



SAHRUL RAMADHAN, M. PD

DASAR-DASAR  
**DESIGN GRAFIS**

Memahami unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi,  
tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang

---

PRODI ILMU KOMPUTER  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BIMA**



# Desain

## Desain



Menurut Atisah Sipahelut (1991) diartikan sebagai bentuk rumusan dan suatu proses pemikiran. Rumusan atau proses pemikiran yang dituangkan dalam wujud gambar tersebut merupakan pengalihan gagasan kongkrit isi pemikiran untuk mengalihkan gagasan dalam wujud gambar. Dalam proses mendesain ini seorang desainer dapat mempergunakan perlatan manual seperti kuas atau dengan teknologi komputer.



# Grafis



## Grafis

Dalam Bahasa Inggris disebut Graphic diartikan sebagai goresan yang berupa titik-titik atau garis yang berhubungan dengan kegiatan cetak-mencetak (Freddy Adiono Basuki, 2000).



# Desain Grafis

Desain grafis adalah seni dalam berkomunikasi menggunakan tulisan, ruang, dan gambar. Bidang ini merupakan bagian dari komunikasi visual. Ilmu desain grafis mencakup seni visual, tipografi, tata letak, dan desain interaksi.



# Desain Grafis Komputer

Adalah upaya untuk mengalihkan gagasan kepada orang lain dalam wujud gambar yang dibuat menggunakan bantuan teknologi komputer.



## DESIGN GRAFIS



# Sejarah Design Grafis

Sejarah dan Perkembangan Desain Grafis Herbert Simon mengatakan bahwa sebuah proses transformasi dari kondisi yang dialami sekarang menjadi kondisi yang diinginkan. Sejak jaman prasejarah manusia sudah melakukan kegiatan desain atau mendesain. Ada penemuan barang-barang purba seperti kapak batu, peralatan memasak dan berburu yang menunjukkan bahwa manusia jaman purba sudah mengenal kegiatan mendesain, mengubah barang yang ada (batu) menjadi barang yang berguna (kapak batu).

ABAD KE-19



# Batasan Media



Desain grafis pada awalnya diterapkan untuk media-media statis, seperti buku, majalah, dan brosur. Sebagai tambahan, sejalan dengan perkembangan zaman, desain grafis juga diterapkan dalam media elektronik, yang sering kali disebut sebagai desain interaktif atau desain multimedia.

Batas dimensi pun telah berubah seiring perkembangan pemikiran tentang desain. Desain grafis bisa diterapkan menjadi sebuah desain lingkungan yang mencakup pengolahan ruang.

OK



## PRINSIP & UNSUR DESIGN GRAFIS

Unsur dalam desain grafis sama seperti unsur dasar dalam disiplin desain lainnya. Unsur-unsur tersebut (termasuk shape, bentuk (form), tekstur, garis, ruang, dan warna) membentuk prinsip-prinsip dasar desain visual. Prinsip-prinsip tersebut, seperti keseimbangan (balance), ritme (rhythm), tekanan (emphasis), proporsi ("proportion") dan kesatuan (unity), kemudian membentuk aspek struktural komposisi yang lebih luas.

[GO](#)



## Unsur- Unsur Design Grafis



Ibarat memasak menu yang spesial, ada komposisi bahan-bahan, serta cara meramu yang khusus dalam menghasilkan hidangan yang lezat. Demikian juga dengan desain grafis. Ada unsur-unsur yang harus dipahami oleh desainer grafis agar dapat menghasilkan komposisi desain yang estetik, harmonis, komunikatif dan menyenangkan untuk dinikmati audiens.

Unsur-unsur tersebut di antaranya, garis (line), ilustrasi (illustration), tipografi (typografi), warna (color), gelap terang (value), tekstur (texture), dan ruang.



