GAMBAR SEBAGAI ALAT KOMUNIKASI VISUAL

Freddy H. Istanto

Dosen Jurusan Komunikasi Visual
Fakultas Seni dan Desain – Universitas Kristen Petra

ABSTRAK

Bahasa gambar sangat dibutuhkan dalam dunia modern saat ini, dalam era komunikasi - informasi ini peran gambar semakin besar saja. Gambar tidak saja penting bagi desainer, tetapi juga penting bagi ahli-ahli teknik, pendidikan, bisnis, sosial, politik dan industri. Tulisan ini akan merinci dari sejarah ditemukannya gambar sampai fungsi gambar sebagai alat komunikasi dalam dunia modern saat ini.

Kata kunci: gambar, komunikasi, komunikasi-visual

ABSTRACT

The language of drawing is necessarily required in modern world nowadays especially during information-communication era, the role of drawing is expanding. Drawing is not only important for designer, but also crucial for the experts of engineering, education, bussiness, social, politics and industry. This article will impart the details from the history drawing was discovered to its function as a means of communication in modern era.

Keywords: drawing, communication, visual communication

PENDAHULUAN

Agar dapat dimengerti oleh orang lain konsep, pemikiran atau ide dapat disampaikan secara lisan, tulisan, gambar atau model tiga dimensi. Bahasa gambar jauh lebih komunikatif dibandingkan dengan bahasa tulis, dan C. Leslie Martin (1968) mengatakan “*one picture is better than a thousand words*”. Bahasa lisan dan tulisan memiliki keterbatasan disamping kelebihan-kelebihan yang dimilikinya. Bahasa lisan dan tulisan mengundang imajinasi dengan perbedaan-perbedaan interpretasi visual. Rentang interpretasi sangat tergantung pada intelegensia dan latar belakang, pendidikan seseorang saat menerima informasi tersebut. Gambar melengkapi bahasa lisan dan tulisan dalam kaitan menjelaskan keberadaan suatu obyek. Gambar memiliki kemampuan memaparkan lebih rinci dan membatasi rentang interpretasi.

Gambar memiliki peran yang sangat besar dalam dunia modern, gambar membantu peran seorang desainer komunikasi visual, ahli-ahli keteknikan, juga setiap orang dalam masyarakat yang sangat kompleks seperti sekarang ini. Menggambar merupakan upaya mengkomunikasikan isi pikiran. Ide atau gagasan yang diwujudkan dalam diagram dan gambar akan memudahkan orang untuk menguraikan, menjelaskan, dan memaparkan gagasannya. Menurut Eisuke Tanaka (1989:3) gambar presentasi memiliki makna yang lebih luas dari hal tersebut. Selengkapnya Tanaka menyatakan sebagai berikut :

That is, "Present", the root of the term, has the meaning of a gift, something given from one's heart. Another meaning is an audience in a court. This is something submitted, displayed, announced, or presented. When combined, a presentation suggest a concept from the heart that is respectfully announced and opened to the public.

Sajian visual yang berupa gambar dwi-matra, digunakan dalam spektrum desain komunikasi visual, di bidang bisnis, politik, sosial, industri, pertahanan-keamanan, pendidikan, dan organisasi-organisasi kemasyarakatan lainnya. Kualitas sajian visual berupa gambar dwi-matra akan sangat menentukan berhasil atau tidaknya suatu rencana.

Meskipun gambar dwi-matra merupakan hal yang sangat penting dan utama bagi para perancang, namun sering pengetahuan-pengetahuan dasar tentang komunikasi dan penyajian gambar diabaikan. Aspek komunikasi dan penyajian sering dilihat sebagai masalah sederhana, namun dalam kenyataannya tidak semudah yang dibayangkan orang. Kualitas sajian visual adalah kunci untuk keberhasilan suatu rencana, suatu desain atau suatu rancangan.

