihat seperti arah-baca, namun tidak bersifat sintagmatik, karena bersifat lebih cair dari arah-baca. Oleh karena itu arah-lihat lebih mirip gejala tuturan (*parole*) dibandingkan gejala konsep (*langue*).

Semiotika struktural berpandangan bahwa bahasa mempunyai relasi sistem yang linier, yaitu sistem relasi sintagmatik. Relasi sintagmatik ini diberlakukan secara konsisten dan ketat mulai pembentukan dari suku-kata membentuk kata, kata-kata menyusun kalimat, kalimat menjadi paragraf. Sistem relasi ini kemudian akan diulangi lagi ketika membangun struktur kalimat-kalimat baru. Keberulangan relasi ini dikenal dengan istilah tata-bahasa (Sonesson, 2004: 21). Seperti yang kita ketahui pada gambar tidak terdapat arah-lihat yang ketat, yang penting dari arah-lihat ini adalah konsistensinya. Oleh karena itu, arah lihat sangat tergantung pada informasi

yang ingin 'dituturkan' gambarnya. Dari penuturan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Tanda semiotika struktural mempunyai pola yang konsisten dan ketat pada konsep urutan sintagmatik (*langue*). Pada gambar bercerita mempunyai urutan arah-lihat yang konsisten, namun pada tingkatan tuturan (*parole*). Oleh karena itu arah-lihat tidak harus digunakan secara ketat, tergantung kondisi sinkronik yang sedang terjadi;
2. Tanda semiotika struktural sangat terkait dengan suatu peristiwa yang ada di dalam benak. Pada tanda gambar tidak sepenuhnya membutuhkan demikian. Ada tanda-gambar yang berupa perwakilan bentuk dari seperti apa yang dilihat oleh mata (mimetis atau wimba). Kemudian ada pula tanda-gambar yang merupakan perwakilan dari apa yang dibayangkan di benak (sugestif atau citra). Imaji citra ini



Gambar 3. Sub-imaji dengan pola kaitan yang khas akan membentuk imaji yang dipahami. Riff, 1996: 6.



Gambar 4. Ungkapan gaya- gambar terkait dengan isi konsep pemanah. Isi konsep pemanah bisa terdiri dari sub-imaji yang berbeda gaya gambarnya, namun tidak merubah keterkaitan tanda visualnya.  
 Sumber gambar: Krom, 1927, la:Pl.XXV ; Riff, 1996: 6 ; <http://www.radio86.co.uk/explore-learn/health-sports/sports/3574/hou-yi-and-the-noble-art-of-archery>.

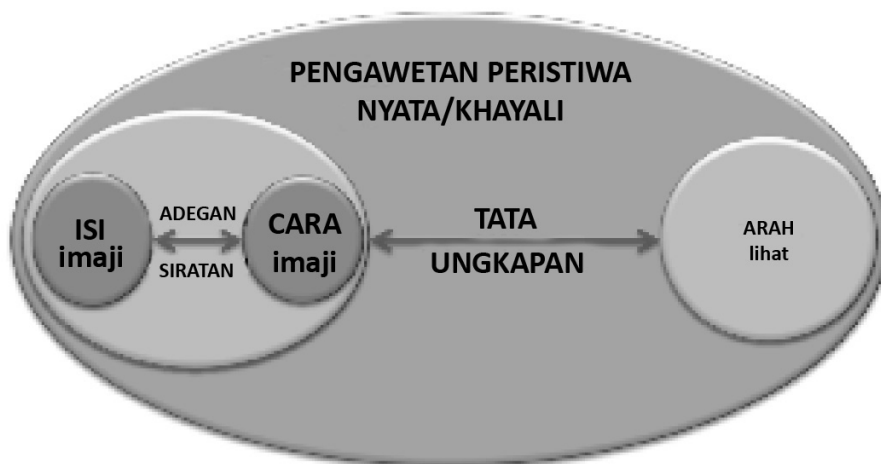
yang membutuhkan rujukan-budaya, sedang imaji-wimba sering tidak perlu membutuhkan rujukan-budaya karena merupakan representasi dari kenyataan yang dilihat oleh mata;

3. Tanda (*signe*) pada semiotik struktural merupakan kesatuan dua sisi (*entité à deux faces*). Tanda pada gambar (khususnya yang bercerita) merupakan kesatuan dari tiga sisi, yaitu sisi isi-imaji,

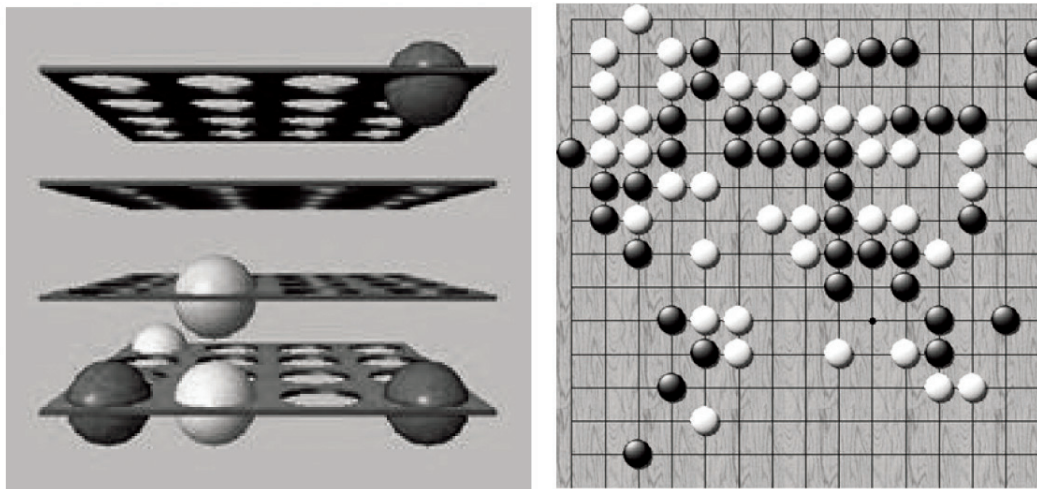
sisi cara-imaji, sisi arah-lihat.

