

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Definisi Operasional Kriteria Desain

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia: kriteria adalah ukuran yang menjadi dasar penilaian atau penetapan sesuatu; bangunan adalah kerangka bentuk atau rancangan. Maka kriteria desain adalah ukuran atau tolak ukur yang menjadi dasar penilaian atau penetapan suatu objek rancangan arsitektur berupa persyaratan-persyaratan konsep programatik.

2.2 Tinjauan Konsep Programatik

Teori konsep programatik merupakan teori yang digunakan dalam studi ini untuk menyetarakan semiotika arsitektur sebagai alat untuk menghasilkan kriteria desain pada pasar seni. Kriteria desain dalam perancangan arsitektur merupakan persyaratan-persyaratan konsep programatik sebelum memasuki tahap desain objek arsitektur. Menurut Pena (2001:22) bahwa proses merancang (*design process*) memiliki beberapa tahap yang harus dilakukan. Terlepas dari perbedaan berapa jumlah langkah yang dikemukakan para ahli, semua bersepakat bahwa proses merancang bertujuan merumuskan problem arsitektural yang akan diselesaikan melalui hasil rancangan. Dengan kata lain, proses merancang terbagi dua: menyusun program (*programming*) dan merancang (*design*). Menyusun program merupakan kegiatan analisis, sementara merancang merupakan kegiatan sintesis. Menyusun program (*programming*) menghasilkan persoalan arsitektural, sementara merancang (*design*) menghasilkan solusi arsitektural. Persoalan arsitektural berupa pernyataan problem arsitektural yang dihadapi, sementara rancangan berupa penyelesaian fisik arsitektural.

Seperti yang dikatakan oleh Pena (2001:24) bahwa dalam setiap proses *programming* dalam arsitektur akan diikuti dengan 5 langkah, diantaranya:

- a. Menetapkan tujuan
- b. Mengumpulkan dan analisis eksisting
- c. Mengungkapkan dan menguji konsep
- d. Menentukan kebutuhan

e. Menyatakan masalah

Secara singkat, kelima langkah yang telah disebutkan akan menjawab pertanyaan:

- a. *Goals*: Apa tujuan/sasaran yang ingin dicapai, mengapa?
- b. *Facts*: Apa yang diketahui dan apa yang diberikan?
- c. *Concepts*: Bagaimana cara mencapai tujuan yang diinginkan?
- d. *Needs*: Berapa banyak uang dan ruang? Seberapa tingkat kualitasnya?
- e. *Problem*: Apakah kondisi signofokan yang mempengaruhi desain bangunan? Apa arah umum desain yang akan diambil?

Kelima langkah diatas dapat dilakukan dengan fleksibel. Bahkan tidak selalu memiliki informasi yang akurat (nominal, bukan angka sebenarnya). Dalam prakteknya, langkah-langkah tersebut dapat ditempuh dengan urutan yang berbeda-beda dalam satu waktu yang sama, kecuali untuk langkah terakhir. Langkah terakhir adalah penetapan arahan desain dari masalah-masalah yang telah dikumpulkan. Menyatakan permasalahan arsitektural merupakan akhir dari tahap pencarian masalah (*Programming/Problem seeking*) dan awal dari perumusan penyelesaian masalah arsitektural (*Design/Problem Solving*). Pernyataan permasalahan arsitektural bagaikan sebuah “mata rantai” yang menghubungkan antara rantai *Programming* dan rantai *Design*.

Hal yang terpenting adalah menemukan keseluruhan permasalahan. Untuk menyelesaikan hal tersebut, permasalahan-permasalahan harus dikelompokkan berdasarkan fungsi, bentuk, ekonomi dan waktu. Mengklasifikasi permasalahan-permasalahan akan mempermudah dalam hal meluruskan pendekatan yang menyeluruh. Hal ini dilakukan untuk menghindari penetapan solusi desain yang pasrial akibat kurangnya informasi tanpa melihat aspek secara keseluruhan. Keempat aspek tersebut memiliki masing-masing memiliki kata kunci seperti pada bagan 2.1.

Function	1 People 2 Activities 3 Relationships
Form	4 Site 5 Environment 6 Quality
Economy	7 Initial budget 8 Operating costs 9 Life cycle costs
Time	10 Past 11 Present 12 Future

Gambar 2.1 Bagan aspek-aspek konsep programatik

- a. Fungsi: menyatakan secara tidak langsung “apa yang akan terjadi di dalam bangunan mereka.” Fungsi menyangkut kegiatan, perhubungan ruang, dan manusia – jumlah dan karakteristiknya.
- b. Bentuk: berhubungan dengan tapak, lingkungan fisik (juga psikologik) dan kualitas ruang serta konstruksi. Bentuk adalah apa yang dilihat dan dirasakan.
- c. Ekonomi: menyangkut anggaran utama dan kualitas konstruksi, tetapi juga dapat meliputi pertimbangan atas biaya-biaya pengoperasian dan biaya daur hidup (*life cycle*).
- d. Waktu: memiliki tiga klasifikasi – masa lampau, sekarang dan masa depan – yang bersangkutan dengan pengaruh-pengaruh dari sejarah, perubahan-perubahan yang tak terelakkan dari masa kini dan proyeksi-proyeksi ke masa depan.

Produk terakhir dari penyusunan program (*programming*) adalah pernyataan permasalahan yang berguna sebagai langkah pertama pada perancangan. Pernyataan masalah haruslah jelas dan ringkas – menurut kata-kata perancang sendiri sehingga tidak ada keraguan bahwa ia mengerti. Pernyataan masalah harus memusat pada hal-hal jelas – yang sering terlewat. Pernyataan-pernyataan tersebut mandahului suatu pemecahan yang menyeluruh terhadap masalah keseluruhan – bukan mengedampingkan informasi pada langkah sebelumnya tetapi dengan memecakan kembali kerumitan awal dari masalah perancangan menjadi pernyataan-pernyataan yang sederhana dan jelas.