PERJALANAN GAMBAR SEBAGAI UNSUR KOMUNIKASI VISUAL

Sejak zaman Palaeolithikum manusia telah menggunakan seni dalam kehidupannya. Manusia menghias dan mempercantik peralatan sehari-hari yang digunakannya. Kemudian warna mulai digunakan, teristimewa untuk menghias tubuh dan pakaiannya. Bukti-bukti peninggalan manusia purba dalam mengekspresikan rasa seninya ditemukan pada gua tempat tinggalnya di Spanyol dan Perancis. Gambar yang ditemukan adalah gambar-gambar sejumlah hewan dalam warna campuran merah dan kuning, yang terbuat dari lemak hewan. Winand Klassen (1990:189) bahkan mencatat awal mula seni ditandai oleh cetakan atau jejak tangan kanan wanita pada sebuah dinding karang, di

sebuah gua prasejarah di Selatan Perancis, 40.000 tahun sebelum Masehi. Bahkan Peter West mencatat bahwa manusia telah lama mengenal teknik gambar yang disebut *airbrush*, yang kini dianggap sebagai sajian visual yang cukup menarik dan canggih.

Pada jaman Mesolithikum, saat manusia menemukan besi dan tulisan, maka manusia mulai mengumpulkan dan mencatat informasi. Dan ketika manusia mulai hidup berkelompok maka komunikasi menjadi sesuatu yang sangat penting, mencuatlah peran gambar dan bahasa tulis.

Ketika manusia membutuhkan bangunan sederhananya, mereka membangun dengan meng-komunikasi-kan maksud dan gagasannya dengan kata-kata; tetapi ketika bangunan itu menjadi sangat kompleks, ketika membangun menjadi sesuatu yang penting untuk dijelaskan 'tanpa kata-kata', ketika mendirikan bangunan dan proses membangun harus terekam, maka 'rancangan' itupun harus dinyatakan; gambar rancangan dibuat dengan metode *pictorial*, gambar rancangan yang sangat sederhana dan singkat tetapi cukup akurat. Peradaban manusia telah lama mengenal gambar dalam tataran gambar teknik. Sebuah gambar yang dimaksudkan sebagai media agar sebuah rancangan atau desain dapat dilaksanakan dengan sesuai rencana.

Metode *pictorial* ternyata mampu menghasilkan monumen-monumen besar pada zaman Mesir Kuno. Pada 4400-2466 sebelum Masehi ditemukan *architectural hieroglyphs*. *Hieroglyphs* adalah gambar atau tanda yang berfungsi sebagai kata di dalam tata tulis Mesir Kuno. *Hieroglyphs* merupakan perangkat lambang yang sangat khusus, yang diturunkan dari gambar-gambar.

Pada Periode Amarna tahun 1375-1350 sebelum Masehi, gambar rancangan sudah mengenal denah dan potongan. Rancangan kemudian mulai digambar pada *papyrus* (semacam rumput air yang tumbuh di daerah Mesir) dan juga di batu kapur. Rancangan ini telah menggunakan beberapa tinta warna untuk menggambarkan berbagai jenis bahan bangunan. Perkembangan yang sama juga terjadi di Babylonia dan Assyria. Di sini rancangan bangunan, lansekap, dan tapak digambar pada tanah liat. Gambar-gambar rancangan di zaman Mesir Kuno ini sulit ditemukan kembali, karena gambar rancangan arsitektural dianggap gambar yang tidak terlalu penting untuk disimpan dalam jangka waktu lama. Sehingga pembuatannya tidak memerlukan bahan-bahan yang kuat dan mampu bertahan lama.