### I.2 Semiotika Pragmatis

Semiotika pragmatis melihat tanda berdasar proses memproduksi dan memahami sesuatu (*object*) di dalam benak (*cognition*) agar dapat menafsirkan dan memaknai sesuatu (*representamen*) sebagai efek (*stand for*) dari sesuatu (*interpretan*). Proses menafsirkan dan memaknai atas sesuatu ini (tulisan, benda, perilaku) didasari



Gambar 5. Tingkatan pemaknaan pada gambar, Isi (I) dan Cara (C) membentuk relasi berupa Adegan atau Siratan (A).



Gambar 6. Logika permainan Catur-Jawa bermula dari bentuk papan permainannya bisa bermula dari sisi manapun. Pola logika ini mirip dengan konsep *ad infinitum* dari proses semiosis yang diusung oleh Peirce. Sumber gambar: <http://upload.wikimedia.org/Wikimedia/commons/d/da/tic-tac-toe-game.svg>

pada pengalaman budaya seseorang, dan dinamakan proses semiosis. Peirce tidak mengkaji bahasa dalam membahas proses semiosisnya, namun tidak juga banyak menggunakan gambar. Peirce berusaha menggapai segala perilaku (*behaviorisme*) yang bisa dijadikan tanda di dunia ini. Penekanan Peirce adalah pada *personal-act* yang *ad infinitum* (tak terbatas).

Proses semiosis ini menurut Hoed (2008:18) mengikuti tiga tahapan representamen (sesuatu), object (sesuatu dalam kognisi manusia) dan interpretan (suatu penafsiran). Proses semiosis bersifat dinamis, karena posisi interpretan dapat menjelma menjadi sesuatu representamen baru, dan kemudian sesuatu konsep baru di benak (object) dan kemudian memunculkan efek interpretan baru. Jadi pola semiosis dapat terus menerus berlangsung tanpa batasan. Hal ini telah dikritik oleh Eco, yang menyatakan bahwa tanda bukan sekedar *personal act* yang *ad infinitum*, namun juga suatu gejala budaya yang mempunyai batasan (*constraints*) penafsiran yang dipercayai bersama

(Hoed, 2008: 18-23 ; Sonesson, 2004: 23-24; Toussaint, 1975: 69-70).

### 1.2.1 Uraian Semiotik Pragmatis

Pola semiosis pragmatis dapat dibayangkan melalui pola permainan catur jawa (*tic tac toe*). Pola permainan catur-jawa bergantung kepada papan permainan dan susunan batu (atau *ground - representamen*), kemudian ada konsep-konsep di dalam benak (*object*) demi menjawab sesuatu (*interpretant*) di atas papan. *Representamen* akan mempengaruhi logika (*object*) susunan batu di atas papan. *Object* logika batu bisa hanya bersifat perwakilan batu (*icon*), atau sudah merupakan susunan tertentu yang memberi orientasi tertentu (*index*), atau bisa mencapai suatu susunan tertentu yang disepakati bersama (*symbol*). Simbol kesepakatan ini terkait pada aturan menang-kalah atau pada *ground*-nya, ketika misalnya sudah ada susunan batu yang menang atau ketika *ground* tidak bisa lagi ditambahi batu.

Proses semiosis Catur Jawa sangat bergantung pada tahap semiosis pertama

tadi. Pada catur-jawa juga tidak berada pada poros linier seperti domino, ia sangat terbuka untuk ditambahkan dari sisi manapun, sehingga pada akhirnya tidak perlu lagi melihat mana penyebab, mana akibat. Hal ini seperti yang diterangkan Pierce, bahwa proses semiosis pada akhirnya tidak lagi melihat mana yang pertama, mana yang terakhir. Proses semiosis adalah rangkaian penafsiran-penafsiran baru yang terus-menerus terjadi. Proses pembentukan *interpretant-representamen-object-interpretant* oleh Copley (2002: 26) disebut rantai abadi semiosis.

Jadi pada proses semiosis terdapat proses yang timbal-balik yang tidak sekedar proses sebab akibat, namun juga proses kesepakatan bersama. Proses timbal-balik dari semiosis ini mirip dengan proses komunikasi, sehingga banyak para ahli menggolongkan semiosis ke dalam semiotika untuk berkomunikasi (lihat Sonesson, 2004:23).

### 1.2.2 Semiotik Pragmatis pada Gambar

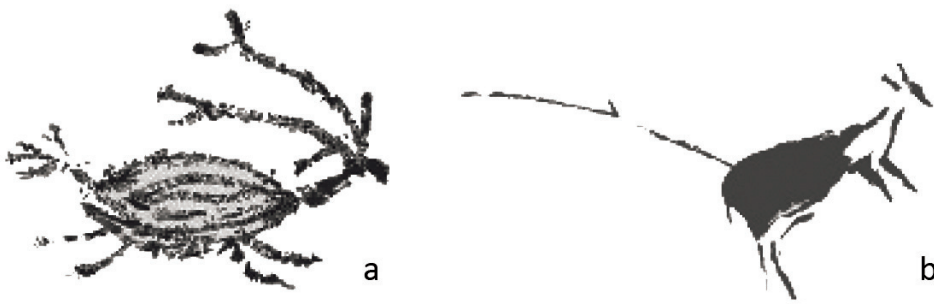
Untuk membayangkan konsep semiotika pragmatis perlu pemahaman rantai abadi semiosis yang *ad infinitum*. Pemaknaan dapat dimulai dari mana saja, dan tidak perlu melihat mana yang pertama dan mana yang terakhir. Misalnya imaji rusa pada gambar 7a oleh penggambarannya digambar berbeda

karena mempunyai fungsi yang berbeda.

