

Estetika Desain Poster

Pada Poster Tugas Akhir

Wisnu Adisukma, M.Sn.

Seminar Pelatihan Penulisan Abstrak,
Artikel, dan Poster Tugas Akhir

Universitas Dian Nuswantoro (UDINUS)
Semarang, 20 Desember 2011

Estetika Desain Poster

Pada Poster Tugas Akhir¹

Oleh: Wisnu Adisukma, M.Sn.²

Pendahuluan

Kelebihan manusia dibanding makhluk lain karena manusia dianugerahi kemampuan berpikir. Dengan kemampuan itu manusia mempertahankan hidup. Bahkan manusia mampu membangun hidupnya menjadi sesuatu yang sangat berarti, yang maknawi bagi dirinya maupun makhluk lain. Dengan kemampuan berpikir itu pula manusia berusaha menembus dirinya yang gelap. Perjalanan hidup serta berbagai pertanyaan dikumandangkan untuk dirinya sendiri guna mencari tentang siapa dirinya. Namun manusia tetap saja merasa dirinya misterius

Di sisi lain, manusia juga dihadapkan pada permasalahan hidup yang sangat mendasar; yaitu menghadapi kenyataan dunia. Kesadaran bahwa hidup tidak hanya sekedar untuk direnungi muncul sebagai tuntutan manifestasi untuk mendunia. Artinya, bahwa hidup bukan sebuah abstraksi berupa angan belaka, melainkan sebuah realitas. Inilah yang menyebabkan manusia membangun sebagian besar hidupnya ke arah jawaban duniawi. Akibatnya, hidup manusia seolah terperangkap dalam pertanyaan dan jawaban tentang dunia. Sehingga banyak manusia yang tercampakkan dari dimensi kemanusiaannya karena ketidakmampuan menjawab dunia secara lengkap.

Salah satu jawaban manusia terhadap dunia adalah industrialisasi, dimana teknologi dianggap sebagai “dewa” penyelamat bagi masalah-masalah manusia terhadap dunia ini. Meskipun dalam beberapa segi, industrialisasi menyebabkan manusia terperjara dalam dimensi tunggal yang monoton. Di lain pihak, manusia juga seperti diperbudak oleh sebuah sistem kompleks dan besar yang bernama teknologi. Itulah risiko menjalani kehidupan dunia, tetapi bukan manusia apabila tidak memiliki solusi untuk menjinakkan risiko tersebut dengan kegiatan lain. Dalam keterjerembaban manusia oleh teknologi, muncul desain yang meluluhkan diri menjadi bagian yang menetralsir risiko-risiko *dehumanisasinya*.

¹ Makalah Seminar yang di presentasikan di Universitas Dian Nuswantoro (UDINUS) Semarang, pada tanggal 20 Desember 2011

² Dosen Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Desain sebagai salah satu unsur dari humanisasi teknologi sebenarnya memikul beban dan tanggung jawab yang berat. Selain menjinakkan sebuah sistem pikir yang berpengaruh dan berkuasa dalam pikiran manusia. Desain sebagai satu aktifitas yang tidak bebas nilai, diarahkan untuk mempertanyakan dan membedah *humanisme universal*. Singkatnya adalah setiap unsur yang dimunculkan teknologi terhadap desain, harus dipertanggungjawabkan kepada kehidupan manusia secara luas, jadi semua harus mengkonsepsi.

Estetika dalam desain

Dewasa ini, estetika tidak dapat terlepas dengan masalah ilmu pengetahuan dan teknologi. Estetika pada dasarnya mempersoalkan hakikat keindahan alam dan karya seni, namun demikian, estetika dapat pula masuk ke dalam keindahan karya-karya teknologi. Karya teknologi pada perkembangannya tidak hanya mempersoalkan tentang masalah fungsi dan kecanggihan belaka. Karya teknologi dapat pula mengekspresikan gagasan dan perasaan tentang keindahan. Oleh karena itu, kualitas desain dalam karya teknologi tidak lagi hanya mempertimbangkan masalah fungsi, namun juga memasuki ranah estetika yang dapat memberikan rasa keindahan secara visual maupun kenyamanan bagi penggunanya.

