

PERAN MEDIA DAN TEKNOLOGI DALAM LITERASI VISUAL SENI DAN DESAIN**Agus Setiawan* dan Khamadi**

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Dian Nuswantoro

*Email: agus.setiawan@dsn.dinus.ac.id

Abstrak

Kegiatan penghargaan terhadap karya juga mempengaruhi kemampuan seseorang dalam proses mengartikan suatu objek karya seni, yaitu dalam kasus khusus yang dimaksudkan yaitu desain visual. Metode perlu dikembangkan untuk mencapai kualitas pemahaman dan menafsirkan suatu karya seni. Sehingga karya yang dibuat memiliki dasar konsep yang matang dan kualitas estetika yang mampu meningkatkan pemahaman tentang makna dan standar hidup manusia yang bermartabat. Beberapa aspek yang belum membentuk iklim kerja dan apresiasi di kalangan siswa, yaitu kegiatan pameran pertama terbatas pada upacara dan pemajangan karya dalam periode waktu terbatas, belum terwujud dalam bentuk pertanggungjawaban keseluruhan. Karya-karya terbaik yang tidak tersentuh yang sebenarnya dapat dioptimalkan sebagai referensi visual dan bahan tulisan dan kebijaksanaan dalam merancang karya berkelanjutan. Berdasarkan aspek-aspek di atas, penelitian ini berupaya mengembangkan metode literasi visual untuk memberikan apresiasi media terhadap karya seni siswa desain komunikasi visual Udinus untuk meningkatkan iklim dan kualitas ilmiah di bidang desain komunikasi visual.

Kata kunci: *Desain, Media, Teknologi, Literasi Visual*

1. PENDAHULUAN

Kegiatan apresiasi terhadap karya seni bagi kalangan mahasiswa merupakan bagian penting dalam menumbuhkan iklim berkarya. Di sisi lain, kegiatan apresiasi karya juga mempengaruhi kemampuan seseorang dalam proses memaknai sebuah objek karya seni rupa yaitu dalam hal khusus yang dimaksudkan adalah desain visual. Metode-metode perlu dikembangkan guna mencapai kualitas pemahaman dan pemaknaan sebuah karya seni. Sehingga karya yang diciptakan memiliki dasar konsep yang matang dan kualitas estetika yang mampu meningkatkan pemahaman makna serta taraf hidup manusia yang bermartabat. Metode yang bersinggungan dengan medan penciptaan dan penghayatan yaitu melalui literasi visual.

Literasi merupakan wujud simbol dan sistem serta tata bunyi yang memiliki kandungan makna, sehingga literasi dimengerti merupakan suatu kompetensi dasar yang mencakup empat aspek kemampuan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis (Angraini, 2016, p. 264). Berangkat dari arti literasi di atas perlunya membudayakan berliterasi diantaranya untuk mencapai kemampuan menyimak dalam artian menghayati sebuah karya, kemampuan berbicara dalam artian mampu melakukan sebuah kritik, kemampuan membaca dalam artian mampu mendeskripsikan dan pemahaman makna, kemampuan menulis dalam artian mampu mengungkapkan konsep-konsep berpikir dan *interpretative*.

Membudayakan berliterasi dalam dunia pendidikan khusus yang dimaksudkan dalam pemikiran penulis adalah literasi visual untuk meningkatkan jiwa apresiasi mahasiswa terhadap hasil karya mahasiswa untuk mencapai mutu kualitas pembelajaran yang tercermin dalam sebuah proses. Maka, perlu digalakkan pemahaman dan kegiatan tentang budaya membaca dan menulis. Bersinggungan dengan kekiryaan mahasiswa, maka budaya literasi visual perlu digalakkan. Manusia bukan tergantung dalam kemahiran baca tulis sebagai acuan tolok ukur dalam menilai kemampuan dan kompetensi seseorang, maka pada akhirnya terdapat kemampuan atau penguasaan bidang tertentu. Di antara salah satu bentuk literasi yang memiliki pengaruh besar berbagai istilah untuk pembahasan menyangkut berbagai hal macam literasi yang lebih dimengerti sebagai suatu menilai kemampuan dan kompetensi seseorang, maka pada akhirnya terdapat berbagai istilah untuk pembahasan menyangkut berbagai hal macam literasi yang lebih dimengerti sebagai suatu kemampuan atau penguasaan bidang tertentu. Di antara salah satu bentuk literasi yang memiliki pengaruh besar dalam interaksi manusia dengan lingkungannya adalah literasi visual atau *visual literacy* (Sidhartani, 2016, p. 156).

