



PEMERINTAH PROVINSI KALIMANTAN SELATAN  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
**SMK NEGERI 1 BINUANG**

Jl. Oscar Rt. 05 Rw. 02 Desa Pualam Sari Kec. Binuang Kab. Tapin Kalimantan Selatan  
71183 Telp. 0517-36244 E-mail : [smksatubinuang@gmail.com](mailto:smksatubinuang@gmail.com)  
NPSN : 30314201 NSS : 401 150 401 001



**MODUL AJAR DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL KELAS X FASE E  
SKETSA DAN ILUSTRASI**

**1. INFORMASI UMUM**

**a. Identitas**

Nama Penyusun	: Muhammad Mahfuziannor, S.Pd
Satuan Pendidikan	: SMKN 1 Binuang
Tahun Ajaran	: 2023/2024
Jenjang Sekolah	: SMK
Kelas	: X
Alokasi Waktu	: 48 JP @ 45 menit
Jumlah Pertemuan	: 4 Pertemuan @ 12 JP
Fase Capaian	: Peserta didik mampu menjelaskan konsep dasar karya dengan sketsa dan ilustrasi, menyiapkan bahan peralatan sketsa, mewujudkan sketsa, menyempurnakan sketsa, dan membuat ilustrasi dalam perancangan dan proses produksi untuk dikembangkan dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual..
Domain	: Sketsa dan Ilustrasi

**b. Kompetensi awal**

Sebelum mempelajari modul ini, peserta didik harus mengetahui tentang Pengertian Sketsa dan Ilustrasi

**c. Profil Pelajar Pancasila**

- Peserta didik dapat menjadi mandiri ketika menjelaskan Sketsa dan Ilustrasi
- Peserta didik diharapkan bisa kreatif membuat sketsa dan Ilustrasi dalam bidang desain komunikasi visual
- Peserta didik diharapkan bisa bergotong royong dalam mengerjakan tugas secara kelompok dan menyelesaikan pekerjaan tepat waktu

**d. Sarana dan Prasarana**

- Bahan : Modul Ajar dan Video Tutorial, Buku Pelajaran, Slide Presentasi
- Alat : Laptop/Komputer, HP, LCD Proyektor dan Jaringan Internet, Papan Tulis, Spidol
- Ruang : Lab. Multimedia
- Media Aplikasi : Whatshap, google drive,

**e. Target Peserta Didik**

- Peserta didik regular dengan tipikal umum yang tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- Peserta didik dengan kesulitan belajar: memiliki gaya belajar yang terbatas hanya satu gaya misalnya dengan audio. Memiliki kesulitan dengan Bahasa dan pemahaman materi ajar, kurang percaya diri, kesulitan berkonsentrasi jangka panjang, dsb.
- Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin

**f. Model Pembelajaran**

- Blended Learning

**2. KOMPONEN INTI**

**a. Tujuan Pembelajaran**

Peserta didik mampu:

- 1) Menjelaskan konsep dasar karya sketsa dan ilustrasi
- 2) Memahami teknik gambar sketsa
- 3) Menerapkan teknik dan media gambar sketsa dan ilustrasi
- 4) Membuat sketsa sebagai studi bentuk dan warna
- 5) Menganalisis sketsa desain komunikasi visual

**b. Pemahaman Bermakna**

Setelah mengikuti pembelajaran ini peserta didik diharapkan:

- 1) Memiliki kesadaran diri, manajemen diri, kesadaran sosial, keterampilan berelasi dan pengambilan keputusan yang bertanggung jawab sebagai upaya penguatan kompetensi sosial emosional.
- 2) Menjelaskan Konsep dan Dasar Sketsa dan Ilustrasi
- 3) Menerapkan Teknik Sketsa dan Ilustrasi.
- 4) Menganalisis sketsa desain komunikasi visual

**c. Pertanyaan Pemantik**

- 1) Apa yang kamu ketahui tentang Sketsa
- 2) Apa yang kamu ketahui tentang Ilustrasi

**d. Persiapan Pembelajaran**

Langkah-langkah yang harus disiapkan guru adalah:

- a. Mempersiapkan bahan ajar terkait (Buku, dan atau bahan ajar lainnya, dapat didownload melalui link yang telah disediakan, dapat juga di tambahkan dari bahan ajar lain yang relevan.
- b. Mempersiapkan Lembar Penilaian/Asesmen
- c. Mempersiapkan Materi Pengayaan dan Remedial
- d. Mempersiapkan Perangkat Asesmen untuk masing-masing pertemuan.

