

Persepsi Seni Grafis Terhadap Desain Komunikasi Visual

Bramanta Octa Danu Putra

Desain unikasi Visual, Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis
Jl. Pulomas Selatan Kav. No.22, Jakarta Timur 13210

Email: amanta.putra@kalbis.ac.id

Abstract: *In the era of digital technology that is increasingly developing, the quality of the role of delivering information messages through images is needed by modern society. The role of graphic arts in the era of digital technology is also very much needed. The delivery of digitalization technology for visual communication messages has a major impact on the lifestyle and activities of human life. In everyday life, we always encounter various digital messages of visual communication. Touch through graphic arts can be implemented into digital visual communication by providing aesthetics, colors, styles to visuals that can make it easier for humans to receive messages very easily. Graphic arts are closely related to the digital role of visual communication, from various applications of visual digitalization technology through interactive digital media designs and multimedia designs in modern times that provide easy access for humans to receive messages that are concerned with humanity.*

Keyword: *digital technology, graphic arts, humanities, connection, visual communication*

Abstrak: *Di era teknologi digital yang semakin berkembang, kualitas peran penyampaian pesan informasi melalui gambar sangat dibutuhkan oleh masyarakat modern. Peran seni grafis di era teknologi digital juga sangat dibutuhkan. Penyampaian teknologi digitalisasi untuk pesan komunikasi visual berdampak besar pada gaya hidup dan aktivitas kehidupan manusia. Dalam kehidupan sehari-hari, kita selalu menemukan berbagai pesan digital komunikasi visual. Sentuhan melalui seni grafis dapat diimplementasikan menjadi komunikasi visual digital dengan memberikan estetika, warna, gaya hingga visual yang dapat memudahkan manusia dalam menerima pesan dengan sangat mudah. Seni grafis sangat erat kaitannya dengan peran digital komunikasi visual, dari berbagai aplikasi teknologi digitalisasi visual melalui desain media digital interaktif dan desain multimedia di zaman modern yang memberikan kemudahan akses bagi manusia untuk menerima pesan yang mementingkan kemanusiaan.*

Kata kunci: *humaniora, komunikasi visual, koneksi, teknologi digital, seni grafis*

I. PENDAHULUAN

Manusia hidup sebagai makhluk sosial, yang artinya tidak pernah lepas dari kebutuhan untuk melakukan komunikasi verbal yang dapat memberikan makna dari suatu pesan yang disampaikan, maupun pesan yang diterima. Komunikasi secara verbal pun rutin dilakukan manusia untuk dapat tercapainya kebutuhan pesan yang disampaikan atau pesan yang diterima oleh setiap manusia. Hal ini dapat dijelaskan melalui cara manusia menyampaikan suatu pesan melalui berbicara, membangun diskusi, pemberian pesan melalui sarana audio berupa radio dan sebagainya. Begitu pun komunikasi yang disampaikan melalui tulisan tertuang ke dalam bentuk surat, majalah, brosur, surat kabar dan sebagainya. Dari kedua cara untuk menyampaikan pesan tersebut memberikan solusi dalam membangun persepsi manusia untuk menerima pesan melalui komunikasi secara visual. Pesan yang disampaikan melalui komunikasi

visual dapat memberikan pengaruh kuat kepada manusia untuk dapat menerima pesan dengan sangat cepat, mudah dipahami, dan dapat memberikan pengaruh secara psikologi manusia tersebut untuk dapat menerapkan atau meniru akan pesan yang disampaikan tersebut menjadi hal hal yang sangat positif di dalam memberikan pengaruh kepedulian terhadap *Humanities*.

Artikel ini memberikan pembelajaran untuk membangun suatu persepsi yang tepat di dalam makna yang diberikan melalui pemahaman pohon ilmu dasar seni dan desain yang menjadi pedoman bagi para seniman dan desainer untuk dapat memahami peranan dasar keilmuan seni grafis terhadap bidang keahlian khusus Desain Komunikasi Visual. Melalui terminology semiotika defenisi keahlian khusus keilmuan Desain Komunikasi Visual didasari dari pembelajaran tentang suatu symbol atau tanda. Pendekatan Semiotika sangat dibutuhkan di dalam pohon ilmu dasar Seni dan Desain, Pendekatan ini

membantu di dalam menentukan dan melihat potensi berbagai fenomena yang terjadi di dalam Humanities. Semiotika dapat mempelajari berbagai sistem, dan aturan yang membangun mental, gaya hidup, dan psikologi persepsi manusia dari masa kini hingga masa akan datang.