2.3 Tinjauan Pasar Seni

Tinjauan pasar seni berfungsi untuk mengetahui pengertian pasar seni, jenis bentuk pasar seni, jenis kegiatan dalam pasar seni dan isu-isu serta tujuan dan kriteria dalam pasar secara umum. Hal ini berguna dalam menentukan variabel penelitian atas apa saja aspek dalam pasar yang akan ditelaah.

2.3.1 Definisi pasar seni

1. Pasar

Pasar adalah suatu tempat bertemunya transaksi jual-beli (id.wikipedia.org). Menurut (Wiryomartono, 1995:58) Secara harfiah pasar berarti berkumpul untuk tukar menukar barang atau jual beli sekali dalam 5 hari jawa. Pasar diduga dari kata Sansekerta *Pancawara*. Pasar dalam konsep urban Jawa adalah peristiwa yang berulang secara ritmik dimana transaksi sendiri tidak sentral. Yang sentral dalam kegiatan pasar adalah interaksi sosial dan ekonomi dalam satu peristiwa. Berkumpul dalam arti saling bertemu muka dan berjual beli pada hari pasaran menjadi panggilan sosial periodik. Kata lain dari pasar

adalah *peken* yang kata kerjanya *mapeken* yang artinya berkumpul. Bahkan menurut pakar tata urban, Bintarto (1977), pasar selalu merupakan ‘titik api’ atau fokus poin dari sesuatu kota. Pada waktu dulu pasar merupakan daerah yang terbuka, dimana para petani dan para pengrajin membawa barang-barangnya, dan melaksanakan perdagangan secara barter atau tukar barang dengan barang. Kemajuan di bidang transportasi dan digunakan sistem uang, maka sistem barter ini menjadi sistem jualbeli. Perkembangan selanjutnya di bidang industri telah membawa perubahan yang besar untuk pasar ini. Sifat pasar berubah dari daerah terbuka menjadi gedung-gedung pusat perdagangan yang sedikit banyak tertutup, yang menjual-belikan hasil bumi dan hasil-hasil industri.

2. Seni

Seni pada mulanya adalah proses dari manusia, dan oleh karena itu merupakan sinonim dari ilmu. Dewasa ini, seni bisa dilihat dalam intisari ekspresi dari kreativitas manusia. Seni juga dapat diartikan dengan sesuatu yang diciptakan manusia yang mengandung unsur keindahan (Wikipedia.org). Sedangkan pengertian seni menurut Koentjaraningrat, kesenian adalah suatu kompleks dari ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, dan peraturan dimana kompleks aktivitas dan tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat dan biasanya berwujud benda-benda hasil manusia. Disisi lain ada teori yang menjelaskan bahwa seni lebih berfungsi sebagai simbol daripada ekspresi. Menurut teori ini karya seni merupakan simbol ikon (*iconic sign*) dari proses psikologis yang terjadi dalam diri manusia.

Seni adalah jiwa. Dalam tiap diri manusia pastilah terdapat seni yang paling dasar, yaitu seni dalam menjalani hidup. Pribadi tanpa seni bak sebatang pohon kering yang tak jua mati, tanpa arah. Dalam seni itu snediri terhadap beberapa cabang, diantaranya seni gerak, seni suara, dan seni rupa. Di dalam cabang-cabang tersebut masih dapat dibagi-bagi lagi menjadi beberapa anak cabang lain. Secara umum seni terbagi menjadi empat cabang yaitu seni rupa, seni musik, seni tari dan seni teater atau drama. Perbedaan yang terdapat pada keempat cabang seni ter-sebut adalah media yang digunakan, yaitu:

- a. Seni Rupa menggunakan media melalui unsur-unsur seni rupa seperti titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur dan gelap terang.
- b. Seni Musik menggunakan media melalui suara yang dihasilkan oleh manusia atau alat tertentu.
- c. Seni Tari menggunakan media gerak tubuh manusia.
- d. Seni Teater atau Drama menggunakan media gerak tubuh, suara dan rupa.

3. Pasar Seni

Berdasarkan uraian tersebut, maka pasar seni adalah sarana kegiatan pelayanan dalam usaha pemasaran hasil karya seni rupa, seni pertunjukkan melalui promosi, peragaan, penjualan dan pementasan. Pasar Seni merupakan pasar dengan aktivitas utamanya adalah jual-beli hasil komoditas khas daerah tersebut. Pasar seni di Indonesia umumnya memiliki konsep yang mirip atau sama dengan pasar tradisional. Kegiatan pelayanan bagi masyarakat untuk mendapatkan hasil karya seni, informasi tentang karya seni dan pengembangannya serta rekreasi/wisata. Melalui tempat yang terorganisir dan terintegrasi.

2.3.2 Kegiatan dalam pasar seni

Menurut Sulistyanto (1989:29), pasar seni memiliki tujuan sebagai kegiatan pelayanan bagi masyarakat untuk mendapatkan hasil karya seni, informasi tentang karya seni dan pengembangannya serta rekreasi/wisata. Melalui tempat yang terpusat dan terorganisir. Materi yang ditampilkan pada pasar seni sesuai dengan kegiatan penampungan dari berbagai karya seni yang bersifat komersil dan non komersil. Maka materi yang ditampilkan adalah sesuai dengan fungsi dan kegiatan promosi, peragaan, penjualan, pameran dan pementasan karya seni dengan ciri-ciri: adanya nilai tradisional, nilai karya seni daerah setempat/ciri khas, nilai wisata seni budaya, nilai pengetahuan dan pendidikan. Adapun bentuk-bentuk penyajian materi tersebut melalui cara:

- a. Kegiatan promosi, dengan cara menyusun benda-benda seni rupa dengan tata letak yang menarik, menampilkan berbagai jenis benda-benda seni, mempromosikan/menjual hasil karya seni serta melihat pameran, sehingga dapat menarik dan dapat komunikatif dengan pengunjung.
- b. Kegiatan pementasan, dengan cara menyajikan lewat pertunjukan seni pertunjukan dalam ruangan/panggung terbuka maupun tertutup sehingga menimbulkan suasana yang komunikatif.

