

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Apa yang telah didapat dari analisis pada Bab sebelumnya, kiranya dapat dimengerti bahwa setiap rangkaian elemen yang membentuk karya desain komunikasi visual, seperti ilustrasi, warna, layout, komposisi, tipografi, dan lainnya ternyata tidaklah berdiri sendiri. Bahwa ketika setiap bentuk tersebut terwujud (sebagai penanda) maka makna (petanda) akan selalu menyertainya.

Dalam hal inilah semiotika menjadi penting. Penanda yang dibuat dan digagas secara kreatif — yang barangkali kadang sulit dikenali bentuknya lewat pengalaman, misalnya saja simbolisasi dari warna, ataupun bentuk gambar tertentu — akan dapat dimengerti lewat pendekatan semiotika. Pendekatan semiotika membantu makna (petanda) dapat dipahami dengan mengurai dan menghubungkan-kaitan rangkaian setiap elemen yang membentuk karya desain komunikasi visual itu. Sebab makna (petanda) adalah konsep-konsep yang abstrak, yang secara subyektif akan sangat berbeda dalam setiap isi kepala. Maka semiotika membantu mengarahkan dan menempatkan kemana konsep-konsep yang abstrak tersebut ke dalam wilayah tertentu. Ia dapat membantu mengkongkretkan hal-hal yang tadinya abstrak dan tidak terbaca dan, lebih jauh semiotika dapat merefleksikan makna-makna tersebut ke arah kode-kode (kesepakatan atau konvensi) tertentu.

Ketika kode-kode tersebut di dekatkan dengan realitas (kehidupan) yang ada dalam masyarakat tertentu, dari sinilah kita dapat memahami adanya mitos dan peranannya. Dan mitos, bisa saja dianut atau diabaikan begitu saja oleh setiap orang.

Tanpa terlebih dahulu menilai benar-salah dari sebuah mitos, hendaknya setiap mitos (yang berkembang ataupun yang coba diungkit kembali) mesti ditelaah kembali. Beberapa aspek pendukung seperti sejarah, 'bahasa' alam bawah sadar, analogi antropomorfis, dan setelan alur pikir logis, dapat didekatkan untuk menjangkau (makna) mitos ini.

Pada beberapa contoh analisis sampel di Bab sebelumnya, dapat kita temui betapa ilustrasi (dalam hal ini figur beserta atribut-atribut yang dikenakannya) bisa menampakkan makna (baru), mempertegasnya, ataupun mengukuhkan makna (lama) tertentu. Sebuah ikon pedang (dalam analisis sampel 6) misalnya, dapat menghadirkan makna lebih tinggi dari sekedar alat peperangan ataupun sifat kekesatrian. Atau pada *Judgement* misalnya, kita dapat melihat bahwa pemaknaan "Kebangkitan" begitu 'melanggar' mitos eskatologi yang hampir dipahami dan dipercaya banyak orang.

Dalam kaitannya dengan materialisme dan hedonisme, hal penafsiran menjadi sedikit berbeda — yaitu dimana pandangan materialisme dan hedonisme akan tidak sesuai dengan penafsiran yang mengetengahkan kode semantik dan kode simbolik — pada sampel *Cups V*. Pada tataran konotasi perlambangan bejana (*cups*) sebagai nilai kesuksesan dan pencapaian bukanlah menyangkut hal-hal yang bersifat materi belaka, tetapi sebuah nilai yang

bertendensi kepada kebanggaan dan kejayaan spirit. Begitu pun dengan elemen-elemen gambar lain di dalamnya, seperti aliran anak sungai yang terbelah oleh dua celah pada bendungan, dan rumah. Dan pandangan hedonisme akan tidak sesuai apabila kita melihat nilai dalam tataran simbolik pada kartu tersebut, yaitu bahwa: pada hakikatnya kemalangan dan kedukaan adalah sebuah medium perjalanan hidup manusia yang pasti diterima, yang dengan itu manusia perlu mengoreksi kesalahan-kesalahan yang mengakibatkan kemalangannya, dan mengambil hikmah maupun pelajaran darinya.