Hasil pencermatan selama ini mahasiswa desain komunikasi visual Udinus belum sampai pada kesadaran berliterasi visual. Budaya membaca dan menulis terhadap karya-karya yang terpamerkan belum menjadi iklim bagi mahasiswa desain komunikasi visual. Tidak pungkiri bahwa belum terbentuknya iklim berliterasi visual berdampak pada ketidaktahuan bagaimana mahasiswa dalam mempertanggungjawabkan atas karya yang mereka ciptakan. Karya tidak cukup hanya dipajang dan disaksikan dalam kurun waktu yang terbatas. Keberadaan karya dalam kurun waktu penyajian yang terbatas harus mampu memancing budaya membaca dan menulis, serta terciptanya ruang dialog yang saling mengisi.

Beberapa aspek belum terbentuknya iklim berkarya dan berapresiasi di kalangan mahasiswa yaitu pertama kegiatan pameran terlihat sebatas seremoni dan pemajangan karya dalam kurun waktu terbatas, belum termanifestasikan dalam wujud pertanggung-jawaban secara menyeluruh. Karya-karya terbaik belum terjamah yang sebenarnya dapat dioptimalkan sebagai referensi visual dan bahan tulisan serta bijakan dalam perancangan karya yang berkelanjutan. Perpijak dari beberapa aspek yang diuraikan di atas sehingga penelitian ini berupaya mengembang-kan sebuah metode literasi visual untuk penyediaan media apresiasi karya seni mahasiswa desain komunikasi visual Udinus untuk meningkatkan iklim dan kualitas keilmuan dalam bidang desain komunikasi visual.

State of the art dalam penelitian ini adalah Fatah (2016) dengan judul “Perilaku Literasi Visual di Kalangan Pencinta Komik di Surabaya”. Tulisan ini mengungkap perihal perkembangan media hiburan yang saat ini begitu pesat. Salah satu media hiburan yang populer dan digemari oleh berbagai lapisan masyarakat adalah komik. Komik dipandang tidak hanya sebagai media hiburan saja, tetapi dampak positif yang didapatkan adalah pembaca memiliki kemampuan literasi visual. Lebih lanjut Fatah memngungkapkan bahwa Literasi visual merupakan kemampuan dalam memanipulasi berbagai bentuk visual di kalangan anggota Komunitas Komik Bungkul Surabaya. Fokus penelitian ini yaitu mengetahui gambaran perilaku literasi visual di kalangan pencinta komik. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dalam perilaku berpikir secara visual para anggota komunitas sering merasakan berpikir secara visual ketika mereka membaca buku terutama berbagai buku hiburan. Dalam perilaku belajar secara visual ketika menggunakan gambar sebagai media pembelajaran mereka sering menggunakan berbagai gambar yang dimengerti oleh orang yang mereka terangkan untuk menerangkan (34%). Sedangkan perilaku komunikasi secara visual mereka paling sering menggunakan media gambar- gambar komik sebagai alat untuk berkomunikasi mereka (38,8%).

Anggraini (2016) dengan judul Budaya Literasi Dalam Komunikasi. Tulisan ini menjelaskan budaya literasi Era serba digital, visual, dan serba praktis eraelektroniok, kalau diantisipasi bisa menurunkan tingkat literasi (kemampuan baca). Dengan budaya membaca menjadi mudah menjadi kritis dan tidak mudah termakan isu-isu yang dikembangkan oleh sekelompok orang untuk kepentingan tertentu. Sejumlah Negara yang dikenal memiliki budaya baca tinggi sudah lebih cepat mengantisipasinya. Sebagai contoh, Jepang, Industri buku cetak di sana tidak mengalami penurunan signifikan. Orang tetap asyik membaca lewat bacaan cetak ataupun elektronik.

