

Pemahaman Publik Terhadap Desain Visual Sebagai Alat Komunikasi Yang Efektif

Fahmi Saifudin

Dosen Jurusan Teknik Industri STT Malang

E-mail: gorikant@yahoo.com

ABSTRAK

Pemahaman seseorang ketika menafsirkan maksud dan tujuan dari sebuah gambar baik berupa gambar manual maupun proses secara digitalisasi. pada dasarnya desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda. Desain merupakan langkah awal sebelum memulai membuat suatu benda, seperti baju, furniture, bangunan, dll. Pada saat pembuatan desain biasanya mulai memasukkan unsure berbagai pertimbangan, perhitungan, cita rasa, dll. Sehingga bias dibilang bahwa sebuah desain merupakan bentuk perumusan dari berbagai unsure termasuk berbagai macam pertimbangan di dalamnya. Desain yang nantinya akan dimaksudkan sebagai alat komunikasi yang efektif dengan mengenalai dan memahami macam-macam bentuk, warna dan symbol yang tergambar dalam sebuah desain grafis baik berupa gambar grafis maupun gambar manual.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pada dasarnya desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda. Desain merupakan langkah awal sebelum memulai membuat suatu benda, seperti baju, furniture, bangunan, dll. Pada saat pembuatan desain biasanya mualai memasukkan unsur berbagai pertimbangan, perhitungan, cita rasa, dll. Sehingga bisa disimpulkan bahwa sebuah desain merupakan bentuk perumusan dari unsure termasuk berbagai macam pertimbangan cita rasa didalamnya.

Pengertian Desain Grafis menurut *Suyanto* desain grafis didefinisikan sebagai “aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri”. Aplikasi-aplikasi ini dapat meliputi periklanan dan penjualan produk, dan lingkungan grafis, desain informasi, dan secara visual menyempurnakan pesan daam publikasi. Sedangkan *Jessica Helfand* mendefinisikan desain grafis sebagai

kombinasi kompleks kata-kata gambar, angka-angka dan grafik, foto-foto dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus dari seorang individu yang membutuhkan pemikiran khusus dari seorang individu yang bisa menggabungkan elemen-elemen ini, sehingga mereka dapat menghasilkan sesuatu yang khusus, sangat berguna, mengejutkan atau subversive atau sesuatu yang mudah diingat.

Definisi Desain Grafis adalah satu bentuk seni lukis (gambar) terapan yang memberikan kebebasan kepada sang desainer (perancang) untuk memilih, menciptakan, atau mengatur unsur rupa atau bentuk seperti ilustrasi, foto, tulisan dan garis di atas suatu permukaan dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan. Gambar maupun tanda yang digunakan bisa berupa tipografi atau media lainnya seperti gambar atau fotografi. Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan visual, termasuk didalamnya tipografi, iustrasi, fotografi, pengolahan gambar,

dan tata letak. Perancangan grafis atau sering disebut dengan desain grafis (bahasa Inggris: *Graphic Designer*) adalah profesi yang menciptakan ilustrasi, tipografi, fotografi, atau grafis motion.

Ada sebuah ilmu yang menjadi bagian dari pemahaman Desain Grafis didalamnya yaitu Semiotika. Semiotika dan Desain Komunikasi Visual (DeKaVe) sejatinya bagaikan dua sisi mata uang yang tidak bisa dipisahkan antara yang satu dengan lainnya. Karena menurut fitrahnya, semiotika adalah ilmu tanda yang berfungsi menjangkau makna atas segala sesuatu yang berkaitan dengan aktifitas kehidupan manusia sehari-hari. Sedangkan DeKaVe adalah produsen tanda yang menghasilkan jutaan makna yang di dalam kesehariannya diabdikan untuk memecahkan masalah komunikasi visual atas segala aktivitas kehidupan manusia jagad raya ini. Artinya siapapun yang tergerak dan bergerak dalam ranah wacana maupun praksis DeKaVe, mereka sesungguhnya prakreator tanda yang piawai mengreasikan berjuta-juta makna penuh warna. Sementara itu, jutaan makna penuh warna yang merekah dari karya DeKaVe, diyakini mampu membawa berkah, kabar gembira dan warta damai bagi kemaslahatan umat manusia.

Fitrah lainnya, Semiotika adalah DeKaVe adalah pasangan hidup yang diciptakan untuk menghidupkan makna pesan verbal dan pesan visual dalam keseharian proses komunikasi secara horisontal antara manusia yang satu dengan lainnya, antara manusia dengan lingkungannya dan antara manusia dengan sang Khalik Yang Maha Esa.

