

PERSPEKTIF PENALARAN FUNGSIONAL DESAIN VISUAL IKON

Moeljadi Pranata

Dosen Jurusan Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra
dan
Universitas Negeri Malang

ABSTRAK

Desain bentuk ikon berkaitan dengan penggunaan *image* untuk menyampaikan perintah atau proses interaksi antara manusia dengan komputer. Sementara ikon melakukan peranan yang penting dalam bentuk ikon, banyak aspek dalam desain pesan visual ikon tidak dipahami dengan baik. Tulisan ini dimaksudkan untuk membantu desainer memilih sebuah konsep desain ikon yang baik.

Kata kunci: desain ikon, tampilan visual, penalaran fungsional.

ABSTRACT

Iconic interface design concerns the use of images to convey the system states, commands, or processes for human-computer interaction. While icons play an increasingly important role in iconic interface, many aspects of icon design are not well understood. The present study intends to help designers to choose a proper design concept for the icon at an early design stage.

Keywords: *icon design, visual feature, functional reasoning.*

PENDAHULUAN

Ketika komputer pertamakali dipopulerkan banyak media dan teori masa kini yang tidak terprediksi. Para desainer dan teorisi melihat adanya komputasi yang dibantu oleh komputer tetapi mereka tidak melihat adanya *personal computer* dan video interaktif lainnya. Para spesialis audio-visual melihat potensi permainan (*games*) dan simulasi, tetapi mereka tidak melihat *video-games*. Pada waktu itu, khasanah penelitian desain pesan visual belum banyak sebab tidak banyak riset dilakukan untuk pendesainan visual dan bidang-bidang lain yang baru muncul kemudian. Tak pernah terbayangkan sebelumnya bahwa aplikasi komputer sedemikian meluas dan penting seperti telah dan sedang terjadi saat ini.

Aplikasi komputer dalam berbagai bidang kehidupan membuat masyarakat menjadi lebih beragam. Keberagaman ini pada gilirannya memacu munculnya perkembangan yang pesat di berbagai bidang. Seperti diketahui, induk penemuan adalah keberagaman (*diversity*) dan bukan kepastian (*necessity*), karena itu keberagaman merupakan kunci untuk mengembangkan kreativitas teknologi dalam kebudayaan, salah satu diantaranya di bidang teknologi komputer. Penemuan-penemuan baru yang berkembang sangat cepat dan berkelanjutan di bidang teknologi komputer benar-benar telah membungkus dunia dalam amplop *imagery* dan memaksa setiap orang menjadi penerjemah *image* (Davies, 1991). Dalam konteks tersebut, peran keilmuan desain komunikasi visual tidak hanya membantu untuk sekedar *memudahkan* interaksi penerjemahan, tetapi juga harus memberdayakan setiap orang agar dapat melakukan penerjemahan secara cerdas dan bermakna.

KOMPUTER, IKON DAN MASYARAKAT BELAJAR

Saat ini kita hidup dalam masyarakat dimana teknologi komputer berkembang superpesat. Ketika *personal-computer* ditemukan pada tahun 1970, hanya sedikit orang yang percaya terhadap pengaruh teknologi komputer terhadap masyarakat. Teknologi komputer tidak hanya berpengaruh besar terhadap bidang-bidang industri, perusahaan, dan pendidikan, namun teknologi ini juga telah mampu mengubah ekonomi dan peradaban masyarakat industri menuju masyarakat informasi.

Dengan menggunakan jaringan komputer, orang dapat menganalisis pasar, mengumpulkan pajak, berbelanja, membayar rekening bank, melakukan transaksi bisnis, dan mengerjakan pekerjaan lainnya tanpa keluar rumah. *Aplikasi* komputer digunakan dalam berbagai bidang kehidupan. Rumah sakit menggunakan komputer untuk mendiagnosis penyakit dan mengadakan terapi, ahli geologi menggunakan komputer untuk memprediksi lokasi-lokasi yang kemungkinan mengandung mineral. Agen-agen jasa menggunakan komputer agar dapat memberikan pelayanan yang cepat dan memuaskan. Di pusat-pusat riset dan pengembangan, para teorisi dan praktisi menggunakan komputer untuk melacak dan mempelajari fenomena, berdiskusi dengan sesama kolega di negeri asing, memanfaatkan kecanggihan komputer itu untuk melakukan pengujian dan komputasi kompleks, serta mendesain objek fungsional yang

rumit maupun estetik. Teknologi komputer telah membawa era kebudayaan baru serta menjadi kekuatan yang hebat dalam masyarakat. Hal yang demikian pada gilirannya akan memberikan dampak yang besar terhadap setiap relung kehidupan.