Miftah (2016) dengan judul “Pola Literasi Visual Infografer Dalam Pembuatan Informasi Grafis (Infografis)” Penelitian ini menjelaskan bahwa kegiatan infografer House of Infographics dalam menafsirkan objek visual merupakan rangkaian proses aktifitas yang diawali dari keterampilan ataupun strategi yang dilakukan oleh para infografer dalam membaca objek visual, hal ini dapat dilihat dari pemahaman mereka terhadap konsep visual, grafis dan estetika, selain itu pemahaman terhadap komponen objek visual juga dibutuhkan agar para infografer nantinya dapat membuat komposisi karya yang baik dan sesuai dengan pengaturan dari masing masing komponen yang akan membentuk. Pola membaca objek visual yang dimiliki oleh para infografer merupakan hasil dari berbagai faktor yang mempengaruhi aktifitas kehidupan lingkungan sekitarnya, dan proses ini tentunya akan terus berlangsung sesuai dengan konsep belajar long life learning. Makin sering infografer diberikan stimulus visual maka, makin bertambah pula pengalaman indera penglihatannya, sehingga pada akhirnya hal tersebut mampu menambah kualitas karya yang dihasilkan nantinya.

2. METODOLOGI

Metode penelitian mengemukakan jenis penelitian, alasan sebuah metode digunakan, populasi sampel/subjek, tempat dan waktu, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data. Penelitian kuantitatif perlu mencantumkan teknik pengujian hipotesis yang relevan.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan model sajian deskriptif analisis melalui pengambilan data dari beragam sumber yaitu dokumen, literatur, dan narasumber. Teknik pengambilan data dengan cara observasi (peneliti sebagai pengamat), wawancara mendalam, studi pustaka, dan dokumentasi. Penjelajahan terhadap keberadaan cagar budaya kota Semarang dilakukan dengan cara mendokumentasikan dan mendiskripsikan. Sehingga dapat dilihat secara garis besar bagan penelitian secara utuh dalam pentahapannya mulai dari aspek yang diteliti dan target temuan, sehingga langkah yang diambil terlihat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1. Tahapan langkah penelitian

Aspek yang diteliti	Target temuannya
Desain Karya mahasiswa	Identifikasi karya desain berdasarkan strategi kreatif, media dan visual
Visualisasi Desain	Ditemukan desain sebagai bahan literasi visual
Pengembangan metode literasi visual	Ditemukan media apresiasi karya seni berbasis literasi visual Ditemukan invensi dan inovasi metode literasi Visual
 Hasil yang dicapai dari penelitian	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Jurnal Nasional Terakreditasi 2. Pemakalah Seminar Nasional 3. Bahan Ajar Slide Presentasi 4. Draf Buku referensi 	

