

# ESENSI DISKURSUS KEILMUAN DESAIN

## Pengantar Konferensi Mahasiswa

### Desain Komunikasi Visual 2020

**Brian Alvin Hananto**

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

e-mail: brian.hananto@uph.edu

Selamat datang dalam Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual 2020 atau yang selanjutnya akan disingkat sebagai KOMA DKV 2020. KOMA DKV 2020 adalah sebuah seminar yang diselenggarakan oleh Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan dan didukung oleh Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Trisakti, Program Studi Visual Communication Design Universitas Ciputra, dan Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana. KOMA DKV 2020 dilaksanakan pada tanggal 25 November 2020, secara daring. Dalam acara tersebut, terdapat rangkaian pemaparan materi dari *keynote speaker* pada *plenary session*, dan juga beragam presentasi materi dari para panelis pada *parallel session*.

KOMADKV 2020 sendiri mengambil tema “Diskursus Desain untuk Pengembangan Keilmuan Desain Komunikasi Visual”, dimana tema ini dipilih karena mampu menjadi payung besar untuk seluruh dialog-dialog dalam keilmuan desain komunikasi visual itu sendiri. Hal ini dapat dilihat dalam materi-materi para *keynote speaker* yang mampu mendorong batas-batas pemahaman umum mengenai desain komunikasi visual itu sendiri guna menginisiasi dialog-dialog baru dalam konteks pendidikan desain komunikasi visual.

*Keynote speaker* pertama pada KOMA DKV 2020, Adikara Rachman menjelaskan dalam makalahnya yang berjudul “**Tinjauan Identitas: Suatu Kritik Inspiratif “DKV Indonesia” di Awal Abad 21**” memaparkan dan membandingkan pergerakan perkembangan seni rupa dan desain di Indonesia dan di Eropa dan juga Amerika Serikat. Rachman menjelaskan bagaimana keilmuan desain komunikasi visual tidak lepas dari pengaruh-pengaruh konteks yang saling terhubung guna membentuk pemahaman baru mengenai desain komunikasi visual itu sendiri.

Lisa Indriati sebagai *keynote speaker* kedua pada KOMA DKV 2020 membawakan materi “**Instagram Visual Strategies: Key to Communicate Brand Value**” dengan studi kasus Instagram DKV Universitas Ciputra. Dalam pemaparan yang diberikan, Indriati mengilustrasikan bahwa efektivitas dari media komunikasi tidak lepas dari pertimbangan-pertimbangan visual yang melatari keputusan desain. Hal ini membangun korelasi antara desain dan juga komunikasi secara visual dalam media-media digital yang dewasa ini banyak digunakan.

*Keynote speaker* ketiga dalam KOMA DKV 2020, Anggi Almira Rahma, membawakan “**Narasi Visual dalam Virtual Reality**” yang menjelajahi inovasi-inovasi baru dalam media komunikasi visual, yaitu *virtual reality*. Rahma menjelaskan bagaimana elemen-elemen visual menjadi komponen penting dalam menciptakan narasi yang baik dalam medium tersebut. Materi Rahma menegaskan

betapa pemahaman mengenai medium menjadi hal yang krusial dalam desain.

Selain dari ketiga *keynote speaker*, KOMA DKV 2020 memuat 79 makalah yang membicarakan berbagai perspektif, isu, dan juga obyek-obyek desain komunikasi visual. 79 makalah tersebut dibagi dalam panel-panel berdasarkan sub tema guna mendapatkan diskusi panel yang terfokus.

**Tabel 1** Detail Jumlah Makalah dalam Sub Tema KOMA DKV 2020 (Sumber: Hananto, 2020)

Sub Tema	Jumlah Makalah
Analisis & Aplikasi Teoritis DKV	15
Desain Karakter & Narasi Visual	7
Desain Komunikasi Visual	10
Film, Animasi & Gerak	9
Ilustrasi dan Visualisasi	11
Medium Komunikasi Visual Interaktif	7
Medium Komunikasi Massal	11
Representasi Citra & Identitas Visual	9
<b>Total</b>	<b>79</b>

Dari 79 makalah yang dipresentasikan dalam *parallel session*, empat makalah mendapatkan apresiasi menjadi makalah-makalah terbaik:

1. **Analisis Desain Karakter Elsa dalam Film “Frozen”** oleh Arvia Syabira Datau dan Wegig Murwonugroho
2. **Pemanfaatan Buku Aktivitas ‘Talentify’ Sebagai Media Identifikasi Minat Diri Remaja** oleh Zalshabila Audirea Putri Arine
3. **Tinjauan Visual dalam Buku Kuliner Khas Pekalongan** oleh Rizki Fitriani
4. **Visualisasi Novel Bonsai: Hikayat Satu Keluarga Cina Benteng dalam Rupa Instalasi Poster Tipografi** oleh Yehezkiel Penalosa dan Ellis Melini

Selain untuk memberikan pengantar mengenai isi dari prosiding KOMA DKV 2020, tulisan ini juga memiliki tujuan untuk memberikan konteks dan pengantar mengenai inisiasi KOMA DKV 2020. Dibandingkan disiplin ilmu-ilmu lain, pendidikan desain secara formal adalah hal yang baru (Lawson, 2005, p. 6). Untuk bisa memahami pergeseran ini, definisi dan juga pemahaman mengenai desain itu sendiri perlu dipahami terlebih dahulu. Sebagai kata kerja, desain dipahami sebagai rancangan, atau seperti *blueprint*, dan juga sebagai obyek luaran dari kegiatan ‘mendesain’; sedangkan sebagai kata kerja, desain dipahami sebagai kegiatan merancang atau membuat desain (Heskett, 2002, pp. 3–4; Lawson, 2005, p. 3).

