**BAB 2**

**Mengenai Desain Komunikasi Visual**

Desain Komunikasi Visual merupakan ilmu yang mempelajari tentang konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual yang didukung oleh elemen-elemen grafis, seperti: bentuk, gambar, tatanan huruf, komposisi warna, dan tata letak (layout).

Desain Komunikasi Visual berkaitan dengan penyampaian sebuah pesan atau kegiatan berkomunikasi, maka kita akan membahas mengenai apa itu komunikasi secara lebih rinci dan lanjut.

Komunikasi merupakan kegiatan penyampaian pesan yang dilakukan oleh manusia kepada manusia yang lainnya. **Di dalam kehidupan sehari-hari, komunikasi memiliki banyak istilah, antara lain :**

**1. Bahasa**

Kegiatan komunikasi dapat dilakukan dengan berbagai macam bahasa. Contohnya, karena kita penduduk yang tinggal di Indonesia, maka kita akan lebih fasih dalam menggunakan bahasa Indonesia. Dan untuk memperluas pengetahuan kita akan dunia luar, maka kegiatan komunikasi dapat dilakukan dengan penggunaan bahasa asing, contohnya : bahasa inggris, bahasa mandarin, dsb. Sehingga dapat disimpulkan bahwasanya komunikasi itu luas, dan semua orang mempunyai bahasa komunikasinya masing-masing.

**2. Verbal**

Komunikasi yang dilakukan dengan penyampaian kata-kata secara lisan. Kegiatan komunikasi verbal berkaitan erat dengan bahasa. Selain verbal, terdapat juga komunikasi non-verbal, di mana komunikasi dilakukan melalui perbuatan, gambar, atau menunjukkan sesuatu. Contohnya seperti desain pamflet, dengan adanya pamflet tersebut maka sebagai penyampai pesan pada khalayak yang melihatnya.

**3. Diskusi**

Merupakan kegiatan komunikasi yang dilakukan dengan banyak orang, biasanya dilakukan per kelompok. Dengan adanya diskusi, setiap anggota kelompok dapat menyampaikan isi pemikiran dan aspirasinya masing-masing. Walaupun nantinya muncul persepsi yang berbeda-beda, tetapi dengan tindakan komunikasi yang positif maka diharapkan dapat mencapai keputusan secara musyawarah dan mufakat.

**4. Media Massa**

Media massa merupakan sarana penyampaian pesan yang dilakukan secara luas, seperti : radio, televisi, koran, majalah, dsb. Kegiatan komunikasi dengan menggunakan media massa tersebut, digunakan sebagai penyampai pesan kepada masyarakat umum dan luas. Contohnya seperti pemberitaan ditelevisi yang disampaikan kepada publik dan masyarakat secara serentak.

**5. Kode/ Morse/ Semaphore**

Kegiatan komunikasi yang dilakukan dengan menggunakan kode. Misal dijalan raya terdapat lampu merah, kuning, hijau, yang memiliki artian masing-masing. Jadi maksudnya adalah komunikasi dengan menggunakan simbol.

**6. Body Language**

Komunikasi yang didukung dengan gerakan tubuh si komunikator. Biasanya kita sebut dengan bahasa non-verbal. Bentuknya dapat berupa : senyuman, kedipan mata, lambaikan tangan, anggukan kepala, dan lain sebagainya.

**7. Tulisan**

Komunikasi dengan menggunakan rangkaian kata-kata hingga membentuk sebuah kalimat pesan dan diaplikasikan kedalam sebuah tulisan. Kegiatan komunikasi ini biasanya ditunjukkan melalui : puisi, surat, syair, dan lain sebagainya.

**Komunikasi sebagai bentuk kegiatan**

Komunikasi berasal dari kata Communication= Communis= Common, yang berarti umum atau bersama. Transmitting atau menyampaikan poesan merupakan proses pemberian atau pertukaran informasi melalui aktivitas yang dilakukan.