Tanda menurut Semiotika adalah unsur fundamental dalam Semiotika dan Komunikasi, yaitu segala sesuatu yang mengandung makna. Keberadaannya mempunyai dua unsure yaitu penanda (bentuk) dan petanda (makna). Tanda yang

dimanfaatkan dalam karya DeKaVe sebagian besar menggunakan ikon, indeks dan simbol. (Tinarbuko, 2008)

DeKaVe (Desain Komunikasi Visual) pada intinya Desain Visual yang dapat ber-Komunikasi dan mewakili maksud dari desainer kepada subjek yang dituju, sehingga subjek itu sendiri dapat menangkap maksud dan tujuan dari pemvisualisasian sebuah desain yang telah dibuat, dan dapat memberikan dampak baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga dapat menghasilkan pemikiran tentang desain yang telah dibuat oleh desainer dan dilihat oleh subjek itu sendiri baik itu berdampak positif atau negatif menurut pengertian dari subjek masing-masing. Karena pada dasarnya setiap desain yang telah dibuat terdapat unsur dan makna yang mewakili dari gambaran yang desainer maksudkan.

Sebuah Desain Visual seharusnya dapat mengkomunikasikan maksud dan tujuan dibuatnya desain itu sendiri kepada subjek yang melihatnya, dan dapat untuk dimengerti secara Visual maupun makna yang terdapat didalam desain tersebut. Namun belakangan ini banyak terdapat desain-desain visual yang hanya mengandalkan dari sisi estetika saja dan tanpa memperhatikan makna yang seharusnya desainer sampaikan kepada subjek yang melihatnya karena menurut penulis Desain Visual ini adalah salah satu alat untuk berkomunikasi kepada subjek baik itu kepada masyarakat, kelompok, golongan atau individual.

sehingga muncullah pemikiran si penulis untuk mengangkat judul makalah ini dengan judul “ Pemahaman Publik Terhadap Desain Visual sebagai Alat Komunikasi yang Efektif ”, dan akhirnya muncullah pertanyaan dari pemikiran sang penulis, apa bedanya antara Desainer dengan tukang Desain?. Karena sekarang banyak para Perupa Desain

yang hanya memasukkan unsur estetika atau cita rasa saja tanpa memikirkan maksud atau makna yang terkandung dalam desain itu sendiri sehingga tidak dapat mengkomunikasikan makna dan tujuan Perupa Desain kepada subjek yang melihat, karena dibuatnya sebuah Desain Visual seharusnya dapat berkomunikasi dan menjadi alat Komunikasi yang Efektif.

STUDI PUSTAKA

Pembahasan

pengertian Desain Grafis yang didalam istilah bahasa Inggris disebut Graphic diartikan sebagaigoresan yang berupa titik-titik atau garis yang berhubungan dengan kegiatan cetak mencetak. Goresan yang dibuat dan dibentuk merupakan gagasan konkrit si perancang (desainer) kepada orang lain. Menurut Atisah Sipahelut Desain diartikan sebagai bentuk rumusan dan suatu proses pemikiran. Gagasan dan rumusan dari proses pemikiran menjadi sebuah bentuk yang mengandung isi dan pesan yang ingin disampaikan. Desain Grafis dapat diartikan sebagai proses pemikiran untuk mengalihkan gagasan dalam wujud gambar. Daam pengertian umum istilah grafis meliputi semua bidang visual yang dilaksanakan pada suatu permukaan dua dimensional sebagai lukisan, drawing atau tipografi. Istilah grafis sebenarnya tidak jauh berbeda dengan print making atau cetak mencetak. Dalam penerapannya meliputi semua karya desainer dalam bentuk gambaran orisinil apapun untuk diproduksi dengan menggunakan berbagai proses.

Perinsip dan unsure Desain Grafis sama seperti unsure dasar dalam disiplin desain lainnya. Unsure-unsur tersebut (termsuk shape, bentuk(form), tekstur, garis, ruang, dan warna) membentuk prinsip-prinsip dasar Desain Visual. Perinsip-perinsip

tersebut, seperti keseimbangan (balance), ritme (rhythm), tekanan (emphasis), proporsi ("proportion") dan kesatuam (unity), kemudian membentuk aspek structural komposisi yang lebih luas.

Peralatan yang digunakan oleh desainer grafis adalah ide, akal, mata, tangan, alat gambar tangan, dan computer. Sebuah konsep atau ide biasanya tidak dianggap sebagai sebuah desain sebelum direalisasikan atau dinyatakan dalam bentuk visual.

