**Kuliah Online**

**Mata Kuliah Pengantar DKV**

**Modul Perkuliahan pertemuan ke-10**

**Rangkuman Pengantar DKV**

**Bagian 1**

****

**Disusun oleh:**

**Tri Wahyudi, S.Sn., MSn.**

**Universitas Esa Unggul**

**Jakarta Barat**

**2019**

**DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

1. **Pengertian dan Sejarah Desain Komunikasi Visual**

Desain Grafis sering disebut dengan Grafis Komunikasi atau Desain Komunikasi Visual. Beberapa istilah tersebut sering menjadi pertanyaan bahkan perdebatan, karena pada perguruan tinggi sering menggunakan istilah Desain Komunikasi Visual (DKV), sedangkan kursus-kursus sering menggunakan istilah Desain Grafis, dan di SMK Seni Rupa (dahulu SMSR) menggunakan istilah Grafis Komunikasi.

Graphic Design atau Desain Grafis adalah suatu istilah penamaan yang mengacu pada latar dua matra atau dua dimensi yang bervariasi baik format dan kompleksitasnya ( Preble, Duane and Sarah,1985:211). Sedangkan Graphic Communication atau Grafis Komunikasi lebih menekankan pada aspek komunikasi yang terkandung di dalamnya (Feldman, Edmund Burke,1987:62). Sedangkan dari sudut media karena sifat keberadaannya yang kasat mata maka hal ini sering diistilahkan dengan Visual Communication Design atau Desain Komunikasi Visual (Freddy Adiono Basuki, 2000:1).

Sebenarnya masalah perubahan nama dari Desain Grafis menjadi Desain Komunikasi Visual di Indonesia lebih disebabkan oleh tuntutan industri saja. Cakupan materinya ditambah dan targetnya diperluas. Desain Grafis lebih mengacu pada profesi yang lebih dulu ada, pada saat ruang lingkup desainer grafis lebih banyak menggunakan media cetak. Seiring berkembangnya zaman, muncul media baru sehingga pesan visual tidak lagi hadir sebagai media cetak saja tetapi juga hadir di media elektronik seperti film dan TV dan akhirnya di media interaktif seperti web di internet. Media-media baru tersebut tentunya membutuhkan desain yang berbeda dibanding dengan media cetak karena posisi media elektronik dan interaktif di masyarakat untuk waktu-waktu sekarang sedang “hot”, sehingga sebetulnya untuk pengistilahannya akan lebih tepat jika menggunakan istilah Desain Komunikasi Visual.

Sejatinya, desain grafis erat hubungannya dengan proses cetakmencetak. Melalui media cetakan ini, desain grafis berfungsi sebagai media penghubung antara pihak yang berkepentingan guna mengantisipasi kebutuhan-kebutuhan baik yang datangnya dari dunia usaha/bisnis maupun bidang sosial dan hal-hal yang berkaitan dengan media komunikasi. Tujuan desain grafis di sini bersifat komersil dan sosial. Tujuan komersil jelas berfungsi untuk menciptakan karya desain grafis yang mampu memberikan propaganda kepada masyarakat untuk membeli produk komersil guna mendapatkan keuntungan sebesar-besarnya. Sedangkan desain grafis yang memiliki tujuan sosial lebih menitikberatkan pada penyampaian informasi dan pesan sosial kepada masyarakat atau yang lebih sering disebut dengan Iklan Layanan Masyarakat.

1. **Manusia Sebagai Komunikator Grafis**

Manusia dilahirkan sebagai “Komunikator Grafis”. Kenapa? Kok bisa? Komunikasi Grafis merupakan salah satu bagian yang paling natural atau alami dalam informasi komunikasi karena merupakan hal yang alami seperti halnya kita berbicara atau berjalan yang tentunya melalui proses pembelajaran dan adaptasi. Sebagai contoh seorang anak balita yang sedang menggoreskan pensil atau pastel di atas kertas, dari sekedar coretan yang tidak berbentuk, lama kelamaan menjadi mirip sesuatu , entah berupa gambar sosok orang, binatang, bunga atau sesuatu yang lain. Kemudian seiring bertambahnya usia, manusia akan semakin dapat mengorganisir dan kemudian membentuk sesuatu hal yang lebih dapat dimengerti oleh orang lain, maka dari sinilah diketahui bahwa seorang manusia sudah menjadi “Komunikator Grafis” yang kemudian apabila dikembangkan akan menjadi suatu bentuk komunikasi yang lebih kompleks lagi yaitu yang sering disebut dengan “Desain Grafis”, yaitu usaha penyampaian komunikasi atau informasi melalui bahasa gambar atau visual maupun tulisan.