Dalam konteks ilmiah, ilmu komunikasi mempelajari teknik berkomunikasi, teknik bernegosiasi, teknik berpidato/ berbicara didepan orang banyak, dan teknik membaca puisi/ syair. Selain dipelajari sebagai pendekatan ilmiah, komunikasi juga digunakan untuk kegiatan artistik kreatif.

Contohnya aktivitas seni, merupakan cara seniman menyampaikan maksud atau pesan kepada penikmatnya. Misal, seorang pujangga yang menuliskan syair, deklamator yang membacakan isi puisinya, atau musisi yang menyampaikan pesan melalui lantunan nada musik dan lirik lagu. Masih banyak lagi kegiatan dalam konteks hal komunikasi yang ada disekitar kita.

**Macam-macam komunikasi**

**1. Komunikasi verbal atau lisan.**

 **a. Bahasa Lisan**

Kegiatan komunikasi yang dilakukan secara langsung dengan penyampaian kata-kata, biasanya dapat dilakukan secara face to face / tatap muka atau berkelompok (diskusi). Contohnya : bhasa daerah, bahasa indonesia, bahasa gaul, dll. Penggunaan bahasa yang tepat sangatlah penting dalam kegiatan komunikasi, terlebih dalam dunia periklanan atau promosi. Penggunaan kata dan bahasa harus sesuai dengan sasaran komunikasi atau audiensnya.

 **b. Auditory / Voice**

Bentuk komunikasi yang diaplikasikan melalui suara dan bunyi-bunyian. Contohnya seperti musik dan lagu yang memiliki makna dan pesan tersendiri bagi para penikmatnya, misal lagu yang memiliki pesan atau makna kesedihan akan membuat pendengarnya menjadi larut dan suasana.

Bunyi-bunyian juga dapat digunakan sebagai alat komunikasi. Misal, suara sirine mobil pemadan kebakaran di jalanan, artinya sedang terjadinya bencana kebakaran.

**2. Komunikasi non-verbal yang merujuk pada tulisan.**

Komunikasi yang disampaikan secara visual melalui sebuah tulisan. Komunikasi non-verbal merupakan bagian dari komunikasi visual, atau bisa kita sebut dengan Tipografi yakni bentuk visualisasi menggunakan kata-kata. Contohnya adalah : surat, majalah, koran, dan lain sebagainya yang berbentuk tulisan.

**3. Komunikasi Tactual**

Merupakan kegiatan komunikasi yang didukung oleh adanya sensasi perabaan atau persentuhan suatu onjek dengan alat indra, khususnya kulit. Contoh, seorang tuna netra mnggunakan alat perabaannya untuk dapat membacahuruf braile,atau kegiatan lainnya yang memanfaatkan alat perabaan untuk memastikan kualitas dan tekstur dari sebuah benda.

**4. Komunikasi Olfactoral atau Gustatory**

Komunikasi yang memanfaatkan alat indera penciuman, yakni hidung. Komunikasi ini dapat digunakan sebagai trik komunikasi pemasaran, contoh : seorang penjual parfum akan memberikan tester wangi-wangian dari parfum yang dijualnya. Setelah mencium aroma aprfum tersebut dan menyukainya maka pembeli akan melakukan pembelian. Jadi komunikasi ini dimanfaatkan untuk promosi.

Selain itu, komunikasi ini juga dapat dimanfatakan sebagai penemuan akan sebuah objek atau masalah yang memang memanfaatkan indra penciuman sebagai alatnya. Contoh : anjing pelacak yang menggunakan penciumannya sebagai alat untuk mencari seseorang atau benda.

**5. Komunikasi Pengecap (Taste From Tongue)**

Komunikasi yang melibatkan indra pengecap atau pengenal rasa, yakni lidah. Contoh: koki akan menyicip sedikit masakan yang dimasaknya untuk mengetahui bumbu apa yang kurang untuk masakan tersebut. Atau perusahaan minuman yang memanfaatkan indra pengecap orang banyak untuk mengetahui kualitas dari produknya dengan membagikan sampel atau tester.