Amphitheater, basilika, kuil-kuil, bangunan air, jembatan, makam, istana, dan pemukiman dibangun oleh kekaisaran awal Romawi dan Yunani, namun hanya rancangan “*The Marble Plan of Rome*” yang tersisa untuk bisa diamati. Adalah para Biarawan yang membangun biaranya (Closter of St. Gallen, tahun 820 Masehi) menggunakan gambar-gambar rancangan untuk persiapan mendirikan suatu bangunan; meskipun secara konstruksi gambar-gambar bangunan ini mengandung kesalahan-kesalahan karena para biarawan ini tidak mahir dalam seni membangun. Pada bangunan-bangunan gereja yang lebih besarlah para biarawan ini akhirnya menggunakan tenaga-tenaga ahli di bidang bangunan. Salah satu tenaga ahli ini adalah orang Perancis, Wilars de Honecort (± tahun 1250) yang secara cermat mencatat rancangan bangunan-bangunannya. Beberapa katedral Perancis karya rancang bangunnya, tidak saja menghadirkan gambar denah dan tampak, tetapi juga mulai menyajikan gambar perspektif; meskipun tampilan gambar perspektif ini terlihat aneh, Albert O. Halse (1960:5) menyebutnya sebagai *pseudo-perspectives*. Kerja keras de Honecort dalam mendirikan banyak katedral di Eropa tidak saja menghadirkan gambar-gambar bangunan yang prima, lengkap dengan sajian gambar detail, tetapi juga meningkatkan kualitas gambar menjadi gambar rancangan yang sangat indah (perhatikan gambar tampak menara Katedral Cologne). Ahli-ahli bangunan inilah yang juga memperkenalkan gambar-dwi matra yang dikenal sebagai gambar kerja dan bahkan melengkapinya dengan model/maket obyek-rancangannya. Maka keindahan dan keanggunan Katedral Gothic, baik yang ada di Perancis maupun di Jerman, tampil sebagai saksi nyata berhasilnya sistem rancang-bangun ini.

Perang besar untuk menggambar terjadi pada zaman *Renaissance* setelah digunakannya kertas sebagai media gambar. Ketika orang-orang Mesir membawa *papyrus* ke Eropa, bahan ini menjadi sangat terkenal, tidak saja karena lebih murah dibandingkan dengan kulit hewan (bahan yang umum digunakan orang-orang Eropa untuk menggambar) tetapi juga karena kepraktisannya (dapat digulung). Orang-orang Cina memberikan sumbangan yang sangat besar pula dalam seni membuat kertas (Joel Munsell dalam Halse 1960:7).

Ketika gereja-gereja Gothic dibangun jauh dari pengaruh gereja Roma, arsitek-arsitek Italia secara rutin selalu berkonsultasi dengan Paus. Sebagai pemimpin gereja dunia, Paus tertarik pada setiap penampilan gereja barunya. Penting bagi Sri Paus untuk

melihat terlebih dahulu usulan-usulan gambar gereja tersebut. Keadaan ini memicu hadirnya teknik gambar perspektif. Pada awalnya gambar perspektif dibuat tanpa aturan perspektif yang benar, dikenal sebagai '*perspective by eye*'. Paolo Uccello, Florentina, dan Andrea Mantegna dari Padua adalah nama-nama penulis pertama aturan perspektif. Langkah berikut diikuti oleh da Vinci, Michelangelo, Raphael, Titian, dan Giulio Romano.

Akhir abad ke Delapan Belas merupakan periode revolusi dan penemuan bagi benua Eropa. *The Ecole des Beaux Arts* memberi perhatian yang besar pada pentingnya 'keindahan' dalam tata-saji ilmu desain. Sedang di sisi yang lain, *The Ecole Polytechnique* menekankan kesederhanaan sajian terutama bagi mereka yang mendalami ilmu keteknikan atau konstruksi. Teknik-teknik baru terus berkembang, era komputer telah merambah pula dalam masalah gambar-menggambar. Namun teknik dan bahan-bahan tradisional masih terus digunakan. Komputer telah mengambil alih sebagian tugas-tugas para penyaji gambar tradisional dan manual, namun sentuhan-sentuhan seni lewat tangan manusia belum tergantikan. Kehadiran teknologi untuk menghimpun, menyimpan, dan memajang berbagai model kenyataan memberi harapan yang mendebarkan. Teknologi satelit, teknologi simulasi seperti permainan video dan teknik-teknik yang dibangun oleh komputer serta teknologi menghitung dan merekam yang semakin canggih dan kecil dimensinya, telah membuka zaman baru dalam ihwal menggambar. Pemanfaatan kemampuan baru ini berkaitan dengan perkembangan cara berpikir visual. Namun Robert H. McKim menyatakan bahwa: "Komputer tidak dapat melihat, berkhayal dan tidak pula mampu mencipta" sehingga komputer tidak dapat menggantikan 'otak' manusia dalam fungsinya yang sangat agung, yaitu berpikir, berkhayal, serta mencipta. 'Mesin' dan teknologi tidak dapat menggantikan peran-peran tertentu manusia; seperti juga sentuhan manusia pada Desain Komunikasi Visual yang tak akan tergantikan oleh 'mesin'. Keangkuhan teknologi seolah berhasrat menggantikan kehandalan manusia, pendewaan teknologi seolah membenamkan kehalusan sentuhan manusia pada perwujudan gagasannya di media gambar. Sejarah telah membuktikan bahwa kekuatan yang mempengaruhi perkembangan gambar-gambar Desain Komunikasi Visual telah saling merajut dan memilin dengan kekuatan yang mempengaruhi perkembangan yang membentuk peradaban yang lebih besar.