Untuk pengenalan dan penampilannya, dapat melalui cara dengan melihat, mengamati, mendengar, dan merasakan materi yang ditampilkan secara khas. Selain itu, adapun bentuk-bentuk kegiatan pada pasar seni menurut Sulistyanto (1989:29) sebagai berikut:

- a. Kegiatan yang mendukung komunikasi promosi.
Komunikasi langsung

- Kegiatan penjualan benda-benda seni, yaitu kegiatan yang sifatnya setiap hari dari berbagai materi karya seni rupa yang dikelompokkan menurut jenisnya.
- Kegiatan pameran, yaitu kegiatan yang sifatnya tidak setiap hari, hanya dalam waktu-waktu tertentu digunakan.
- Kegiatan pementasan, menampung kegiatan seni pertunjukan dari berbagai jenis yang ada.
- Kegiatan peragaan, menampilkan proses pembuatan karya seni sehingga menimbulkan minat dan komunikasi dengan pengunjung.

Komunikasi tak langsung

- Kegiatan melalui media promosi yang diwujudkan dalam bentuk –bentuk gambar dan tulisan.
- b. Kegiatan yang mendukung pemasaran.
- Kegiatan yang bertujuan untuk menjual, memamerkan dan mementaskan karya seni melalui kegiatan penjualan, pementasan, peragaan, dan pembuatan karya seni serta pameran.
- c. Kegiatan pelayanan
- Pelayanan khusus
Pelayanan administrasi umum untuk menunjukkan kegiatan perorganisasian, meliputi kegiatan pengelolaan, administrasi, pengorganisasian dan hubungannya dengan masyarakat luas.
 - Pelayanan umum
Pelayanan umum dengan kegiatan menunjang operasional keseluruhan, meliputi kegiatan pelayanan peralatan, ergudangan, pemeliharaan bangunan, utilitas, informasi, keamanan dan parkir.
- d. Kegiatan pengunjung
- Kegiatan pengunjung di pasar seni meliputi melihat, mengamati, merasakan, mendengar dan membeli hasil karya seni serta dengan kegiatan istirahat dan makan/minum.

2.3.3 Jenis pasar seni

Menurut Susdiana (2012:28) dalam Pasar Seni dan Kerajinan Tradisional, bahwa pasar seni yang menetap (tidak temporer) memiliki jenis yang berbeda-beda sesuai konten di dalamnya, sebagai berikut:

- a. Pasar seni khas

Pasar seni khas merupakan pasar yang kontennya menjual produk-produk khas lokal daerah tersebut. Pasar seni tersebut memamerkan hasil-hasil lokal khas daerahnya sebagai daya tarik utama konsumen. Pada beberapa kota pasar seni khas merupakan tujuan penting bagi wisatawan yang berburu oleh-oleh. Berikut adalah beberapa pasar yang tergolong sebagai pasar seni khas, antara lain:

- Pasar Klewer – Solo, mayoritas pedagang pada pasar tersebut menjual kain batik khas Solo. Batik tersebut merupakan produksi dari seniman lokal kota Solo.



Gambar 2.2 Suasana Pasar Klewer Solo

Sumber: www.google.com

- Pasar Sukawati-Bali, produk yang diperdagangkan pada pasar ini adalah segala jenis sandang, pangan, dan kerajinan khas dari Bali. Pasar Sukawati merupakan tujuan wisatawan untuk mengantongi oleh-oleh dan suvenir.



Gambar 2.3 Suasana Pasar Sukawati

Sumber: www.google.com

b. Pasar seni budaya

Pasar seni budaya adalah pasar yang menunjukkan adat istiadat/kebiasaan/ cara hidup dari suatu sekelompok orang/masyarakat/komunitas tertentu. Pasar ini memiliki keunikan sendiri, karena setiap budaya masing-masing daerah berbeda. Sehingga pengunjung dapat merasakan pengalaman ruang yang berbeda. Berikut adalah beberapa pasar seni yang kontennya menunjukkan aktivitas budaya tertentu, antara lain:

- Pasar apung Muara Kuin - Kalimantan, pasar yang beroperasi di atas sungai ini menunjukkan karakteristik konteksnya karena sebagian wilayahnya diisi oleh sungai. Sehingga untuk melakukan aktivitas perdagangan yang sifatnya rutin

untuk memenuhi kebutuhan, masyarakat tersebut memanfaatkan sungai sebagai lapak.



Gambar 2.4 Pasar Apung Muara Kuin Kalimantan
Sumber: www.tripadvisor.com

c. Pasar seni kontemporer

Pasar dengan konten aktivitasnya adalah wadah perkembangan seni sesuai dengan masanya saat itu. Fungsi pasar ini cenderung berbeda dengan jenis pasar seni yang lainnya. Konten bangunan pada pasar seni kontemporer merupakan misi dari ruang pameran bagi idealisme para seniman tersebut. Beberapa contoh pasar seni kontemporer, yaitu:

- Pasar Seni Ancol, pasar ini mewadahi seniman lokal di Indonesia untuk berkarya, memamerkan, mementaskan dan kegiatan seni. Gagasan mendirikan pasar seni ini untuk mendorong semangat berkarya dan berkreasi bagi para seniman, di samping membangun jembatan apresiasi antara seniman dengan masyarakat.



Gambar 2.5 Peta Pasar Seni Ancol Jakarta
Sumber: www.ancol.com

2.3.4 Isu, tujuan dan kriteria pasar tradisional

Pasar Seni di Indonesia umumnya memiliki konsep yang mirip atau sama dengan pasar tradisional. Keberadaan suatu pasar tradisional dapat dirasakan otentiknya dengan adanya suasana tawar-menawar (*sliding price*) dan model basar (*bazaar type economy*) yang memberi nuansa khas yaitu berbelanja sekaligus bersosialisasi dan rekreasi. Nuansa seperti inilah yang akan menjadi daya tarik bagi para pengunjung. Pasar Seni Kota Malang

yang mengangkat nilai-nilai budaya lokal menggunakan model pasar tradisional untuk menunjukkan otentik sebuah pasar. Khususnya dengan tipe transaksi tawar-menawar memberikan suasana tersendiri sebuah pasar. Teori tentang Pasar Tradisional diambil dari sebuah jurnal berjudul *Isu, Tujuan dan Kriteria Pasar Tradisional* (Ekomadyo, 2012). Pada teori ini menawarkan kriteria perancangan fisik pasar tradisional. Penyusunan kriteria perancangan pasar tradisional ini disusun berbasis isu, dengan menggunakan model pemrograman arsitektur. Dengan kriteria ini diharapkan proses perancangan pasar tradisional dapat lebih terarah sesuai tujuan.