Di tengah-tengah revolusi perubahan yang mengubah konsep paling mendasar tentang hidup, waktu, komunikasi, teknologi, perilaku sosial, dan kesadaran moral seperti sekarang ini, setiap orang akan mempersiapkan diri untuk siap dan bertahan hidup dalam dunia yang memunculkan masalah jauh lebih cepat daripada jawaban dari masalah tersebut. Setiap orang berusaha untuk menjadi pribadi yang efektif agar dapat hidup lebih nyaman dengan adanya perubahan daripada dengan adanya kepastian. Kebutuhan akan orientasi baru ini terasa begitu kuat dan nyata, utamanya sejak segala bidang kehidupan bergerak sangat cepat sebagai implikasi pemanfaatan komputer dalam bidang-bidang kehidupan. Dalam hubungan ini, komputer bukan hanya berfungsi sebagai sekedar *alat* yang menjembatani manusia dengan kebutuhan akan orientasi baru itu, melainkan *mesin vital* yang menentukan untuk dapat melayari kehidupan yang serba berubah itu. Kondisi ini pada gilirannya akan mendesak individu untuk menjadi *masyarakat belajar*.

Masyarakat masa depan merupakan *masyarakat belajar*. Pada era ‘selalu berubah’ ini siapa dan dimana pun seseorang mutlak belajar. Di mana pun seseorang belajar, yang penting adalah harus ada nilai tambah dari sistem belajarnya, yaitu melengkapi diri dengan keahlian-keahlian yang dibutuhkan untuk dapat bersaing dan sukses di era ekonomi yang sarat dengan tantangan dan perubahan itu. Dalam hal ini, komputer merupakan fasilitas dan kebutuhan mutlak untuk mencapai tujuan tersebut.

Penguasaan beberapa aplikasi komputer merupakan hal yang mutlak bagi mereka yang ingin melayari masa depan. Untuk itu, perlu diciptakan sistem komputer, *hardware* maupun *software*, yang memudahkan penggunaannya. Salah satu sistem yang memudahkan pengguna untuk memanfaatkan komputer ialah *desain ikon*. Ikon ialah tampilan grafis di layar monitor yang mewakili sesuatu objek atau fungsi. Ketika sebuah ikon *diklik* maka sebuah tindakan akan terjadi, misalnya membuka suatu direktori atau membatalkan pemindahan suatu file. Dengan demikian, ikon berfungsi untuk menyatakan sistem petunjuk serta proses yang menjembatani interaksi antara pengguna dengan komputer. Notasi gambar ikon merupakan kunci utama pengoperasian suatu program komputer. Dengan kata lain, ikon merupakan jembatan yang mengantarkan aktivitas interaksional antara manusia dengan komputer.

Sementara gambar ikon memiliki peran yang sangat vital untuk memudahkan pengoperasian sesuatu program komputer, banyak ikon yang tidak efektif karena tidak dapat dimengerti maknanya secara cepat atau (baca: dan atau) tepat oleh pengguna komputer. Hal ini terjadi karena ikon sukar dikenali karena tidak didesain secara baik. Selain itu, terdapat profil ikon yang berbeda-beda di antara program-program komputer yang ada. Program-program komputer yang berbeda tersebut cenderung menampilkan notasi gambar ikon yang berbeda untuk menyatakan sesuatu informasi yang sama; atau notasi gambar ikon yang sama namun menyatakan informasi yang berbeda. Beberapa temuan penelitian menunjukkan adanya *kebingungan simetris* dan *kebingungan asimetris* ketika pengguna komputer dihadapkan pada ikon-ikon dari program yang berbeda. Kebingungan-kebingungan tersebut terjadi karena ikon belum dikenali secara tepat oleh pengguna komputer. Salah satu penyebabnya ialah bentuk-bentuk atau fungsi ikon yang mirip satu sama yang lainnya. Penelitian yang dilakukan oleh Dallet dkk. (dalam Eberts, 1994), misalnya, mengungkapkan bahwa performa pengenalan seseorang terhadap sesuatu ikon dapat turun hingga sekitar 70% jika gambar ikon dibuat mirip satu sama lain namun maknanya berbeda-beda. Ikon-ikon yang *membingungkan* seperti itu dapat menghambat kelancaran seseorang dalam mengoperasikan komputer (Yan & Cheng, 1992). Kebingungan semacam itu mengindikasikan pentingnya perancangan desain ikon yang baik agar ikon dapat berfungsi efektif.