Ketrampilan mengkomunikasikan dan menyajikan ide dan gagasan sejak manusia mengenal gambar *pictorial*, *architectural Hieroglyphs* zaman Mesir Kuno sampai teknologi komputer adalah usaha manusia untuk menjembatani perbedaan antara imajinasi yang ada dalam benak disainer, perencana, perancang dengan mereka yang membutuhkannya; untuk menjelaskan gagasan-gagasan yang rumit dengan cara yang sederhana agar mereka yang membutuhkan ‘mengerti’ dan ‘memahami’. Gagasan akan dapat dikomunikasikan dengan baik jika kehandalan peralatan dan penguasaan terhadap teknik sajian dikuasai.

Komunikasi hanya dapat terwujud dengan penguasaan media sajian yang terus menerus berkembang; sejak *papyrus*, *limestone*, dan kertas digunakan untuk menggambar maka para penyaji terus menerus meningkatkan kemampuannya dalam memberi jawaban: bagaimana meng-ekspresi-kan gagasan, mewujudkan ide dalam media yang semakin lama juga semakin canggih.

GAMBAR SEBAGAI ALAT KOMUNIKASI VISUAL

Sajian visual adalah representasi informasi melalui ekspresi visual. Informasi yang biasanya berupa citra kata dan karakternya diwujudkan secara konkrit melalui obyek dan rupa (*shape*). Suasana, atmosfer, dan skala suatu konsep atau ide yang sulit dikomunikasikan dalam bentuk kata akan lebih jelas jika dipaparkan dalam bentuk gambar. Bentuk komunikasi dan penyajian semacam ini dapat menghilangkan celah terjadinya miskomunikasi.

Sejarah telah membuktikan bahwa penglihatan mempunyai dampak yang besar pada pikiran manusia. Sejak manusia tinggal di gua-gua, gambar merupakan kristalisasi peristiwa dan gagasan diluar diri manusia (Laseau 1980). Melalui media gambar dunia batin, mitos, angan-angan dapat direalisasikan. Gambar sebagai ungkapan pikiran telah menjadi bagian penting dari kehidupan umat manusia. Manusia yang ‘melihat’ burung terbang di angkasa, menginginkan untuk dapat terbang pula. Konsep terbang pun diwujudkan dalam sketsa-sketsa. Gambar itu kemudian dicoba, direalisasikan sesuai dengan kemampuan manusia agar dapat menjelajahi angkasa.

Penglihatan merupakan indera yang memberi informasi yang cepat dan lengkap, Paul Laseau (1980) memperkirakan bahwa 70%-80% dari pengetahuan manusia

diperoleh lewat indera mata. Selain memanfaatkan mata sebagai sarana utama untuk memahami dunia, manusia menterjemahkan informasi yang diterima oleh indera lain ke dalam kesan penglihatan. Dengan demikian dalam berbagai hal indera penglihatan berfungsi juga sebagai terjemahan indera yang lain.

Gambar adalah bagian yang penting dalam suatu proses desain. Bahasa perancangan adalah bahasa gambar. Kemampuan berkomunikasi secara grafis merupakan kompetensi utama seorang perancang. Untuk itu menurut Laseau (1980) seorang perancang harus 1) memahami unsur-unsur dasar komunikasi (komunikator, penerima, pengantara, dan tautan) dan peranannya bagi ke-efektif-an komunikasi; 2) mampu mengembangkan bahasa gambar agar dapat membuat sketsa yang paling efektif untuk tujuan-tujuan komunikasi tertentu.