Pada konteks rantai abadi semiosis, ketika penafsir pertama kali melihat imaji 7a (*immediate representement*), maka *object* pertama yang muncul dibenak akan diterjemahkan segera (*immediate interpretant*), yaitu bahwa ada satwa berkaki empat. Untuk itu, penafsir akan membuat *representamen* baru, *object* baru untuk dapat memaknai bahwa satwa berkaki empat itu adalah rusa, jadi ada *representamen* baru, yaitu rusa. Penafsir kemudian akan membuat proses semiosis baru bahwa ternyata rusa itu bertanduk, lalu lebih rinci lagi kemudian ada rusa bertanduk dengan kaki terbuka, dan seterusnya.

Penafsir imaji 7a akan terus menerus masuk ke rantai-abadi semiosis, dan diharapkan suatu saat akan sampai pada penafsiran pamungkas. Demikian pula, bila penafsiran akan dibandingkan dengan rusa di gambar 7b, yang cara gambarnya berbeda dengan gambar 7a. Terlihat, bahwa penafsiran yang terjadi hanyalah pemahaman pada tingkat *icon*. Agar dapat meningkat pada *index* dan *symbol* maka seorang penafsir sebaiknya memahami 'alam' kebudayaan yang sama dengan penggambarannya.

Kalau saja penafsir berdiskusi dengan



Gambar 7. Penafsiran semiotika pragmatis akan lebih efektif bila sudah mengetahui gejala budaya yang melatarbelakangi gambarnya.





Gambar 8. Proses semiosis bergantung pada pengalaman seseorang , sehingga rangkaian rantai-semiosis dari masing-masing orang akan berbeda. Pada orang pertama, bisa saja semiosisnya seperti makna ke-1. Pada orang lain, semiosisnya bisa pada makna ke-2. Sumber gambar : Riff, 1996.

penggambarannya, maka proses semiosisnya bisa dipercepat. Contohnya, ketika penafsir dapat menerjemahkan rujukan budaya yang terkait dengan *object*-nya, maka penafsir akan dengan mudah memahami apa bedanya antara makna *icon* rusa bertanduk yang kakinya terbuka. Kemudian penafsir akan lebih cepat pula membuat anyaman *index* pada *icon* rusa. Bila penafsir mengetahui aturan-aturan tertentu yang terkait dengan *index*, maka penafsir akan mudah memasuki pemahaman *symbolic*-nya. : bahwa rusa yang bertanduk adalah mahluk adi-satwa.

Bila uraian sebelumnya adalah tentang penafsiran individu yang melakukan proses semiosis pada satu *icon*, maka berikut ini tentang pembahasan satu *icon* yang ditafsir oleh dua orang yang berbeda. Peirce menyatakan bahwa proses semiosis tergantung pada pengalaman budaya di dalam kognisi seseorang (lihat Hoed, 2008: 19).

Pada *icon-icon* di gambar 8, penafsir yang mempunyai pengalaman filsafat akan bisa

bersemiosis mencapai pemahaman adanya *index* dengan hukum positivisme-empiris: 'harus berlaku umum dan dapat berulang'. Bagi penafsir yang tidak mempunyai pengalaman filsafat, maka *index* yang muncul akan berupa *index* tentang : 'tidak masuk akal'. Kedua penafsir bisa sama-sama tertawa pada *symbolic* yang terbentuk, namun untuk alasan *intrepretant* yang berbeda. Jabaran ini menunjukkan bahwa rantai semiosis berbeda-beda pada setiap orang bergantung pengalamannya. Rantai-semiosis yang bersifat perseorangan, menurut Peirce akan membuat dunia penuh dengan tanda.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan, sebagai berikut:

1. Semiotika pragmatis akan sulit menyimpulkan *intrepretant* dari gambar cadas, bila penafsirnya tidak berada di alam yang sama dengan penggambar prasejarah;

2. Proses semiosis mendorong aneka rantai-semiosis tergantung pada

pengalaman masing-masing orang. Oleh karena itu, pembahasan gambar yang dijadikan media berkomunikasi justru menghindari tafsiran individu yang *ad infinitum*, walaupun penafsiran individu tidak pernah dapat dihindarkan;

3. Dengan demikian tampaknya proses semiosis Peirce baru dapat dijadikan landasan deduksi bagi gambar, bila penafsir dapat memasuki 'alam' budaya yang sama dengan penggambarannya.

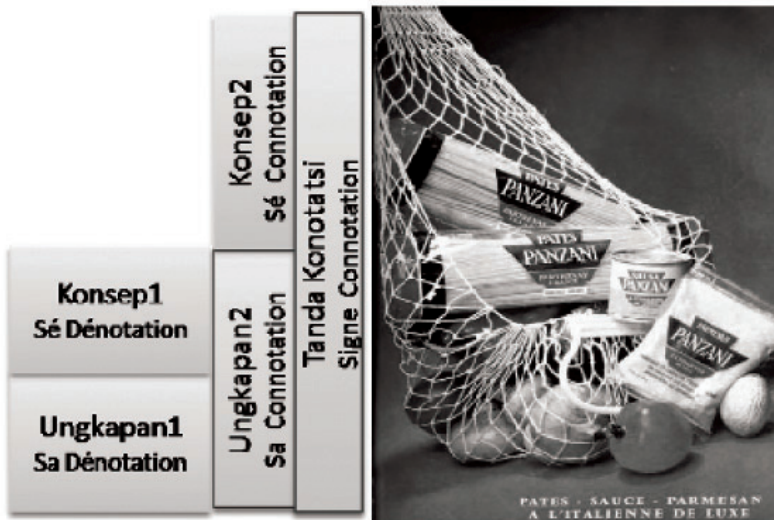
**2. Semiotika Piktorial**

Salah satu perkembangan penting dari ilmu semiotika adalah semiotika piktorial, yaitu cabang ilmu semiotika yang khusus mengulas tanda-tanda komunikasi-rupa pada gambar. Semiotika piktorial diawali oleh kegelisahan Barthes pada semiotika struktural, serta kritik Eco terhadap semiotika pragmatis. Gambar dalam konteks semiotika-piktorial disebut *visual signification* atau tanda piktorial. Tanda tanda piktorial sebenarnya 'bertebaran' di

karya-karya komunikasi non-bahasa, seperti arsitektur, relief, patung, ukiran, tarian, atau tipografi (Sonesson, 2004: 45).