**6. Komunikasi Tubuh**

Komunikasi yang memanfaatkan bahasa atau gerakan tubuh untuk menyampaikan maksud dan pesannya. Komunikasi tubuh itu sendiri dapat dikelompokkan menjadi beberapa bagian, yakni :

**a. Kinesika**

Merupakan suatu studi dalam komunikasi non-verbal yang mempelajari tentang gerakan dan sikap tubuh. Biasanya ini dipergunakan untuk kaum penderita tuna rungu.

**b. Bahasa Tubuh**

Komunikasi yang digunakan seseorang dengan menunjukkan atau memperlihatkan gerakan tubuhnya sebagai simbol akan sesuatu yang sedang ia alami pada saat itu. Misal, perempuan akan menunjukan bahasa tubuh atau isyarat bahwa ia bersedia didekati oleh kaum pria atau ia adalah seorang wanita single ( mencari perhatian).

**c. Disiplin Ilmu kepribadian**

Ilmu yang mempelajari dan meningkatkan suatu citra kepribadian yang baik. Ilmu ini dipergunakan untuk mengajarkan seseorang akan suatu tata krama sikap tubuh untuk menunjukkan strata seseorang dalam kehidupan sosialnya.

**d. Olah tubuh dalam suatu peran**

Komunikasi ini biasanya dipraktekkan dalam kegiatan kesenian, seperti teater, pantomim, tarian,dll. Tujuan dari komunikasi ini sendiir adalag mengkomunikasikan sebuah cerita ataupun pesan melalui gerakan tubuh.

**7. Komunikasi telepati menggunakan indra ke-6**

Komunikasi yang memanfaatkan kekuatan pikiran untuk menmpengaruhi pikiran atau sugesti seseorang.

**8. Komunikasi Perilaku**

Komunikasi yang dilakukan dengan menilai perilaku atau kebiasaan yang dilakukan oleh seseorang, hal tersebut digunakan atau dimanfaatkan sebagai sumber informasi dari seseorang tersebut.

**9. Komunikasi Menggunakan Teknologi**

Teknologi yang semakin berkembang memudahkan seseorang dlam melakukan kegiatan komunikasi. Contohnya :

a. Morse/ Telegram secara auditory.

b. Radio- Telepon- Telepon Seluler secara Voice.

c. Fax- Telex- Pager- Telepon Celuler secara Tulisan, SMS-MMS.

d. Televisi secara Audio Visual.

e. Tele- Immersion atau Tele Converence ( Meeting jarak jauh)

f. Bahasa pemrograman, Penggunaan bahasa pemrograman yang ditulis dalam bentuk script memampukan seseorang untuk menyusun sebuah software alias program komputer untuk melakukan sesuatu.

**10. Komunikasi Visual**

Komunikasi ini menfaatkan alat indra pengelihatan, yakni mata. Komunikasi visual merupakan komunikasi yang menggunakan bahasa visual, dimana yang menjadi kekuatan utama dalam penyampaian pesan adalah bahasa visual itu sendiri yang dapay dilihat dan dipakai untuk menyampaikan arti, makna, dan pesan.

**Beberapa istilah yang berhubungan dengan visual :**

a. **Visual Language,** ilmu yang mempelajari bahasa visual. Visualisasi adalah kegiatan menerjemahkan atau mewujudkan informasi dalam bentuk visual.

b. **Visualiser,** orang yang pekerjaannya menangani masalah visual atau mewujudkannya melalui suatu ide kedalam bentuk visual dalam suatu proyek desain.

c. **Visual Effect,** membuat efek-efek tipuan seolah-olah terjadi suatu keadaan atau kejadian yang sulit dilakukan manusia.

d. **Visual Information**, informasi melalui penglihatan, misalnya : lambaian tangan, senyuman, baju baru, mobil baru, dll.

e. **Visual Litteracy** , yakni kumpulan atau daftar karya visual.