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

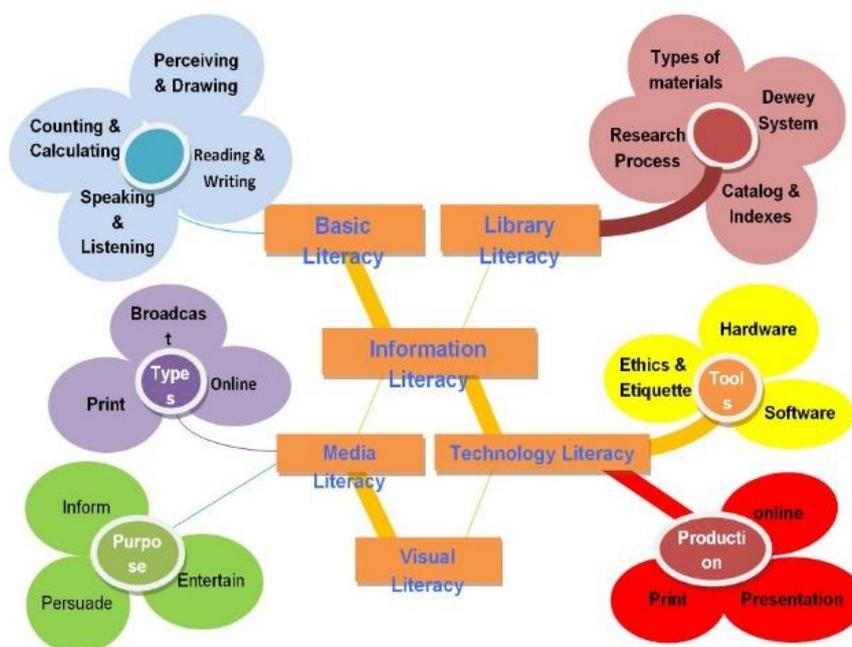
3.1. Metode Literasi

Metode berarti cara tepat untuk melakukan sesuatu (Setiawan, 2018, p. 19). Metode merupakan alat, teknik-teknik untuk mengumpulkan data, teknik analisis, dan teknik menulis laporan (Setiawan, 2018, p. 20). Pendapat Bernard yang dikembangkan Thohir cenderung menggunakan istilah metode, karena dianggap memiliki tiga tingkat yaitu: tingkat pertama adalah tataran epistemologis yang dimaknai untuk mengetahui sesuatu, sehingga harus berpijak pada sejumlah pertanyaan berdasarkan prinsip-prinsip kefilsafatan yaitu dasar-dasar berpikir rasionalisme atau empirisisme. Adapun, segi metode ilmiah yang diterapkan apakah menggunakan paradigma *positivisme*, *humanisme*, atau *interpretivisme*. Tataran epistemologi yang harus dijelaskan lebih dahulu karena dianggap sebagai *worldviews* terhadap realitas. Berdasarkan hal di atas, maka diidtilah sebagai metodologi (bukan metode). Tingkat kedua, istilah metode diposisikan ke tingkat umum. Isinya menyangkut pilihan strategis yang digunakan untuk memperoleh data, seperti melakukan peranserta, kajian kepustakaan, atau eksperimen. Sedang tingkat ketiga, metode dipahami sebagai cara menentukan strategi kearah teknis seperti: jenis sampel apa yang dipilih, interview tatap muka atau lewat telepon dan sebagainya (Setiawan, 2018, p. 20).

Adapun literasi seperti yang sudah disinggung di atas, dapat dipahami sebagai kemampuan secara individu dalam pengetahuan terkait tindakan kemampuan membaca atau menulis. Sehingga literasi berangkat dari pemanfaatan pengetahuan dalam kemampuan membaca atau menulis. Pentingnya manusia berliterasi untuk menjadi manusia yang bermartabat. Literasi budaya merupakan kemampuan dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa (Hadiansyah *et al.*, 2017, p. 3).

Sehingga metode literasi dapat dimaknai sebagai cara dengan berbagai tingkatan dalam kemampuan membaca atau menulis yang didasarkan pada pengetahuan. Berbagai cara bersinggungan dengan literasi dalam mengasah pengetahuan yang terkait dengan kemampuan mengakses, memahami, dan menggunakan informasi secara cerdas.

Clay menjabarkan tentang literasi, bahwa literasi terbagi dalam beberapa komponen literasi informasi yaitu literasi dini, literasi dasar, literasi perpustakaan, literasi media, literasi teknologi, dan literasi visual. Pada komponen pertama yaitu literasi dini diperlukan sebagai dasar pemerolehan berliterasi tahap berikutnya (Clay, 2001). Berikut komponen literasi yang terskemakan di bawah ini.



Gambar 1 Komponen Literasi
(Muhammad, 2016)

3.2. Literasi Visual

Literasi Visual (*Visual literacy*), adalah pemahaman tingkat lanjut antara literasi media dan literasi teknologi, yang mengembangkan kemampuan dan kebutuhan belajar dengan memanfaatkan materi visual dan audio-visual secara kritis dan bermartabat. Tafsir terhadap materi visual yang tidak terbandung, baik dalam bentuk cetak, auditori, maupun digital (perpaduan ketiganya disebut teks multimodal), perlu dikelola dengan baik. Bagaimanapun di dalamnya banyak manipulasi dan hiburan yang benar-benar perlu disaring berdasarkan etika dan kepatutan (Clay, 2001). *Visual literacy results from a system for expressing, recognizing, understanding, and learning visual messages that are negotiable by all people.* (Hasil literasi visual dari sebuah sistem untuk mengekspresikan, mengenali, memahami, dan belajar pesan visual yang dinegosiasikan oleh semua orang) (Alberto *et al.*, 2007, p. 234). Nelson berbicara tentang apa itu literasi visual yang dikembangkan dari pendapat beberapa pakar (Moore and Dwyer, Wileman dan Eisenberg) yaitu: *visual literacy as a core model comprised of three main concepts: visual learning, visual thinking, and visual communication. They further describe these three concepts as the ability to construct meaning from visual experiences (visual learning), organize information based*

on the composition of images (visual thinking), and use symbols to express meaning (visual communication) (Nelson, 2004, p. 6).

Terjemahan

literasi visual sebagai model inti terdiri dari tiga konsep utama: belajar visual, berpikir visual, dan komunikasi visual. Mereka lebih jauh menggambarkan ketiga konsep ini sebagai kemampuan untuk membangun makna dari pengalaman visual (pembelajaran visual), mengatur informasi berdasarkan komposisi gambar (berpikir visual), dan menggunakan simbol untuk mengekspresikan makna (komunikasi visual).

