

Konsep Dasar DKV sebagai Sarana Informasi Pencegahan Hiv/Aids

Kiriman: I Putu Gede Mertanaya, Mahasiswa PS. DKV ISI Denpasar

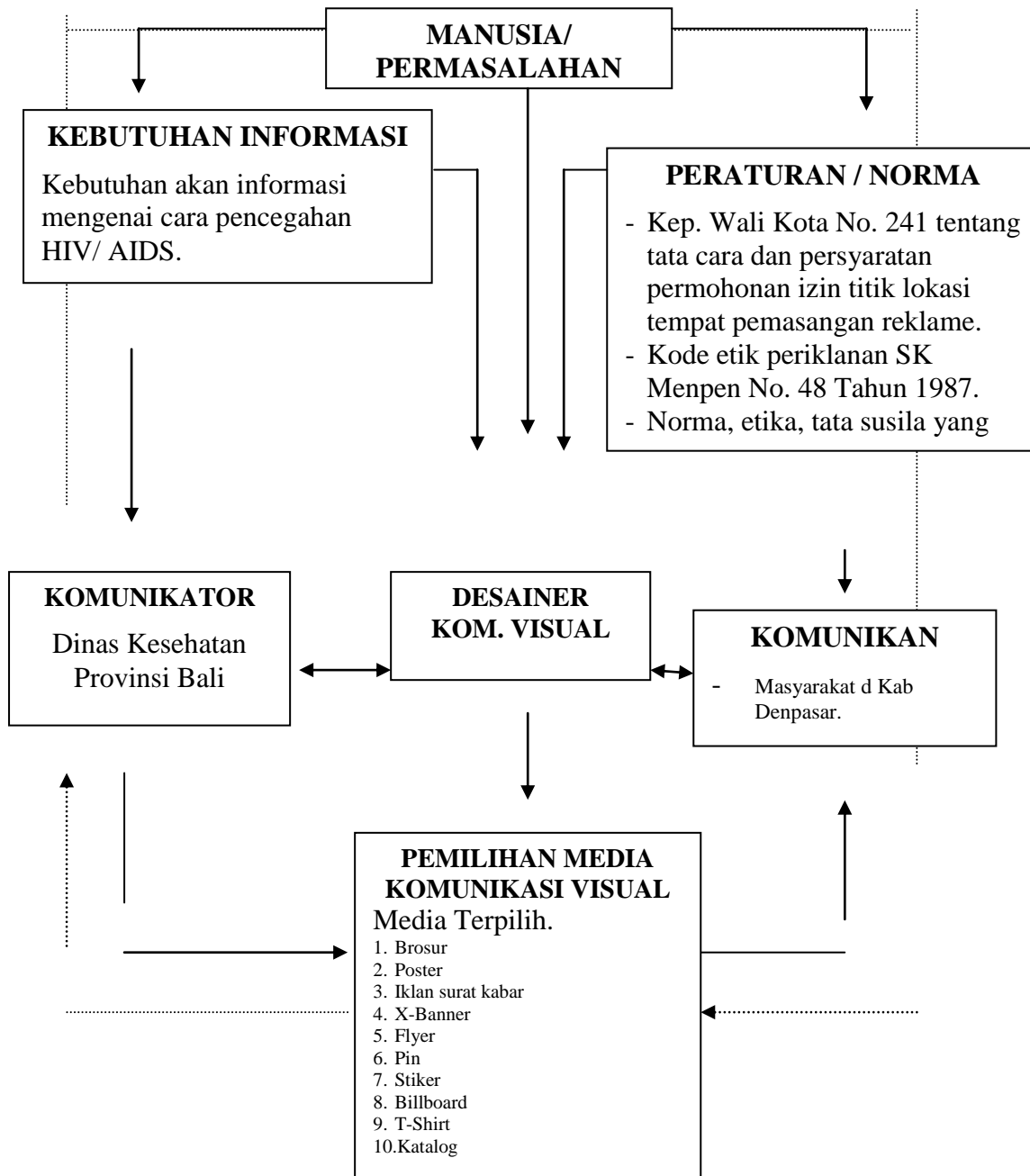
Konsep merupakan kerangka atau menterjemahkan ide kedalam bentuk karya. Tanpa konsep, sebuah karya tidak akan mempunyai arti. Konsep merupakan dasar atau landasan dalam membuat desain, yang mudah dikomunikasikan atau disebarluaskan sehingga dapat dinikmati oleh orang banyak dengan memperhatikan konsep desain sehingga nantinya tidak bertolak belakang dari tujuan desain itu sendiri.