## Garis

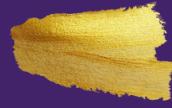
Garis adalah tanda untuk menghubungkan dua titik. Berbagai jenis garis muncul di mana-mana. Lihatlah di sekitar Anda dan Anda akan melihat garis yang lurus, lengkung, berbelok-belok, tipis, tebal, dan titik-titik.

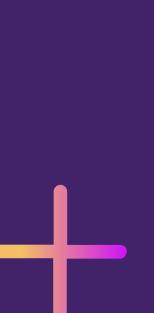
Garis dapat digunakan untuk:

1. Mengatur informasi.
2. Penekanan kata.
3. Menghubungkan informasi.
4. Outline foto .





-  Membuat kotak.
-  Membuat bagan atau grafik.
-  Membuat pola atau ritme dengan membuat banyak baris.
-  Membuat penekanan langsung ke mata pembaca.  
(Membuat garis diagonal.)
-  Mensugesti emosi.





# ILUSTRASI



Merupakan unsur grafis yang sangat vital dan dapat disajikan mulai dari goresan atau titik sederhana sampai dengan kompleks. Ilustrasi berfungsi untuk



- Menarik perhatian
- Merangsang minat pembaca terhadap keseluruhan pesan
- Memberikan ekplanaasi atas pernyataan
- Menonjolkan keistimewaan daripada produk
- Memenangkan persaingan
- Menciptakan suasana khas



## Dramatisasi pesan Menonjolkan suatu merk atau semboyan dan mendukung judul iklan

Ilustrasi dapat berupa gambar, foto, maupun garfis lainnya. Gambar merupakan penjelasan yang dapat menerjemahkan isi iklan secara menyeluruh, mempu menarik perhatian sekaligus menangkap pandangan secara sepintas.





# TIPOGRAFI & WARNA



## Tipografi

Tipografi merupakan seni dalam merancang, menyusun dan memodifikasi huruf. Tipografi melibatkan beberapa pengaturan pada huruf seperti ukuran huruf, jenis huruf, tracking (jarak antar huruf secara umum), kerning (jarak antar dua huruf yang spesifik), dan leading (jarak antar baris).

## Warna

Warna dalam layout dapat menyampaikan moods, membuat gambar menarik perhatian, dan mengidentifikasi objek. Ketika memilih warna untuk publikasi atau halaman web, tentang apa yang ingin Anda lakukan dan ke warna apa yang cocok untuk tujuan anda. Warna dapat digunakan untuk



# WARNA



## Warna

Sorot elemen penting dan utama seperti subheads.  
Menarik mata.  
Sinyal di mana pembaca untuk melihat terlebih dahulu.  
Membuat gambar atau moods.  
Mengatur.  
Bersama kelompok elemen atau mengisolasi mereka.  
Memprovokasi emosi.



# GELAP TERANG

Salah satu cara terbaik untuk memudahkan unsur penangkapan pesan dalam visual grafis adalah dengan mengatur gelap dan terangnya. Ada dua pembagian dalam kategori ini, yaitu Low Contrast Value yang berarti penggunaan warna-warna yang kurang kontras. Visual yang dihasilkan akan cenderung kalem, statis, dan sederhana serta tenang. Sedangkan yang kedua adalah High Contrast Value, yaitu penggunaan warna-warna kontras dengan ekstrim, sehingga menghasilkan visual yang enerjik, ceria, dinamis, dramatis, dan penuh gairah.

Berdasarkan nilai dalam gelap dan terangnya, warna dibagi menjadi beberapa tingkatan. Paling terang adalah warna putih, kemudian warna tergelap adalah hitam.

Aturannya, warna gelap akan terbaca jika ditempatkan pada background terang.

Begitu pula sebaliknya, warna terang akan sangat mudah terbaca jika ditempatkan pada background gelap.





# TEKSTUR

Tekstur merupakan nilai raba atau lebih mudahnya adalah halus dan kasarnya sebuah permukaan benda. Dalam desain grafis, penggunaan tekstur dapat dimayakan untuk memberikan visual yang lebih berkarakter. Tekstur sering digunakan untuk mengatur keseimbangan dan kontras dalam sebuah desain komunikasi visual.