Pandangan materialisme pun akan tampak tidak sesuai dengan tafsir kartu yang terungkap (dengan pendekatan semiotika dan singkapan hermeneutika) dalam *Judgement*. Dalam *Judgement* dapat kita temui bahwa akhirnya nilai dari malaikat bukanlah sosok fisik yang bersifat materi belaka. Dalam *Ace of Wands* dapat kita temui bahwa "sebetuk tangan Tuhan" begitu terefleksikan jauh ke dalam nilai-nilai simbolik yang tersembunyi.

Bahwa kemudian nilai-nilai simbolik tertentu dapat muncul, hal tersebut bukanlah semata-mata tanpa alasan. Merunut sejarah, mengaitkan metafora dan kebahasaan hermeneutik pada kitab suci sebagai contoh, ternyata dapat menghadirkan teks dengan alasan-alasan tertentu yang cukup kuat.

Apabila peramalan kartu tarot — hanya dengan mempertimbangkan teks kunci (panduan) dalam peramalan pada umumnya — tanpa menyimak gambar dengan seksama, maka bukan tidak mungkin jika nilai yang dapat diungkapkan adalah melulu yang bersifat melekat di sekeliling tubuh kita, yaitu: nilai-nilai semu 'penawar' kegelisahan yang berkenaan dengan orientasi karier, kehidupan

materi, dan 'pelarian' yang dapat ditempuh dengan hal-hal yang mengarah kepada perilaku hedonis. Sebagai contoh, makna teks yang sering diasumsikan dalam peramalan pada *Ace of Wands* yaitu: "Permulaan yang baik; Semangat; Perwujudan rencana; Kelahiran; Penciptaan; Awal hubungan; Perjalanan; Pencerahan; Penundaan rencana; Pembatalan; Kecewa; Hubungan baru yang tidak sesuai harapan", akan dimengerti sebagai proses memulai karier dengan jitu, atau pembatalan maupun kegagalan *tender*, pencerahan ekonomi dan adanya perwujudan keuangan yang terencana dan melahirkan sukses. Maka dengan begitu tarot diartikan sebagai spekulasi penyiasatan nasib yang menyenangkan.

Inilah yang kemudian menjadikan peramalan tarot sebagai suatu aktivitas yang melegakan; sebagai bagian konsumsi yang diberi *embel-embel* kesadaran reflektif spiritual.

Menyinggung aspek-aspek tersebut ke dalam wujud desain komunikasi visual, akhirnya dapatlah dimengerti mengapa lantas elemen-elemen visual yang terangkai dapat memiliki kategori tertentu. Dalam beberapa sampel yang telah dianalisis ini, kita dapat melihat bahwa sebetuk tipografi ternyata tidak begitu memiliki kedalaman arti tertentu, selain hanya sebuah penanda seri kartu, walaupun gagasan makna secara estetis dapat dimengerti.

Dalam contoh lain, warna misalnya, tidak lebih hanya sebagai tanda yang digunakan untuk menguatkan kesan, ataupun pendukung dalam sebuah tuturan (teks) narasi, meskipun ada beberapa warna yang ditemui sebagai nilai simbolik. Namun ada juga contoh lain dimana gambar ataupun ilustrasi (yang

menampilkan beberapa figur yang khas) justru dihadirkan sebagai makna 'kunci' dikarenakan kompleksnya nilai-nilai yang terkandung dalam penggambarannya. Misalnya ketika kita memperhatikan ekspresi gerak, pose dan kedudukannya, petunjuk kinesik yang ditampilkan lewat penggambaran sikap — yang mengantarkan orang yang menatapnya untuk berpikir kepada suatu kesan dan nalar psikologis tersirat — sebagai etika, bahkan sampai kepada ciri-ciri kuat yang tampak dari pakaiannya.

Contoh lainnya, beberapa layout simetris yang banyak diterapkan dalam desain-desain Rider Tarot ini, selain menyampaikan kesan estetis tertentu, juga memiliki nilai pemaknaan konotatif. Dalam *The Hierophant* kita dapat menyimak hal yang dimaksudkan tersebut.

Akhirnya, dengan mengutip Andreas Soeroso yang dinukil dari Mead, katanya:

Melalui simbol-simbol, manusia mampu menstimulir orang lain. Manusia dapat memahami tanda-tanda alamiah (*natural signs*) dan simbol-simbol yang mengandung makna (*significant symbols*). *Natural signs* bersifat insting seras yang menimbulkan reaksi yang sama bagi setiap orang. Contohnya, air bagi orang yang haus. *Significant symbols* tidak harus menimbulkan reaksi yang sama bagi setiap orang.¹

Bahwa simbol tertentu akan sangat mungkin menjadi berbeda dalam tafsir ataupun pengertian pada pikiran orang lain yang juga menerima simbol yang sama.