IKON EFEKTIF

Ikon yang efektif dapat menjalankan fungsinya secara optimal. Secara generik ikon yang efektif memiliki ciri-ciri (a) memiliki tingkat keterbacaan yang baik ketika diaplikasikan ke berbagai ukuran sesuai kebutuhan (*legible*), (b) cukup mudah diingat (*memorable*), (c) sederhana dan mudah dimengerti dalam waktu relatif singkat (*simple*), (d) mudah dikenali/diasosiasikan dengan konsep dimaksud (*easily*), dan (e) dapat dibedakan dengan ikon lainnya (*distinctive*). Gambar ikon yang demikian berpotensi untuk menyampaikan pesan secara efektif.

Secara khusus ikon yang efektif memiliki ciri-ciri jelas dan tidak ambigu secara grafis serta tidak bias secara linguistik, rasial, maupun kultural. Profil ikon yang tampil jelas secara grafis dan tidak menimbulkan arti semantik yang ambigu akan membuat ikon

mudah dikenali, mudah diingat, dan mudah dibedakan dengan ikon lainnya. Secara grafis ikon dapat tampil dalam corak abstrak, simbolik, dan realistik. Diantara ketiga corak gambar tersebut, ikon yang bercorak realistik paling mudah dikenali. Corak simbolik atau abstrak baru dipilih jika objek/fungsi yang digambarkan tidak dapat dinyatakan secara realistik. Sebagai tambahan, tampilan grafis tersebut akan lebih efektif jika dilengkapi dengan deskripsi verbal; deskripsi verbal terbukti dapat mengeliminasi ambiguitas pemaknaan ikon. Ikon 'Cut' pada Microsoft Word merupakan contoh ikon yang jelas secara grafis serta tidak menimbulkan arti semantik yang ambigu. Sementara itu, contoh ikon yang secara grafis tidak jelas dan menimbulkan arti semantik yang ambigu antara lain ditunjukkan oleh ikon 'Save' dan 'Load' pada *Paint-brush*. Secara sekilas ikon 'Save' dan 'Load' memiliki kemiripan visual; apalagi keduanya juga memiliki kemiripan dalam hal konsep/fungsi.

Ikon yang baik tidak bias secara linguistik, rasial, atau kultural mudah dikenali dan memiliki tingkat keterbacaan yang baik. Ikon yang bias dapat memunculkan kebingungan pada pengguna; kebingungan tersebut antara lain terjadi karena adanya kemiripan konsep secara linguistik. Contoh ikon yang bias secara linguistik dijumpai pada ikon 'Zoom' dan 'Scale' pada AutoCAD. Fungsi dari perintah 'Zoom' dan 'Scale' dideskripsikan oleh *online help* AutoCAD sebagai berikut: (a) *The 'Zoom' command magnifies the drawing on the display screen (to see more detail) or shrinks it (to view more of the drawing with less detail)*; (b) *The 'Scale' command changes the size of existing entities. To enlarge an object, enter a scale factor greater than 1. To shrink an object, use a scale factor between 0 to 1.*

Sementara itu, bias secara rasial atau kultural terjadi karena perbedaan sesuatu kebudayaan dalam mempersepsi sesuatu objek. Bias ini tidak akan muncul jika ikon tampil secara komplit dan *familiar*. Hudson (dalam Chandler, 1997) menyelidiki pengaruh budaya terhadap persepsi visual di antara pekerja suku Bantu, Eropa, dan India serta anak-anak di Afrika Selatan dan Ghana. Hudson menggunakan seperangkat gambar peristiwa yang berdimensi 3. Hasil eksperimen menunjukkan bahwa anak-anak di kelas rendah SD mengalami kesulitan bahwa gambar tersebut 3D; di kelas atas SD anak-anak Eropa mempersepsi gambar tersebut secara 3D, tetapi anak-anak Bantu dan Ghana tetap cenderung memandang gambar tersebut secara 2D, demikian juga dengan pekerja