# TEXTUR DIGUNAKAN



*Tekstur dapat digunakan untuk:  
Memberikan publikasi cetak, presentasi, atau  
halaman web yang mood atau kepribadian.  
Kontras untuk membuat bunga.  
Bermain-main mata.  
Memprovokasi emosi.  
Membuat rasa kekayaan dan mendalam*





# Ruang

Ruang adalah jarak antara atau daerah atau sekitar sesuatu. Memisahkan ruang atau unifies, highlight, dan memberikan mata visual istirahat. Ruang dapat digunakan untuk:



Memberikan mata visual istirahat.  
Membuat hubungan antara unsur-unsur.  
Sorot salah satu elemen.  
Menaruh banyak spasi sekitar yang penting untuk memanggil perhatian kepadanya.  
Membuat layout mudah untuk mengikuti.  
Membuat tipe dibaca mungkin.



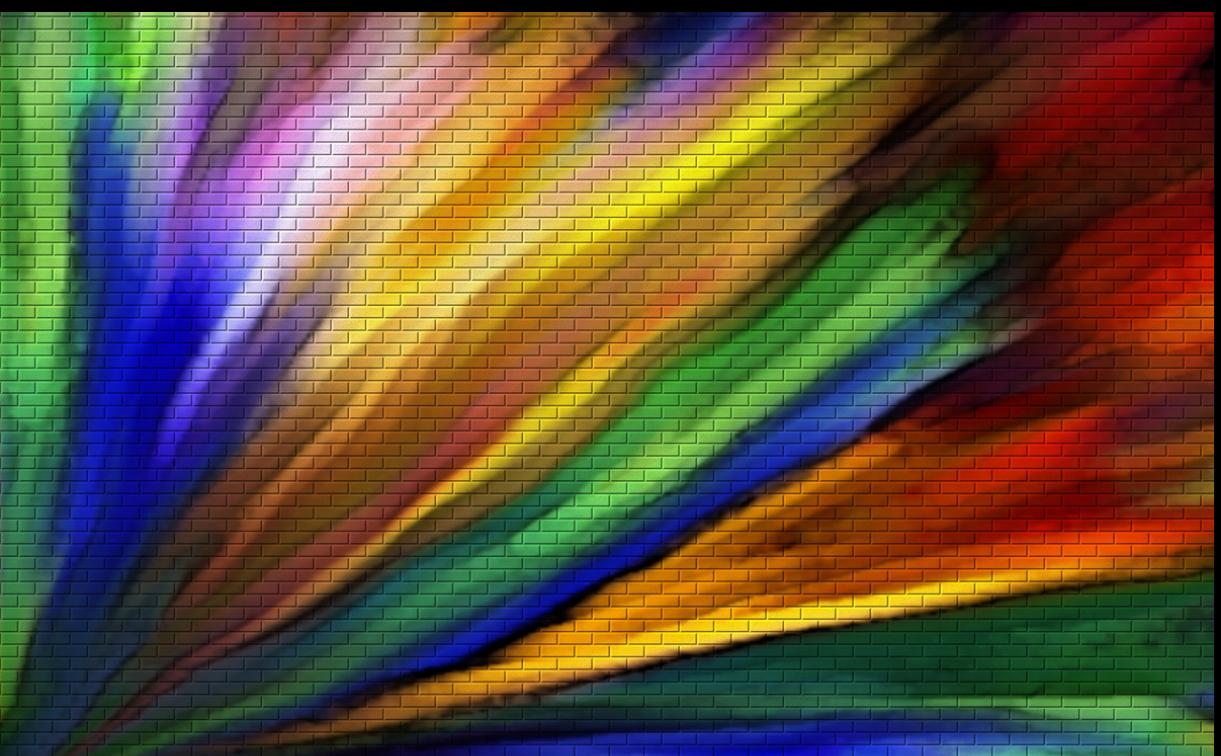


# Keterampilan

## Seni Visual

Ilmu yang termasuk dalam seni visual antara lain adalah fotografi dan digital imaging.