Desain grafis sebagai salah satu cabang dari disiplin desain hakikat keberadaannya merupakan hasil upaya pengungkapan pemecahan masalah yang di dalamnya terdapat dua hal penting yaitu proses dan konsep. Proses merupakan proses berfikir akan membentuk sesuatu dengan menggabungkan antara fakta, konstruksi, fungsi, dan estetika, sedangkan konsep adalah untuk memecahkan fenomena bentuk, bahan, teknik, rupa, fungsi guna yang dinyatakan dalam bentuk gambar. Jadi, pada hakikatnya sebuah desain adalah merupakan sebuah proses yang dimulai dari penggalian ide, memilih dan menyusun elemen desain, bentuk, bahan, sampai pada tahap pemecahan masalah yang dicipta menjadi suatu tatanan atau susunan bentuk yang harmonis, estetis, dan komunikatif. Jadi, Desain Grafis merupakan karya yang padat teknologi, karena memiliki dampak komprehensif kepada khalayak sasaran, sebab keberadaannya mampu menginformasikan produk baru kepada konsumen, memiliki kharisma untuk mengajak konsumen membeli dan menggunakan barang jasa yang ditawarkan, dan mampu merangsang khalayak untuk berfikir perihal yang selama ini tidak terpikirkan.

1. **Fungsi Desain Grafis pada Perjalanannya**

1. Masyarakat Prasejarah

Desain grafis sebagai media komunikasi melalui gambar atau gambar yang memiliki pesan tertentu telah dikenal sejak zaman prasejarah. Desain grafis hampir setua peradaban manusia. Hal ini dapat dilihat pada zaman Palaeolithicum di Gua Lascaux Prancis Selatan telah ditemukan gambargambar binatang dari manusia pra sejarah. Gambar itu berupa goresan dengan pigmen hitam kemerahan yang dicampur dengan arang dan bahan pencampurnya adalah lemak binatang. Goresan pada dinding tersebut memang bukan dibuat untuk tujuan seni atau keindahan, tetapi hanyalah sebagai komunikasi visual untuk tujuan ritual dan praktis demi kelangsungan hidup mereka. Meski demikian pada saat manusia prasejarah tersebut memilih media, menentukan awal goresan, dan memperhitungkan ukuran gambar, sebenarnya mereka telah mendesain (Mawardi Rahimin, 1996:1).

Lukisan dinding gua lainnya yang ada di Indonesia, ditemukan di dinding Gua Pattae Kere di dekat Maros, Sulawesi Selatan berupa lukisan babi hutan yang fungsinya sama seperti yang terdapat di Gua Lascaux (Soedarso Sp, 2006:3).

Masyarakat pada masa itu meninggalkan pesan melalui gambar-gambar. Mereka dapat bercerita dan memberikan catatan bagaimana berburu dan di daerah mana padang perburuannya yang terbaik melalui bahasa gambar. Pada masa ini para ahli sejarah dapat belajar banyak tentang tatacara berburu pada masyarakat zaman prasejarah, struktur kelompok dan kepercayaannya dengan “membaca” gambar-gambar yang terdapat pada gua dan situs-situs lainnya.

2. Bangsa Mesir

Bangsa Mesir termasuk salah satu di antara masyarakat yang pertama kali menciptakan bentuk tulisan menggunakan gambar-gambar. Gambar tulisan tersebut yang dikenal dengan sebutan Huruf Hieroglyphe. Bangsa Mesir menggunakan gambar-gambar tersebut untuk menceritakan peristiwa besar yang terjadi pada masa itu, yang biasanya digoreskan pada dinding piramid. Gambar-gambar pada dinding pyramid berbentuk seperti lembaran lembaran komik yang dalam gambar adegan terdapat huruf hieroglyphe tersebut.