Komunikasi secara grafis adalah komunikasi dengan menggunakan tanda-tanda, lambang-lambang, dan simbol-simbol (Cullen, pada Arifin 1988). Di dalam komunikasi tersebut terjadi transformasi informasi yang berawal dari ide seseorang dan berakhir pada pikiran orang lain (Toda, pada Arifin 1988). Proses transformasi informasi ini pada gilirannya menciptakan 'kebersamaan arti' pada orang-orang yang terlibat di dalamnya (Gode, pada Arifin 1988).

"Kebersamaan" merupakan tema sentral dan pengertian komunikasi seperti yang ditunjukkan oleh istilah komunikasi itu sendiri. Dalam kata komunikasi terkandung makna 'bersama-sama': *common, commonness*. Istilah komunikasi (*communication*) berasal dari bahasa Latin: *communicatio* yang berarti pemberitahuan, pemberian bagian, pertukaran, dimana pembicara mengharapkan pertimbangan atau jawaban dari pendengarnya; atau ikut ambil bagian. *Communis* (kata sifat) berarti 'bersifat umum' atau 'bersama-sama'. Kata kerja dari kata tersebut adalah *communicare* yang berarti berdialog, berunding atau bermusyawarah (Arifin 1989:19). Laseau (1980) mendefinisikan komunikasi dalam penekanannya pada bagian komunikasi dengan masyarakat:

Komunikasi pada hakikatnya masalah sosial.....kata 'komunikasi' sendiri berarti *to share* dan sementara saya dan anda berkomunikasi saat ini, kita adalah satu.....apa yang di *sharing* kan tak dapat kita miliki sendiri-sendiri.

Pada awalnya proses komunikasi dilukiskan secara sederhana dengan model S—M—R (*Source—Message—Receiver*). Model ini kemudian dikembangkan oleh Harold D.

Lasswell, dikenal dengan model mekanistik komunikasi, yaitu *S--M--C--R--E* (*Source--Message--Channel--Receiver--Effect*). Dengan demikian menurut perspektif mekanistik komunikasi secara umum memiliki 5 (lima) unsur yaitu: (1) komunikator (sumber), (2) komunike (pesan), (3) komunikan (sasaran), (4) media (saluran), dan (5) efek (balikan) (Suharto 1992:2, Arifin 1988:10). Dalam konteks Desain Komunikasi Visual, model di atas dapat dijabarkan sebagai berikut: Perancang/Desainer Komunikasi Visual (**S**), menyampaikan ide/gagasannya (**M**), melalui media gambar visual (**C**), kepada orang lain – *team* perancang itu sendiri, masyarakat umum/*clien* atau produsen (**R**), agar mereka mengerti gagasan desain tersebut (**E**)

Bagi perancang gambar adalah alat untuk mencapai tujuan, karena itu mereka tidak perlu semahir Picasso atau pelukis terkenal lainnya. Dalam hal ini Lockard (1974) menyatakan perlunya membedakan pengertian *drawing as “art”* dan *drawing as “drafting”*. Gambar merupakan media yang ampuh untuk mengungkapkan gagasan karena lebih mudah dicerna. Menurut penggunaan, metode, serta sistem nilainya gambar dapat dibedakan sebagai berikut :

- 1) Gambar sebagai karya seni yang merupakan ekspresi diri dari perupanya. Dalam hal ini Gambar atau lukisan merupakan produk, tujuan akhir kegiatan menggambar itu sendiri. Realitas, perspektif, dan materi gambar kadang-kadang di-distorsi-kan. Distorsi ini merupakan bagian dari nilai ekspresi gambar sebagai karya seni. Dalam hal ini seni tidak mempertimbangkan efisiensi pada ihwal menggambar, namun memperlihatkan upaya luar biasa untuk menghadirkannya.
- 2) Gambar konsep atau *drafting*. Gambar yang dikenal sebagai gambar teknik; berupa gambar yang mempunyai tingkat akurasi tinggi, efisien serta berhubungan langsung dengan realitas. Gambar ini dihadirkan melalui serangkaian aturan ketat dan formal dari suatu abstraksi ortografis (denah, tampak, potongan, dan isometri). Merupakan suatu rekaman atau pola yang dibuat untuk menghadirkan suatu obyek. Pada gambar ini tidak dimungkinkan muncul ekspresi diri atau pemikiran kreatif, karena gambar-gambar disajikan menurut aturan-aturan yang ketat dan formal.
- 3) Sketsa desain (*design drawing*), yaitu gambar sementara atau *tentatif* yang merupakan upaya untuk menggali dan menyelidiki serta mengundang adanya perubahan-perubahan. Dalam hal ini gambar hanya mempunyai arti sebagai usaha untuk