Gambar yang diulas umumnya adalah gambar-gambar publikasi (poster atau billboard). Gambar publikasi dipilih karena:

1. Gambar publikasi berisi anyaman budaya yang sama dengan latar budaya para penafsirnya, yaitu budaya tulis (literate);
2. Gambar publikasi diketahui dengan jelas fungsinya, apa maksud penciptanya. Hal ini akan membuat penafsiran semiotik biasanya dapat dikonfirmasi pada anyaman budaya yang sama;
3. Gambar publikasi yang dipilih, umumnya adalah gambar yang mempunyai teks, jadi gambar publikasi yang terdiri dari imaji dan teks.



Gambar 9. Pada pemaknaan lapis pertama foto Panzani yang bersifat denotasi (spageti, saus tomat, spageti, keju parut, bawang, tomat), terjangkar pada teks: *l'italienne de Luxe*. Pemaknaan lapis kedua adalah: cita-rasa khas Itali. Sumber :Sonesson, 2004 : 46, Toussaint, 1978, 162.

## 2.1 Semiotika Piktorial Barthes

Pemikiran semiotika piktorial Barthes sangat dipengaruhi oleh konsep konotasi yang dipaparkan Hjemslev sebelumnya. Bahkan Nöth (1995: 72-73) mengatakan bahwa konsep Hjemslev memberikan panduan yang terpadu akan peristiwa konotasi, hanya saja konotasi Hjemslev murni pada masalah sastra (*glossematic aesthetics of literature*).

Barthes mengungkapkan pandangannya dengan menulis artikel '*La Rhétorique de l'image*' (1964) dalam jurnal *Communication* yang mengulas permasalahan semiotika publik (semiotika publik adalah gagasan dari George Péninou) dan kajian semiotika seni-rupa (pencetus awalnya adalah Louis Marin, Hubert Damisch, Jean-Louis Schefer). Pembahasan semiotika yang dilakukan Barthes benar-benar baru di masa itu. Barthes membahas foto publikasi produk pasta Panzani (lihat gambar 8). Foto pasta Panzani dominan berwarna merah, dan menunjukkan produk-produk buatan Panzani yang bermakna denotasi. Misalnya imaji merk Panzani yang berulang-ulang ditampakkan di setiap produk. Ada pula serangkaian imaji kata di bawah keranjang: imaji spageti, imaji saus tomat dan imaji keju parut, dikomposisikan dengan imaji bumbu dan imaji sayuran di dalam imaji keranjang-jaring yang tampak diimajikan sedang dipegang oleh seseorang yang tidak terlihat. Logo Panzani diberi warna dari bendera Itali.

Barthes kemudian membahas pentingnya fungsi tulisan dalam mengantarkan pesan pada gambar. Kata '*L'Italienne de luxe*' menjangkar imaji-imaji yang berwarna bendera Itali, dan membuat konotasi produk mewah bercita-rasa Itali. Barthes menerangkan bahwa pada gambar, konotasi berkembang sebagian dari tulisan dan

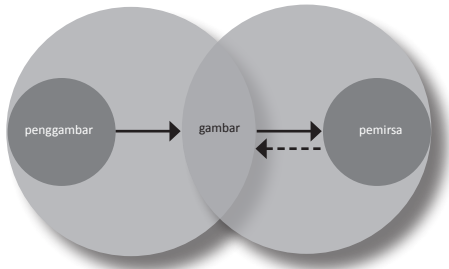
sebagian dari gambar. Barthes beragumen bahwa tidak ada gambar yang dapat mengirimkan pesan melalui dirinya sendiri, gambar akan bias dalam mengirimkan pesan bila tidak dijangkar oleh tulisan. Artinya pesan pada gambar tidak mandiri, namun bergantung pada pesan bahasa.

Barthes berpendapat bahwa pada gambar publikasi, makna (konotatif) bisa bergeser menjadi pesan yang bersifat denotatif. Perubahan ini terjadi ketika penafsir telah mengetahui kandungan informasinya, sehingga ia tidak perlu mengundang rujukan untuk memahami gambar. Penafsir sudah langsung tahu maksud dari objek itu. Ini adalah inti dari konsep *mythes aujourd'hui* (mitos-mitos dewasa ini) yang diusungnya, yaitu konsep tentang proses pemaknaan denotasi menjadi konotasi dan kemudian menjadi denotasi kembali.

Barthes yakin bahwa gambar dapat menyampaikan konotasi lebih baik, dibandingkan konotasi dari tulisan atau tuturan. Walaupun demikian, Sonesson (2004: 48-49) berpendapat Barthes hanya membahas pembentukan tanda konotasi yang dianyam oleh pengirimnya atau pembuatnya (*rhetoric of referent*). Oleh karena itu, Barthes pada kenyataannya tidak membahas imaji-imaji pada foto Panzani itu sendiri, namun hanya membahas apa retorikanya.