3. Bangsa Yunani dan Romawi

Bangsa Yunani dan Romawi mengembangkan sistem komunikasi yang disebut tulisan. Mereka mengembangkan abjad dan menciptakan bukubuku dalam bentuk gulungan. Pada awalnya alfabet latin hanya terdiri dari 21 huruf saja, yaitu A, B, C, D, E, F, G, H, I, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, V, dan X, kemudian huruf Y dan Z ditambahkan dalam alfabet latin untuk mengakomodasi kata yang berasal dari Yunani. Tiga huruf tambahan yaitu J, U, dan W dimasukkan pada abad pertengahan sehingga jumlah keseluruhan huruf alfabet latin menjadi 26 (http//www.desaingrafisindonesia.com). Penggunaan alfabet dalam penulisan buku-buku menggunakan huruf latin dan gambar-gambar untuk memaparkan dan meninggalkan sejarah tentang mereka kepada generasi yang akan datang. Hanya saja permasalahannya untuk bahasa tulis biasanya hanya dimengerti oleh kaum terpelajar saja, sehingga gambar-gambar masih merupakan perwujudan dalam berkomunikasi untuk menyampaikan sebuah pesan. Monumen yang memberikan catatan dan informasi tentang kejayaan bangsa Romawi pada saat itu adalah Triumphal Arch, yang berupa gambar-gambar yang sederhana dan dipadu dengan tulisan terkait dengan peristiwa kerajaan.

4. Abad Pertengahan

Pada abad ini permasalahan terkait dengan keagamaan sangat populer. Catatan tulisan yang dibuat oleh para ahli filosofi hanya dapat dibaca dan dipelajari oleh dewan gereja maupun orang kaya. Sedangkan orang miskin cara menyampaikan pesan adalah menggunakan media gambar yang dilukiskan pada dinding dan langit-langit atap gereja. Hal ini memiliki maksud bahwa dengan diletakkan di sana orang-orang akan dapat membaca cerita-cerita kitab suci. Lukisan dinding karya Michellangelo yang berjudul “Pengadilan Terakhir/Hari Kiamat” menceritakan tentang pesan yang akan terjadi pada manusia di akhir dunia.

5. Abad ke-15

Perkembangan proses cetak-mencetak dimulai pada abad ke-15 dengan diketemukannya mesin alat cetak oleh Johannes Gutenberg (1398-1468) di Jerman. Pada tahun 1455 di Mainz Jerman untuk pertama kalinya hasil cetakan yang dibuat adalah 42 baris kalimat yang diambil dari Bible menggunakan jenis huruf Textura Blackletter



Gambar 1: Johannes Gutenberg

(Penemu Mesin Cetak)

Selain sebagai penemu mesin cetak tinggi (hand press), Johannes Gutenberg merupakan inspirator yang luar biasa bagi perkembangan seni menyusun huruf (tipografi) dan seni ilustrasi untuk menghiasi sampul dan halaman buku. Temuan teknologi cetak inilah yang membuka peluang akan pemenuhan hasrat seni visual terhadap huruf dan gambar (ilustrasi) untuk meningkatkan kualitas layanan manusia di bidang informasi grafis semakin terbuka.

6. Revolusi Industri

Setelah periode cetak tinggi pada masa Johannes Gutenberg adalah Revolusi Industri yang berlangsung sekitar abad ke-18. Pada masa ini peradaban manusia mulia bergeser ke arah teknologi baru yang lebih revolusioner, yaitu perubahan dari kerja tangan menjadi kerja mesin karena banyak ditemukan sumber- sumber baru, yaitu mesin uap dan listrik. Mesinmesin yang tercipta telah memiliki kaidah-kaidah estetika tersendiri sebagai estetika mesin yang tentunya berbeda dengan kaidah estetika manual atau kerja tangan. Mesin lebih memiliki daya akurat dibading dengan kerja tangan. Hal tersebut menjadikan konsekuensi sikap dan perilaku yang berbeda, sebagai tantangan desain grafis untuk dapat menangkap dan memanfaatkan perubahan yang terjadi akibat revolusi industri untuk melahirkan konsep-konsep beriklan yang efektif.