II. METODE PENELITIAN

A. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data Persepsi Seni Grafis Terhadap Desain Komunikasi Visual didapatkan metode pengumpulan data di dapatkan melalui Studi Pustaka dan Online. Hal ini dapat dijelaskan melalui sbb: 1). Dalam Studi Pustaka yang menjelaskan Seni Grafis merupakan Ilmu yang memiliki keterkaitan dengan Desain Komunikasi Visual; dan 2). Melakukan observasi data melalui laman surel yang menghubungkan antara persepsi Seni grafis di dalam Desain Komunikasi Visual.

B. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir terdiri dari: 1). Menganalisa data-data literasi yang menghubungkan persepsi Seni grafis yang dihubungkan dengan Desain Komunikasi Visual yang dapat memberikan penjelasan dan informasi kepada masyarakat luas; 2). Tinjauan Ilmu Seni Grafis pada Semiotika keilmuan merupakan landasan dasar metode penelitian pada rumpun ilmu seni dan desain; 3). Tinjauan Pendekatan Semilogi atau semiotika digunakan untuk proses membangun psikologi persepsi masyarakat terhadap karya-karya seni dan desain yang tercipta; dan 4). Tinjauan Pendekatan Semiotika Modern memberikan pengaruh yang cukup signifikan pada perkembangan digital teknologi pohon ilmu dasar Seni dan Desain. Pada semiotika modern ini pendekatan dalam metode penelitian ini terhadap seni grafis memberikan dampak dan pengaruh yang kuat melalui nilai-nilai estetika visual yang kuat terhadap era digital teknologi modern, dan memberikan pengaruh yang kuat terhadap kemanusiaan, sehingga hal-hal tersebut dapat menjadi tiang penyanggah yang kuat di dalam Keilmuan seni khusus Desain Komunikasi Visual. Pearce, Charles Sanders, 1839-1914., dan de Saussure, Ferdinand., adalah seorang yang berperan penting yang merupakan Bapak terciptanya metode Semiotika Modern yang dapat membantu perkembangan berpikir kemanusiaan terhadap hal-hal yang dapat membangun karakter, perilaku dan gaya hidup untuk masa kini hingga masa akan datang [1]; dan 5). Tinjauan Pendekatan Semiotika

Konotatif (Roland Barthes), yang merupakan Pos-Strukturalis memberikan solusi dalam menempatkan peran estetika visual melalui tanda sebagai sistem berupa ekspresi yang dapat menghubungkan peranan seni grafis terhadap ‘semiotika denotatif’ dan ‘semiotika konotatif’ yang turut diimplementasikan ke dalam Desain Komunikasi Visual. Metode ini memberikan kemudahan untuk menciptakan alur konsep perancangan seni dan desain melalui proses analisa data perilaku, gaya hidup dengan melihat potensi sosial dan budaya di dalam suatu wilayah objek penciptaan karya seni dan desain [2]. Metode ini menerapkan alur bagan seperti Gambar 1.



Gambar 1 : Bagan alur proses penciptaan karya seni dan desain, Sumber pribadi penulis.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Seni Grafis Atau Desain Grafis

Pohon keilmuan seni, Seni grafis menempati posisi sebagai bagian dari seni murni. Hal ini terkadang memberikan pemahaman yang membingungkan apa yang membedakan antara seni grafis dan desain grafis. Dapat dipahami bersama, bahwa seni grafis adalah seni murni, dan Desain Grafis adalah proses Seni Terapan yang dapat membuat konsep yang dapat menjawab dan memberikan solusi masalah berdasarkan kebutuhan manusia, proses menciptakan warna, pengembangan dalam penggunaan bahan, proses teknik produksi, mengatur seluruh biaya produk dan sebagainya.

Perlu dapat diketahui Bersama bahwa kedua persepsi tersebut tidaklah salah, melainkan saling keterikatan satu sama lain. Mengapa disebut sebagai memiliki keterikatan, hal ini disebabkan di dalam dunia Pendidikan Seni dan Desain, Seni grafis walaupun masuk sebagai bagian seni murni, namun tetap dibutuhkan oleh ilmu di dalam keahlian khusus dibidang Desain Komunikasi Visual sebagai landasan dasar keilmuan untuk memberikan cita rasa untuk mengekspresikan suatu estetika visual yang baik dan dapat dinikmati oleh manusia. Sedangkan Desain grafis merupakan bagian di dalam turunan keilmuan Desain Komunikasi Visual yang terfokus pada

perancangan visual 2 dimensional yang diterapkan ke dalam kebutuhan umat manusia terhadap nilai-nilai kemanusiaan yang tertuang ke dalam *advertising, symbol, visual identity, promotion, social campaign, dan photography*.