menghadirkan usulan rancangan serta untuk mengevaluasi usulan rancangan sementara. Meskipun gambar ini bersifat tidak formal dan tidak mengikuti kaidah atau konvensi tertentu tetapi cukup mengandung inti permasalahan, akurat, dan teliti, utamanya sketsa tersebut mempunyai hubungan abstrak dengan kenyataannya nanti. Sketsa desain dibuat untuk keperluan perancang sendiri serta untuk mereka yang berkepentingan dengan desain tersebut. Sebagai suatu bahasa gambar, sketsa desain harus mampu mengkomunikasikan simbol-simbol visual yang ada di alam ide seseorang. Sketsa desain inilah yang mempunyai kemampuan untuk menghadapi tantangan masa depan seperti yang dinyatakan Alvin Toffler (1970) sebagai berikut:

Multiplying our images of possible futures is important; but these images need to be organized, crystallized into structured form. In the past, utopian literature did this for us. It played a practical, crucial role in ordering men's dreams about alternative futures. Today we suffer for lack of utopia ideas around which to organize competing images of possible futures.

Ketiga jenis gambar tersebut dapat disimpulkan dengan diagram sebagai berikut:

Gambar	Keterangan
Sebagai karya seni <i>Responding Expressing -Artist-</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Merupakan respon terhadap lingkungan, mendemonstrasikan kebebasan berekspresi • Gambar bebas untuk diinterpretasikan • Perupa mengkomunikasikan karyanya di galeri-galeri lukis
Sebagai gambar konsep <i>Describing Instructing -draftsmen-</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>draftsman</i> menjelaskan suatu obyek yang akan direalisasikan • Gambar berisi instruksi-instruksi tanpa ada kebebasan menginterpretasikan • <i>Draftman</i> menggandakan gambarnya sebagai petunjuk dan instruksi serta disimpan sebagai rekaman
Sketsa desain <i>generating evaluating improving - designer -</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Gambar tidak menunjukkan sesuatu yang sudah terbentuk. • Gambar secara langsung berkemampuan untuk membangkitkan, mengevaluasi, dan 'meningkatkan' apa yang ada dalam pikiran perancang. • Gambar bukanlah gambar akhir, namun mengandung intisari dan akurasi rancangan. • Gambar ini memang bisa berakhir di tempat sampah.!

Sajian visual bahasa gambar yang digunakan desainer komunikasi visual adalah meliputi 1) bahasa rupa dwimatra statis, misalnya lukisan, brosur, *company-profile*, foto, sketsa, dan lain-lain. 2) Rupa runggu dwimatra dinamis (*moving audiovisual media*) misalnya film, televisi, wayang kulit. 3) Rupa runggu dwimatra statis (*still audiovisual media*), misalnya slide suara, wayang beber.

REPRESENTASI GAMBAR

Sajian visual pada dasarnya memiliki dua bentuk yaitu komunikasi tulis dan komunikasi gambar (*graphic image*). Sementara itu bentuk komunikasi sangat ditentukan oleh komunikan/sasaran. Bentuk-bentuk komunikasi dalam perancangan-presentasi komunikasi visual terdiri atas 1) komunikasi dengan diri-sendiri, 2) komunikasi antar profesi, 3) komunikasi dengan klien, 4) komunikasi dengan percetakan/media massa dan 5) komunikasi dengan masyarakat

1). Komunikasi dengan diri-sendiri

Diskusi dengan diri-sendiri ini berupa suatu proses berpikir dengan bantuan gambar, berpikir dan berkomunikasi dengan diri-sendiri menggunakan sketsa-sketsa. Proses komunikasi ini melibatkan citra-citra yang ada di benak manusia yang diwujudkan dalam bentuk sketsa-sketsa, melalui indera mata dan dengan bantuan ketrampilan tangan.