**11. Multiindera**

Pesan multiindra adalah pesan yang memanfaatkan lebih dari satu alat indra. Jenis komunikasi ini berkaitan dengan suasana :

a. **Unsur visual**, contohnya seperti: dekorasi, tata ruang, penampilan. Memanfaatkan alat indra mata/ pengelihatan.

b. **Unsur tactual,** seperti kondisi atau keadaan lingkungan tersebut. Memanfaatkan alat indra perabaan / kulit.

c. **Unsur olfactoral,** seperti bau wangi-wangian. Memanfaatkan alat indra penciuman/ hidung.

d. **Unsur auditory,** seperti bunyi-bunyian atau musik. Memanfaatkan alat indra pendengaran/ telinga.

 Adapun beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam penyusunan desain (Visual Communication). Sekalipun ungkapan visual ditunjukan untuk indra penglihatan, tetapi melalui konsep multimedia, Anda dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitas dengan berbagai kemungkinan.

Contohnya : Kartu undangan/ucapan yang dibuat dengan kertas yang memiliki aroma wewangian (melibatkan indra penciuman), atau cetakan yang dibuat 3D dengan desain yang timbul (melibatkan indra perabaan).

**12. Berkembangnya Desain Grafis Menjadi DKV**

Pada awalnya, media desain grafis hanya terbatas pada media cetak dwi matra. Namun, perkembangannya semakin tidak terbendung, bahkan justru merambah ke dunia multimedia (di antaranya audio dan video).

Apabila kita berpijak pada nama Desain Komunikasi Visual, setidaknya kita memiliki tiga makna yang saling berkaitan, yaitu :

* **Desain** : berkaitan dengan perancangan estetika, cita rasa, serta kreativitas.
* **Komunikasi** : ilmu yang bertujuan menyampaikan maupun sarana untuk menyampaikan pesan.
* **Visual** : sesuatu yang dapat dilihat.

**13. Pohon Ilmu DKV**

Bila dimisalkan sebagi sebuah pohon, akar utama pohon Ilmu Desain Komunikasi Visual adalah Ilmu Seni dan Ilmu Komunikasi. Sementara itu, akar ilmu pendukungnya adalah Ilmu Sosial dan Budaya, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Psikologi.

Cabang-cabang dari Ilmu Desain Komunikasi Visual :

* Ilustrasi



Gambar 1: Contoh ilustrasi

* Fotografi
* Tipografi
* 3 Dimensi



Gambar 2: Contoh gambar 3 dimensi

* Multimedia
* AVI / Elektronik Media
* Computer Graphic
* Animasi
* Periklanan
* Percetakan / Penerbitan
* Desain Identitas
* Dll

**14. Tujuan Belajar Mengolah Kreativitas dalam Komunikasi Visual :**

* Memahami & menganalisis prinsip-prinsip Komunikasi Visual lewat Ilmu Semiotik.
* Memanfaatkan visual sebagai alat komunikasi yang efektif serta prinsip-prinsipnya pada beragam media (Print AD, Internet, Audio Visual, Multimedia, dst).
* Memahami suatu proses kreatif pencarian ide yang efektif.
* Studi mengenai cara mengombinasikan Typography, Photography, Printing, dll, sehingga semua aspek pendukung itu akan menghasilkan sebuah hasil (karya) yang memiliki “Power”

**15. Mengenal Istilah-Istilah Grafis**

 Seni Grafis/Graphic Arts, termasuk kelompok bidang Ilmu Seni Murni.

Kata Grafis berasal dari bahasa Yunani yang berarti menulis atau menggambar. Pengubahan gambar bebas karya perupa menjadi cetakan dengan tujuan membuat perbanyakan karya dalam jumlah tertentu (Diksi & Rupa – Mikke Susanto)

Grafik secara umum berarti gambar, tetapi di sisi lain juga berarti diagram (Bhs. Inggris: chart) untuk memvisualkan data berupa angka ke dalam bentuk gambar sehingga mudah dipahami. Grafik memiliki beberapa model seperti grafik batang, pie, area, line, dan form/objek.

**16. Maksud dan Tujuan Umum Mempelajari Desain Komunikasi Visual**

 1. Berperan serta mempersiapkan sumber daya manusia, khususnya para junior programmers, di abad teknologi komunikasi secara efisien agar dapat meningkatkan citra instansi.