Jika ditinjau dalam bidang desain dan teknologi, ada beberapa bidang yang dapat dikaitkan dengan estetika. Meskipun ada perbedaan yang jelas antara desain dan teknologi. Desain adalah soal perenungan, kontemplasi ke arah batin manusia itu sendiri, setelah bersinggungan dengan kenyataan di luar dirinya. Sementara teknologi merupakan observasi, pengamatan yang berjarak antara subyek (manusia) dengan obyeknya (hasil karya). Desain mengandung sesuatu yang transenden, sedang teknologi selalu berurusan dengan hal-hal yang bersifat nyata. Desain lebih bersifat rasa, teknologi lebih bersifat material, keduniawian. Obyek desain adalah karakter sebuah kualitas yang selalu bersifat individual, unik, bebas, spontan, imajinatif, simbolik, hal baru yang seolah-olah ada dari ketiadaan. Obyek teknologi adalah kenyataan yang memiliki keseragaman, homogenitas, identitas dan kausalitas (hubungan sebab akibat). Sebuah karya desain yang hanya menjelaskan suatu fenomena, bukanlah karya desain sejati, karena dalam hal ini tidak ada perbedaan fungsinya dengan teknologi. Karya desain tidak hanya menjelaskan atau memahami tentang kenyataan duniawi semata, melainkan juga mencari pencerahan atas sebuah fenomena.

Desain merupakan terjemahan fisik dari aspek sosial, ekonomi, dan tatanan hidup manusia serta suatu ungkapan kultural sebab desain juga bagian dari kehidupan manusia. Sebagai sesuatu yang sifatnya universal, akan semakin jelas bahwa nilai desain tidak hanya tergantung pada fungsi, ilmu, dan teknologi saja. Tetapi juga kadar kesadaran sosial dalam proses timbulnya desain itu sendiri.

Profesi desain adalah proses kreatif yang menghasilkan bentuk-bentuk yang bernilai serta diperlukan masyarakat. Nilai tersebut tidak semata-mata terletak pada bentuk visualnya saja, tetapi juga nilai yang pada prinsipnya terjadi karena hubungan structural dan fungsional sebagai suatu sistem yang berpadu dan dapat diterima dengan baik oleh pemakai desain, yaitu produsen dan konsumen. Kegiatan desain mencakup segala aspek lingkungan hidup manusia dalam suatu kondisi yang senantiasa berkembang.

Desain tidak hanya dilibatkan sebagai obyek semata, namun juga sebagai subyek yang hidup. Maka kesadaran etika dan estetika dituntut menjadi satu dengan seluruh proses desain. Etika menjabar ke arah moralitas desain yang menciptakan dimensi etis terhadap lingkungan sosial. Sedangkan estetika menjabar ke arah transendental desain, yang melahirkan nilai-nilai metafisis budaya. Jika desain merupakan pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan kehidupan fisik manusia. Maka estetika berfungsi sebagai alat dari visi manusia menembus logikanya. Lebih mendasar lagi, dapat dikatakan bahwa estetika merupakan satu visi dari logika intuitif manusia dalam memecahkan persoalan-persoalan desain. Yang artinya desain tidak hanya sekedar dipecahkan melalui obyektifitas dan akurasi saja, melainkan juga hasil renungan metafisis manusia.

Perasaan estetik pada dasarnya hanya sebagian dari perasaan seni. Keselarasan bukan merupakan satu-satunya pedoman untuk menimbulkan kesan estetik, bahkan penyimpangan pun mampu mejadikan kesan estetik dalam karya. Estetika sebagai salah satu cabang filsafat yang berhubungan dengan karya seni menunjukkan ciri-ciri kebalikan dari keindahan alamiah. Keindahan artistik merupakan esensi dari karya seni. Pada karya seni, perasaan estetis dari seniman penciptanya ditransmisikan ke dalam obyek yang bersangkutan dan pada waktu pengamatan perasaan itu berpindah ke dalam diri pengamatnya (Gie, 1996: 70).