**e. Kegiatan Pembelajaran**

No	Langkah Persiapan Pembelajaran	Waktu
1	<b>Pendahuluan</b> <ul style="list-style-type: none"><li>1) Guru memberi salam, selanjutnya menanyakan kabar peserta didik</li><li>2) Salah satu peserta didik memimpin berdoa sebelum memulai pelajaran</li><li>3) Peserta didik diberikan kesempatan untuk melakukan literasi dengan cara membaca lewat Buku atau komputer</li><li>4) Guru memberikan apersepsi terkait materi yang akan disampaikan serta pertanyaan pemantik</li><li>5) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.</li></ul>	60 menit

2	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Pemberian Stimulus ( Mengamati )</b> Mengamati dan/atau membaca informasi tentang Sketsa dan Ilustrasi</li> <li>• <b>Identifikasi Masalah (Menanya )</b> Mengkondisikan situasi belajar untuk membiasakan mengajukan pertanyaan secara aktif dan mandiri tentang Sketsa dan Ilustrasi</li> <li>• <b>Mengumpulkan Informasi</b> Mengumpulkan data/informasi yang dipertanyakan dan menentukan sumber (melalui benda konkrit, dokumen, buku, eksperimen) untuk menjawab pertanyaan yang diajukan tentang Sketsa dan Ilustrasi.</li> <li>• <b>Pembuktian ( Menalar )</b> Mengkategorikan data atau informasi dan menentukan hubungan jenis dan fungsi peralatan gambar, selanjutnya disimpulkan dengan urutan dari yang sederhana sampai yang lebih kompleks terkait dengan Sketsa dan Ilustrasi.</li> <li>• <b>Mengkomunikasikan</b> Peserta didik menyampaikan hasil konseptualisasi Sketsa dan Ilustrasi dalam bentuk lisan, tulisan, gambar, atau media lainnya.</li> </ul>	2040 menit
3	<p><b>Kegiatan Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Guru mengajak peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan dan ditulis dalam buku catatan masing-masing.</li> <li>2) Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.</li> <li>3) Guru memberi tindak lanjut untuk pertemuan selanjutnya.</li> <li>4) Peserta didik melakukan pembersihan dikelas</li> <li>5) Salah satu peserta didik memimpin doa untuk mengakhiri pelajaran</li> <li>6) Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.</li> </ol>	60 menit

**f. Asesmen**

**Jenis:**

- Formatif

**Teknik:**

- Tes Tertulis

**Instrumen:**

- Rubrik

**g. Pengayaan dan Remedial**

**Remedial**

1. Bagi peserta yang belum mencapai semua capaian tujuan pembelajaran maka akan dilakukan kegiatan remedial
2. Remedial diberikan dalam bentuk tugas yang belum dicapai oleh masing-masing peserta didik.

### Pengayaan

1. Pengayaan dilakukan bagi peserta didik yang nilai evaluasinya dinyatakan sudah memenuhi ketuntasan belajar dan ingin meningkatkan perolehan kompetensi yang lebih tinggi
2. Pengayaan diberikan dalam bentuk materi yang lebih kompleks dan tambahan Latihan-latihan di bidang Teknik Dasar Proses Produksi dan Alur Kerja Proses Produksi Industri DKV

## 3. LAMPIRAN

### A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

#### 1) TUGAS MANDIRI

<b>Judul Tugas</b>	Menguraikan Kreativitas Suatu Produk Industri Kreatif
<b>Alat dan Bahan</b>	Referensi produk industri kreatif bidang apa saja yang ada di sekitar kalian
<b>Langkah Pengerjaan:</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1) Carilah satu contoh hasil karya produk industri kreatif bidang apa saja yang ada di lingkungan sekitar kalian.</li><li>2) Sebutkan nama dan jenis produk tersebut.</li><li>3) Amati dan perhatikan unsur kreativitas yang ada pada produk tersebut.</li><li>4) Uraikan apa yang menjadi daya tarik produk kreatif tersebut.</li></ol>	

#### 2) TUGAS KELOMPOK

Di bawah ini ada beberapa produk industri kreatif. Pada kolom sebelah kanan, uraikan apa saja unsur kreativitasnya apabila dibandingkan dengan produk lain yang sudah ada.

