

OPINI

Memahami Masalah=Menyelesaikan Masalah

Andika Indrayana

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta
andikaindrayana@dkv.isi.ac.id

If you want to solve the problem you must first understand it – Kim Goodwin

Permasalahan desain (*design problem*) merupakan salah satu bagian di dalam tugas akhir (TA) mahasiswa desain komunikasi visual (DKV), terutama TA penelitian. Permasalahan mencakup gagasan atau identifikasi yang (di)muncul(kan) dari suatu fakta atau fenomena DKV sebagai objek penelitian, untuk kemudian dirumuskan dan diselesaikan melalui metode tertentu, sehingga memperoleh hasil atau kesimpulan yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Dalam proses TA, pemahaman mahasiswa mengenai fakta DKV merupakan poin penting saat memulai penelitian. Pemahaman dapat memudahkan dalam mengidentifikasi permasalahan, menulis naskah TA, merancang pertanyaan penelitian, tujuan dan manfaat, hingga pemilihan metode untuk menjawab pertanyaan penelitian. Pemahaman yang baik tentunya akan membuat pengerjaan TA menjadi lebih efektif dan efisien.

FAKTA DKV

DKV memiliki ruang lingkup fakta yang luas. Fakta dapat berkaitan dengan *yang terlihat (tangible)*, seperti objek desain, maupun *yang tak terlihat (intangible)* seperti ide kreatif seorang desainer, konsep, strategi, sistem, makna, nilai, perilaku audiens, wacana, mitos, hingga ideologi. Selain itu, DKV juga berkorelasi dengan hal-hal lain di dalam kehidupan manusia, seperti teknologi, pendidikan, sosial, ekonomi, budaya, psikologis, hingga politik. Luasnya fakta DKV, dalam hal ini, memungkinkan ruang gagasan permasalahan yang dinamis, sejauh bagaimana mahasiswa dapat mengidentifikasi suatu fakta.

Fakta berupa objek merupakan produk visual yang dihasilkan DKV, yang setidaknya dapat dikategorikan menjadi tujuh kategori besar, yaitu: (1) *identitas visual*, seperti logo, lambang, dan maskot; (2) *produk*, yaitu objek DKV yang berkaitan dengan produk industri

seperti grafis kemasan, label, dan desain *point of purchase*; (3) *publikasi*, seperti buku, katalog, majalah, dan buku digital; (4) *promosi*, seperti iklan luar ruang, iklan televisi, iklan cetak dan sebagainya; (5) *multimedia*, seperti website, grafis antarmuka, animasi, game, *motion graphic*; (6) grafis lingkungan, seperti *signage*, dan; (7) *objek visual* seperti tipografi, komik, ilustrasi, kaver CD/Kaset, ikon, undangan pernikahan, menu, spanduk, perangko, dan sebagainya. Objek desain, secara umum menjadi pertimbangan awal untuk dipilih sebagai objek penelitian.

Objek-objek DKV dapat memiliki *sifat objek* yang berbeda-beda. *Sifat objek* dapat dipahami sebagai atribut yang melekat pada objek tersebut, seperti: (1) material (kertas, kayu, plastik, cahaya, dan sebagainya), (2) elemen visual (huruf/tipografi, warna, simbol, ilustrasi, tekstur, foto) maupun, (3) media (cetak, elektronik). Melalui identifikasi atribut yang terdapat pada objek-objek desain, maka dapat diidentifikasi *sifat masalah* yang terdapat pada suatu objek, yang dapat menghasilkan topik penelitian.