## 2.2 Semiotika Piktorial Umberto Eco

Semiotika Piktorial juga mendapat pengaruh besar dari Umberto Eco yang mengkritik semiotikanya Peirce. Eco menyatakan bahwa semiotika tidak terdiri dari tiga proses semiosis, namun ada empat proses; serta mengkritik Peirce bahwa proses semiosis itu tidak *ad infinitum*, namun terbatas. Batasnya adalah prinsip-prinsip supraindividual. Prinsip supraindividual



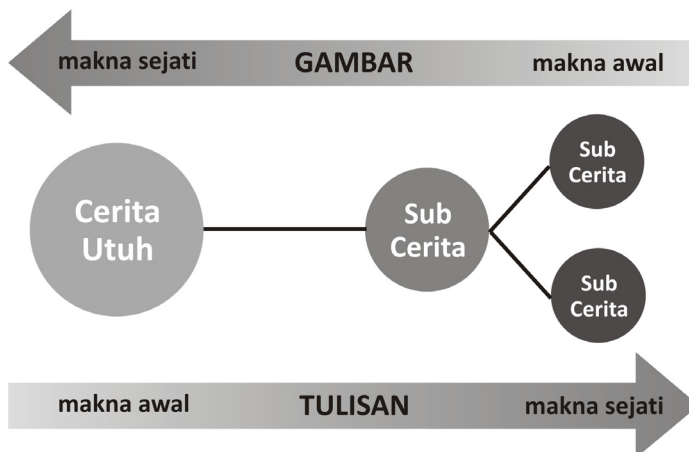
Gambar 10. Suatu publikasi sebenarnya terdiri atas tiga sisi, yaitu penggambar (retorika), struktur tanda pada gambar (semiotika-pictorial) dan pemirsa (hermeneutika). Konotasi Barthes menurut Sonesson hanya membahas permasalahan retorika saja, yaitu garis anak panah dari penggambar menuju gambar.

adalah satuan budaya yang dianut oleh seorang individu (Hoed, 2008: 23; Sonesson, 2004: 49).

Di sisi lain, Eco berusaha ‘menengahi’ aliran semiotika komunikasi dari Peirce dan semiotika signifikansi dari Saussure. Bagi Eco tidak perlu memisahkan teori tanda Saussure dengan semiosis Peirce. Semiotika tanda Saussure atau semiotika signifikansi adalah teori tentang produksi dan pemaknaan tanda, fokusnya adalah bagaimana tanda memproduksi makna. Sedang semiosis Peirce atau semiotika komunikasi adalah cara melihat tanda sebagai alat komunikasi yang melibatkan

dinamika interpertasi, fokusnya adalah bagaimana tanda dialihkan dalam proses komunikasi. Eco berkesimpulan bahwa proses signifikansi (yang terikat rujukan), sebenarnya terbentuk dari proses semiosis (namun tidak *ad infinitum*). Jadi sesungguhnya keduanya saling timbal-balik dan tidak saling bertentangan (Hoed, 2008: 22; Sobur, 2003: xii-xiv; Sonesson, 2004: 41).

Eco memulai pembahasan gambar dengan pendapat bahwa tulisan tidak hanya mewakili suatu konsep (seperti dalam kamus), namun bisa multi tafsir. Suatu tulisan mempunyai makna-awal dan kemudian maknanya dapat dikembangkan dari unsur-unsur tanda yang lebih kecil. Pengembangan makna itu akhirnya akan sampai suatu ujung yang berupa makna sejati (*elementary signs*). Atas analogi itu, Eco beranggapan bahwa gambar juga dapat dikembangkan maknanya dari sejumlah tanda yang lebih kecil, namun tanda-tanda kecil itu tidak berkembang menuju suatu makna sejati. Pengembangan makna dari tanda-tanda kecil dari gambar, justru pada akhirnya akan menghilangkan makna tanda itu sendiri. Eco berpendapat gambar dan tulisan mempunyai mempunyai kesamaan pada tataran pemaknaan awal



(*conventional*), namun menjadi sangat berbeda sifatnya pada unsur-unsur yang lebih kecil.

Makna gambar yang menghilang pada tanda-tanda lebih kecil adalah karena sifat dari gambar itu sendiri. Pemahaman gambar justru berawal dari imaji utuh, sehingga keutuhan pemahaman suatu imaji akan membimbing pada pemahaman unsur yang lebih kecil.

Jadi pada gambar makna sejati justru pada pemahaman utuhnya, atau cerita utuhnya, sedang pada tulisan justru cerita-utuh itu baru merupakan *representamen* makna-awal. Jadi rantai-semiosis gambar dan tulisan mempunyai arah yang berlawanan dalam menemukan makna-sejati. Persamaannya adalah pemaknaan gambar dan tulisan tidak bersifat *ad infinitum*, jadi maknanya walau 'tak-terbatas namun terbatas budaya (*constrains*). Pemahaman budaya yang telah ada di dalam benak individu-individu, khususnya individu pengirim makna atau pencipta gambar bagaimanapun juga membatasi agar tidak keluar dari batas-budayanya. Jadi individu yang devian (inovator) sebenarnya bergerak di dalam batas-batas budaya yang telah ada di dalam benaknya.

### 2.3 Semiotika Piktorial dan Gambar

Permasalahan utama penganalisaan gambar melalui pendekatan semiotik piktorial adalah mengubah (*deforms*) gambar menjadi seperti tulisan. Padahal keduanya menurut Eco mengandung unsur-unsur yang berbeda. Floch (bersama Thülerman, Greimas) dan Primadi mempunyai pendapat bahwa ada gambar yang merupakan perwakilan adalah objek alam, dan ada yang merupakan perwakilan objek dalam benak. Sedangkan objek tulisan pada intinya adalah cerminan dari konsep

yang ada di benak saja, dan abstraksinya lebih 'padat' dari imaji-citra pada gambar. Objek di alam oleh Floch disebut *iconic*, sedang oleh Primadi disebut imaji-wimba. Objek di benak oleh Floch disebut *plastic*, sedang Primadi menyebutnya imaji-citra (lihat Primadi, 1981: 6-7; Sonesson, 2004: 51-53). Secara sintaksis, maka khususnya pada pemaknaan plastik atau citra sering kali perlu mengundang (*beg*) interpretasi (Lester 2006: 8; Primadi, 2005: 10-12).

Floch menambahkan bahwa gambar mengandung unsur kekontrasan, seperti cerah-redup, warna terang dan warna gelap. Kekontrasan ini merupakan kesatuan (*tautologous*) dalam gambar yang sama. Pembagian lebih rinci diberikan oleh Fernade Saint-Martin dengan teori visual-semiotik. Saint-Martin berpendapat gambar mengandung 6 unsur : warna/rona, barik (*texture*), matra, rana (*implantation into the plane*), arah-lihat (*orientation/vectorality*) dan blabar (*frontrier generating shapes*). (Gallagher, 2007: 36-41; Sonesson, 2004: 53).