Seni grafis di dalam peranannya terhadap desain komunikasi visual tidak hanya sebagai landasan dasar keilmuan seni rupa saja melainkan terdapat hal lain diantaranya yang berhubungan dengan keahlian untuk menguasai teknik dalam mencetak. Teknik ilmu ini yang sangat dibutuhkan oleh seorang desainer komunikasi visual untuk memberikan hasil suatu pesan visual yang tidak hanya memiliki kualitas estetika yang baik, melainkan dapat juga memahami metode dalam proses percetakan grafis (Manual Cetak Press). Seiring perkembangan zaman proses cetak pun masih tetap dilakukan namun lebih diterapkan ke dalam teknologi digital. [3].

B. Seni Grafis Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual terlahir pada masa bangkitnya era dunia teknologi digital, dan pada umumnya manusia dengan memahami istilah Desain Komunikasi Visual adalah sebagai teknisi pemasangan iklan reklame dan teknisi dalam membuat iklan di pinggiran jalan raya dengan menempatkan papan nama yang tertulis Advertising “ Menerima jasa pembuatan spanduk, mencetak undangan, cetak sablo dan sebagainya. Hal ini memberikan citra bahwa seorang yang memiliki keahlian Desain Komunikasi Visual sering diinterpretasikan sebagai sosok orang yang ahli dalam mengerjakan berbagai hal teknis pemasangan iklan. Sentuhan sebuah seni grafis lah yang mampu membedakan antara persepsi di dalam pekerja teknis dengan penciptaan karya yang mengutamakan nilai-nilai estetika di dalam menyampaikan suatu pesan visual.

Fungsi dan peranan Seni Grafis di dalam Desain Komunikasi Visual adalah sebagai bagian yang dapat membangun konstruksi dasar seni di dalam keilmuan dasar ilmu Desain Komunikasi Visual yang diantaranya adalah seorang Desainer Komunikasi Visual tidak hanya ahli Konsep dan proses produksi saja, hal yang paling utama yang harus dikuasai adalah landasan dasar seni grafis di dalam menciptakan bentuk-bentuk dimensi ruang abstrak yang terbentuk ke dalam dua dimensional hingga tiga dimensional, dan hal yang paling utama adalah kemampuan dasar membuat gambar yang memiliki kualitas estetika bagus dengan mengutamakan ekspresi dalam menciptakan gambar yang memiliki pola bentuk yang dinamis, harmonis, dan proposional. [3].



Gambar 2 : Using costume typography using photograph, Paul Sych <https://id.pinterest.com/pin/297659856612506303/>

Ekspresi ketiga bentuk gambar tersebut yang tertuang di dalam keilmuan desain komunikasi visual, berupa kemampuan dalam menciptakan visual yang indah, harmonis, dan dinamis serta memiliki proporsi bentuk yang sesuai dengan kebutuhan pada fungsi obyek visual terhadap bentuk tipografi yang mampu mengekspresikan bentuk font yang mengkomunikasikan ide, cerita, dan berbagai informasi yang tersampaikan melalui berbagai bentuk media yang terdiri atas; pemberian label pada pakaian, symbol marka jalan, poster, majalah, buku cerita, dan surat kabar. Adapun peranan seni grafis terhadap tipografi yaitu, di dalam membuat script cerita mampu memberikan identitas karakter estetika bentuk yang luwes, anggun, *feminism* dan sebagainya.

Peranan Seni grafis di dalam desain komunikasi visual turut membangun persepsi visual pada suatu simbol. Dalam hal ini perlu dipahami bahwa pada masa pra sejarah, manusia pada zaman tersebut belum mengenal keilmuan desain. Akan tetapi pada masa tersebut manusia sudah mampu meninggalkan tanda berupa visual yang memberikan bukti suatu kehadiran mereka pada masa tersebut. Tanda-tanda itu memberikan makna seni keindahan visual yang dapat menyampaikan pesan adanya peradaban manusia pada masa tersebut. Tanda-tanda tersebut berupa ukiran di bebatuan berupa gambar hewan zaman pra sejarah, dan ukiran-ukiran patung yang terbentuk dari bebatuan dalam bentuk abstrak. Artinya dapat diketahui bahwa Seni telah lahir sejak pada zaman pra sejarah. [3].