Sifat masalah dapat dipahami sebagai apapun yang dapat diidentifikasi dari *sifat objek* maupun fakta yang berkaitan dengan objek yang diteliti. Beberapa paradigma di bawah ini dapat memberikan gambaran mengenai *sifat masalah* suatu objek desain:

1. *Visualitas*. Tiap objek desain memiliki karakter, pola, ekspresi, material, hingga makna yang berbeda-beda. Pun, terkait dengan ruang dan waktu. Potensi *sifat masalah* yang hadir, dalam hal ini, muncul dari aspek visualitas suatu objek desain, seperti: perkembangan visual, fenomena gaya visual, persoalan makna pada imej, strategi/cara berkomunikasi, hingga retorika (elemen visual, komposisi).
2. *Proses produksi*. Objek desain diproduksi dengan melibatkan manusia dan teknologi. Desainer, *art director*, *creative director*, klien, operator alat, adalah pelaku yang berpengaruh dalam proses produksi. Seorang desainer dapat memiliki gaya visual, ideologi, bahkan pelayanan yang berbeda-beda, yang dapat menciptakan suatu fakta mengenai karakter/ciri khas visual/keunikan desainer, proses kreatif dalam mendesain, hingga persoalan harga desain. Di samping itu, keterlibatan klien dalam proses produksi dapat memberikan gambaran fakta mengenai persoalan harga desain, keterlibatan/intervensi proses mendesain, aturan visualisasi, dan sebagainya. Penggunaan teknologi dalam proses mendesain dapat menggambarkan suatu fakta mengenai: hasil dari penggunaan teknologi, pemanfaatan teknologi visualisasi (*software/hardware*) sehingga menciptakan fenomena visual tertentu (statis, bergerak),

hingga perbedaan visualitas yang tercipta karena perbedaan teknologi (cetak, layar, material).

3. *Media*. Setiap objek desain memanfaatkan media untuk mengakomodasi pendistribusiannya, seperti media lini atas, lini bawah, dan media-media baru/*unconventional media*. Media dapat memberikan gambaran fakta mengenai: strategi komunikasi pada media, perkembangan strategi komunikasi pada media, persoalan terkait dengan tata ruang, perilaku pendistribusian media, dan sebagainya.
4. *Dampak*. Objek-objek DKV, dalam pendistribusiannya ke audiens, dapat menciptakan dampak positif maupun negatif. Dampak positif dapat berupa: peningkatan literasi visual, kemampuan bersaing, peningkatan kondisi estetika di masyarakat, dan sebagainya. Di samping itu, objek DKV juga dapat menciptakan dampak negatif seperti: pencemaran lingkungan, perubahan estetika ruang, perubahan sosial, bahkan perubahan perilaku/gaya hidup masyarakat.

PERMASALAHAN YANG PENTING DAN MENARIK

Suatu fakta pada DKV dapat menjadi permasalahan yang penting maupun menarik untuk diteliti. Fakta dapat dianggap penting karena berkaitan dengan kehidupan di masyarakat, seperti perekonomian, kebudayaan, sosial, kemanusiaan, lingkungan, bencana, hingga pendidikan.

Permasalahan dapat muncul karena dampak negatif dari DKV, seperti pencemaran lingkungan/estetika, pengaruh buruk suatu iklan, perubahan negatif di ruang sosial, dan sebagainya. Dalam hal ini, penelitian dilakukan sebagai upaya untuk mengkritisi dampak yang terjadi.

Di sisi lain, permasalahan yang terjadi di dalam masyarakat, seperti literasi, aktivitas belajar-mengajar, hingga pelayanan publik, dapat dilihat sebagai topik yang penting untuk diteliti. Penelitian dapat berupa: *Pertama*, untuk memahami korelasi antara manusia dengan desain, seperti kondisi estetika, literasi visual, perilaku atau gaya hidup. Sebagai contoh, penelitian pada kelompok masyarakat yang memiliki keterbatasan dalam mempersepsi warna (*color deficiency*). *Kedua*, melakukan eksperimen (pengembangan desain) untuk melihat sejauh mana DKV dapat mereduksi permasalahan yang terjadi. Sebagai contoh, melakukan uji coba berbagai objek visual pada anak autis dalam memahami bahasa visual.

Hasil dari model penelitian ini dapat memberikan kemanfaatan seperti rekomendasi kebijakan publik/penentuan standar, solusi, prosedur, sistem, hingga aktualitas pengetahuan untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Data dan pengamatan yang objektif dan komprehensif mengenai apa yang terjadi di masyarakat merupakan referensi utama.