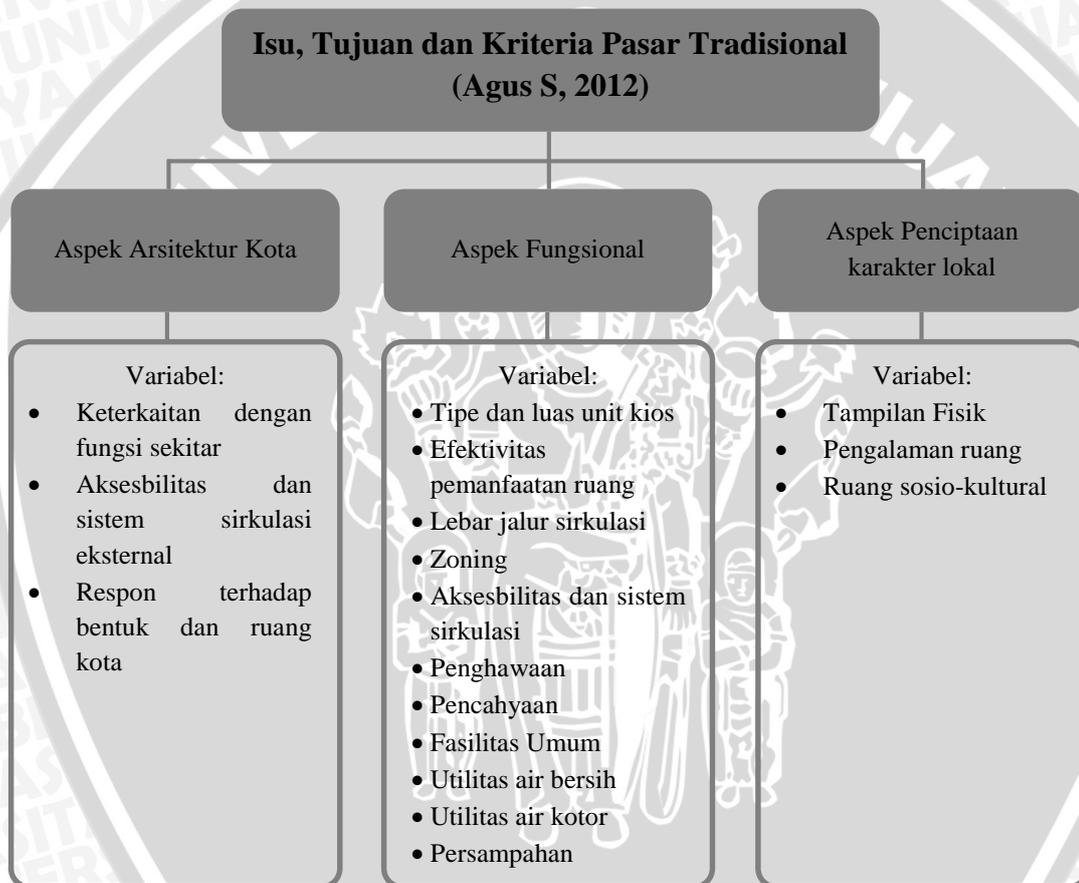
Secara umum misi perancangan pasar tradisional adalah menyediakan ruang-ruang yang nyaman, aksesibel, dan mewadahi interaksi sosial untuk aktivitas ekonomi dan sosial. Pasar menjadi tempat komunitas dalam mengembangkan diri. Kesuksesan perancangan pasar tradisional juga bisa berkontribusi bagi penguatan karakter lokal dari komunitas tersebut, untuk kemudian menjadi identitas kota. Sesuai dengan model pemrograman perancangan, perancangan pasar tradisional harus berdasarkan isu, tujuan dan kriteria. Pemrograman ini diklasifikasikan ke dalam 3 aspek: arsitektur kota, standar fungsional, dan penciptaan karakter lokal.

Aspek arsitektur kota menyangkut keberadaan pasar yang dipengaruhi dan mempengaruhi konteks perkotaan. Aspek standar fungsional pasar merupakan permasalahan perancangan yang bersifat umum, terutama menyangkut bagaimana pasar bisa digunakan secara nyaman dan hidup oleh aktivitas jual beli. Aspek penciptaan karakter lokal dalam perancangan pasar menyangkut bagaimana respon perancangan fisik terhadap lokalitas dari pasar yang dirancang.

Keberhasilan pasar tradisional ditentukan oleh keramaian bangunan tersebut oleh aktivitas ekonomi dan sosial. Perancangan fisik berkontribusi dalam menyediakan ruang yang nyaman untuk aktivitas, tempat-tempat yang aksesibel (mudah dijangkau), dan adanya ruang-ruang sosio kultural. Dengan mengklasifikasikan aspek perancangan fisik ke dalam aspek arsitektur kota, standar fungsional, dan penciptaan karakter lokal, dapat diturunkan isu-isu, tujuan, dan kriteria perancangan pasar tradisional. Berbagai kriteria perancangan yang disajikan dalam tulisan tersebut dapat dijadikan panduan untuk mencapai keberhasilan perancangan pasar tradisional.