3.3. Literasi Visual sebagai Tingkat lanjut Literasi Media

Adiputra mengkategorikan pengertian literasi media menjadi tiga yaitu: pertama, literasi media adalah perspektif yang digunakan secara aktif ketika berhadapan dengan media untuk menginterpretasi makna pesan yang diterima. Orang membangun perspektif tersebut melalui struktur pengetahuan. Untuk membangun struktur pengetahuan diperlukan alat dan bahan mentah. Alat adalah kemampuan atau kecakapan yang harus dimiliki. Bahan mentah adalah informasi dari media dan dari dunia nyata. Akses atau konsumsi yang aktif atas media berarti orang memahami pesan dan secara sadar berinteraksi dengan pesan (media) tersebut. Kedua, literasi media seperangkat kecakapan yang berguna dalam proses mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan pesan dalam beragam bentuk. Literasi media digunakan sebagai model instruksional berbasis eksplorasi yang mendorong individu mempertanyakan secara kritis apa yang mereka lihat, dengar, dan baca. Ketiga, literasi media adalah sesuatu yang lebih luas dari sekadar mengkonsumsi informasi. Seorang yang memahami media (*media literate*) berarti individu tersebut dapat pula memproduksi, menciptakan dan mengkomunikasikan informasi dalam berbagai bentuknya. Literasi media kemudian didefinisikan juga sebagai kecakapan untuk berkomunikasi dan mendapatkan informasi yang responsif terhadap perubahan bentuk pesan di dalam masyarakat. Manifestasi konkretnya adalah kemampuan individu tidak hanya dalam hal mengumpulkan informasi, melainkan juga memproduksinya sesuai dengan kondisi aktual dalam kehidupan bersama (Adiputra, 2008, pp. 5–6).

3.4. Literasi Visual Sebagai Tingkat Lanjut Literasi Teknologi

Kata teknologi (*technology*) sendiri berasal dari bahasa Latin *texere*, yang berarti membangun atau mengonstruksi (*to construct*). Jadi teknologi seharusnya tidak hanya diartikan sebagai penggunaan alat atau mesin, meskipun dalam arti yang lebih sempit inilah yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari (Adiputra, 2008, p. 10). Rogers dalam Adiputra (2008, p. 10) menjelaskan, bahwa teknologi adalah desain dari tindakan yang terencana yang mereduksi ketidakpastian dalam relasi sebab-akibat, yang melibatkan pencapaian hasil yang diharapkan. Setiap teknologi biasanya berkaitan dengan aspek hardware (terdiri dari obyek fisik atau materi) dan software (terdiri dari basis informasi bagi hardware). Jadi, teknologi komunikasi adalah: *the hardware equipment, organizational structures, and social values by which individuals collect, process, and exchange information with other individuals*.

Indonesia termasuk kedalam lima besar Negara pengguna media sosial terbesar di dunia masih tertatih dalam penguasaan etika berinteraksi dan mengolah informasi di dunia maya (Anggraini, 2016, p. 269). Lebih lanjut, kemajuan teknologi informasi sangat pesat dalam beberapa dekade ini membawa dampak positif maupun negatif bagi remaja. Penggunaan internet, televisi, telepon seluler, smartphone, Facebook, Twitter, MySpace, Path, Instagram, *Whatsapp*, *Blackberry*, *Massenger*, dan lainnya tengah marak. Ini memungkinkan munculnya aktivitas komunikasi melalui media, *short message service* (SMS), Chatting, komentar dalam forum daring (*online*), *blog*, *chatrooms*, status *updating* seperti *Twitter* dan *Facebook*, dan bentuk *online* lainnya (Anggraini, 2016, p. 269).

3.5. E-Galeri: Wujud Media dan Teknologi Penyediaan Literasi Visual seni dan Desain

Konsep galeri berbasis elektronik diupayakan sebagai wadah untuk menginventaris karya seni atau desain yang pernah terlahir dan berproses dalam ruang dialog seni dalam ajang apresiasi. Ruang dialog yang tersaji dalam aktifitas pameran sebagai wujud pertanggungjawaban perancang atas karya yang dirancangnya. Konsep galeri berbasis elektronik dirancang untuk

memudahkan seseorang dalam mengakses dan publikasi, sehingga keberadaannya mampu merekam jejak perkembangan karya. Di sisi lain, penyajian karya yang dikemas dalam wadah e-galeri dapat dimanfaatkan sebagai ajang apresiasi dan juga motivasi penciptaan atau perancangan. Karya-karya yang tersaji dapat digunakan sebagai bahan studi visual dan bahan referensi.