Melihat dengan indera mata berarti mengapresiasi unsur-unsur visual yang mungkin bisa dimanfaatkan sebagai sumber ide. Dengan demikian informasi visual merupakan basis terdepan berpikir adaptif bagi seorang perencana-perancang-*designer* (Sachari:1986).

Paul Laseau (1980) melihat komunikasi dengan diri-sendiri ini sebagai proses 'berpikir gambar' (*graphic thinking*), suatu proses untuk mengungkap gagasan dalam media gambar. Suatu proses komunikasi yang sekaligus melibatkan citra-citra dalam bentuk sketsa, indera mata, pikiran, dan tangan. Bagi desainer komunikasi visual, ketrampilan menggambar atau tepatnya menggambar tangan (*freehand drawing*), teramat penting. Bakat dan keterampilan menggambar ini merupakan alat komunikasi utama baginya. Menurut Wilson (1980) menggambar adalah berpikir, sebab berawal dari membangkitkan ide, menyadap konsep-konsep awal, selanjutnya memilah dan mengembangkan konsep-konsep tersebut.

Pada kategori komunikasi dengan diri-sendiri ini, gambar-gambar yang dibutuhkan berupa gambar-gambar yang berfungsi sebagai model acuan dari gagasan desain. Pada perkembangannya gambar-gambar ini akan menjadi alternatif pemecahan desain bagi penemuan rancangan yang definitif. Sebagai perwujudan ide yang

dinyatakan dalam gambar, gambar-gambar ini biasanya berbentuk sketsa-sketsa bebas yang disertai dengan batasan-batasan dan determinan-determinan. Dalam hal ini Robert R. Hartman menegaskan:

The function of drawing is often too narrowly constructed. Plans, diagrams, and perspective frequently are considered only as end products, a final plan, a set of finished drawings, a presentation rendering. However, these graphic forms of expression can also serve as tools to be used throughout the design process to explore a fuller range of concepts, ideas and alternative solutions.

2). Komunikasi antar profesi

Perkembangan teknologi menuntut desainer komunikasi visual bekerja dalam suatu *team* yang multidisiplin. *Team* ini terdiri atas latar disiplin keteknikan dan sosial, ahli lingkungan hidup, ahli pemasaran, dan disiplin lain yang relevan dengan tema yang digarap.

Model komunikasi antar-profesi ini menggunakan model ‘berpikir gambar’ sebagai alat berkomunikasi antara perancang dengan tim. Namun demikian model komunikasi ini dengan model komunikasi dengan diri-sendiri di atas. Perbedaan itu antara lain ditemukan pada peran desainer yang hanya melakukan pekerjaan rutin dimana menggambar menjadi bagian dari ‘perintah’ orang lain. Dalam konteks arsitektur, desainer komunikasi Visual menyajikan sajian menggambar teknik yang harus mampu dibaca oleh anggota tim yang berasal dari disiplin lain. Desainer komunikasi visual harus mampu menyajikan visualisasi yang menarik dan tetap komunikatif bagi timnya.

3). Komunikasi dengan Klien

Gagasan desainer perlu dikomunikasikan serta disajikan secara terbuka kepada klien. Sajian ini bertendensi untuk ‘meyakinkan’ dan ‘membujuk’ klien agar menerima gagasan perancang. Dalam hal ini desainer melengkapi proposal-proposal dengan gambar-gambar konsep yang menarik, akurat dan komunikatif, untuk itu dilakukan pendekatan persuasif. Agar klien dapat berkomunikasi secara nikmat dengan gambar-gambar teknik yang atraktif itu. Gambar teknik dalam konteks ini berupa gambar yang dihadirkan dalam tampilan desain komunikasi visual.