Kriteria Pasar Tradisional sesuai dengan teori berjudul *Isu, Tujuan dan Kriteria Pasar Tradisional* (Ekomadyo, 2012) dalam 3 aspek: arsitektur kota, standar fungsional, dan penciptaan karakter lokal. Aspek Arsitektur kota kaitannya dengan bentuk respon terhadap konteks urban, yaitu letak, keterkaitan dengan fungsi sekitar, aksesibilitas dan

sistem sirkulasi eksternal, gubahan bentuk pasar harus merespon struktur morfologi bentuk dan ruang kota. Aspek standar fungsional meliputi kontribusi perancangan bangunan terhadap keberhasilan pasar tradisional, yaitu pada aspek kenyamanan, aksesibilitas, dan ruang sosial. Kenyamanan ditandai dengan pasar yang terlihat bersih, tertata, lapang, tidak pengap dan sumpek, serta terang. Aksesibilitas ditandai dengan mudah dijangkaunya kios-kios oleh pengunjung. Ruang sosial terlihat dengan adanya ruang untuk berinteraksi sosial antara pengunjung, pedagang, dan pelaku lainnya. Aspek penciptaan karakter lokal merupakan kesuksesan perancangan pasar tradisional juga bisa berkontribusi bagi penguatan karakter lokal dari komunitas tersebut, untuk kemudian menjadi identitas kota.



Gambar 2.6 Diagram Teori Isu, Tujuan dan Kriteria Pasar Tradisional

Dari kajian isu dan karakteristik pasar tradisional yang telah dijelaskan sebelumnya, tiga aspek umum tersebut erat kaitannya dengan sistem bahasa rupa wujud arsitektural. Kebutuhan dari bahasa rupa Pasar Seni dapat dipecahkan dengan semiotika arsitektur yang membahas ilmu tentang tanda dan simbol. Pasar Seni sebagai agen promosi dari lokalitas daerah sebaiknya dapat merepresentasikan hal tersebut. Perlu adanya studi terkait Semiotika pada Pasar Seni yang sesuai dengan konsep yang ada di Indonesia yaitu pasar tradisional.

2.4 Tinjauan Semiotika Arsitektur

Semiotika arsitektur sebagai metode dalam menghasilkan kriteria desain pasar seni, maka perlu adanya tinjauan semiotika dasar hingga semiotika arsitektur. Dalam hal ini, penulis menjabarkan semiotika sebagai ilmu tentang tanda, semiotika bahasa, semiotika bahasa rupa dan semiotika arsitektur. Sehingga sebelum melakukan proses analisis mendapatkan pemahaman yang mendalam terhadap semiotika itu sendiri.

2.4.1 Definisi semiotika

Seorang ahli sastra meninjau teoritik mengenai semiotik dan mendefinisikan semiotika dari beberapa ahli ternama, sebagai berikut: semiotika berasal dari kata Yunani *semeion* yang berarti “tanda”. Kata *semeion* didapat dari bidang kedokteran hipokratik atau asklepiadik dengan minatnya pada simtomatologi dan diagnostik inferensial (Sobur, 2004:95). Pada masa itu tanda bermakna sebagai sesuatu hal yang merujuk pada hal lain. Secara terminologis, semiotik adalah cabang ilmu yang mempelajari tentang pengkajian tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengan tanda, seperti sistem tanda dan proses yang berlaku bagi tanda. Semiotika merupakan studi yang mengkaji sederetan luas objek, peristiwa, dan seluruh kebudayaan sebagai tanda. Menurut bahasa definisi semiotika adalah tanda sebagai tindak komunikasi dan kemudian disempurnakannya menjadi model sastra yang mempertanggung-jawabkan semua faktor dan aspek hakiki untuk pemahaman gejala susastra sebagai alat komunikasi yang khas di dalam masyarakat mana pun. Semiotika merupakan cabang ilmu yang relatif masih baru. Penggunaan tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengannya dipelajari secara lebih sistematis pada abad kedua puluh. Berikut adalah teori semiotika berdasarkan tokoh perintisnya:

a. Teori Saussure

Pada dasarnya semiotika merupakan sub bidang dalam ilmu sastra dan komunikasi. Ferdinand de Saussure dan Charles Sanders Peirce merupakan dua orang yang dianggap sebagai perintis semiotika. Sampai sekarang buah pemikiran mereka menjadi dasar pemikiran yang dikembangkan oleh para ahli semiotika di seluruh dunia.

Tanda pada dasarnya merupakan alat untuk melakukan komunikasi. Semiotika yang dikembangkan oleh Ferdinand de Saussure terfokus pada bidang linguistik (bahasa). Saussure beranggapan bahwa linguistik merupakan media komunikasi yang secara alamiah dilakukan oleh manusia. Menurut Saussure bahasa merupakan kumpulan tanda-tanda yang berbeda, tergantung budayanya. Ferdinand de Saussure menilai proses penandaan terjadi akibat dua hal yaitu penanda dan petanda. Penanda dan petanda merupakan dua hal yang saling melengkapi. Materi yang dilontarkan oleh penanda akan di cerna oleh petanda,

kemudian terjadilah sebuah proses komunikasi (linguistik). Tanda dapat bekerja karena terjadi sebuah aturan yang tanpa disadari telah disepakati oleh lingkungan tertentu. Selain itu tanda juga dapat bekerja karena terdapat perbedaan antara satu tanda dengan tanda yang lain (Cobley & Jansz, 2002).

b. Teori Peirce

Menurut Peirce, logika adalah mempelajari bagaimana orang bernalar, berpikir, berkomunikasi dan memberi makna apa yang ditampilkan oleh alam kepada orang lain melalui tanda. Pemaknaan tanda bagi Peirce bisa berarti sangat luas, baik dalam linguistik maupun “tanda-tanda” lain yang bersifat umum, sedangkan de Saussure lebih banyak menekankan kepada “tanda-tanda” sebagai dasar untuk mengembangkan teori linguistik umum. Saussure beranggapan, bahwa tanda-tanda linguistik mempunyai kelebihan dari sistem semiotika yang lainnya. Peirce menghendaki teori semiotik dapat bersifat umum dan dapat diterapkan pada segala macam hal yang berhubungan dengan tanda. Menurut Peirce (dalam Agus, 2003), secara prinsip ada tiga hubungan yang berkaitan dengan tanda, yaitu:

1. Ikon, yaitu hubungan tanda dengan acuannya yang berupa hubungan kemiripan (contoh: peta, logo, lambang pemerintahan).
2. Indeks, yaitu hubungan tanda karena ada kedekatan eksistensi (contoh: rambu-rambu lalu lintas).
3. Simbol, yaitu hubungan yang sudah terbentuk secara konvensional atau kesepakatan bersama (contoh: anggukan kepala tanda setuju).

