

KOMUNIKASI DAN KOMUNIKASI VISUAL

Pengantar

Pengenalan tentang bidang desain komunikasi visual merupakan hal penting dalam memahami cara berkomunikasi di dunia digital. Dengan bekal pengetahuan dan keterampilan untuk mengkomunikasikan ide dan proses secara lebih efektif dalam bentuk visual, mahasiswa mampu melanjutkan kemampuan mereka ke tahap yang lebih tinggi, yaitu melakukan penelitian dan menghasilkan luaran-luaran sebagai sarana dalam menerapkan teori, konsep, dan teknik dasar bidang komunikasi visual itu. Materi ini membahas pengertian dan elemen dasar komunikasi dan komunikasi visual, serta *design thinking* sebagai alat untuk memahami kegiatan praktikum menciptakan berbagai bentuk komunikasi visual sesuai dengan yang dituntutkan dalam tugas-tugas di tiap tatap muka.

▪ Apakah Komunikasi itu?

Kata Bahasa Inggris '*communication*' diturunkan dari kata berbahasa Latin, '*Communicare*', artinya "*to impart or participate or to transmit*" (menyampaikan, berpartisipasi, atau mengirimkan). Kata '*Communicare*' diturunkan dari akar kata '*Communis*' yang artinya "*to make common* (menjadi milik bersama) *or to share* (untuk (bisa) berbagi) "

Dalam Bahasa Indonesia, kata *communication* digunakan dan disesuaikan menjadi kata *Komunikasi* yang artinya adalah sebuah **proses yang melibatkan pengiriman dan penerimaan pesan melalui metode verbal atau nonverbal**. Komunikasi merupakan sarana dua-arah untuk mengomunikasikan sebuah informasi dalam bentuk pikiran, pendapat, dan gagasan antara dua atau lebih individual dengan tujuan membangun sebuah pemahaman Bersama.

▪ Apakah elemen dasar dari Komunikasi?

- ✓ Komunikator = **who** (*communicator, source, sender*)
- ✓ Pesan = says **what** (message)
- ✓ Media= in **which** channel (channel, media)
- ✓ Komunikan= to **whom** (communication, communicatee, receiver, recipient)
- ✓ Efek (effect, impact, influence, feedback, interference)
- ✓ Konteks (lingkungan, suasana)

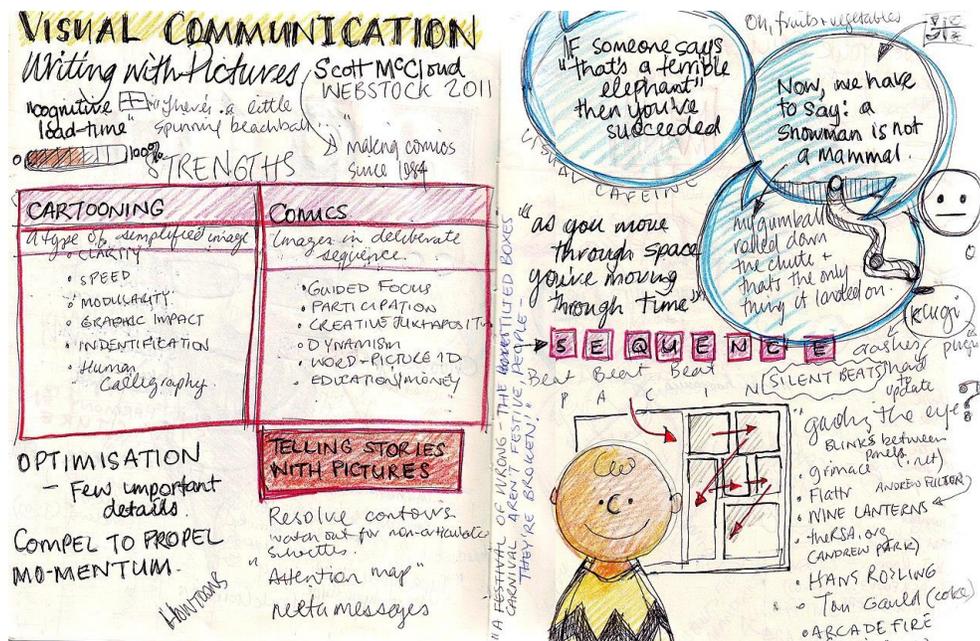
▪ Jenis Komunikasi

Komunikasi memiliki beberapa jenis berdasarkan media yang digunakan untuk berkomunikasi, sebagai berikut.