 2. Menerapkan teknologi informasi sebagai hal penting di segala bidang agar meningkatkan kualitas masyarakat informasi dalam era globalisasi.

 3. Mengimbangi kecepatan perkembangan teknologi informasi, serta dapat memenuhi program-program pemerintah Indonesia saaat ini maupun di masa depan.

 Adapun maksud dan tujuan khusus, yaitu:

1. Mengenal konsep desain komunikasi visual sebagai dasar perancangan multimedia.
2. Mengenal desain grafis (DKV) dan bahasa rupa sebagai peengolah visual data informasi multimedia.
3. Memahami elemen desain grafis sebagai alat penyampai pesan yang efektif, efisien, komunkatif, dan estetis dalam konteks media “Multimedia”.
4. Memahami beberapa media dan tekniknya, seperti :
5. Animasi – Audio Visal (Mix Media)
6. Interaktif media dan Web yang biasa dipergunakan untuk melengkapi Multimedia.
7. Menguasai konsep perancangan/desain Multimedia, Interaktif media dan Web atau homepage yang biasa dipergunakan untuk melengkapi E-Media dan Multimedia.
8. Menguasai proses dan teknik dasar percangan/desain Multimedia yang dapat mengantisipasi perkembangan dunia kewirausahaan dan pemasaran global secara universal.

**17. Peranan Komputer Grafis**

 Di dalam Desain Komunikasi Visual kita banyak mengandalkan teknologi komputer untuk bekerja. Dengan teknologi komputer, proses pembuatan desain menjadi lebih mudah dan cepat. Teknologi komputer memungkinkan seorang desainer untuk bisa membuat efek-efek khusus yang sulit dilakukan secara manual.

 Komputer grafis menyangkut bidang kerja yang amat luas, meliputi:

* Desain Grafis/Graphic Design
* Perancang Desain Tekstil/Textile Designer
* Perancangan Identitas Visual/Visual Identity
* Logo & Logotype/Corporate Identity
* Perancang Maskot/Mascot Designer
* Animasi Komputer/Computer Animation
* Fotografi/Photography
* Pendesain Huruf/Typeface Designer
* Penyusun Letter/Typographer
* Media Komunikasi/Meia Communication
* Gambar Karikatur/Caricatural
* Kartun/Cartoon
* Komik/Comic
* Esainer Halaman Web/Web Page Desainer
* Desain Kemasan/Packaging Design
* Perancang Rambu Informasi/Sign System
* Grafis Ruangan Pameran (Desain media ruangan)/Exhibition Desain)
* Grafik Data/Diagram
* Pembuatan Peta/Cartografi
* Perancang Tata Perwajahan/Layout Desainer
* Uang, Ijazah, Perangko Security Printing
* Benda-benda Kenangan/Gimmick
* Iklan Telivisi/TV Advertising Production house
* Desainer Kartu Ucapan/Greeting Card Desainer
* Media luar ruang/Outdoor Media
* Ilustrator/Illustrator
* Efek khusus pada film/Special Effect Film
* Kampanye Sosial/Social Campaign
* Perancangan Desain Sampul/Cover Design
* Bidang Grafis Periklanan/Advertising
* Pembuatan Desain Poster/Poster Design
* Teknik Presentasi Grafis/Graphic Presentation

**18. Mengenal Komunikasi Multimedia**

 Pada awalnya, kata multimedia telah digunakan oleh institusi yang menyelenggarakan kursus jarak jauh (sebagain contoh, Universitas Terbuka). Mereka mengirimkan bahan pelajaran kepada peserta kursus berupa teks (buku/diktat), kaset, serta sampel-sampel material yang mendukung penjelasan. Bahkan bila peserta kursus masih kurang paham, mereka boleh bertanya melalui telepon. Sebagai dukungan tambahan, penyelenggara kursus juga memuat pelajarannya melalui siaran radio maupun acara di TV.

 Dengan demikian, penyelenggaraan pendidikan melalui multimedia bukanlah ide baru. Mungkin hanya peralatanya saja yang baru. Untuk saat ini kita sudah menggunakan komputer untuk membawa semua aspek yang dijelaskan sebelumnya.