2.4.2 Semiotika bahasa rupa

a. Teori Eco

Umberto Eco berpendapat bahwa Peirce telah menghadirkan secara lebih luas. Eco menyimpulkan bahwa bagi Peirce semiotika meliputi tindakan (*action*), pengaruh (*influence*), dan kerjasama dari tiga subjek; tanda (*sign / representamen*), objek (*object*), dan interpretan. Subjek disini bukan berarti manusia, melainkan sebuah entitas semiotika yang sifatnya abstrak. Pendekatan Peirce ini kemudian dikembangkan dan disistematiskan dalam lingkup yang lebih luas. Eco mendefinisikan tanda sebagai “sesuatu” yang mewakili “sesuatu” yang lain atas dasar konvensi masyarakat. Jadi pada dasarnya tanda pada semiotika dapat ditemui di mana saja dan dapat mewakili apa saja. Dalam lingkup budaya Umberto Eco berpendapat bahwa semiotika dapat digunakan untuk mengamati

tanda – tanda yang sifatnya empiris dan indrawi. Pada ranah budaya desain dan arsitektur terdapat dua jenis sistem tanda yang berhubungan dengan dua hal tersebut yaitu:

1. Komunikasi visual (*Visual Communications*), kajian yang meliputi sistem grafis, sistem warna, tanda – tanda ikon, simbol, fenomena visual dalam komunikasi massa, iklan, komik, uang, kartu permainan, pakaian, arsitektur, peta geografi, film, dan lain sebagainya.
2. Sistem objek (*System of Objects*), meliputi arsitektur dan objek – objek secara umum (Sachari, 2006).

b. Teori Rapoport

Semiotika, sebagai studi tentang pentingnya elemen sistem yang terstruktur, juga dapat dipahami dari tiga komponen penting yang utama. Dalam hal ini dapat membantu dalam memahami beberapa masalah dengan semiotika, sebagai berikut:

1. Sintaksis, merupakan sebuah hubungan tanda untuk menandatangani dalam sistem tanda, yaitu studi tentang struktur sistem.
2. Semantik, merupakan hubungan tanda untuk hal-hal yang ditandakan, yaitu, bagaimana tanda-tanda membawa makna, properti dari elemen.
3. Pragmatik, merupakan hubungan tanda-tanda dengan bentuk respon terhadap perilaku manusia, yaitu, efek dari manusia yang menafsirkannya sebagai bagian dari keseluruhan perilaku manusia. Hal ini berkaitan dengan referensi dari tanda-tanda dan sistem untuk realitas eksternal ke sistem-dalam kata, makna mereka. (Rapoport, 1982:38)

Dalam hal ini Rapoport beranggapan bahwa dalam semiotika, makna telah dianggap sebagai bentuk relatif yang tidak penting, khusus, dan makna fungsional didalam bentuk. Tetapi makna, seperti yang asosiasional, kualitas sosial budaya diberikan dalam unsur-unsur lingkungan, karakteristik, atau atribut, tampaknya akan menjadi pertanyaan yang paling menarik. Oleh karena itu, dengan analisis semiotik hal-hal tersebut cenderung untuk berkonsentrasi pada tingkat sintaksis, yaitu hal yang paling abstrak. Terdapat beberapa hal yang dimaksudkan pada semantik tetapi hampir tidak ada sama sekali bahkan tertalu pragmatis.

Amos Rapoport justru menekankan pada aspek pragmatik. Hal ini tidak banyak digunakan dalam mempelajari tata bahasa ketika seseorang ingin memahami apa yang orang tertentu katakan. Akan tetapi, dalam hal urusan dengan interpretasi bagaimana lingkungan pada umumnya mengkomunikasikan makna dan bagaimana lingkungan dapat mempengaruhi perilaku, aspek pragmatis adalah yang paling penting, paling tidak dalam

tahap inisial. Pada tingkat tersebut, hal ini adalah keterikatan elemen (dan artinya) dalam konteks dan situasi yang penting.

2.4.3 Semiotika arsitektur

Berdasarkan semiotika, Arsitektur dapat dibaca sebagai teks atau bahasa yang memiliki tata bahasa sintak, semantik dan pragmatik (Sachari, 2003:18), maka unsur unsur desain arsitektur dapat dibaca sebagai berikut:

- a. Dari segi Sintaksis, dapat dilihat unsur unsur arsitektur sebagai tanda tanda berupa bentuk dan ruang dan kombinasi antara tanda tanda tersebut dalam membentuk suatu sistem.
- b. Dari segi pragmatik, dapat dilihat unsur unsur arsitektur sebagai tanda tanda berupa bentuk dan ruang memiliki arti bagi pemakainya.
- c. Dari segi semantik, dapat dilihat unsur unsur arsitektur sebagai tanda tanda berupa bentuk dan ruang dengan denotatumnya yang memiliki pula konotatumnya.

Penjelasan semiotika, arsitektur dan hubungannya dapat ditarik kesimpulan bahwa desain arsitektur apapun sebagai bahasa visual dapat ditelusuri atau dikaji lewat media bahasa tanda atau simbol yang terkandung didalamnya. Berikut adalah variabel semiotika Arsitektur menurut Zahnd:

1. Sintaksis

Pembentukan elemen arsitektur berkaitan dengan penataan yang juga mengikuti aturan pola ada dalam sintaksis arsitektur. Sintaks arsitektur melibatkan morfologi dari empat aspek secara langsung sebagai berikut:

- a. Sintaksis **massa**, memperhatikan kombinasi semua elemen arsitektur yang berkaitan dengan massa.
- b. Sintaksis **ruang**, memperhatikan kombinasi semua elemen arsitektur yang bersifat spasial atau berkaitan dengan ruang.
- c. Sintaksis **fungsi**, memperhatikan kombinasi semua elemen arsitektur yang bersifat atau berkaitan dengan fungsi.
- d. Sintaksis **konstruksi**, memperhatikan kombinasi semua elemen arsitektur yang bersifat atau berkaitan dengan konstruksi.