No	Nama Produk	Unsur Kreativitas pada Produk
1	Komik digital (Webtoon)	
2	Fotografi bayi (New born photography)	
3	Media Baru (New Media)	

#### 3) TES FORMATIF

- 1) Jelaskan apa yang anda ketahui tentang Ekonomi Kreatif! (skor 20)
- 2) Sebutkan dan Jelaskan usaha-usaha dalam bidang Ekonomi Kreatif! (skor 20)
- 3) Sebutkan 5 manfaat Ekonomi Kreatif dalam kehidupan saat ini! (skor 20)
- 4) Berikan 5 macam ciri-ciri utama dari Ekonomi kreatif! (skor 20)
- 5) Jelaskan apa yang dimaksud dengan budaya kerja 5S? (skor 20)

4) **LEMBAR PENGAMATAN SIKAP INDIVIDU (OBSERVASI DISKUSI KELOMPOK)**

NO	Nama Peserta Didik	Profil Pelajar Pancasila			Jumlah Skor	Rata-rata Nilai
		Mandiri	Kreatif	Berfikir Kritis		
1						
2						
3						
4						
5						

5) **RUBRIK PENGAMATAN SIKAP INDIVIDU (OBSERVASI DISKUSI KELOMPOK)**

Indikator	Skor	Aspek Pengamatan
Berpikir Kritis	1	Peserta didik tidak dapat bernalar kritis dalam mengemukakan pendapatlgagasan
	2	Peserta didik dapat sedikit bernalar kritis dalam mengemukakan pendapatlgagasan (50% tepat)
	3	Peserta didik dapat bernalar kritis dalam mengemukakan Pendapatlgagasan (75% tepat)
	4	Peserta didik dapat bernalar kritis dalam mengemukakan pendapatlgagasan dengan tepat
Kreatif	1	Peserta didik tidak ada kreatifitas dalam pembuatan infografis
	2	Peserta didik sedikit memiliki kreatifitas dalam pembuatan infografis
	3	Peserta didik cukup memiliki kreatifitas dalam pembuatan infografis dengan kurang kreatif
	4	Peserta didik sangat kreatif dalam pembuatan infografis
Mandiri	1	Peserta didik tidak terlibat aktif dalam pembuatan infografis
	2	Peserta didik ikut berperan aktif dalam pembuatan infografis (aktif dalam 50% kegiatan)
	3	Peserta didik berperan aktif dalam pembuatan infografis (aktif dalam 75% kegiatan)
	4	Peserta didik berperan aktif dalam pembuatan infografis

6) **RUBRIK PENILAIAN TUGAS KELOMPOK**

Nama Kelompok : .....

Waktu Presentasi : .....

Materi : .....

Anggota : .....

No	Kriteria Penilaian	Kurang (20 -39)	Cukup (40-59)	Baik (60-79)	Sangat Baik (80-100)
1	Penguasaan Materi				
2	Alat Peraga				