Sonesson (2004: 47) berpendapat tanda pada gambar dapat dibahas melalui sejumlah ciri, yaitu:

1. Ciri-ciri bentuk: setiap gambar diciptakan dengan memperhatikan kaitan antara bentuk suatu objek dengan ungkapan yang ingin disampaikan dan konsep yang diinginkan. Ciri-ciri bentuk ini yang membedakan jenis-jenis gambar. Jenis fotografi berbeda dengan lukisan, lukisan ungunya berbeda dengan culikan-kayu;
2. Ciri-ciri fungsi: setiap gambar diciptakan terkait dengan fungsi yang khas. Gambar periklanan diperuntukkan untuk menjual produk, atau gambar karikatur

- untuk menyindir seseorang. Bagaimana suatu gambar difungsikan akan terkait dengan ciri kebudayaan yang melingkupinya;
3. Ciri-ciri sirkulasi: setiap gambar diciptakan terkait dengan cara menyalurkannya di masyarakat. Ada gambar yang disalurkan lewat billboard, akan berbeda bila disalurkan melalui surat kabar. Ada gambar yang disalurkan melalui kartu-pos, poster, brosur, web-site, atau televisi ;
  4. Ciri-ciri komposisi (*organization*): setiap gambar diciptakan dengan memperhitungkan komposisi tertentu agar dapat mencerminkan informasi-visual yang diharapkan.

Keempat ciri di atas adalah cara pencipta gambar (retorika pencipta) dalam mengalihkan informasi melalui gambar (tanda-komunikasi) agar sampai ke penafsir. Proses retorika kemudian digubah menjadi suatu tanda-tanda visual, adalah fokus di dalam pembahasan semiotika piktorial.

### 3. *Les Différance* : Gambar sebagai Bahasa Rupa

Gambar yang dimaksud pada semiotik piktorial adalah gambar yang dijangkar oleh teks. Jadi, semiotik piktorial membongkar anyaman-anyaman relasi antara gambar dan teks. Bagaimana bila gambar itu adalah gambar tanpa teks atau nirleka? Gambar cerita nir-leka tetap bisa dibaca, dan kemudian bisa didongengkan atau dituturkan. Gambar nir-leka mencoba mencari anyaman relasi antara isi imaji, cara gambar dan arah lihat, sehingga seseorang di dalam menafsirkan gambar nir-leka memang perlu 'menunda' (seperti konsep *différance*) dahulu tafsirannya, sampai semua unsur dapat dipahami.

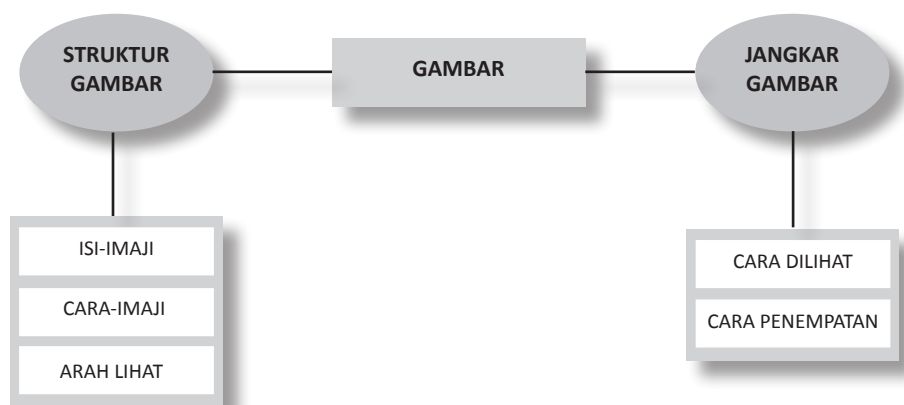
Gambar pada bahasa-rupa terdiri atas :

1. Imaji yang merupakan perwakilan yang dilihat mata (nyata):
  - Tanda gambar: imaji wimba ;
  - Tanda bahasa: struktur *signifié* dan *significant* ; *iconic*
2. Imaji yang merupakan perwakilan yang dibayangkan benak (khayali):
  - Tanda gambar: imaji citra
  - Tanda bahasa: rantai semiosis; *plastic*
3. Imaji yang merupakan perwakilan spontanitas gerakan tangan:
  - Tanda gambar: imaji gerigis
  - Tanda bahasa: imaji arbiter

Namun imaji pada latar bahasa-rupa, belum 'bermakna' apapun. Gambar baru bermakna dengan melihat hubungan satu imaji dengan imaji lainnya. Oleh karena itu struktur tanda pada tingkatan gambar terdiri dari isi-imaji (mirip dengan *icon* atau petanda), cara-imaji (mirip *index* atau penanda), dan tata-ungkapan (mirip signifikasi atau grammar) (Primadi, 1991).

Selain itu, khususnya, pada gambar nirleka yang bercerita, terdapat juga yang dinamakan arah lihat. Arah lihat adalah cara melihat urutan sejumlah imaji di dalam gambar, misalnya seperti arah lihat pradaksina di relief Borobudur. Arah lihat mirip dengan arah baca, walaupun arah lihat tidak seketat arah baca. Bahkan demi efektifitas pesan, satu gambar dapat mempunyai sejumlah arah lihat. Dengan demikian, gambar mempunyai tanda yang terkait dengan arah-lihat.

Pada gambar nirleka yang bercerita terdapat yang dinamakan urutan cara (urut) latar (latar depan, latar tengah, latar belakang), misalnya pada gambar Wayang



Gambar 11. Model tanda-gambar : struktur dan jangkar gambar

Beber. Lapisan latar tidak ditemukan pada teks bahasa yang bersifat linier sintagmatik. Latar juga bukan gejala paradigmatis, karena bukan hubungan yang saling menggantikan, namun hubungan yang saling menerangkan. Jadi gambar mempunyai tanda yang terkait dengan cara-latar.