¹ Andreas Suroso, *Interaksionisme Simbolik; Pengantar Singkat*, op. cit., hal. 23.

Denotasi dan konotasi yang harus dengan tepat dan bijak direfleksikan dalam suatu kehidupan masyarakat, agar reaksi yang berlebihan dan kadang membosankan tidak lagi mengacaukan.

B. SARAN

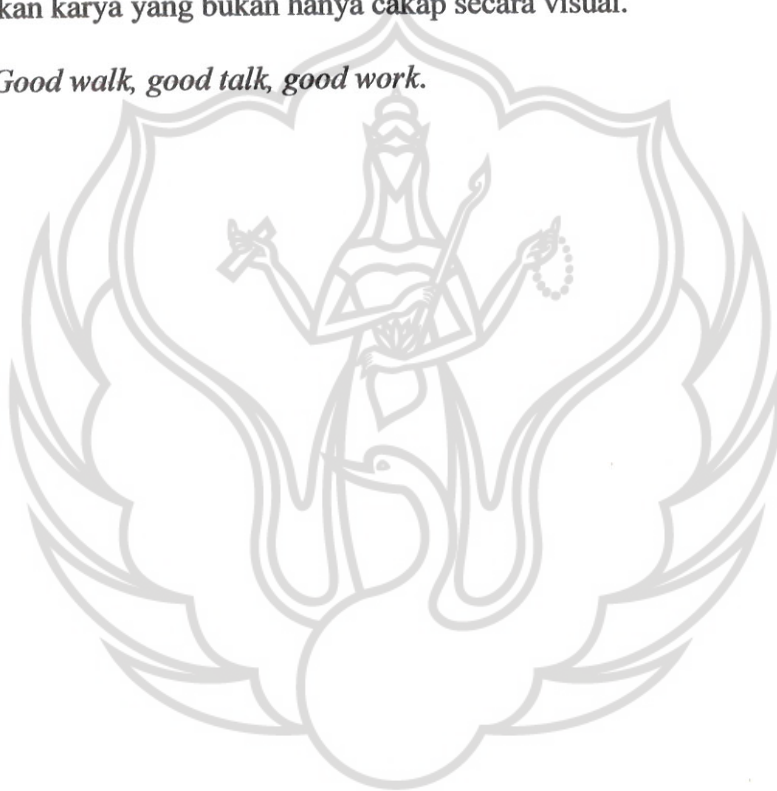
Karena karya desain komunikasi visual adalah sebuah karya yang bukan semau-maunya dibuat — bahwa ia akan menghadapi masyarakat dengan pola kulturalnya yang khas, terutama menyangkut konvensi-konvensi pemaknaan tertentu (konotasi ataupun simbolik) — maka sepatutnyalah ia bisa menjadi sesuatu yang dapat menjelaskan dan mencerdaskan, dengan mengolah gagasan-gagasan sepintar mungkin. Oleh karena itu, memperkaya wacana — baik itu yang memiliki muatan nilai, atau sekedar merujuk kepada penggambaran atau pem-visualisasi-an objek (ikon, indeks, dan simbol) maupun figur — menjadi hal yang vital, apalagi jika mengingat mitos: bahwa di dunia profesi — pada kenyataannya — desainer adalah juga bagian dari para pekerja "pemerang ide". Dan kata-kata yang dipaksakan melekat seperti, "Desainer harus pintar" atau "*Designer is Problem Solver*" agaknya harus mulai disadari dan diterima dengan *legawa*.

Dengan memerhatikan nilai substansial (desain komunikasi visual) sebagai komunikasi yang bersifat interaktif — yang tentunya berbeda dengan gaya komunikasi verbal dan lisan — maka merumuskan setiap elemen-elemen desain komunikasi visual agar dapat memunculkan dan mencapai daya gugah bagi

penatapnya — tetapi juga yang mampu mengikutsertakan konsekuensi penalaran logis yang dapat dicerna — menjadi penting.