berpendidikan rendah dari suku Bantu, Eropa, dan India yang tinggal di Afrika Selatan. Pengamatan seseorang dalam mempersepsi sebuah gambar dipengaruhi oleh lingkungan kebudayaan yang bersangkutan. Ketidakcocokan pemaknaan ikon yang disebabkan oleh bias budaya dapat dikurangi dengan mempertemukan perbendaharaan visual diantara penggunaannya. Ikon yang bias secara kultural dapat dijumpai pada ikon ‘*Pline*’ dan ‘*Fillet*’ pada AutoCAD.

Ikon yang efektif berkaitan dengan potensinya untuk menjalankan fungsi yang diembannya secara tepat. Masalah penting yang dihadapi oleh desainer ketika mendesain ikon ialah bagaimana memilih gaya desain yang tepat sehingga ikon dapat memenuhi fungsinya secara efektif. Sebuah ikon yang efektif sangat tergantung pada desainnya.

PERANCANGAN IKON: PENALARAN FUNGSIONAL

Perancangan bentuk ikon merupakan sebuah aktivitas dimana proses-proses kognitif digunakan untuk memecahkan sesuatu masalah secara visual. Desain bentuk ikon menerapkan eksplorasi dan eksperimentasi untuk menjalankan fungsi-fungsi tertentu, utilitarian atau estetik; fungsi-fungsi ini mengoptimalisasi pesan, objek, atau peristiwa-peristiwa tertentu untuk sesuatu tujuan yang telah ditetapkan. Dengan demikian, desain bentuk ikon menyiratkan sebuah aktivitas perancangan yang disadari untuk sampai ke sebuah tujuan, yaitu membentuk makna dan membangun pemahaman pengamat.

Manusia melakukan aktivitas dalam sebuah lingkungan sosial-budaya, dimana desain ikon membentuk bagian dari sebuah lingkungan artificial atau teknofisik, keduanya berintegrasi dalam sebuah lingkungan sosial-teknis. Dalam hubungan ini, desain ikon merupakan transisi konsep-konsep dari lingkungan sosial budaya pada deskripsi objek-objek teknis.

Dalam konteks pendesainan bentuk ikon, proses desain beranjak dari kebutuhan-kebutuhan terhadap pernyataan masalah ke sebuah deskripsi sintaktik. Proses ini bukan merupakan sebuah *dekomposisi* linier yang sederhana, tetapi melibatkan banyak pengulangan dan *reformulasi* sebagaimana suatu proses pencarian, penjelajahan, atau pemecahan masalah yang dilakukan oleh seorang tukang pembuat *roda kereta* di masa lalu. Terdapat *pergeseran* yang sangat jelas dari kebutuhan-kebutuhan yang dinyatakan secara *semantik* menuju ke sebuah pernyataan masalah desain, dalam kerangka

persyaratan fungsional dan perilaku, ke sebuah deskripsi sintaktik yang ketika direalisasikan akan dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan yang ditetapkan. Dalam hal menjalankan tugas-tugas yang berbasis pengetahuan, bukan estetika, terdapat sebuah pergeseran dari deskripsi sintaktik atau struktural secara murni dengan memasukkan deskripsi semantik atau fungsional.

Sistem-sistem ikon dalam aplikasi komputer sekarang cenderung merepresentasikan sifat-sifat struktural sekaligus fungsional dari sebuah bentuk komunikasi visual. Beberapa temuan penelitian desain ikon telah mengisyaratkan perlunya penalaran konseptual, dan bukan sekedar ekspresi estetika, untuk menjalankan tugas-tugas fungsionalnya (periksa Lin, 1987; Marcus, 1993; Lodding, 1996). Untuk itu, dalam merancang desain pesan visual ikon dibutuhkan modeling semantik dan modeling sintaktik.

Seperti telah ditegaskan, diperlukan suatu lingkungan penalaran yang ideal untuk mendukung pendesainan bentuk-bentuk ikon yang fungsional maupun inovatif pada setiap tingkat detail maupun tingkat keseluruhan. Suatu pendekatan penalaran fungsional tidak dapat menjamin akan keberhasilan pengadaan konsep-konsep pemecahan masalah, yang merupakan kombinasi dari pemecahan-pemecahan masalah yang diketahui, kecuali dipandu oleh pengetahuan mengenai fungsi-fungsi yang telah ada.