Desain secara sederhana dan juga umum merupakan kegiatan yang natural untuk dilakukan oleh manusia. Desain menjadi sesuatu yang atributif dan juga esensial bagi manusia. Karena desain adalah sebuah hal yang mendasar untuk dilakukan oleh seseorang, desain dapat dilakukan oleh orang awam yang mungkin tidak memahami kata desain itu sendiri. Hal itu mungkin terjadi karena untuk melakukan desain, seseorang memerlukan pertimbangan-pertimbangan diluar dari desain itu sendiri untuk bisa melakukan desain (Heskett, 2002, p. 5), alhasil desain seperti menjadi sesuatu yang tidak eksklusif. Namun perlu dipahami bahwa hal ini tidak berarti bahwa desain adalah hal yang sederhana dan juga mudah untuk dilakukan. Seorang desainer yang baik perlu bisa memahami dimensi-dimensi diluar desain

agar dapat membuat desain yang memiliki tujuan yang jelas (Bowers, 2011, p. ix). Pemahaman mengenai dimensi-dimensi diluar desain ini kerap diadopsi dan diasimilasikan dalam desain, hingga akhirnya memperkaya 'keilmuan desain' itu sendiri. Desain akhirnya menjadi kaya akan pendekatan yang sifatnya interdisiplin dalam melihat dan melakukan desain itu sendiri (Hananto, 2020, p. 161).

Diskusi-diskusi yang dilakukan dalam KOMA DKV 2020 memang secara spesifik membahas mengenai desain komunikasi visual, namun melihat tiap-tiap makalah yang ada dalam prosiding ini, para pembaca dapat melihat bahwa topik yang dibahas sangatlah luas. Singgungan dimensi-dimensi yang ada ketika membahas mengenai desain komunikasi visual ini seolah menegaskan bahwa desain komunikasi visual adalah sebuah keilmuan yang interdisiplin. Tentunya pemahaman mengenai desain komunikasi visual akhirnya menjadi sesuatu yang tidak statis. Pemahaman mengenai desain komunikasi visual akan terus berkembang atau berubah dengan adanya singgungan-singgungan yang baru, dan dengan demikian, diskursus mengenai desain komunikasi visual ini sendiri tidak akan berhenti.

Sebagai sebuah ilmu yang kaya akan perspektif, pembelajaran mengenai desain komunikasi visual juga harus menjadi pembelajaran yang kaya akan perspektif. Pelajar desain komunikasi visual harus menjadi pelajar yang terbuka, yang tidak belajar hanya dari satu sumber namun belajar dari berbagai sumber, bahkan belajar dari dunia itu sendiri. Konferensi mahasiswa ini adalah sebuah sarana yang diinisiasi agar pelajar desain komunikasi visual bisa belajar diluar ruang kelasnya. Agar mereka bisa berjumpa dengan rekan-rekan yang memiliki perspektif dan pengalaman yang berbeda, dan mendiskusikannya guna saling melengkapi dan memperkaya diri mereka masing-masing. Ketika seorang pelajar mengajar, maka sesungguhnya ia juga sedang belajar dan mengembangkan dirinya sendiri.

Massimo Vignelli mengatakan bahwa hidup seorang desainer adalah pertarungan akan keburuk rupa (Hustwit, 2007), dan tentu tidak mudah menghadapi pertarungan itu sendirian. Ketika pelajar-pelajar desain bisa saling memperkaya, hal ini tentunya baik bukan bagi mereka saja, namun juga untuk keilmuannya itu sendiri. KOMA DKV 2020 merupakan sebuah kegiatan sederhana yang memiliki sebuah cita-cita panjang. Cita-cita tersebut tidak mungkin bisa tercapai tanpa adanya langkah-langkah kecil untuk mengawali perjalanan tersebut. Semoga kedepannya, KOMA DKV selanjutnya dapat terus memperpanjang dan tidak menghentikan diskusi-diskusi mengenai keilmuan desain komunikasi visual.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Bowers, J. (2011). *Introduction to Graphic Design Methodologies and Processes: Understanding Theory and Application* (Vol. 59). Retrieved from <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=ufh&AN=83815211&site=ehost-live>

Hananto, B. A. (2020). Pendidikan Desain Sebagai Strategi Pembangunan Berkelanjutan. *Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA) 2020*, 3, 160–165. Retrieved from <https://eprosiding.std-bali.ac.id/index.php/senada/article/view/283/196>

Heskett, J. (2002). *Design: A Very Short Introduction*. New York: Oxford University Press.

Hustwit, G. (2007). *Helvetica*. Retrieved from <https://www.hustwit.com/helvetica>

Lawson, B. (2005). *How Designers Think: The Design Process Demystified* (Fourth Edi). Oxford: Architectural Press.