Fakta juga dapat memunculkan suatu topik permasalahan yang menarik karena faktor preferensi dari mahasiswa. Penelitian dapat bertujuan untuk mengeksplorasi lebih jauh suatu fakta atau teori. Sebagai contoh, kajian perkembangan gaya desain logo, iklan, hingga makna atau nilai yang terdapat pada objek DKV. Hasil dari penelitian ini dapat menghasilkan suatu penjelasan yang logis atas suatu fakta, pemahaman akan suatu fakta, hingga kemungkinan-kemungkinan relasi yang terjadi antar disiplin ilmu, sehingga memperoleh pengayaan penelitian dalam bidang DKV.

FAKTA DAN REFERENSI

Permasalahan yang terdapat atau muncul dari fakta setidaknya dapat diperoleh dari berbagai sumber, antara lain:

1. Penelitian sebelumnya. Hasil penelitian secara umum memberikan suatu rekomendasi untuk dilakukan penelitian lanjutan, sehingga dapat digunakan sebagai ide penelitian, yang tentunya, dengan variabel yang berbeda untuk memperoleh hasil.
2. Pengetahuan tangan pertama (*first hand knowledge*). Referensi dari buku, majalah, hingga surat kabar dapat digunakan untuk memahami fakta yang terdapat di dalam DKV atau fakta-fakta lain yang dapat 'dihubungkan' dengan DKV. Buku 'di luar' bidang DKV, secara umum dapat digunakan sebagai meta-diskursus untuk memahami fenomena DKV. Sebagai contoh, buku tentang gender untuk memahami problem gender yang terdapat pada suatu iklan.
3. Seminar atau diskusi. Seminar secara umum mempresentasikan suatu permasalahan, baik terkait dengan desain maupun hal lain. Sesuatu yang dikemukakan oleh presenter maupun tulisan pada *prosiding* dapat digunakan sebagai ide penelitian.
4. Pengamatan. Melalui proses pengamatan yang objektif dan komprehensif, permasalahan dapat diidentifikasi sejauh kemampuan memperoleh sesuatu yang menarik dari suatu fakta.
5. Hasil dari wawancara atau kuesioner sehingga diperoleh data awal untuk dieksplorasi secara lebih mendalam melalui penelitian.

6. Pengalaman pribadi. Pengalaman mahasiswa, baik kultural, pendidikan, sosial, dapat digunakan sebagai paradigma merancang topik penelitian, sejauh berkaitan dengan DKV.
7. Intuisi. Pengalaman yang ‘mengendap’ maupun fakta yang pernah dialami dapat memunculkan intuisi akan suatu permasalahan yang terdapat pada objek kajian, maupun hal-hal lain yang menarik sebagai permasalahan untuk kemudian direlasikan. Sebagai contoh, pengetahuan yang diperoleh dari berbagai buku, dapat memunculkan intuisi permasalahan yang menarik ketika dikaitkan dengan pengalaman atau fakta tertentu.
8. Proses pengembangan desain. Dalam proses mendesain, seringkali diperlukan penelitian untuk memperoleh hasil yang dapat diterapkan, seperti pengujian nilai fungsi/estetika desain. Pengujian menggunakan metode saintifik yang sesuai dengan permasalahan yang terjadi.

PENUTUP

Permasalahan berawal dari gagasan yang muncul dari suatu fakta yang akan diteliti. Mengidentifikasi suatu fakta dengan memahami *sifat objek* maupun *sifat masalah* dapat menjadi langkah awal dalam penelitian; untuk memperoleh topik yang menarik, tujuan penelitian, hingga metode yang tepat untuk menjawab permasalahan.

Cara pandang di atas, tentu saja bukan metode yang bersifat kaku untuk memperoleh gagasan permasalahan, tetapi dapat dikembangkan maupun saling dikombinasikan satu dengan lainnya untuk memperoleh topik penelitian yang menarik. @andikaindrayana