Sampai dengan saat ini terdapat 4 model penalaran fungsional untuk proses desain konseptual, yaitu *model Freeman & Newell*, *model paradigma*, *model sistematik*, dan *model Chakrabarti & Bligh*. Agar dapat digunakan untuk melakukan suatu penalaran fungsional dalam desain konseptual, model-model ini harus memenuhi beberapa persyaratan seperti berikut ini: (a) kemampuan untuk mendukung desain dalam berbagai situasi lingkungan, dari rutin hingga inovatif, (b) kemampuan untuk mendukung proses desain dalam berbagai tingkatan, dan (c) kemampuan untuk mendukung evolusi desain-desain dalam skala kecil.

Freeman & Newell mengembangkan model penalaran yang beroperasi dengan menggunakan struktur-struktur yang telah diketahui sebelumnya. Model ini dapat digunakan untuk mengidentifikasi persyaratan-persyaratan fungsional dari struktur-struktur gabungan suatu solusi, tetapi tidak dapat dipastikan apakah ia dapat memecahkan masalah pada tingkatan detail yang diberikan.

Model paradigma, dikembangkan oleh Yoshikawa, juga beroperasi dalam lingkup pengetahuan atas solusi-solusi yang telah diketahui dan hanya dapat digunakan untuk mendukung desain-desain dengan struktur yang telah diketahui sebelumnya. Model ini berusaha untuk memenuhi persyaratan fungsional yang diminta dengan mengganti komponen kesalahan dengan yang lebih baik, melakukan modifikasi untuk memperoleh hasil yang lebih baik. Dalam model ini, juga dilakukan *redefinisi* permasalahan dan solusi, tetapi ia tidak dapat digunakan untuk mengembangkan suatu solusi permasalahan berdasarkan tingkatan-tingkatan detil, dan memerlukan sistem yang lebih kompleks.

Model sistematis bertujuan untuk mendukung desain-desain dalam berbagai situasi. Dalam model ini, struktur fungsinya tersusun atas fungsi-fungsi dan solusi-solusi yang telah diketahui, namun ia tidak dapat menjamin pengembangan konsep-konsep solusi yang dapat dikembangkan dari solusi-solusi yang telah diketahui sebelumnya. Hal ini menyebabkan ruang lingkup model ini menjadi terbatas, sama seperti model yang dikembangkan oleh Freeman & Newell. Model ini dapat mendukung sintesis solusi terhadap masalah-masalah pada tingkatan detil yang diberikan, tetapi dalam model ini tidak terjadi elaborasi konsep-konsep solusi

Chakrabarti & Bligh (2001) telah menyusun model baru yang dapat mendukung desain konseptual baik untuk tingkatan detil maupun untuk tingkatan keseluruhan. Dibandingkan ketiga model sebelumnya model ini menggunakan sebuah pendekatan teratur dan terpisah serta menggunakan redefinisi masalah yang terintegrasi yang menyatukan berbagai ragam solusi yang telah ada. Selain itu, meskipun suatu pengembangan dari solusi-solusi yang sama sekali baru tidak didukung oleh model, model tersebut yang dilengkapi dengan sebuah kerangka kerja memperbolehkan adanya suatu kemajuan yang berkesinambungan dari pengetahuan tersebut berdasarkan pada proses *alih pengetahuan* dari desain-desain yang telah ada dalam bentuk struktur-struktur dasar dan aturan-aturan kombinasi sehingga dapat membantu pengembangan desain-desain yang tergolong tidak dapat dilakukan dengan cara yang sistematis.

Desain bentuk ikon berkaitan dengan penggunaan *image* untuk menyampaikan perintah atau proses interaksi antara pengguna dengan komputer. Sementara ikon membawakan peranan yang penting, banyak aspek dalam desain visual ikon tidak dipertimbangkan dengan baik. Akibatnya, ikon tidak dapat menjalankan fungsinya secara efektif.

Desain pesan visual suatu ikon mestinya mempertimbangkan gaya desain. Studi gaya desain yang komprehensif sangat perlu dilakukan, utamanya pada tahap awal proses pendesainan visualisasi bentuk ikon yang bersangkutan. Ketika bentuk ikon yang dirancang berisi informasi atau fungsi mengenai sesuatu objek, gaya desain mempertimbangkan preferensi ikon yang representasional, ikon simbolik, ikon abstrak, atau gaya desain ikon lainnya.