Keberadaan e-galeri sebagai literasi media berangkat dari persoalan-persoalan tentang penyajian dan inventarisasi terhadap karya. Persoalan yang dapat dipahami bahwa ada keterbatasan ruang dan waktu dalam penyajian karya secara langsung dan juga ada keterbatasan ruang dalam upaya penyimpanan karya secara fisik. Bentuk fisik karya dan realitas ruang dialog seni menjadi catatan penting mengingat adanya interaksi atas karya dengan pengamat atau penghayat, perancang dengan pengamat, bahkan sesama pengamat. Ketika peristiwa penting atas karya terbatas pada ruang dan waktu, maka perlu adanya keberlanjutan yaitu karya dan peristiwa diwadahi dalam media dan teknologi yang nantinya sebagai bentuk tingkat lanjut yaitu kegiatan berliterasi media dan teknologi.

Pengembangan e-galeri sebagai wujud literasi media dan teknologi harapannya adalah mampu menjadi sarana atau alat penyediaan media apresiasi karya dan penyediaan bahan yang dapat digunakan sebagai studi visual serta mendorong seseorang dalam kekaryaannya. Artinya pengembangan e-galeri dapat sebagai sarana penyediaan sumber ide dalam penciptaan atau perancangan. Media dan teknologi dipadukan untuk mempermudah mahasiswa bahkan masyarakat mengenali, memahami, mengekspresikan, dan berpikir visual terkait hal-hal penciptaan dan perancangan.

4. KESIMPULAN

Konsep galeri berbasis elektronik diupayakan sebagai wadah untuk menginventaris karya seni atau desain yang pernah terlahir dan berproses dalam ruang dialog seni dalam ajang apresiasi. Ruang dialog yang tersaji dalam aktifitas pameran sebagai wujud pertanggungjawaban perancang atas karya yang dirancangnya.

Pengembangan e-galeri sebagai wujud literasi media dan teknologi harapannya adalah mampu menjadi sarana atau alat penyediaan media apresiasi karya dan penyediaan bahan yang dapat digunakan sebagai studi visual serta mendorong seseorang dalam kekaryaannya. Artinya pengembangan e-galeri dapat sebagai sarana penyediaan sumber ide dalam penciptaan atau perancangan. Media dan teknologi dipadukan untuk mempermudah mahasiswa bahkan masyarakat mengenali, memahami, mengekspresikan, dan berpikir visual terkait hal-hal penciptaan dan perancangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, W. M. (2008) 'Literasi Media dan Interpretasi atas Bencana', *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 11(3), pp. 357–378. doi: 10.22146/JSP.10992.
- Alberto, P. A. *et al.* (2007) 'Components of Visual Literacy: Teaching Logos', *FOCUS ON AUTISM AND OTHER DEVELOPMENTAL DISABILITIES*, 22(4), pp. 234–243.
- Anggraini, S. (2016) 'Budaya Literasi Dalam Komunikasi', *WACANA*, XV(3), pp. 181–279.
- Clay, M. M. (2001) *Change over time in children's literacy development*. Heinemann Educational Books.
- Fatah, S. (no date) 'Perilaku Literasi Visual di Kalangan Pencinta Komik di Surabaya'. Available at: <http://www.journal.unair.ac.id/filerPDF/ln580b9de9c6full.pdf> (Accessed: 8 October 2018).
- Hadiansyah, F. *et al.* (2017) *Materi Pendukung Literasi Budaya Dan Kewargaan*. Edited by L. A. Mayani. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Miftah, M. N. E. R. R. K. A. (2016) 'Pola Literasi Visual Infografer Dalam Pembuatan Informasi Grafis (Infografis)', *Jurnal Kajian Informasi dan Perpustakaan*, 4(1), p. 87. doi: 10.24198/jkip.v4i1.11635.
- Nelson, N. (2004) 'Visual Literacy and Library Instruction: A Critical Analysis', *Education Libraries*, 27(1), pp. 5–10.
- Setiawan, A. (2018) *Metodologi Desain*. Yogyakarta: arttex.
- Sidhartani, S. (2016) 'Literasi Visual Sebagai dasar Pemaknaan Dalam Apresiasi dan Proses Kreasi Visual', *Jurnal Desain*, 03(03), pp. 155–163.