OK



## Tipografi

Tipografi merupakan seni dalam merancang, menyusun dan memodifikasi huruf. Tipografi melibatkan beberapa pengaturan pada huruf seperti ukuran huruf, jenis huruf, tracking (jarak antar huruf secara umum), kerning (jarak antar dua huruf yang spesifik), dan leading (jarak antar baris).

OK



# Tata Letak



**Tata letak adalah seni dalam menyusun elemen (konten) yang ada pada sebuah halaman, seperti penempatan gambar dan teks. Ketrampilan ini umumnya digunakan dalam media cetak seperti majalah, buku, koran, tabloid, dsb. Tata letak pada sebuah media cetak yang baik akan menambah kenyamanan pembacanya.**





# DESAIN INTERAKSI



Sejak perkembangan dunia teknologi informasi, para desainer grafis mulai berperan dalam merancang tampilan perangkat lunak (Antarmuka Pengguna Grafis atau APG (Inggris: Graphical User Interface (GUI) dan tampilan dari halaman web. Desainer grafis bekerja sama dengan pengembang situs web atau pengembang perangkat lunak dalam merancang tampilan untuk meningkatkan kenyamanan pengguna saat menggunakan perangkat lunak atau mengunjungi halaman web.





# Peralatan Design Grafis

“

Peralatan utama yang digunakan dalam desain grafis adalah pikiran (ide). Disamping teknologi (komputer) sebuah desain grafis yang baik membutuhkan kreatifitas.



Pada pertengahan 1980, kedatangan *desktop publishing* serta pengenalan sejumlah aplikasi perangkat lunak grafis memperkenalkan satu generasi desainer pada manipulasi image dengan komputer dan penciptaan image 3D yang sebelumnya adalah merupakan kerja yang susah payah. Desain grafis dengan komputer memungkinkan perancang untuk melihat hasil dari tata letak atau perubahan tipografi dengan seketika tanpa menggunakan tinta atau pena, atau untuk mensimulasikan efek dari media tradisional tanpa perlu menuntut banyak ruang. +





# PERALATAN DESIGN GRAFIS

**Seorang perancang grafis menggunakan sketsa untuk mengeksplorasi ide-ide yang kompleks secara cepat, dan selanjutnya ia memiliki kebebasan untuk memilih alat untuk menyelesaikannya, dengan tangan atau komputer**





# Software Desain Grafis



Desktop publishing  
Adobe Photoshop →  
Adobe Illustrator  
Adobe Indesign  
Figma  
Apk Pixellab  
Canva  
GIMP  
Inkscape →  
Macromedia Freehand  
Adobe image ready  
CorelDraw, dll.