Gambar juga bisa berkaitan dengan ruang di sekitar gambar, yang disebut penulis dengan jangkar-gambar. Ada dua macam jangkar gambar, yaitu cara penempatan dan cara dilihat. Contoh cara dilihat dapat dilihat bagaimana 'tanda-tanda' keagamaan digambar dan diletakkan : bisa di atas garis mata, ditempatkan di belakang mimbar utama sebuah bangunan-suci, dan seterusnya. Pada gambar-prasejarah ada gambar yang hanya ditempatkan pada ceruk-ceruk di tengah tebing, tidak ditemukan pada kaki gunung dan tidak ditemukan pada puncak gunungnya. Gambar juga sering mempertimbangkan mana harus di kiri dan harus di kanan, misalnya imaji pria dan wanita di dalam budaya Jawa. Oleh karena itu, gambar mempunyai juga tanda-tanda yang terkait dengan cara-penempatan. Pada gambar prasejarah, ada juga yang

dinamakan cara-dilihat, yaitu cara orang melihat gambar tersebut, ada cara berbaring (melihat gambar di plafon), cara duduk (melihat gambar di bawah mata), cara berdiri (cara melihat gambar sejajar garis mata), cara mendongak (cara melihat gambar di atas garis mata). Cara dilihat bisa terkait dengan budaya, bisa terkait dengan masalah teknis, atau bisa mempertimbangkan keduanya. Jadi gambar mempunyai tanda gambar yang terkait dengan cara-dilihat.

#### 4. Bagan Komunikasi-Rupa dan Tanda-Gambar

Pada proses komunikasi satu gambar dapat mengungkapkan muatan-muatan pemaknaan yang lain tanpa disadari penggambar atau penciptanya. Perbedaan muatan makna itu sangat terkait dengan latar budaya pemirsanya. Hal ini tidak saja terjadi pada gambar, namun juga pada tulisan. Gambar dan tulisan sebagai media tidak bisa lepas dari gejala-gejala interaksionisme simbolik. Oleh karena itu, di dalam memahami gambar (juga teks) perlu menyadari bahwa ada peristiwa yang dimaknai oleh pembuat, dan ada realitas-

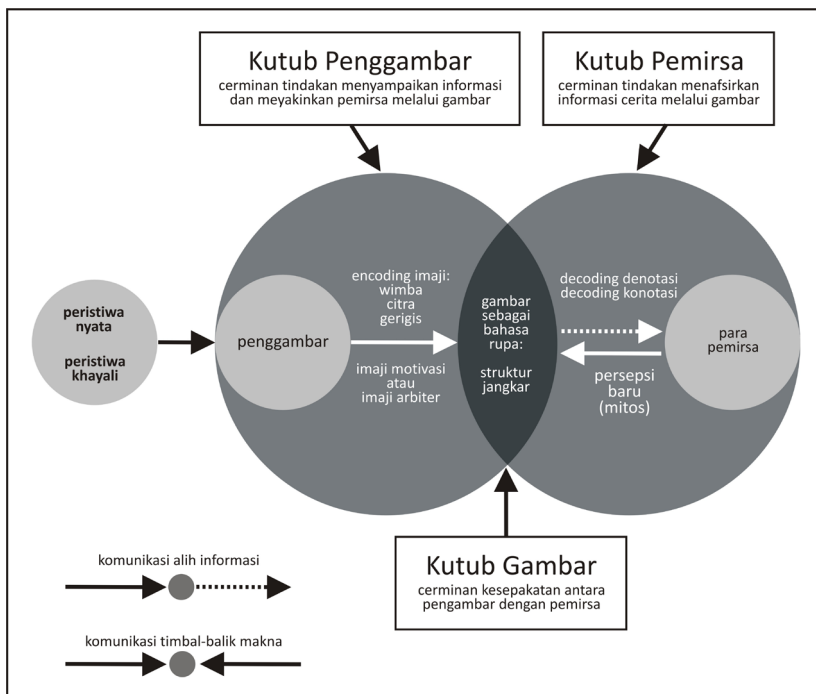
baru yang dipahami pemirsanya.

Para penggambar bisa tidak sadar di dalam memahami budaya-budaya pemirsanya, bisa sangat sadar. Propaganda di kekuatan ekonomi jaman Orde Baru, poster tentang keagungan Hitler, atau jauh ke masa lampau, misalnya pencitraan kebijakan pada patung kaisar Augustus adalah contoh tentang disengajanya pembangunan realitas-baru melalui gambar atau visual. Kita semua tahu bahwa pada kenyataannya Orde Baru adalah peristiwa tentang kerentanan ekonomi, Hiltler adalah peristiwa tentang pembersihan etnis, dan Augustus adalah peristiwa tentang kediktatoran yang kejam.

Terkait dengan proses komunikasi-rupa itu, Sonesson berpendapat bahwa komunikasi adalah suatu proses penyampaian informasi yang melibatkan sisi pengirim (*rhetoric*

*pole*) dan sisi penerima (*hermeneutic pole*). Sedang gambar adalah suatu hasil 'negosiasi' antara pencipta dan penafsir agar proses komunikasi berjalan, sehingga gambar sebenarnya mengandung tanda-tanda komunikasi dalam dirinya. Proses komunikasi-rupa mempunyai sumber yang berupa peristiwa, baik yang nyata maupun yang khayali.

Sisi pengirim adalah penggambar atau juga sekaligus penutur cerita. Sang penggambar mempunyai tiga jenis encoding imaji, yaitu imaji-wimba, imaji-citra dan imaji gerigis. Sang penggambar juga bisa membuat gambar karena prinsip motivasi yang berdasarkan sebab-akibat (merah karena berani, besar karena penting, dll). Bisa pula membuat gambar karena prinsip arbiter yang berdasarkan kehendak pribadi (garis-garis spontan, kuasan ekspresif, dll).