3	Kekompakan Pembagian Kerja				
4	Penyampaian				

7) **RUBRIK PENILAIAN TES FORMATIF**

Indikator	Skor	Deskripsi
Menjelaskan Ekonomi Kreatif	5	Mengandung kata usaha, memanfaatkan dan teknologi, kemudian ketiga kata tersebut terangkai dalam satu kalimat yang utuh
	4	Mengandung kata usaha, memanfaatkan dan teknologi, kemudian ketiga kata tersebut terangkai dalam satu kalimat yang utuh
	3	Mengandung kata usaha, memanfaatkan dan teknologi, kemudian ketiga kata tersebut terangkai dalam satu kalimat yang utuh
	2	Hanya mengandung dua keyword
	1	Hanya mengandung satu keyword
	0	Tidak menuliskan jawaban
Menjelaskan 5 bidang usaha-usaha dalam ekonomi kreatif	5	Mampu menjelaskan 5 contoh bidang usaha dalam ekonomi kreatif dengan benar
	4	Mampu menjelaskan 4 contoh bidang usaha dalam ekonomi kreatif dengan benar
	3	Mampu menjelaskan 3 contoh bidang usaha dalam ekonomi kreatif dengan benar
	2	Hanya mengandung dua keyword
	1	Hanya mengandung satu keyword
	0	Tidak menuliskan jawaban
Menjelaskan 5 Manfaat dari ekonomi kreatif dalam bidang DKV	5	Mampu menjelaskan 3 Manfaat dari ekonomi kreatif dalam bidang DKV dengan benar
	4	Mampu memaparkan 4 macam ciri-ciri utama ekonomi kreatif dengan benar
	3	Mampu memaparkan 3 macam ciri-ciri utama ekonomi kreatif dengan benar
	2	Mampu memaparkan 2 macam ciri-ciri utama ekonomi kreatif dengan benar
	1	Mampu memaparkan 1 macam ciri-ciri utama ekonomi kreatif dengan benar
	0	Tidak menuliskan jawaban
Menjelaskan 5 ciri-ciri utama ekonomi kreatif	5	Mampu memaparkan 5 macam ciri-ciri utama ekonomi kreatif dengan benar
	4	Mampu memaparkan 4 macam ciri-ciri utama ekonomi kreatif dengan benar
	3	Mampu memaparkan 3 macam ciri-ciri utama ekonomi kreatif dengan benar
	2	Mampu memaparkan 2 macam ciri-ciri utama ekonomi kreatif dengan benar

Indikator	Skor	Deskripsi
Menjelaskan 5 Budaya kerja Industri 5S	1	Mampu memaparkan 1 macam ciri-ciri utama ekonomi kreatif dengan benar
	0	Tidak menuliskan jawaban
	5	Mampu Menjelaskan 5 Budaya kerja Industri 5S dengan benar
	4	Mampu Menjelaskan 4 Budaya kerja Industri 5S dengan benar
	3	Mampu Menjelaskan 3 Budaya kerja Industri 5S dengan benar
	2	Mampu Menjelaskan 2 Budaya kerja Industri 5S dengan benar
	1	Mampu Menjelaskan 1 Budaya kerja Industri 5S dengan benar
	0	Tidak menuliskan jawaban

## B. BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

### A. Konsep dalam Sketsa dan Ilustrasi

Apa itu konsep karya? Konsep karya diartikan sebagai suatu gagasan atau ide sebelum membuat karya Desain Komunikasi Visual (DKV). Konsep karya merupakan kegiatan awal sebelum melakukan kegiatan berkarya seni yang melibatkan suatu proses berpikir dalam membentuk sesuatu.

Konsep karya diawali dengan menentukan tema. Lema apakah yang akan kalian buat sebelum berkarya seni. Setelah menentukan tema, kemudian menentukan karya apa yang akan kalian buat. Karya seni merupakan hasil imajinasi manusia yang secara kreatif dapat menerangkan, memahami, dan menikmati hidup berdasarkan kemampuan khusus yang dimiliki manusia. Kemampuan khusus tentang pemahaman simbol dalam bentuk dan arti secara visual. Karya seni memiliki bentuk yang khusus, karena seakan-akan melebihi perwujudan visual yang sesungguhnya. Dengan kata lain tanpa menjadi objek yang praktis seperti aslinya tetapi menyajikan bagi penontonnya lebih dari susunan faktualnya.

Sebuah karya seni merupakan objek estetika yang dibangun dengan menggunakan unsur-unsur rupa. Unsur-unsur tersebut adalah garis, warna, bangun, ruang, bentuk (cekung maupun cembung), dan penggabungan bentuk-bentuk bidang hasil dari pengamatan. Bentuk bidang yang dimaksud ialah totalitas desain dari semua unsur sehingga membentuk karya seni rupa.