Pada pertengahan tahun 1980, kedatangan desktop publishing serta pengenalan sejumlah aplikasi perangkat lunak grafis memperkenalkan satu generasi desainer pada manipulasi image dengan computer dan penciptaan image 3D yang sebelumnya adalah merupakan kerja yang susah payah. Desain grafis dengan computer memungkinkan perancang untuk melihat hasil dari tata letak atau perubahan tipografi dengan seketika tanpa menggunakan tinta atau pena, atau untuk mensimpullkan efek dari media tradisional tanpa perlu menuntut banyak ruang.

Seorang perancang grafis menggunakan sketsa untuk mengeksplorasi ide-ide yang kompleks secara cepat, dan selanjutnya ia memiliki kebebasan untuk memilih alat untuk menyelesaikannya, dengan tangan atau computer.

Ada beberapa software yang digunakan dalam desain grafis:

- Adobe Photoshop
- Adobe Illustrator
- Adobe Indesign
- Coreldraw
- Adobe Freehand
- Adobe Image Ready

Grafis merupakan sebuah bentuk komunikasi visual dimana dengan sebuah titik atau goresan sederhana orang dapat mengkomunikasikan pesan kepada orang lain. Istilah komunikasi grafis

menjadi demikian populer, yang berasal dari Inggris, *graphic communication*. Menurut *Freddy A. Basuki* grafis dapat diartikan sebagai cara penyampaian suatu pesan yang dicetak dalam lembar kertas. Sedangkan Komunikasi diartikan sebagai penyampaian suatu pesan dalam bentuk lambing-lambang sebagai paduan pikiran dan perasaan yang berupa ide, gagasan yang dilakukan seseorang kepada orang lain, baik secara langsung/tatap muka maupun tidak langsung melalui media yang bertujuan mengubah sikap atau perilaku.

Komunikasi berasal dari bahasa *Communicate* yang berarti memberitahukan, berpartisipasi atau menjadi milik bersama, misalnya komunikasi diartikan: proses menyebarkan informasi, berita, pesan, pengetahuan atau nilai-nilai dengan maksud menggunakan partisipasi agar hal-hal yang disampaikan itu menjadi milik bersama antara komunikator (orang yang menyampaikan pesan) dan komunikan (orang yang menerima pesan).

Komunikasi adalah suatu transaksi, proses simbolik yang menghendaki orang-orang mengatur lingkungannya dengan membangun hubungan antar sesama manusia, melalui pertukaran informasi, untuk menguatkan sikap dan tingkah laku orang lain, serta berusaha mengubah sikap dan tingkah laku itu. Agar komunikasi dapat berjalan dengan lancar, maka ada beberapa syarat yang harus dipenuhi, diantaranya: pesan harus dirancang dan disampaikan sedemikian rupa sehingga dapat menarik perhatian komunikan, pesan harus menggunakan lambing-lambang tertuju kepada pengalaman yang sama antar komunikator dengan komunikan sehingga sama-sama mengerti.

Dengan demikian Komunikasi Grafis dapat diartikan sebagai proses penyampaian lambing-lambang yang mengandung pengertian tertentu oleh seseorang kepada orang lain melalui media cetak. Komunikasi grafis tidak hanya sekedar untuk menyampaikan pesan (informative) yang bersifat dasar tapi sudah bertujuan melakukan usaha persuasive atau membujuk. Komunikasi grafis dapat diartikan juga sebagai proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada khalayak melalui media-media visual yang ditata secara artistic dengan teknik cetak mencetak.

Efektifitas penggunaannya sangat tergantung kepada:

- Seberapa jauh realitas visualisasi/detail yang dikandung gambar.
- Cara penyajian atau metode penyajian.
- Karakteristik warga belajar (ketrampilan, kecerdasan, tingkat penguasaan materi, kemampuan visual dan sebagainya).
- Jenis atau tingkatan tujuan pendidikan yang ingin dicapai.
- Teknik atau cara yang digunakan untuk memusatkan perhatian warga belajar terhadap seni, terutama bahan yang divisualkan seperti penggunaan tanda panah, gerak, garis umpan balik verbal dan sebagainya.

Desain Grafis memiliki beberapa unsure-unsur:

- Teks (tulisan) terdiri atas judul, sub judul, naskah, logo, dan kata penutup.
- Ilustrasi (gambar, photo)
- Komposisi Warna

Beberapa kelebihan komunikasi visual gambar/foto dijelaskan seperti ini.

Sifatnya konkrit: gambar foto lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.

- Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat

dibawa ke kelas, dan tidak selalu bisa anak-anak dibawa ke objek/peristiwa tersebut. Gambar atau foto dapat mengatasi hal tersebut. Air terjun Niagara atau Danau Toba dapat disajikan ke kelas lewat gambar atau foto. Peristiwa-peristiwa yang terjadi masa lalu, kemarin, atau bahkan semenit yang lalu kadang-kadang tak dapat kita lihat seperti adanya, gambar atau foto sangat bermanfaat dalam hal ini.

- Media gambar atau foto dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita. Sel atau penampang daun yang tak mungkin kita lihat dengan mata telanjang dapat disajikan dengan jelas dalam bentuk gambar atau foto.
- Foto dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membantu kesalahpahaman.
- Gambar dan Foto menjadi media komunikasi visual yang bernilai autentik, sederhana, memiliki ukuran yang relative.

METODE PENELITIAN

Penentuan dan penggunaan metode penelitian sangat menentukan keberhasilan suatu penelitian. Oleh karena itu penentuan metode harus sesuai dengantujuan penelitian. Kesalahan dalam menentukan metode penelitian akan menyebabkan kesalahan pula dalam kesimpulan akhir, sehingga tidak sesuai dengan yang diharapkan (Sutrisno, 1995;89).

Metode Penelitian

Penelitian ilmiah perlu menggunakan metode-metode ilmiah yang dapat menguji dan mengarahkan pada tujuan-tujuan yang hendak dicapai. Menurut Mulyono (2001 ; 145) mengatakan bahwa metodologi adalah proses, prinsip dan prosedur yang digunakan untuk mendekati

problem dan mencari jawaban atau mengkaji topik.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor, mendefinisikan metode penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata tertulis ataupun lisan dari orang-orang dan pelaku yang dapat diamati. (Moleong, 1988;3). Sedangkan Kirk dan Miller (1989;9) mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung pada pengamatan pada manusia dalam kawasannya sendiri dan berhubungan dengan orang-orang tersebut dalam bahasanya dan dalam perestiliahannya.

Sedangkan pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian studi kasus yaitu suatu penelitian yang dilakukan secara intensif, terinci dan mendalam terhadap suatu oraganisasi, lembaga atau gejala tertentu. Ditinjau dari wilayahnya penelitian kasus hanya meliputi daerah atau subyek yang sempit namun ditinjau dari sifat penelitian, penelitian kasus lebih mendalam (Arikonto, 1998;11)

Dengan demikian, jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus, karena untuk mendalami sampai dimana pemahaman masyarakat terhadap pemahaman pada sebuah obyek gambar yang memiliki pesan dan maksud yang tersirat dalam sebuah symbol, gambar dan warna secara mendetail.

Tempat Penelitian

Dalam menentukan tempat penelitian, peneliti memilih kecamatan Lowokwaru Kotamadya Malang sebagai tempat penelitian. Dengan alasan, pertama; ketika ada seseorang yang salah mengartikan sebuah pesan yang tersirat pada sebuah papan iklan dan berbeda dengan orang berikutnya ketika

mengartikan gambaran tersebut alasan, kedua; peneliti berdomisili di kecamatan Lowokwaru sehingga informasi-informasi yang berkenaan dengan subyek penelitian dapat langsung diterima oleh peneliti. Pengambilan data dimulai ketika penulis melihat kesalahpahaman masyarakat ketika mengartikan pesan sebuah Desain Visual.

Metode Pengumpulan Data

Jenis data yang dikumpulkan berupa data deskriptif. Jadi data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar dan bukan angka-angka. Sehingga laporan penelitian akan berisi kutipan-kutipan data untuk memberikan gambaran penyajian laporan tersebut. Data tersebut mungkin berasal dari wawancara, catatan lapangan dan lain-lain. Dalam penelitian ini penulis hanya menggunakan satu metode yang sama yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi.

DAFTAR PUSTAKA

1. Tinarbuko, Sumbo. 2008. "Semiotika Komunikasi Visual". Yogyakarta
2. Pujiriyanto. 2005. "Desain Grafis Komputer". Yogyakarta
3. Hendratman, Hendi. 2006. "Trips n Trix Computer Graphic Design". Bandung
4. Basuki, Freddy Adiono. 2000. "Komunikasi Grafis". (SMK bidang Keahlian Seni Rupa dan Kriya), Jakarta
5. Poreno, Sam Abede. 2002. "Kuiah Komunikasi". Papyrus. Surabaya
6. Effendi, Onong Uchyana. 2000. "Ilmu dan Filsafat Komunikasi". Citra Aditya Bakti. Bandung
7. Sugiyono. 2013. "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D". Alfabeta. Bandung
8. Hadi, Sutrisno. 2000. "Metodologi Penelitian". Andi Offset. Yogyakarta