4). Komunikasi dengan percetakan/media massa

Lockard (1968) menyebut komunikasi dengan kontraktor percetakan, media tempat desain direalisasikan sebagai kebutuhan utama desainer dalam mengkomunikasikan gagasannya. Gambar-gambar yang bersifat sangat teknis inilah merupakan media utama agar tujuan perancangan bisa direalisasikan. Gambar-gambar ini merupakan gambar yang sangat lengkap dan rumit, lengkap dengan sajian gambar-gambar detail, penuh konvensi-konvensi gambar, simbol-simbol, notasi-notasi, keterangan-keterangan, dan dimensi yang jelas, akurat dan lengkap. Percetakan, media terkait, para pelaksana sampai ke tukang akan membaca dengan sangat teliti gambar-gambar teknis ini.

Model komunikasi seperti ini adalah proses pekerjaan menggambar yang lebih menekankan pada gambar sebagai bahasa baku/standard; sehingga pekerjaan menggambar merupakan suatu pekerjaan rutin.

5). Komunikasi dengan masyarakat

Gambar-gambar dalam kategori ini adalah gambar yang mengkomunikasikan informasi dan pesan yang ditampilkan secara visual. Desainer berusaha untuk mempengaruhi sekelompok pengamat. Mereka berusaha agar kebanyakan orang dalam *target-group* (sasaran) tersebut memberikan respon positif kepada pesan visual yang berbentuk gambar tersebut. Gambar-gambar ini mempunyai tiga fungsi dasar, yaitu sebagai sarana identifikasi, sebagai sarana informasi dan instruksi dan yang terakhir sebagai sarana promosi dan presentasi (lebih lanjut baca Cenadi 1999:3,4)

PENUTUP

Gagasan desain dalam pemikiran desainer dikomunikasikan dengan menggunakan gambar. Desain merupakan salah satu pendekatan dalam proses pemecahan masalah. Gambar adalah visualisasi dari proses desain, mulai tahap konsepsi hingga selesai. Presentasi grafis meng-efektif-kan evaluasi, sintesis, dan perumusan ide-ide. Gambar merupakan bagian yang integral dari desain, bukan hasil akhir suatu produk.

Masyarakat kita berubah sangat cepat setiap hari dengan struktur dan masalah yang semakin kompleks. Volume informasi bergerak semakin besar dan besar saja, gaya hidup

manusia juga selalu berubah dan bervariasi dan lingkungan hidup tempat kita tinggal juga berubah secara drastis. Informasi dan komunikasi yang sudah menjadi bagian dari gaya hidup jaman sekarang, mereka tidak begitu saja mengandalkan model-model tulisan dan lisan, dalam fungsinya yang spesifik gambar mengambil peran yang sangat luar biasa bagi perkembangan peradaban umat manusia.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Anwar. *Ilmu Komunikasi, Sebuah Pengantar Ringkas*. Jakarta: Penerbit CV Rajawali, 1988.
- Cenadi. Christine Suharto, Elemen-Elemen dalam Desain Komunikasi Visual, *Jurnal Ilmiah NIRMANA*, Jurnal Deskomvis Universitas Kristen Petra, Surabaya, Vol.1, No. 1, 1999.
- Crowe, Norman dan Paul Laseau. *Visual Notes for Architects and Designers*. New York: Van Nostrand Reinhold Company, 1984.
- Dyke, Scott Van. *From Line to Design*. Indiana, West Layayette: PDA Publishers Corporation, 1982.
- Effendy, Onong Uchjana. *Ilmu Komunikasi, Teori dan Praktek*. Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya, 1992.
- Haise, Albert O. *Architectural Rendering*. New York: McGraw-Hill Book Company, Inc., 1960.
- Hartmann, Robert R. *Graphics for Designers*. Iowa, Ames: The Iowa State University.
- Lockard, William Kerby. *Design Drawing*. New York: Van Nostrand Reinhold Company, 1974.
- Drawing As a Means to Architecture*. New York: Van Nostrand Reinhold Company, 1968.
- Tanaka, Eisuke. *Architectural Presentation*. Tokyo: Graphic-Sha Publishing Co. Ltd., 1989.