Unsur-unsur visual/seni rupa terdiri atas titik, garis, bidang, tekstur, ruang, dan warna. Adapun cara untuk menyusun unsur-unsur tersebut disebut prinsip seni. Di bidang DKV, prinsip tersebut dinamakan prinsip desain, meliputi kesatuan, keseimbangan, proporsi, irama, kontras, harmonis, dan penekanan.

Setelah kalian mendapatkan konsep tema dan menentukan karya apa yang akan kalian buat, khususnya pada bidang DKV, langkah selanjutnya adalah membuat sketsa karya. Ide atau gagasan yang sudah ditentukan, dapat divisualisasikan dalam sebuah karya seni pada sebuah media dua dimensi seperti kertas gambar.

### B. Teknik Gambar Sketsa dan Ilustrasi

Sketsa adalah gambar rancangan kasar yang dibuat dengan cepat dan tidak memerlukan gambaran yang detail. Berikut beberapa teknik gambar sketsa dan ilustrasi yang perlu kalian pahami.



## 1. Teknik Arsir

leknik arsir adalah teknik menggambar dengan membuat garis sejajar atau menyilang agar mendapatkan kesan gelap terang pada objek gambar. Selain itu, teknik arsir menekankan pada kekuatan garis yang dapat dicapai dengan cara menggoreskan pensil, pulpen, spidol, atau peralatan lainnya yang digoreskan sehingga terwujud garis-garis arsiran.



Gambar 5.1 Teknik Arsir  
Sumber: Mayinda Ambarwati (2019)

## 2. Teknik Dussel

leknik dussel adalah teknik menggambar dengan cara menggosok-gosokkan media pada kertas sehingga menimbulkan kesan gelap terang pada objek gambar. Alat yang digunakan biasanya berupa pensil lunak, krayon, konte, dan pastel. Pada teknik dussel biasanya dapat menggunakan bantuan kertas, kapas, dan potongan kain halus untuk menggosok arsiran. Lujuannya agar mendapatkan gelap terang yang halus pada objek gambar.



Gambar 5.2 Teknik Dussel  
Sumber: Mayinda Ambarwati (2022)

## 3. Teknik Pointilis

leknik pointilis adalah teknik menggambar menggunakan titik-titik untuk mendapatkan kesan gelap terang pada objek gambar. leknik ini memiliki kerumitan karena pengerjaannya membutuhkan banyak waktu. Untuk mendapatkan gelap terang objek yang baik, kesan titik harus terlihat rapi dan rapat.



Gambar 5.3 Teknik Pointilis  
Sumber: Mayinda Ambarwati (2022)

## 4. Teknik Aquarel

leknik aquarel atau teknik basah adalah teknik menggambar sketsa dan ilustrasi menggunakan cat air. Caranya dengan memberikan sapuan cat pada media kertas dan kandungan airnya cukup banyak. Alat yang cocok adalah kuas dengan cara menguaskan cat air berulang-ulang untuk mendapatkan warna yang lebih tua atau gelap. leknik ini memiliki karakter khusus karena dengan bahan pewarna akan menghasilkan gambar yang lebih jelas dan menarik.



Gambar 5.4 Teknik Aquarel  
Sumber: Mayinda Ambarwati (2019)

## C. Jenis-Jenis Gambar Ilustrasi

### 1. Gambar Kartun

Kartun dapat diartikan film yang menciptakan khayalan gerak sebagai hasil pemotretan rangkaian gambar yang melukiskan perubahan posisi. Gambar kartun adalah gambar yang memberikan kesan lucu, biasanya mewakili suatu kejadian.

Gambar kartun dibagi menjadi dua macam, yaitu kartun dua dimensi dan tiga dimensi. Kartun dua dimensi adalah gambar kartun yang hanya dapat dilihat dari satu arah saja. Ciri karakter gambarnya ialah polos, tidak bervolume, serta hanya bergerak ke atas, bawah, kiri, dan kanan saja. Kartun tiga dimensi adalah gambar kartun yang dapat dilihat dari segala arah. Ciri karakter gambarnya ialah memiliki volume dan bayangan.