Terdapat dua teori pokok untuk perancangan desain visual ikon, yaitu teori semiotika dan teori informasi. Teori semiotika mengkaji tentang ikon sebagai tanda (*signs*) dan makna yang terkait dengan tanda tersebut, sementara itu teori informasi mengkaji proses komunikasi antara ikon dengan pengguna ikon, utamanya berkaitan dengan efektivitas informasi yang disampaikan oleh bentuk ikon. Semiotika memonitor komunikasi—tingkatan yang artinya sama atau berbeda yang tandanya diciptakan atau ditukarkan oleh semua orang--tapi dikonsentrasikan pada bagaimana menjadi *isi* yang dipasangkan dengan *ekspresi*. Jika dan saat berarti ‘berbeda’ dalam proses transformasi maka akan terjadi ‘kesalahan komunikasi’. Dalam aras konseptual, semiotika berkaitan dengan konsep-konsep *semantik, sintaktik, pragmatik, tanda, signifikansi, denotasi, dan konotasi*.

Berbeda dengan semiotika, *informasi* bersifat pasti, tidak acak, dan bebas. Informasi bukanlah apa yang dikomunikasikan. Informasi itu sendiri sebenarnya tidak memiliki makna; orang memberikan makna pada informasi pada saat informasi itu datang. Informasi dapat muncul sebagai suatu *signal* atau pesan. Teori informasi bersifat umum, meliputi bahasa visual maupun non-visual. Teori informasi menekankan pada proses saat mereka membentuk komunikasi. Pada perancangan visual sebuah ikon, dalam aras konseptual, teori informasi berkaitan dengan konsep-konsep *pengirim, penerima, pesan, signal, channel, kapasitas, visual, redundancy, dan masukan*.

Dari kedua teori tersebut di atas, dapat diidentifikasi bahwa perancangan bentuk dan pesan visual suatu ikon mencakup 3 dimensi komunikasi, yaitu semantik, sintaktik, dan pragmatik. Dalam ketiga dimensi ini ikon berkomunikasi dengan penggunanya.

Dimensi pragmatik, berkenaan dengan bagaimana ikon dibuat (desain ikon) dan digunakan (pengenalan ikon). Dimensi pragmatik berkenaan dengan hubungan *image* visual dengan penggunanya. Dalam konteks penggunaan ikon, pertanyaan-pertanyaan

pragmatik antara lain berikut ini. Dapatkah pengguna melihat tandanya? Seberapa jelas makna tanda itu? Seberapa menarik tanda itu? Apakah tanda itu mudah dikenali? Apakah tanda itu dapat dibedakan dengan tanda lainnya? Apakah bentuknya spesifik? Apakah ungkapan maknanya juga spesifik serta tidak *univok* atau *ekuiwok*? Agar ikon dapat menjalankan fungsinya secara efektif, ikon perlu didesain untuk tepat makna, menarik, bisa dipelajari, mudah diingat, serta konsisten dalam penggunaannya (Byrne, 1997). Untuk mencapai karakteristik ini, perlu diadakan kajian ‘perbendaharaan visual pengguna ikon’ yang meliputi aspek-aspek bentuk, image, dan fungsi (Pranata, 2001).

Bentuk adalah sesuatu yang mewakili sebuah kelas umum sesuatu objek. Bentuk itu bukan imitasi atau persis dengan objek, tetapi mencerminkan sesuatu yang berhubungan atau relevan dengan objek (Lin, 1987; Tung Liu, 1995). Ikon bengkel mobil di pinggir jalan raya menggambarkan objeknya. Ikon dari sebuah bengkel mobil tersebut cukup diungkapkan dengan gambar *kunci pas* yang biasa digunakan para montir untuk keperluan menservis mesin mobil. Demikian pula dengan ikon ‘pom bensin’; tidak perlu mengungkapkan seluruh komponen yang ada dalam ‘pom bensin’ itu secara apa adanya, tapi cukup hanya menggambarkan hal yang relevan saja, yaitu bentuk struktur utama dari fungsi pom bensin yang berupa ‘*sebagian selang bensin dengan penyemprotnya*’. Bentuk ikon yang demikian tidak memiliki nilai *benar* atau *salah* (Noth, 2001), tetapi *bentuknya* mengungkapkan *makna* yang dapat dipahami secara jelas, tidak jelas, atau membingungkan (Worth, 1999).