Agar desain yang nantinya akan ditampilkan memiliki kesan kreatif dan inovatif yang tentu saja tidak bertolak belakang dari criteria desain yang baik, dan tentunya mampu untuk menyampaikan pesan kepada khalayak sasaran sesuai tujuan maka dibutuhkan suatu konsep dasar desain. Jadi, konsep yang digunakan dalam mendesain media komunikasi visual ini adalah "*simplicity*" (kesederhanaan). Dalam arti kata *simplicity* diartikan yaitu penyampaian pesan yang tidak terlalu rumit, singkat, padat dan jelas. (Poerwadarminta, 2000:888). Konsep ini menampilkan gaya sederhana tetapi mampu menarik perhatian. Dalam tampilan visualnya hal yang lebih diutamakan adalah ilustrasi dari media-media yang didesain. Disini menggunakan ilustrasi sederhana yang mampu menyampaikan pesan tertentu yang tentu saja berkaitan dengan permasalahan yang diangkat. Ilustrasi menggunakan teknik gambar tangan manual yang diolah kembali menggunakan bantuan komputer.

Dalam penyajiannya, ilustrasi digunakan sebagai pusat perhatian dengan latar belakang sederhana yang menggunakan warna merah, kuning dan hitam. Beberapa ilustrasi menggunakan berbagai warna yang memberikan kesan solidaritas. Membentuk suatu komposisi yang baik dan tetap sederhana sesuai konsep, ruang-ruang kosong pada latar belakang akan diberikan *effect* warna yang tidak terlalu mencolok dan disertakan teks sebagai penjabar pesan.

Skema Pola Pikir

Konsep pola pikir yang dimaksud adalah langkah-langkah pemikiran dalam mendesain suatu media komunikasi visual antara komunikator dan komunikan guna memastikan pesan yang disampaikan tepat sesuai sasaran, adapun pola pikir dalam mendesain sebagai berikut;



Keterangan gambar :

- Hubungan langsung
- ↔ Saling mempengaruhi
- ⋯→ Hubungan tak langsung

Gambar 1. Bagan skema pola pikir.

Berdasarkan bagan diatas, dalam hal ini manusia sebagai mahluk yang mempunyai akal dan pikiran serta budi pekerti, secara ilmiah memiliki berbagai kebutuhan dan permasalahan dalam hidupnya, dan itu semua juga termasuk kebutuhan