Gambar 12. Model tanda-gambar: struktur dan jangkar gambar



Sang pemirsa (individu) atau para pemirsa (kolektif) menurut Eco membuat dekoding dengan dua lapis pemahaman. Lapis pertama adalah denotasi, yaitu pemahaman seperti apa adanya (misal gambar cecak denotasinya adalah binatang cecak). Lapis kedua adalah konotasi, yaitu pemahaman yang berdasarkan emosi dan tradisi bersama (misal gambar cecak pada masyarakat Papua konotasinya adalah tempat arwah nenek-moyang). Namun setelah proses dekoding, maka ada proses lain (ingat kasus poster Hitler, patung Augustus) yaitu proses penyimpangan makna atau pemaknaan khas, dan proses ini menurut Barthes adalah mitos (misal cecak dimitoskan menjadi adi-satwa). Pemahaman 'seketika' pemirsa akibat proses mitos ini menyebabkan cecak 'seolah' kembali menjadi pemaknaan denotasi.

Jadi sebenarnya arus komunikasi pada komunikasi-visual selain satu-arah (penggambar-gambar menuju pemirsa), bisa pula timbal-balik (penggambar-gambar-pemirsa-gambar). Atas dasar arus komunikasi tersebut, John W. Fiske (1990) berpendapat bahwa komunikasi melalui media-rupa terdiri dari dua jenis, yaitu komunikasi alih-informasi (satu-arah) dan komunikasi timbal-balik makna (produksi-makna, pembangkitan-makna, signifikasi).

Uraian *les différance* yang mencoba menilik sejauh dan sedekat apa keilmuan semiotika dengan bahasa-rupa menunjukkan bahwa posisi penafsir atau pemirsa merupakan wacana yang penting. Ilmu-ilmu penafsiran sendiri (khususnya teks) sebenarnya telah dimulai sejak lama. Hermeneutika adalah salah satu ilmu yang telah sejak lama membahas penafsiran-penafsiran. Hermeneutika oleh banyak ahli dianggap sebagai 'saudara-tua' (*predecessor*) sekaligus 'tetangga-dekat' (*neighboring*)

dari semiotika (lihat Nöth, 1995: 334). Untuk itu, tulisan ini sebenarnya akan lebih lengkap bila membaca juga tulisan : 'The Interpretation of Nyeni : seputar tafsir gambar', pada edisi Wimba berikutnya. Pada tulisan itu dibahas seperti apa keterkaitan-keterkaitan keilmuan penafsiran hermeneutika dengan gambar, seperti halnya adanya sejumlah keterkaitan antara semiotika dengan gambar.

### Daftar Pustaka

1. Barthes, Roland, 1957, *Mythologies*, Éditions du Seuil.
2. Copley, Paul dan Litza Jansz, 1997, *Mengenal Semiotika for Beginners*, Mizan, Bandung.
3. Fiske, John, 1990, *Cultural and Communications Studies: Sebuah Pengantar Paling Komprehensif*, Penerbit Jalasutra, Yogyakarta.
4. Flood, Josephine, 1997, *Rock Art of The Dreamtime*, Angus and Robertson Press, Sidney, Australia
5. Derrida, J, 1982, *Margins of Philosophy*. Brighton, Harvester Press.
6. Hoed, Benny.H, 2008, *Semiotik dan Dinamika Sosial Budaya*, Penerbit Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia, Depok.
7. Krom, N.J, 1927, *Barabudur, Ia:Pl.XXV*, The Hague Martinus Nijhoff, Leyden.
8. Martinet, Jeanne, 1975, *La Sémiologie*, Collection Clefs, Éditions Seghers, Paris.
9. Moriarty, Sandra E. "A Conceptual Map

- of Visual Communication.”  
Journal of Visual Literacy 17.2  
(1997): 9-24.
10. Morwood, M, J, 2002, Vision from The Past: The Archeology of Australian Rock Art, Allen&Unwin, NSW Australia.
11. Mulyana, Dedi, MA, PhD, 2002, Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar, Remaja Rosdakarya Bandung.
12. Noth, Winfried, 1995, Handbooks of Semiotics, Indiana University Press.
13. Ouzman, Sven, Towards A Mindscape of Landscape: Rock Art as Expression of World Understanding Chippindale, Christopher dan Taçon, P. S.C, 2000, The Archeology of Rock-Art, University Press, Cambridge.
14. Piliang, Yasraf Amir, 1998, Sebuah Dunia yang Dilipat : Realitas Kebudayaan Menjelang Milenium Ketiga dan Matinya Posmodernisme, Penerbit Mizan, Bandung.
15. Rottinghuis, Wim, 1990, Trompy Akrobat, Aya Media, Jakarta, Alex, 2003, Semiotika Komunikasi, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.
16. Sonesson, 2004, The Quadrature of The Hermeneutic Circle : Historical and Systematic Introduction to Pictorial Semiotics.
17. Spradley, James P, 1997, Metode Etnografi, PT.Tiara Wacana Yogya, Yogya.
18. Suzuki, Mey dalam DesignEXchange, 2003, Japanese Comickers : Draw Anime and Manga Like Japan’s Hottest Artists, Harper Collins Publisers, Tokyo.
19. Tabrani, Primadi 1998, Messages from Ancient Walls, Penerbit IB, Bandung.
20. -----1999, Membaca Gambar Cadas Prasejarah, Makalah ITB, Bandung.
21. -----2000, Proses Kreasi Apresiasi Belajar, Penerbit ITB, Bandung.
22. -----2005, Bahasa Rupa, Penerbit ITB, Bandung.
23. Touissant, Bernard, 1978, Qu’est-cequela sémiologie ?, Eduard Privat, Toulouse.

**Pustaka Maya:**

[www.thomasallenonline.com](http://www.thomasallenonline.com)

[http://nga.gov.au/Indonesian Textiles](http://nga.gov.au/Indonesian%20Textiles)

<http://coe.sdsu.edu/eet/articles/visulperc2>