Keberadaan sebuah *image* adalah untuk menyajikan konsep yang lain dari *image* sebenarnya kepada *audience*; bentuk grafisnya menggambarkan sebuah objek atau konsep yang mewakili (Yan & Cheng, 1992; Davies, 2000; Noth, 2001). Gaya desain ini tidak menunjukkan *bentuk* dari sebuah objek. *Image* bertujuan untuk membawa gambaran sebuah objek, gambaran yang lebih abstrak dari gambaran *simbol* itu sendiri (Hoover & Rinderle, 1991; Noth, 2001) Sementara itu, fungsi ditujukan untuk menuntun desainer agar menemukan jalan untuk mencari prinsip struktural dalam desain bagi menciptakan *image*-nya sendiri. Dalam hal ini, pengayaan objek melalui fungsinya sering didapatkan melalui perubahan fungsi objek.

SIMPULAN

Objek sentral dari perancangan desain visual ikon adalah untuk mengembangkan deskripsi-deskripsi fisik dari bentuk ikon, untuk memenuhi implementasinya dimana ikon tersebut akan menyediakan fungsi-fungsi yang direncanakan dari sesuatu kebutuhan tertentu, yaitu meningkatkan efektivitas interaksi antara pengguna dengan komputer. Untuk itu, pengetahuan mengenai fungsi-fungsi yang direncanakan akan dapat mendorong terjadinya suatu proses desain yang mengarah pada deskripsi-dekripsi fisik yang telah ditetapkan. Dengan kata lain, mendesain visual ikon hendaknya dipandu oleh fungsi-fungsi. Pendekatan penalaran fungsional tidak dapat menjamin pengembangan konsep-konsep solusi, yang merupakan kombinasi dari solusi-solusi yang diketahui, kecuali dipandu oleh pengetahuan mengenai solusi-solusi yang telah ada. Untuk menghasilkan karya desain ikon yang inovatif, kreatif, dan efektif diperlukan pendekatan penalaran fungsional dalam desain konseptual.

KEPUSTAKAAN

Byrne, K., A 'semantic' of visual design: the care and feeding of studio projects within a communication theory context. *Design Studies*, 11(3): 141-164, 1990.

Chakrabarti, A. dan Bligh, T.P., A scheme of functional reasoning in conceptual design. *Design Studies*, 22(6): 493-517, 2001.

Chandler, D., Visual perception: individual difference, purposes and needs. *The Visual Image*, <http://www.aber.ac.uk/media/sections/image05.html>. 1997.

Davies, B., Image learning. *Technology and Education Conference*. <http://www.mit.edu:8001/people/davis/ImageLearns.html>. 2000.

Eberts, R.E., *User Interface Design*. New Jersey: Prentice Hall Inc., 1994.

Hoover, S.P. dan Rinderle, J.R. 1991. Models and abstractions in design. *Design Studies*. 12(4): 227-235,

Lin, R., A study of nature form for basic design instruction. *Journal of Technology*, 2(1): 17-24. 1987.

Lodding, K.N., Iconic interfacing. *Computer Graphics and Applications*, 4(12): 11-20, 1983.

Marcus, A., Graphic design for computer graphics. *Computer Graphics and Applications*, 3(7):53-70, 1992.

Noth, W., Can picture lie? *The Semiotic Review*, <http://www.chass.utor.ca/srb/pictures.html>. 2001.

Pranata, M., Desain penalaran visual, semiotika, dan model pengembangan tampilan visual ikon komputer. *Makalah* ide disertasi: Faktor-faktor desain pesan visual, pendesainan gambar ikon, dan semiotika dikaitkan dengan masalah pengoperasian beberapa aplikasi computer-assisted instruction (tidak diterbitkan), 2001.

Tung Liu, Y., Some phenomena of seing shapes in design. *Design Studies*, 16(3): 367-385, 1995.

Worth, S., *Pictures can't say Ain*"t. <http://www.aber.ac.uk/media/sections/image05.html>. 1999.

Yan, M. dan Cheng, G., Image-based design. *Design Studies*, 13(1): 87-97, 1992.