Gambar 5.5 Gambar Kartun Dua Dimensi  
Sumber: Mayinda Ambarwati (2022)



Gambar 5.6 Gambar Kartun Tiga Dimensi  
Sumber: Jalon/Instagram (2022)

## 2. Gambar Karikatur

Karikatur adalah gambar yang mengandung kelucuan dengan ciri khas melebih-lebihkan suatu objek atau gambar tersebut. Selain untuk menghibur, gambar karikatur memiliki fungsi sebagai penyampaian informasi kepada masyarakat. Biasanya objek gambar karikatur ialah tokoh seseorang.



Gambar 5.7 Karikatur  
Sumber: Maylinda Ambarwati (2015)

## 3. Cerita Bergambar

Cerita bergambar atau sering disingkat cergam adalah kumpulan cerita yang dikemas dalam bentuk gambar dan tulisan. Tulisan tersebut berfungsi sebagai alur cerita.



Gambar 5.8 Cerita bergambar dengan tema "Harapan di Tahun Baru".  
Sumber: Almita Syafah (2021)

## D. Memulai Sketsa dan Ilustrasi

### 1. Alat untuk Membuat Sketsa dan Ilustrasi

Pensil adalah alat yang digunakan untuk menulis, bahkan bisa digunakan untuk menggambar atau membuat sketsa. Jenis pensil digolongkan menjadi golongan keras (hard), sedang (firm), dan lunak (black). Golongan keras terdiri atas 4H, 5H, 6H, 7H, 8H, dan 9H. Golongan sedang terdiri atas H, HB, F, 2H, dan 3H. Golongan lunak terdiri atas 2B, 3B, 4B, 5B, 6B, dan 7B. Seiring dengan perkembangan zaman, banyak orang cenderung menggunakan pensil mekanik. Di bawah ini terdapat macam-macam pensil yang perlu kalian ketahui.

#### a) Pensil Mekanik

Pensil mekanik merupakan jenis pensil yang hampir mirip dengan bolpoin dan sangat populer saat ini. Pensil mekanik ini memiliki kelebihan, yaitu bisa dibuat untuk menggambar dengan detail karena memiliki mata pensil yang sangat kecil. Contohnya menggambar helai rambut secara detail. Namun, pensil ini juga memiliki kekurangan, yaitu mudah patah dikarenakan mata pensil yang sangat kecil dan lunak.



Gambar 5.9 Pensil Mekanik  
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

#### b) Pensil Grafit

Pensil grafit merupakan jenis pensil yang sering digunakan untuk menulis. Pensil ini terbuat dari bahan kayu dan ujung dari pensil ini dapat diraut.



Gambar 5.10 Pensil Grafit  
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

#### c) Pensil Konte

Pensil konte (conte) merupakan jenis pensil yang hampir sama dengan pensil grafit. Hanya saja yang membedakan dari pensil ini adalah memiliki ujung mata pensil yang lebih besar. Pensil ini sangat cocok untuk seniman yang sering menggunakan arsiran pada gambar. Biasanya pensil konte digunakan dengan alat pendukung lain, seperti kapas, kuas, dan alat lainnya.



Gambar 5.11 Pensil Konte  
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

#### d) Pensil Dermatograf

Pensil dermatograf berbeda dengan jenis pensil lainnya. Pensil ini dikhususkan untuk membuat sketsa atau tulisan pada sebuah kaca. Pensil ini memiliki ciri khas, yaitu tekstur yang terkesan licin atau terkesan berminyak sehingga sulit untuk diaplikasikan di media kertas. Namun, masih ada juga yang mengaplikasikannya di kertas. Pada ujung pensil ini terdapat tali yang terhubung dengan wadahnya. Fungsi dari tali ini ialah untuk meraut pensil. Ketika kalian ingin meraut pensil ini, cukup dengan menarik secara perlahan tali tersebut.



Gambar 5.12 Pensil Dermatograf  
Sumber: Maylinda Ambarwati (2020)

#### e) Pensil Warna

Pensil warna adalah jenis pensil yang memiliki inti pigmen berwarna dan bagian pelindungnya terbuat dari bahan kayu. Pensil warna terbuat dari bahan lilin, aditif, pigmen, serta bahan pengikat. Ada pula pensil warna yang berbasis minyak.