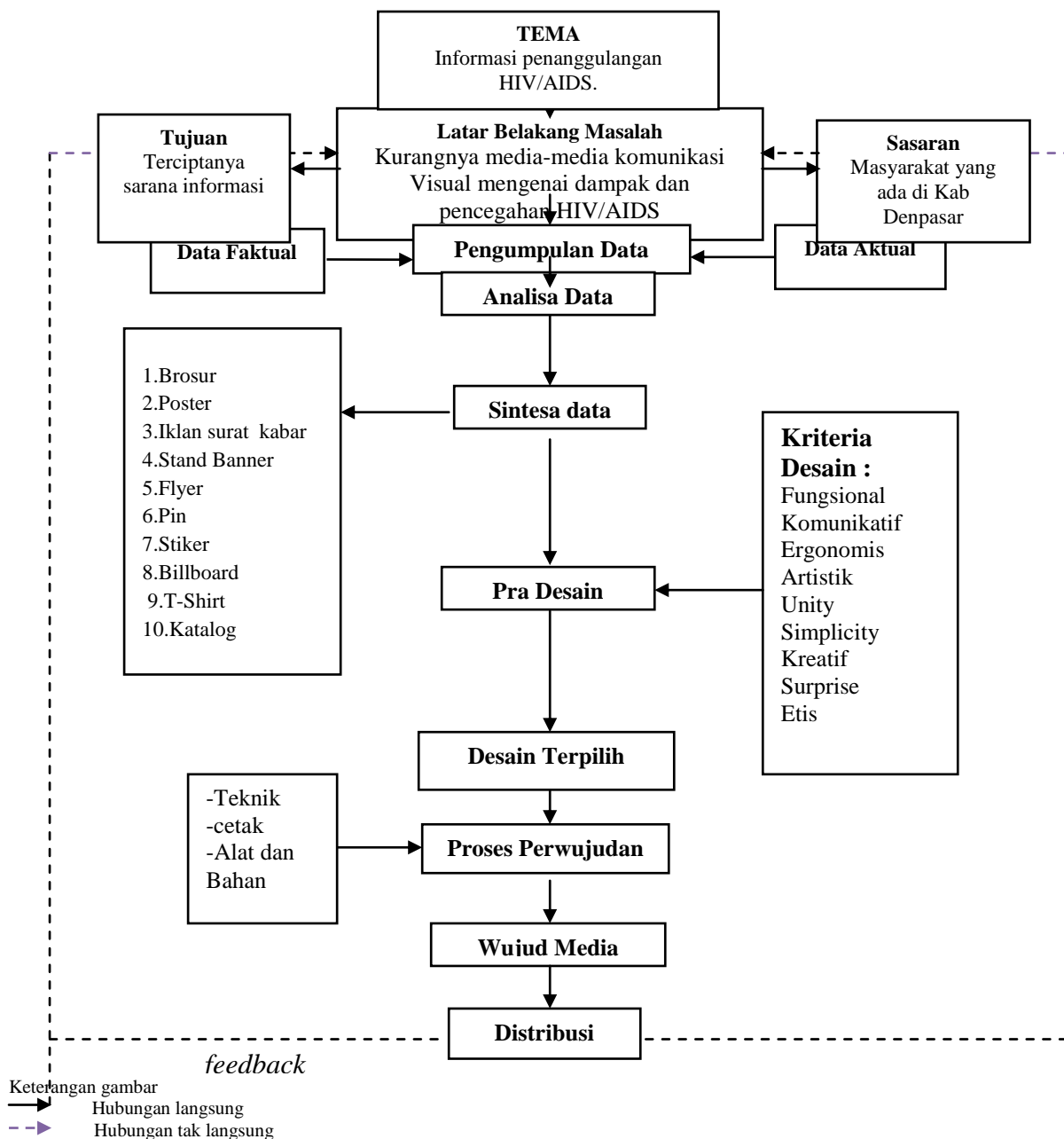
atau permasalahan untuk menjelaskan atau menginformasikan sesuatu kepada khalayak sebagai usaha untuk mempromosikan jasa / produk (yang dalam khusus yang diangkat penulis bertema sosial / layanan masyarakat). Berkaitan dengan penyampaian pesan ada tiga unsur yang berperan yaitu komunikator, desainer, dan komunikan, namun untuk menyampaikan pesan melalui media komunikasi visual tidak lain harus memiliki dasar aturan dan perundang-undangan dan batasan-batasan yang tepat, karena dasar dari aturan ini adalah norma-norma yang ada di dalam masyarakat, sedangkan batasan yang dimaksud adalah kriteria - kriteria suatu desain yang baik, agar desain tersebut bisa cepat bersosialisasi kepada masyarakat.

Disini komunikator harus benar – benar mengerti akan permasalahan manusia mengenai kurangnya informasi pencegahan HIV/AIDS, maka komunikator setidaknya harus memberikan informasi atau penjelasan secara rinci dan jelas terhadap seorang desainer tentang keperluan informasi dan data-data yang lengkap, dimana nanti dari data dan informasi tersebut akan dijadikan acuan dalam mendesain suatu desain yang nantinya diwujudkan kemudian akan dilihat atau disimak oleh komunikan yang singkatnya media yang akan diwujudkan akan ditunjukan langsung terhadap si penerima pesan (komunikan), dan media yang akan dibuat oleh desainer untuk di tujukan kepada komunikan antara lain; poster, iklan surat kabar, stiker, brosur, flyer, stand banner, billboard, pin, T-shirt, dan katalog.