Bagi kemajuan akademis khususnya desain komunikasi visual, maka sudah sepatutnya teori-teori dan materi-materi pengajaran yang berkaitan erat dengan semiotika (untuk pendekatan komunikasi visual) diaplikasikan, dalam kegiatan belajar-mengajar di kelas agar, baik mahasiswa maupun pengajar dapat menjadikan karya yang bukan hanya cakap secara visual.

Good walk, good talk, good work.



DAFTAR PUSTAKA

- Badudu, J.S, Prof., Dr., Zain, Sutan Mohammad, Prof., *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Pustaka Sinar Harapan, Jakarta, 1996
- Barthes, Roland, *Mythologies: Membedah Mitos-mitos Budaya Massa; Semiotika atau Sosiologi Tanda, Simbol dan Representasi*, terj. Ikramullah Mahyuddin, Jalasutra, Yogyakarta dan Bandung, 2007
- Budiman, Kris, *Semiotika Visual*, Buku Baik, Yogyakarta, 2004
- _____, *Kosa Semiotika*, LKiS, Yogyakarta, 1999
- Bungin, Burhan, *Imaji Media Massa*, Penerbit Jendela, Yogyakarta, 2001
- Chaney, David, *Lifestyles; Sebuah Pengantar Komprehensif*, terj. Nuraeni, Jalasutra, Yogyakarta, 2004
- Damono, Sapardi Djoko, *Catatan Pembaca; Sehabis Membaca Gus*, esai pada *Daging Akar – Sajak-sajak 1996-2000* karya Gus tf, Penerbit Buku Kompas, Jakarta, 2005
- _____, *Ada Berita Apa Hari Ini, Den Sastro?*, Yayasan INDONESIA TERATA, Magelang, 2002
- Dana, I Wayan, SST, M.Hum., et al., *Buku Petunjuk ISI Yogyakarta 2003*, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Yogyakarta, 2001
- Departemen Agama RI, *Al-quran dan Terjemahannya*, Juz 1-Juz 30, Penerbit Mekar Surabaya, Surabaya, 2002
- Hassan, Fuad, Prof., Dr., *Berkenalan dengan Eksistensialisme*, PT. Dunia Pustaka Jaya, Jakarta, 2000
- Lembaga Alkitab Indonesia, *Alkitab; Perjanjian Lama dan Perjanjian Baru dalam Terjemahan Baru*, Percetakan Lembaga Alkitab Indonesia, Jakarta, 1997

- Levi, Eliphas, *Dogma et Rituel de la Haute Magie*, diterjemahkan oleh Dr. Arthur Edward Waite, Raider & Company, England, 1986
- Mardalis, Drs., *Metode Penelitian, Suatu Pendekatan Proposal*, PT Bumi Aksara, Jakarta, 2004
- Palmer, E. Richard, *Hermeneutics; Interpretation Theory in Schleiermacher, Dilthey, Heidegger, and Gadamer: Hermeneutika; Teori Baru Mengenai Interpretasi*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2003
- Partanto, A. Pius, Al Barry, M. Dahlan, *Kamus Ilmiah Populer*, Arkola, Surabaya, 1994
- Pawito, Ph.D, *Penelitian Komunikasi Kualitatif*, LKiS, Yogyakarta, 2007
- Piliang, Yasraf Amir, *Hiper-Realitas Kebudayaan*, LKiS, Yogyakarta, 1999
- _____, *Hipersemiotika; Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*, Jalasutra, Yogyakarta, 2003
- _____, *Sebuah Dunia yang Dilipat; Realitas Kebudayaan Menjelang Milenium Ketiga dan Matinya Posmodernisme*, Mizan, Bandung, 1998
- _____, *Semiotika dan Enigma The Name of The Rose*; esai pada buku *The Name of The Rose* karangan Umberto Eco, terj. Tim Penerjemah Jalasutra (Ani Suparyati dan Sobar Hartini), Jalasutra, Yogyakarta, 2004
- _____, *Seni, Nation-state, Identitas, dan Tantangan Budaya Global; Aspek-aspek Seni Visual Indonesia – Identitas Budaya Massa*, Yayasan Seni Cemeti, Yogyakarta, 2002
- Rakhmat, Jalaludin, Drs., M.Sc., *Psikologi Komunikasi*, Edisi Revisi, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2001
- Sartre, Jean Paul, *The Psychology of Imagination: Psikologi Imajinasi*, terj. Silvester G. Sukur, Yayasan Bentang Budaya, Yogyakarta, 2001