Wujud seni merupakan penjelmaan rasa, jiwa atau cita-cita ke dalam bentuk fisik yang dapat ditangkap dengan indera. Wujud karya seni bukan tiruan benda alam atau keadaan nyata sehari-hari, melainkan penggantinya, yaitu suatu wujud hasil olahan atau

garapan dengan medium yang dipilih seperti garis, warna, suara, gerak tubuh, dan sebagainya. Unsur-unsur ini bukanlah unsur-unsur logika formal yang hasil atau konklusinya dapat diterka sebelumnya secara pasti, juga bukan semacam hukum-hukum ilmu alam yang dapat diduga akibatnya. Sehingga, karya seni baru dapat dinilai setelah diwujudkan ke dalam bentuk fisik yang dapat ditangkap dengan indera.

Artistik dan estetik merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan, karena berkaitan erat dengan penampilan dan hayatan karya seni. Artistik adalah aspek perjududan atau penampilan sebuah karya seni. Karya seni dapat mewujudkan karena adanya unsur-unsur yang ingin disampaikan seniman melalui karya. Unsur-unsur tersebut adalah gagasan (*idea*), bakat (*talent*), ketrampilan (*skill*), dan sarana, wahana ekstrinsik atau media (*medium, vehicle*). Estetika merupakan aspek hayatan karya seni yang ditimbulkan oleh penggarapan unsur-unsur, meliputi bentuk (*form*), struktur (*structure*), suasana (*mood*), dan pesan (*message*) (Djelantik, 1999: 18-25, 59-61).

Jadi, unsur pencerapan keindahan dari rasa kepada suatu benda lebih dilandaskan oleh subyektifitas, lebih tegas adalah dimensi individunya. Sehingga suatu karya yang dibuat oleh seseorang, selain menampilkan tingkat keahlian sang pembuat, juga mampu mencerminkan bagaimana kepribadiannya (baca: karakter). Tetapi jika hal itu dihadapkan kepada wawasan apresiasi yang rendah dari pengamatnya, kembali keindahan itu ditarik ke alam kenisbian. Bukankah selera dan lingkungan budaya juga mempengaruhi persepsi seseorang melihat obyek. Sehingga dengan demikian keindahanpun mengalami deformasi ketika masing-masing subyek memberikan intepretasinya masing-masing.

Desain Poster Tugas Akhir

Poster sebagai salah satu medium penuangan ungkapan estetik pastilah memiliki pemahaman, tujuan serta nilai yang ingin diungkapkan. Ensiklopedia Wikipedia menyatakan bahwasanya poster merupakan gambar pada selemba kertas berukuran besar yang digantung atau ditempel di dinding atau permukaan lain. Poster merupakan alat untuk mengiklankan sesuatu, sebagai alat propaganda dan protes, serta maksud-maksud lain untuk menyampaikan berbagai pesan (www.wikipedia.com/poster, diakses 11 desember 2011). Sedangkan Ensiklopedia Encarta menyatakan bahwa poster adalah iklan atau pengumuman yang diproduksi secara masal. Poster pada umumnya dibuat dengan ukuran kertas di atas kertas untuk didisplay kepada khalayak. Sebuah poster biasanya berisi

gambar ilustrasi dengan warna-warna yang indah dan beberapa teks maupun memuat trademark. Sebuah poster biasanya digunakan secara komersial untuk mengiklankan suatu produk, kegiatan pendidikan, acara entertainment, even-even tertentu, maupun alat propaganda (ensiklopedia Encarta)

Dari kedua definisis di atas dapat ditarik sebuah pengertian bahwa poster merupakan salah satu dari bagian desain yang memiliki gaya, aliran, maupun trend tersendiri yang tidak lepas dari tingkat penguasaan teknologi serta gaya hidup dari suatu zaman. Tujuan dari pembuatan poster lebih berorientasi untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada orang banyak pada selemba kertas yang biasanya di tempel di dinding.