Sintaksis bangunan adalah kombinasi elemen-elemen dari massa, ruang, fungsi dan konstruksi dalam membentuk suatu objek arsitektur.

2. Pragmatik

Pendekatan pragmatik merupakan kriteria utama dalam realitas desain arsitektur dan lingkungannya. Kenyataan tersebut menentukan karya arsitektur bermanfaat atau tidak (Zahnd, 2009). Aspek pragmatik arsitektur mencakup variabel terkait pada penerapan perancangan sebagai berikut: siapa yang membangun, siapa yang menghuni/pemakai, apa tujuannya, fungsi/guna, dimana lokasi, teknik bangunan, pihak yang terlibat, sarana dan prasarana.

Variabel diatas sebagai aspek dari pendekatan pragmatik arsitektur dapat dihadapkan kepada variabel perancangan pasar, sehingga dapat ditelusuri dan ditemukan unsur unsur arsitektural pada pasar seni yang spesifik. Untuk mendapat kriteria pasar seni secara arsitektural, maka variabel pragmatik yang telah dijabarkan perlu diterjemahkan kembali pada bahasa arsitektural. Pragmatik dalam desain arsitektur dapat didefinisikan sebagai kepraktisan/ mengacu terhadap praktik/hubungan terhadap pemakai atau pengunanya. Sehingga penerjemahan variabel pragmatik, sebagai berikut:

- a. **Pengguna bangunan** (siapa), pihak-pihak yang terlibat pada operasional bangunan dan konten bangunan.
- b. **Aktivitas pengguna** (apa), segala bentuk kegiatan pengguna yang terwadahi dalam bangunan tersebut.
- c. **Fungsi ruang** (apa), mengacu pada realitas desain terhadap kemampuan mewadahi segala fungsi dan aktivitas di dalamnya.
- d. **Teknik bangunan** (bagaimana), dalam mewadahi fungsi didalamnya bangunan tersebut mampu memberikan kenyamanan dan sesuai atau tidak dengan standar yang sudah ada. Seperti penghawaan, pencahayaan, utilitas, *safety building*, sistem komunikasi, sistem sirkulasi dan persampahan.
- e. **Fasilitas umum** (apa), bentuk dari sarana dan prasaran yang menunjang kepraktisan dalam mewadahi aktivitas utama.
- f. **Lokasi** (dimana), pendekatan kontekstual desain kaitannya dengan kesesuaian aktivitas pada konten bangunan. Lokasi menentukan kemudahan akses bagi pengguna atau tidak.

3. Semantik

Semantik merupakan pertalian antara tanda-tanda dengan objek yang didenotasikan. Perluasan studi ini ke bidang arsitektur menaruh perhatian tentang makna yang dikomunikasikan melalui komposisi arsitektur. Semantik arsitektur menggunakan

visualitas yang ditangkap oleh alat indra sebagai tanda. Tanda inilah yang memiliki keserupaan dengan bahasa tulisan atau seringkali di sebut dengan teks. Arsitektur dianggap sebagai teks yang dapat disusun sebagai gramatikal (tata bahasa) dapat dilihat sebagai hubungan antara tanda dengan denotatumnya atau yang berhubungan dengan arti dari bentuk-bentuk arsitektur. Sistem tanda dalam arsitektur memiliki banyak aspek seperti bentuk fisik, bagian-bagiannya, ukuran, proporsi, jarak antar bagian, material, warna dan sebagainya yang dapat merepresentasikan makna. Semantik arsitektur

Sedangkan Menurut Agus S (2003) Semantik Arsitektur mempunyai lima variabel berikut:

- a. **Bentuk/Wujud**, mendapatkan gubahan bentuk bangunan pasar yang sesuai dengan konteks arsitektur kota serta menampilkan karakter fisik pasar yang berasosiasi dengan elemen-elemen arsitektur lokal.
- b. **Ukuran/Skala**, perbandingan matematis objek arsitektur pada bangunan pasar seni dalam dimensi sebuah bentuk atau ruang menunjukkan sebuah sistem tanda atau simbol.
- c. **Pola/Susunan**, susunan bentuk pada bangunan pasar seni memiliki tanda yang mengartikan sesuatu.
- d. **Bahan/Konstruksi**, penggunaan material dan sistem konstruksi pada bangunan mengkomunikasikan adanya suatu simbol tertentu.
- e. **Letak/Posisi**, pada bangunan letak atau posisi kaitannya dengan orientasi menunjukkan simbol-simbol atau tidak.

Pembacaan kode visual semantik melalui teori lain yang mengungkapkan, ada empat aspek semantik dalam satu objek arsitektur (Zahnd, 2009):

- a. **Referensi**: sebuah objek arsitektur memiliki ciri-ciri yang dapat dihubungkan dengan kode tertentu yang dikenal umum.
- b. **Relevansi**: sebuah objek arsitektur memiliki ciri-ciri yang dapat dihubungkan dengan hierarki tertentu yang dikenal umum.
- c. **Maksud**: sebuah objek arsitektur memiliki ciri-ciri yang dapat dihubungkan dengan fungsi tertentu yang dikenal umum.
- d. **Ekspresi**: sebuah objek arsitektur memiliki ciri-ciri yang dapat dihubungkan dengan nilai tertentu yang dikenal umum.

Dalam menciptakan makna dalam arsitektur diawali dengan memperhatikan kombinasi antar elemen pembentuk yaitu sintaksis. Kemudian unsur pembentuk fungsinya

yaitu aspek pragmatik. Dan yang terakhir adalah makna-makna yang diekspresikan dalam bentuk arsitektural dengan pendekatan semantik.

Pada studi ini akan menjabarkan secara objektif tanda-tanda yang menjadi tolak ukur sebuah desain arsitektur dengan menggunakan pendekatan semiotika secara struktural yakni tatanan sintaksis, pragmatik, dan semantik. Nantinya diharapkan tanda-tanda yang terdapat di dalam nilai-nilai lokalitas dapat ditafsirkan ke dalam bentuk lain yaitu arsitektur pasar seni. Sehingga desain sebuah pasar seni dapat dinilai sebagai karya yang bermakna dan dimengerti maksud dan tujuannya oleh masyarakat luas.