Pada contoh Gambar 3 memberikan bukti bahwa seni grafis telah lahir sejak zaman Prehistoric. Pada masa tersebut manusia telah membuat tanda keberadaan suatu kelompok yang singgah disetiap gua dengan membuat gambar-gambar hasil perburuan yang dilakukan oleh kelompok manusia zaman



Gambar 2 : Lascaux Cave, Paul Sych
<https://brewminate.com/prehistoric-times/>

preshistoric tersebut, yang diukir ke dinding gua, dan menggunakan warna-warna alami. [4]

Seni Grafis di dalam desain komunikasi visual turut memberikan peranan pada ilustrasi visual. Pendekatan seni grafis pada Ilustrasi memberikan ekspresi estetika bentuk gambar yang memiliki cara kerja secara fotosintesis, membangun emosional karakter, dan mampu menciptakan suatu cerita di dalam fotosintesis tersebut.



Gambar 4 : Seni Ilustrasi Iklan Masyarakat terhadap Dunia Politik, <http://www.cowparade-tokyo.com/tujuan-dan-macam-macam-seni-ilustrasi/>

Contoh pada gambar 4 memberikan pemahaman Seni Grafis pada Ilustrasi memberikan dampak pengaruh yang cukup besar untuk membantu memberikan pemahaman informasi yang tersirat dari suatu pesan dituangkan ke dalam gambar seni. [5]

Peranan Seni grafis di dalam desain komunikasi visual turut membangun persepsi cerita pada suatu gambar secara alami ataupun dengan melalui tema suatu cerita. Penggunaan unsur estetika visual yang diberikan terdiri atas ; Ruang, Warna *Contrast*, Pencahayaan, Bayangan dan *Rithem* yang disampaikan melalui *visual background* yang



Gambar 4 : Potrait Nature, black grouse mating display in Norway. Photo by Audun Rikardsen, <https://www.lonelyplanet.com/articles/bigpicture-natural-world-photography-competition>

dipadukan pada suatu obyek karya foto yang diambil.

Contoh pada gambar 5 menjelaskan peranan sentuhan dasar pada seni grafis yang digunakan untuk menentukan tata letak obyek disertai dengan memadukan estetika visual pada latar belakang yang diambil dengan memberikan suatu cerita akan keindahan alam yang luas dan dapat bergerak bebas terbentang luas untuk menggapai suatu tujuan di dalam kehidupan. Pesan ini pun dapat memberikan inspirasi manusia dalam menggapai suatu kehidupan yang luas. [6].

IV. SIMPULAN

Seni merupakan ilmu dasar yang harus dikuasai oleh ilmu seni murni dan ilmu seni rupa. Seni grafis merupakan peranan utama untuk membangun karakter dan keahlian di berbagai bidang kekhususan seni rupa. Desain Komunikasi Visual adalah bagian khusus keilmuan seni dan desain. Seni Grafis merupakan pedoman dasar bagi Seniman dan Desainer untuk membangun struktur pilar yang kuat dalam mengembangkan kreatifitas terhadap estetika *visual*. Berbagai kepadatan aktivitas manusia memberikan peranan sentuhan seni dan desain untuk dapat menjawab di berbagai kebutuhan manusia.

Seni grafis di dalam Desain Komunikasi Visual dapat terus berevolusi untuk dapat menjawab berbagai kebutuhan manusia, dan tentunya dapat berpengaruh besar terhadap kemanusiaan. Proses dalam penciptaan karya seni dan desain dapat menginspirasi manusia untuk dapat mencintai kehidupan di alam semesta ini.

V. DAFTAR RUJUKAN

- [1] S. Tinarbuko, in *Semiotika Komunikasi Visual*, Yogyakarta, Jalasutra, 2008.

- [2] Sumartono, "Pusat Studi Reka Rancang Visual dan Lingkungan," in *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Jakarta, Trisakti, 2017.
- [3] P. Cramsie, in *The Story of Graphic Design*, London, British Library, 2010.
- [4] M. A. Mcintosh, *Brewminate A Bold Blend of News & Ideas*, 09 Agustus 2013. [Online]. Available: <https://brewminate.com/prehistoric-times/>. [Accessed 12 Februari 2021].
- [5] "Berita Seni Ilustrasi Dunia," *Cowparade Tokyo*, Wordpress and FancyThemes [online], [Online]. Available: <http://brewminate.com/prehistoric-times/>. [Accessed 20 02 2021].
- [6] S. Brady, "Jaw-dropping moments in nature captured in this photography competition (Taking Centre Stage-Black Grouse Mating Display in Norway," *Lonely Planet Writer*, 03 Juni 2019. [Online]. Available: <https://www.lonelyplanet.com/articles/bigpicture-natural-world>. [Accessed 01 Maret 2021].