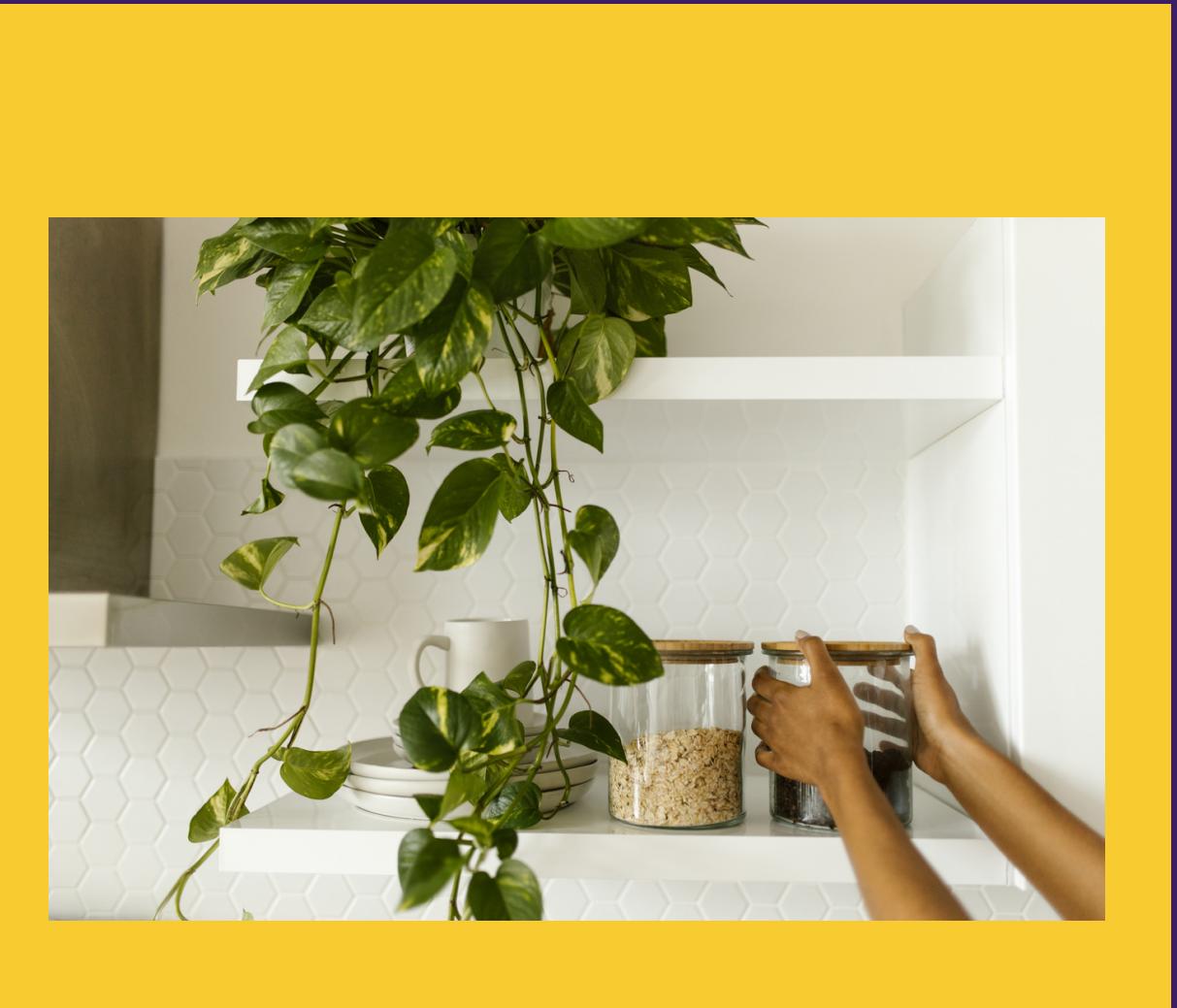
Web Design:  
Adobe Dreamweaver  
Micrisift Fontpage  
Notepad  
Adobe Photoshop  
Macrimedia Firework  
Figma





# Audio Visual

- 1.Adobe After Effect
- 2.Adobe Premier
- 3.Final Cut
- 4.Adobe Flash atau sebelumnya Macromedia Flash
- 5.Ulead Video Studio
- 6.Magic Movie Edit Pro
- 7.Power Director





## Daftar Pustaka

<http://fachmycasofa.com/2015/06/16/aplikasi-ilmu-desain-grafis-dalam-kerja-nyata-di-industri-kreatif/>

[https://id.wikipedia.org/wiki/Desain\\_grafis](https://id.wikipedia.org/wiki/Desain_grafis)

<https://jezzyforever.wordpress.com/prinsip-desain/>

Desain Grafis Komputer (Teori Grafis Komputer), Pujiriyanto



# Thank You

Jangan lupa bahagia



Sahrulramadhanbinaswan@gmail.com



0852-3749-3814