Skema Proses Desain

Proses terhadap suatu desain yang akan dibuat, diperlukan pula konsep pola desain. Dimana nanti dari skema pola Desain Media Komunikasi Visual Sebagai Sarana Informasi Pencegahan HIV/AIDS di Denpasar ini akan digunakan untuk mendukung pemecahan masalah secara lebih terperinci.

Untuk itu diperlukan pula data teori dan lapangan yang kemudian akan dilakukan suatu analisis berdasarkan metode pendekatan yang telah ditetapkan dan dipastikan untuk menghasilkan suatu sintesa. Setelah penulisan media dalam sintesa kemudian akan dilanjutkan dengan proses desain awal berupa gambar kasar atau sketsa yang untuk selanjutnya akan dipilih dan diwujudkan melalui proses cetak. Adapun skema proses desain adalah sebagai berikut :



Gambar 2. Bagan skema proses desain.

Tema yang diambil adalah pencegahan HIV/AIDS di Denpasar, dengan permasalahan kurangnya media yang dimiliki Dinas Kesehatan Provinsi Bali dalam membuat media yang digunakan untuk menginformasikan cara pencegahan HIV/AIDS dan penularannya dalam mensosialisasikannya terhadap masyarakat di Denpasar. Maka untuk bisa memecahkan masalah tersebut diperlukan data-data (data hasil survey) yang ada di lapangan untuk menjadi latar belakang permasalahan, karena dari latar belakang masalah dapat digali suatu pemecahan masalah yang didasari dari latar belakang itu sendiri.

Setelah pengumpulan data-data faktual dan aktual atau realita di lapangan telah diperoleh, maka akan dilanjutkan ke analisa data yang berguna untuk mengetahui kemampuan dan kelemahan masing-masing media yang sudah ada pada Dinas Kesehatan

Provinsi Bali, hal ini berguna untuk memudahkan pencipta untuk menentukan media yang akan didesain.

Setelah semua data di analisa maka akan didapatkan sebuah sintesa atau sebuah kesimpulan yang didasari dari masing-masing media yang sudah ada sehingga saat mendesain media nanti pencipta tidak akan menghilangkan cirri khas dari desain awal yang sudah ada dilapangan, sintesa berguna agar desain yang penulis buat tidak menyimpang jauh dari tema atau konsep.

Setelah sintesa didapatkan maka penulis dapat menetapkan media (penambahan media) yang akan dibuat, antara lain; poster, iklan surat kabar, stiker, brosur, flyer, stand banner, billboard, pin, T-shirt, dan katalog, yang setelah ditetapkan ini akan masuk ke pra desain dimana penulis akan membuat perancangan awal berupa sketsa/dummy (desain awal) dan beberapa alternatif desain untuk diulas kembali yang kemudian diseleksi dari yang terbaik dari yang terbaik yang nantinya bisa dikatakan sebagai desain terpilih, desain terpilih inilah yang nantinya akan di publikasikan.

Setelah desain yang terpilih untuk dipublikasikan ditetapkan, sebelumnya akan melewati proses perwujudan yang bisa dikatakan akan melalui proses percetakan dimana di proses percetakan ini masing-masing media yang terpilih akan diwujudkan dari yang pertama kali berwujud data di komputer menjadi wujud nyata yang dapat dilihat dan disentuh.

Setelah proses ini selesai maka pencipta akan mendapatkan wujud-wujud media yang bervariasi sesuai dengan yang pencipta desain pada media sebelumnya pada proses pra desain. Saat semua media ini diwujudkan maka proses distribusi bisa dilakukan, proses distribusi ini tidak lain adalah suatu proses penyebaran media-media komunikasi visual kemasyarakat yang masing-masing media tersebut yang sebelumnya telah ditentukan lokasi penempatannya.