 Contohnya, informasi berupa teks, dukungan file-file sound yang dapat mengeluarkan suara, file animasi maupun movie untuk menunjukkan gambar bergerak maupun rekaman video, serta komunikasi dengan e-mail maupun halaman web lewat internet.

 Oleh karena itu, untuk memperoleh kenyamanan yang lebih baik diperlukan komputer dengan kecepatan processor yang memadai, layar monitor beresolusi tinggi dan mampu menampilkan berjuta warna, dukungan perangkat sound, dan video playback, bahkan perangkat yang bisa merekam (mengopi/memperbanyak) file untuk dipakai atau dibagikan kepada orang lain.

**19. Elemen-elemen Utama dalam Program Multimedia**

Terdapat enam elemen utama yang secara umum dipergunakan dalam program multimedia:

* Teks

Ini adalah dasar dari semua aplikasi sebagai tampilan layar yang mempertunjukkan kata-kata yang mungkin dibuat dengan berbagai style dan bentuk font, pengaturan warna serta pembubuhan beberapa penekkan agar memperoleh perhatian lebih dari yang lain.

* Image

Secara umum disebut gambar (gambar vector maupun bitmap). Melihat gambar dari suatu objek mimiliki dampak yang lebih baik bila dibandingkan dengan hanya membaca teks saja.

* Movie

Anda dapat menyertakan presentasi yang mampu memberikan gambaran yang lebih jelas dan riil dengan menghadirkan rekaman gambar hidup dari video.

* Animasi

Dengan bantuan animasi (gambar yang bergerak-gerak), Anda dapat menjelaskan sesuatu secara lebih akurat jika dibandingkan dengan informasi movie yang berjalan dan berlalu. Bantuan animasi memungkinkan dipahaminya dan diulang-ulangnya sebuah gambar dengan lebih jelas.

* Sound

Suara yang disertakan dalam sebuah presentasi digunakan pada bagian yang strategis dari program untuk turut memberikan penekanan perhatian dalam suatu hal.

Contoh: Suara applause (tepuk tangan), suara ombak laut, suara yang mengejutkan, music dsb.

* User Control

User Control adalah kelengkapan atau fasilitas yang dipergunakan oleh user untuk mengendalikan program. Misalnya, untuk berpindah kehalaman berkutnya, menggulung tampilan layar, membuka menu pilihan, dsb.

Ada beberapa tingkatan dari user control saat mengakses suatu aplikasi. Misalnya, ada yang cukup disediakan untuk berpindah antarhalaman, ada yang dapat membuka link menggunakan halaman lain yang berisik suatu topik yang berhubungan, juga ada pilihan yang memungkinkan user untuk memilih bagian-bagian dari isi presentasi untuk dikopi dan sebagainya.

Keenam aspek di atas dapat dikombinasikan untuk menghasilkan aplikasi yang sempurna.

Contoh-contoh secara umum yang sering kita dapati di antaranya:

* Teks statis (teks yang diam/tidak bergerak) yang di-link dengan sebuah animasi.
* Sebuah rekaman audio berbahasa asing disertai teks yang menyertai (Contoh: film berbahasa mandarin yang disertai teks berbahasa Indonesia).
* Sebuah Video klip yang akan dimainkan jika sebuah tombol diklik.

**19. Kesimpulan**

* Setelah membaca bab ini, diharapkan Anda telah mengetahui:
* Definisi Desain Komunikasi Visual serta perbedaannya dengan Desain Grafis.
* Berbagai macam cara berkomunikasi yang lazim dilakukan.
* Tujuan secara umum maupun secara khusus dalam mempelajari Desain Komunikasi Visual.
* Apa saja yang dapat kita lakukan dalam berkomunikasi secara visual.
* Maksud dari istilah Komunikasi Multimedia**.**
* Dengan mengetahui poin-poin di atas, Anda diharpkan siap untuk mempelajari elemen-elemen dalam Desain Komunikasi Visual.