- ✓ Komunikasi tulisan: dengan bahasa tertulis
- ✓ Komunikasi oral: dengan bahasa lisan

- ✓ Komunikasi nonverbal: dengan kontak mata, bahasa tubuh, gerakan tubuh atau menggunakan citra/gambar

Dari ketiga jenis komunikasi tersebut, komunikasi visual dikategorikan dalam komunikasi nonverbal, karena tidak dilakukan dengan menggunakan alat ucap atau tidak melalui menggunakan tulisan. Komunikasi visual mengomunikasikan gagasan dan informasi melalui gabungan elemen visual mencakup, (namun tidak terbatas pada) tanda, tipografi, gambar, desain grafis, ilustrasi, desain industri, periklanan, animasi, dan sumber daya elektronik.



https://en.wikipedia.org/wiki/Visual_communication#/media/File:Visual_communication_NGLI.jpg

▪ **Apa yang paling penting dalam sebuah komunikasi?**

Sebuah komunikasi haruslah efektif. Mengapa? Karena, komunikasi yang efektif dapat:

- membantu menyelesaikan atau menghindari masalah dan/atau konflik.
- membantu kita untuk terhubung dengan orang lain dan berbagi ide.
- memperjelas informasi, mengurangi waktu yang terbuang.
- membantu membangun hubungan, kerja tim, dan kepercayaan.

Berikut ini adalah 10 (sepuluh) Keterampilan Berkomunikasi untuk Kehidupan dan Kesuksesan Karir Kita:

1. *Active listening* (mendengarkan aktif)
2. *Communication method* (menggunakan metode berkomunikasi)
3. *Friendliness* (berkomunikasi dengan cara yang bersahabat)
4. *Confidence* (berkomunikasi dengan percaya diri)

5. *Sharing feedback* (berkomunikasi sambil saling berbagi masukan/informasi/ bersifat aktif, tidak satu arah)
6. *Volume and clarity* (berkomunikasi dengan suara keras dan jelas)
7. *Empathy* (berkomunikasi sambil berempati)
8. *Respect* (berkomunikasi sambil mengembangkan sikap respek terhadap lawan bicara).

▪ Keterampilan yang dibutuhkan dalam Komunikasi Visual?

Ada pernyataan bahwa, “... *Sebelum desain visual apa pun diselesaikan, ada banyak pemikiran dan penelitian yang dilakukan di dalamnya.*”

Dari pernyataan tersebut, kesepuluh keterampilan berkomunikasi tersebut di atas membutuhkan pemikiran dan penelitian sebelum menjadi sebuah rancangan visual. Oleh karenanya, dibutuhkan keterampilan berikut agar menghasilkan sebuah bentuk visual yang komunikatif dan efektif.

- ✓ keterampilan analitis yang kuat
- ✓ kemampuan memvisualisasikan, mengonsep, mengartikulasikan, dan menyelesaikan segala sesuatu yang kompleks.

Keterampilan berkomunikasi dengan berbagai elemen visual mampu membawa kita pada hal lain yang lebih besar, yaitu *Design Thinking*. Istilah *Design Thinking* diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia oleh Mukhtaromin (2022) menjadi “Cara Berpikir Seperti Desainer”. Ini adalah pendekatan yang berpusat pada manusia menjadi inovasi yang diambil dari perangkat desainer untuk mengintegrasikan kebutuhan manusia, kemungkinan-kemungkinan yang dapat dihasilkan oleh teknologi, dan persyaratan untuk kesuksesan dalam berbisnis. (Brown, tanpa tahun). Seseorang yang berpikir seperti desainer sangat mempertimbangkan suara pengguna. Mereka harus terlibat di dalam proses desain, sehingga rancangannya haruslah partisipatoris.

Menurut Rous dan Nash (2020), komunikasi visual merupakan pengelolaan pengetahuan dalam *Design Thinking*. Inilah kaitan antara ketrampilan dalam Komunikasi Visual dengan *Design Thinking*. Berikut ini adalah 5 (lima) hal dalam proses *Design Thinking* untuk menghasilkan luaran yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Design Thinking (Cara Berpikir Seperti Desainer)

Design Thinking



Empathize



Define



Ideate



Prototype



Test

Interaction Design Foundation
[interaction-design.org](https://www.interaction-design.org)

Sumber: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking>

1. Tahap 1: **Empathize (Berempati)** — Ketahuilah Kebutuhan Pengguna

Riset pengguna yang akan memakai produk yang hendak diciptakan. Empati sangat penting dalam proses desain yang berpusat pada manusia, karena ini memungkinkan kita mengesampingkan asumsi kita pribadi tentang dunia dan mendapatkan wawasan nyata tentang pengguna dan kebutuhan mereka.