- Strokes, Jane, *How To do Media and Cultural Studies; Panduan untuk Melaksanakan Penelitian Kajian Media dan Budaya*, terj. Santi Indra Astuti, PT. Bentang Pustaka, Yogyakarta, 2006
- Sumardjo, Jakob, *Filsafat Seni*, Penerbit ITB, Bandung, 2000
- Suriasumantri, S. *Jujun, Filsafat Ilmu; Sebuah Pengantar Populer*, Pustaka Sinar Harapan, Jakarta, 2000
- Surya, Eka, *Meramal dengan Kartu Tarot*, Penerbit PINUS, Yogyakarta, 2007
- Soeroso, Andreas, Drs., MS, *Interaksionisme Simbolik dan Statistik Sosial; Sebuah Pengantar Singkat*, Grha Guru, Yogyakarta, 2005
- Tinarbuko, Sumbo, *Semiotika Komunikasi Visual*, Jalasutra, Yogyakarta, 2008
- Toynbee, Arnold, *Mankind and Mother Earth; A Narrative History of The World: Sejarah Umat Manusia; Uraian Analitis, Kronologis, Naratif, dan Komparatif*, terj. Agung Prihantoro, Imam Muttaqien, Imam Baihaqi, Muhammad Shodiq, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2007
- Widagdo, *Desain dan Kebudayaan*, ITB, Bandung, 2005
- Yustiono, dalam wawancara pada *Gelombang Perang Spiritualisme Tauhid dan Pan-Sensualisme; Aspek-aspek Seni Visual Indonesia — Identitas Budaya Massa*, Yayasan Seni Cemeti, Yogyakarta, 2002
- Mutiaz, Intan Rizky, "Fungsi Multimedia sebagai Wahana Persuasi dan Komunikasi Visual", Pura-pura Jurnal DKV 2, (Bandung: Prodi DKV ITB, 2005)
- Piliang, Yasraf Amir, "Semiotika sebagai Metode dalam Penelitian Desain; Makalah Penataran dan Pentaloka Penelitian", Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) Universitas Trisakti Jakarta, 13-15 Agustus 2002, Jakarta, 2002
- Sutanto, T, "Sekitar Dunia Desain Grafis/ Komunikasi Visual", Pura-pura Jurnal DKV 2, Prodi DKV ITB, Bandung, 2005

Tinarbuko, Sumbo, "*Periode-periode Gaya Desain Grafis (Modern Akhir)*", *Makalah Materi Kuliah Tinjauan Desain II Jurusan Desain Komunikasi Visual*, Fakultas Seni Rupa – Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2003

Widagdo, "*Jurnal Ilmu Desain Vol. 1 No.1, 2006*", ITB, Bandung, 2006

Zaelani, A. Rizki, "*Akar Jalar Nasionalisme Visual; Sengkarut soal: Nasionalisme*", Katalog Pameran Nasionalisme Indonesia dalam Desain Komunikasi Visual; "*Petasan Grafis*", dicetak oleh PT. Indonesia Printer, Jakarta, 2006

Ayfer, Murat Ozgen, *Masonluk Nedir ve Nasildir?(What is Freemasonry?)*, dikutip oleh Harun Yahya dalam Ancaman Global Freemasonry, www.harunyahya.com

Hartiningsih, Maria, "*KOMPAS, Jumat, 26 Agustus 2005*", www.kompascybermedia.com

Mariani, Mauela, www.museodeitarocchi.net

Tinarbuko, Sumbo, "*Semiotika Analisis Tanda pada Karya Desain Komunikasi Visual*", Jurnal Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain – Universitas Kristen Petra, <http://puslit.petra.ac.id/journals/design>

Wijaya, Priscilia Yunita, "*Gambar Sebagai Alat Komunikasi Visual*", Jurnal Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain – Universitas Kristen Petra, <http://puslit.petra.ac.id/journals/design>

www.byzant.com

www.desaingrafisindonesia.com

www.indotarot.com

www.museodeitarocchi.net

www.wikipedia.org