2.5 Kesimpulan Teori

Setelah melakukan tinjauan teori pada masing-masing kata kunci pada studi ini, maka perlu dilakukan sintesis teori-teori tersebut sebagai acuan dasar dalam melakukan kajian ini. Untuk mendapat kriteria desain pasar seni dalam konteks semiotika arsitektur, maka diambil beberapa aspek/variabel pada setiap teori antara kriteria desain dan semiotika arsitektur dengan melihat bentuk, jenis dan aktivitas-aktivitas dalam pasar seni. Dalam hal ini, penulis akan menggunakan teori semiotika arsitektur untuk menjadi teori dasar mengingat tujuan dari kajian ini adalah studi tentang wujud visual pada objek arsitektur. Tinjauan teori konsep programatik berfungsi untuk menyetarakan semiotika sebagai alat untuk menghasilkan kriteria pasar seni. Sedangkan jenis, aktivitas dan isu-isu tentang pasar berguna untuk menyesuaikan aspek-aspek yang akan ditelusuri pada objek komparasi dengan variabel semiotika.

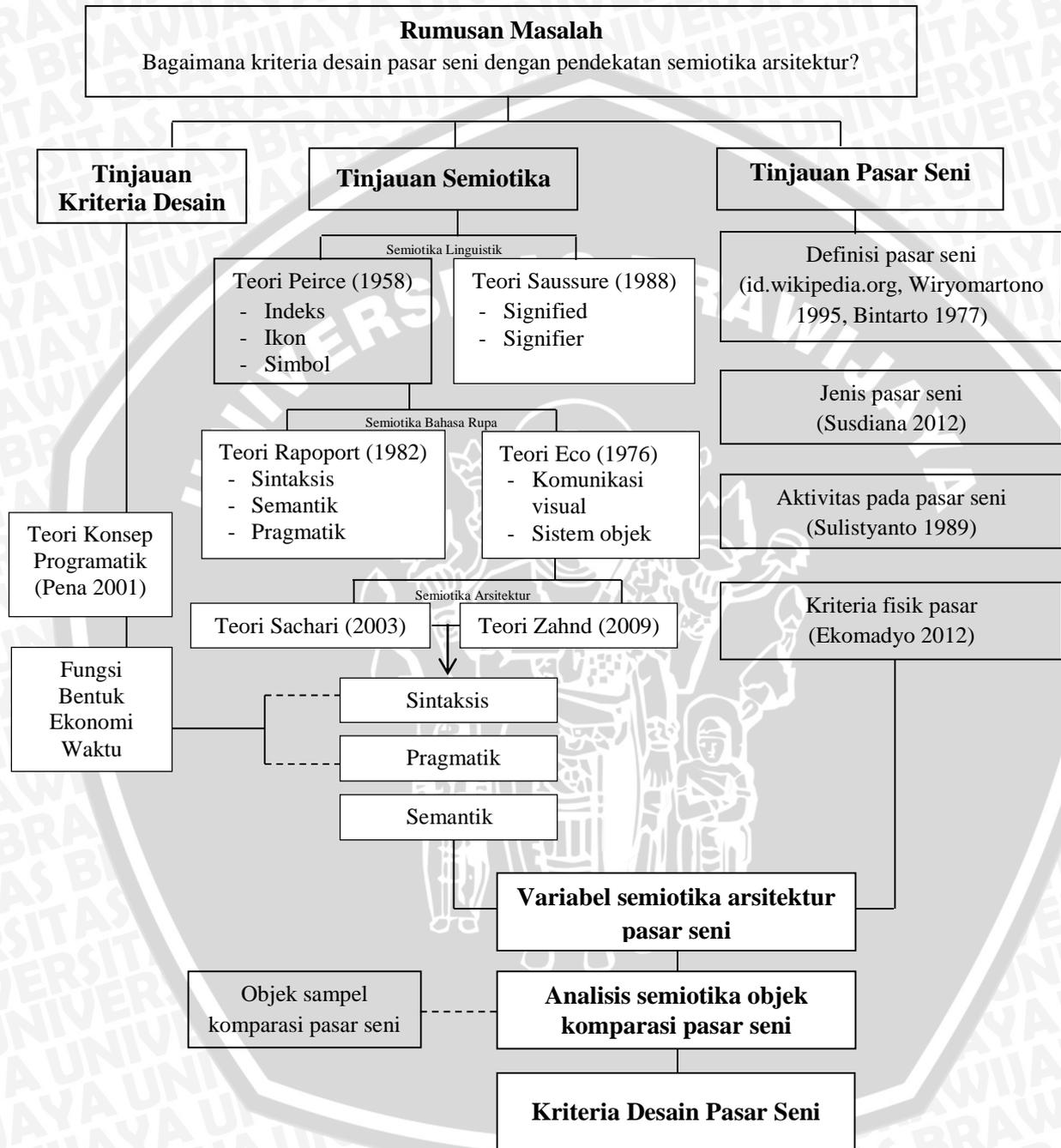
Tabel 2.1 Perbandingan teori programatik dan semiotika

		Teori konsep programatik			
		Fungsi	Bentuk	Ekonomi	Waktu
Teori semiotika arsitektur	Sintaksis	-	√	-	-
	Pragmatik	√	√	√	√
	Semantik	-	-	-	-

Pada teori konsep programatik yang terbit pada masa modern, terlihat aspek makna belum muncul. Hal ini dikarenakan pada masa modern hanya fokus pada aspek fungsi, bentuk, ekonomi dan waktu yang mana setara dengan aspek sintaksis dan semantik. Sedangkan semiotika yang lahir pada masa post-modern, menanyakan objek arsitektur lebih dari aspek fungsi dan bentuk, yaitu makna.

2.6 Kerangka Teori

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka penulis menggunakan beberapa kajian teoritik sebagai acuan dalam penelitian ini. Berikut adalah kerangka teori yang digunakan dalam penelitian ini:



Gambar 2.7 Diagram Kerangka Teori