Poster Tugas Akhir biasanya dimasukkan dalam kategori poster ilmiah, yaitu poster yang sering digunakan di kalangan akademisi untuk mempromosikan kegiatan ilmiah yang hendak dilakukan (Adi Kusrianto, 2006: 352). Apabila seseorang atau sekelompok ilmuwan hendak melakukan riset, biasanya menggunakan poster ilmiah mengenai paparan penelitiannya. Demikian pula ketika penelitian sudah selesai, poster ini juga digunakan untuk menjelaskan perolehan hasil penelitian. Hal ini bukan hanya sekedar berkaitan dengan kegiatan publikasi, namun juga berkaitan dengan hak cipta (*copyright*) dari hasil penemuan tersebut. Ketika ada plagiasi maka peneliti akan dipermasalahkan di awal, namun ketika penelitian ini merupakan originalitas pemikiran peneliti, maka poster ini dapat diajukan untuk didaftarkan hak ciptanya.

Dalam desain poster Tugas Akhir, ada beberapa aspek yang perlu dipertimbangkan, yaitu layout (tata letak) penyusunan poster, pemilihan huruf atau tipografinya, ilustrasi, ataupun pemilihan warna. Dengan tata letak yang baik, dapat membawa pembaca poster untuk mengikuti alur pola pikir pembuat poster ilmiah tersebut. Ketika tata letak tidak dipertimbangkan, maka pembaca akan bingung dengan rangkaian kerangka pola pikir peneliti dalam memaparkan penelitiannya. Sedangkan untuk pemilihan huruf lebih nyaman menggunakan huruf *sans serif* (tanpa kaki), sebab dalam desain poster ilmiah, ukuran huruf biasanya kecil. Apabila pembuat poster menggunakan huruf-huruf, *serif*, *monospace*, apalagi dekoratif akan sangat mengganggu dalam keterbacaannya. Dengan medium yang kecil, peneliti haruslah jeli dalam memilih kata ataupun kalimat yang dimasukkan dalam poster. Hendaknya mencari yang paling substansial, sebab tidak mungkin memasukkan seluruh hasil penelitian yang dibukukan ke dalam satu lembar poster.

Pemilihan ilustrasi dalam desain poster ilmiah, hendaknya lebih cenderung untuk menjelaskan atau minimal berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Sebab dengan menggunakan gambar, pembaca akan lebih cepat memahami penelitian yang akan dilakukan selain juga mampu menarik pembaca ketika dapat memilih ilustrasi yang menarik. Dalam memilih warna pada desain poster Tugas Akhir juga hendaknya jangan 'asal'. Pilihan warna yang menarik mampu membuat orang yang melihat akan menyukai tampilan poster tersebut, meskipun isi yang ditampilkan belum tentu menarik. Hal ini disebabkan warna memiliki efek psikologis yang luar biasa apalagi ketika warna yang dipilih membuat 'nyaman' untuk dilihat. Ketika kesatuan dari semua unsur tadi dapat bersinergi dengan baik, maka mampu menjadikan poster Tugas Akhir yang dibuat menjadi estetis.

DAFTAR PUSTAKA

- Dameria, Anne. *Panduan Desainer dalam Produksi Cetak dan Digital Printing*. Jakarta: Link&Match Graphic, 2005
- Djelantik, AAM. *Estetika: Suatu Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 1999.
- Gie, The Liang. *Filsafat Keindahan*. Yogyakarta: PUBIB. 1996
- Kusrianto, Adi. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi. 2006
- Microsoft Encarta Encyclopedia 2001.
- Phorinulit, Supon. *Breaking the rule in Graphic Design*, Amerika Serikat: Rockport Publisher Inc, 1995.
- Rakhmad, Jalaludin. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: CV Remaja Karya, 1989.
- Wallschelaeger, Charles. *Basic visual Concept and Principles*, -: Wm.C.Brown Publisher, 1992.
- Wirabakti, Setiawan. *Memakai Ventura secara Profesional*. Jakarta: Dinastindo, 1992.
- [www. Wikipedia.com/poster](http://www.Wikipedia.com/poster)