2. Tahap 2: **Define— (Merumuskan) – Merumuskan Masalah dan Kebutuhan Pengguna**

Saatnya mengumpulkan informasi yang didapat dalam tahap ber-Empati. Analisislah hasil pengamatan kita dan mensintesiskannya untuk menentukan masalah inti yang telah diidentifikasi. Hal ini dapat disebut sebagai perumusan masalah. Kita dapat membuat “persona¹” untuk membantu menjaga upaya kita tetap berpusat pada manusia sebelum berlanjut ke tahap menggagas.

3. Stage 3: **Ideate—*Challenge Assumptions and Create Ideas***

Di tahap ini, kita siap untuk menghasilkan ide. Latar belakang pengetahuan yang kuat dari dua fase pertama dapat memotivasi kita mulai “berpikir di luar kotak”, mencari alternatif cara dalam

¹Persona adalah karakter fiksi, yang dibuat berdasarkan penelitian untuk mewakili berbagai jenis pengguna yang mungkin menggunakan layanan, produk, situs, atau merek milik kita dengan cara yang serupa. Membuat persona membantu desainer memahami kebutuhan, pengalaman, perilaku, dan tujuan pengguna.

melihat masalah dan mengidentifikasi solusi inovatif terhadap perumusan masalah yang dibuat. *Brainstorming* sangat berguna di sini.)

4. **Stage 4: Prototype—*Start to Create Solutions***

Tahap ini adalah tahap bereksperimen. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi solusi terbaik dari tiap masalah yang ditemukan. Kita harus membuat beberapa produk yang dibuat dalam versi murah (misal dari bahan kertas) dan diperkecil ukurannya, atau fitur spesifik dari produk yang bersangkutan untuk mengetahui ide yang dihasilkan.

5. **Stage 5: Test—*Try Your Solutions Out***

Evaluasi menguji prototipe secara ketat. Meskipun ini adalah fase terakhir, 'berpikir merancang' bersifat iteratif/berulang: Prototipe yang dihasilkan sering kali digunakan untuk mendefinisikan ulang satu atau lebih masalah selanjutnya. Jadi, kita dapat kembali ke tahap sebelumnya (menciptakan prototipe) untuk mengulang prosesnya, mengubah, dan menyempurnakannya dalam rangka menemukan solusi alternatif atau justru mengesampingkannya.)

Secara keseluruhan, perlu dipahami bahwa tahapan ini bukanlah tahapan yang berurutan akan tetapi merupakan sebuah kesatuan cara yang digunakan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang pengguna dan apa solusi bagi masalah mereka atau tentang bagaimana menciptakan produk ideal bagi pengguna berdasarkan permasalahan yang dihadapi.

Penutup

Pengetahuan tentang dasar-dasar komunikasi membantu dalam mengkomunikasikan ide dan informasi secara visual. Sementara itu, visualisasi dan pemikiran visual telah lama menjadi landasan desain dari sebuah pendekatan yang berpusat pada manusia. Oleh karenanya sangat penting untuk menguasai keterampilan komunikasi visual agar mampu melaksanakan proses-proses di dalam *design thinking*.

Daftar Pustaka

Brown, Tim. tt. Design Thinking Defined. *Ideo*.

<https://designthinking.ideo.com/#:~:text=Design%20Thinking%20Defined,the%20requirements%20for%20business%20success.>

Mukhtaromin. 2022. Mengenal Design Thinking. *Balai Diklat Keuangan Pontianak*.

<https://bppk.kemenkeu.go.id/balai-diklat-keuangan-pontianak/artikel/mengenal-design-thinking-278789>

Rous, Beth dan Nash, John. 2020. Visual Communication as Knowledge Management in Design Thinking in *The Handbook of Applied Communication Research, Volume 1, Edisi Pertama*. H. Dan O'Hair dan Mary John O'Hair (eds.). John Wiley & Sons, Inc.
https://www.academia.edu/44085807/Visual_Communication_as_Knowledge_Management_in_Design_Thinking