Tema-tema yang diangkat dalam karya desain grafis terutama poster lebih beragam. Seniman Henri de Toulouse-Lautrec melukiskan banyak sisi Paris pada abad ke-19, dengan posternya yang menggambarkan simpati terhadap ras manusia, poster tentang pertunjukan. Pada masa inilah Toulouse-Lautrec berhasil membantu tercapainya peleburan industri dan seni. Menjelang abad ke-20 era modernisme terbentuk oleh urbanisasi dan industrialisasi dari masyarakat Barat (1908-1933) , di mana sebuah dogma yang menjadi nafas desain modern, yaitu “Form Follows Function” yang dilontarkan oleh Louis Sullivan merupakan ungkapan penentangan terhadap karya-karya tradisi yang bersifat ornamental dianggap tidak sesuai dengan ‘estetika mesin’, karena desain tanpa dekorasi akan lebih cocok dengan ‘bahasa mesin’ (Arnston, Amy E., 2007:26). Pergerakan-pergerakan desain banyak bermunculan sebagai akibat dari revolusi industri antara lain adalah Dadaisme (1916-1923) yaitu pergerakan seni dan kesusastraan yang berusaha menemukan suatu kenyataan asli hingga penghapusan kultur tradisional dan bentuk estetik yang membawa gagasan baru cenderung tidak rasional yang disengaja, sinis dan anarki, penolakan terhadap hukum keindahan. Selanjutnya berkembang pada masa De Stijl (1916) sebagai sebuah gaya yang berkembang di Belanda yang merupakan seni dan pergerakan desain yang dikembangkan sebuah majalah dari nama yang sama yang ditemukan oleh Theo Van Doesburg. De Stijl menggunakan bentuk segi empat kuat menggunakan warna-warna dasar dan komposisi asimetris. Constructivism (1918) sebagai pergerakan seni modern yang dimulai di Moscow yang ditandai dengan metode industri untuk menciptakan objek geometris, dan pandangan konstruktivisme Rusia berpengaruh pada pandangan yang sifatnya modern dengan penggunaan huruf Sans Serif berwarna merah dan hitam yang diatur dalam blok asimetris. Bauhaus (1919) memulai suatu pendekatan yang segar dalam mendesain mengikuti Perang Dunia Pertama dengan suatu gaya yang dipusatkan pada fungsi bukannya hiasan.

7. Perang Dunia

Pecahnya Perang Dunia merupakan muara dari konflik kepentingan masyarakat dari masa revolusi industri. Situasi masa Perang Dunia ini fungsi desain grafis banyak digunakan untuk mengobarkan semangat juang bertempur melawan musuh, menyebarluaskan informasi propaganda dari Sang Pemimpin, doktrin-doktrin kepada masyarakat, serta himbauan kepada masyarakat untuk ikut serta membela negara. Salah satu contoh propaganda yang berhasil adalah poster karya James Montgomery Flagg yang menjadikan dirinya sendiri sebagai model dalam poster memakai pakaian khas yang biasanya dipakai oleh Presiden Abraham Lincoln sebagai simbol kegigihan perjuangan melawan perbudakan untuk mendapatkan simpati public, serta memakai topi simbol bendera Amerika dalam posisi berdiri sambil tangannya menunjuk ke arah pembaca dengan headline yang berbunyi ‘I WANT YOU FOR U.S. ARMY’ sebagai seruan dan himbauan kepada pemuda-pemuda Amerika Serikat dan ternyata strategi dengan simbol-simbol kebangsaan ini mampu merekrut para pemuda untuk ikut ambil bagian dalam program bela Negara di Amerika Serikat pada saat berkecamuk Perang Dunia I. Strategi pendekatan yang kreatif dan cerdik dari desainernya dalam membaca kebutuhan masyarakat pada zamannya dengan menggunakan tokoh yang tepat sebagai model, didukung dengan bahasa yang efektif dan komunikatif menjadikan poster ini efektif mencapai tujuan bahkan cukup monumental terutama bagi masyarakat Amerika Serikat hingga saat ini dengan panggilan Paman Sam sebagai lambang panggilan terhadap semangat nasionalisme di Amerika Serikat.

8. Abad ke- 21

Akhir Abad ke-20 dan memasuki abad ke-21 merupakan era yang hampir semua orang dapat membaca dan menulis menjadikan persoalan apakah gambar atau diagaram masih diperlukan untuk berkomunikasi? Jawabannya: Tentu! Karena untuk dapat memahami dan mengerti tentang bentuk-bentuk yang kompleks dalam komunikasi diperlukan tampilan gambar atau grafis agar dapat membantu dan memperjelas makna tentang sebuah tulisan.

Persoalan-persoalan yang muncul semakin beragam dengan berkembangnya isu-isu antara lain tentang lingkungan, konflik, dan persoalan-persoalan sosial lainnya, menjadikan desain grafis berfungsi sebagai penggugah kesadaran masyarakat akan bahaya ancaman global warming yang bersumber dari kerusakan alam, eksploitasi sumber daya alam yang berlebihan, dan persoalan sosial lainnya (Umar Hadi, 2007:9-10).Dari segi komersil, desain grafis diharapkan mampu memenuhiharapan-harapan para pengusaha dalam memasarkan produk-produknya dalam kaitannya dengan promosi periklanan (advertising campaign) sehingga dapat dikonsumsi oleh masyarakat sebagai upaya meningkatkan ekonomi usahanya.

Era globalisasi menjadikan upaya-upaya penyebaran informasi dan pesan menjadi lebih canggih karena didukung oleh teknologi yang memungkinkan interaksi penyampaian informasi dan pesan antar Negara menjadi semakin tak terbatas.