Gambar 5.13 Pensil Warna  
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

#### f) Watercolor Pencil

Watercolor pencil (pensil cat air) adalah jenis pensil yang bisa larut dalam air. Jenis pensil memiliki fungsi sebagai cat air, jika digunakan bersamaan dengan kuas yang sudah dibasahi. Watercolor pencil dapat dicampur dengan pensil warna standar untuk menambah vibrant saat menggambar maupun membuat sketsa.



Gambar 5.14 Watercolor Pencil  
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

#### g) Pensil Grafit Stik

Pensil grafit stik atau krayon adalah jenis pensil yang memiliki campuran bubuk grafit dan tanah liat yang telah dikompresi dengan suhu tinggi sehingga menjadi perpaduan yang solid. Saat digunakan, biasanya pensil ini dilapisi dengan plastik agar tangan kalian ketika menggambar atau membuat sketsa tidak kotor terkena warna dari pensil ini.



Gambar 5.15 Pensil Grafit Stik  
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

#### h) Kuas

Kuas adalah alat yang biasanya terbuat dari kayu. Di salah satu ujungnya terdapat bulu halus yang berfungsi untuk mengecat atau melukis. Ukuran kuas sendiri berbeda-beda disesuaikan dengan kebutuhan.



Gambar 5.16 Kuas  
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

## 2. Bahan untuk Membuat Sketsa dan Ilustrasi

#### a) Cat Air

Cat air adalah bahan pewarna yang terbuat dari pigmen dengan menggunakan pelarut air. Cat air memiliki sifat transparan dan teknik menggambar yang digunakan biasanya teknik aquarel.



Gambar 5.17 Cat Air  
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

#### b) Kertas

Kertas merupakan salah satu media gambar sketsa yang paling mudah diperoleh dengan harga relatif murah. Jenis-jenis kertas antara lain kertas kalkir, dupleks, art atau matte paper, ivory, HVS, art carton, dupleks putih atau CWb, samson craft, linen, dan sebagainya. Ukuran berat kertas disebut gramatur, sedangkan satuan untuk mengukur beratnya ialah gram per square meter (gsm). Di bawah ini dijelaskan berbagai jenis kertas.

### 1) Kertas HVS

HVS merupakan singkatan dari Houtvrij Schrijfpapier, berasal dari bahasa Belanda yang artinya kertas tulis bebas serat kayu. Kertas HVS dibuat dari pulp atau bubur kertas yang tidak mengandung lignin (perekat antarserat di dalam pohon). Karena itu, kertas HVS tidak dapat berubah warna (menjadi kekuningan) bila diletakkan di bawah sinar matahari atau sinar lampu.

Kertas HVS termasuk ke dalam tipe kertas tulis berkualitas tinggi yang memiliki berbagai ukuran, baik ukuran berat maupun dimensi (panjang x lebar). Kertas HVS memiliki gramatur 60–100 gsm. Sementara untuk dimensi, kertas HVS memiliki beberapa ukuran, antara lain folio, A4, A3, dan kuarto.

### 2) Kertas kalkir

Kertas kalkir adalah kertas yang memiliki permukaan tembus pandang. Banyak desainer yang suka menggunakan kertas ini untuk pekerjaan mereka dalam membuat sebuah rancangan. Dengan kertas ini, gambar pun dapat mereka selesaikan dengan mudah. Kertas ini tampak nyaris sama dengan kertas HVS. Namun, kertas ini memiliki tekstur transparan dan tampak bening. Sekilas, kertas kalkir tampak seperti habis terkena tumpahan minyak.

### 3) Art paper

Art paper merupakan salah satu jenis kertas yang sering digunakan dalam bidang percetakan. Art paper memiliki ciri-ciri yang hampir sama dengan art carton. Perbedaannya hanya pada ketebalan atau gramatur. Jenis kertas ini memiliki permukaan yang halus dan mengilap pada kedua sisinya.

### 4) Matte paper

Matte paper memiliki kemiripan dengan art paper. Namun, matte paper ini memiliki permukaan yang matte atau tidak berkilau dan memiliki permukaan yang halus. Karena itu, sangat cocok untuk kalian yang sering mencetak isi buku seperti katalog, majalah, company profile, buku kenangan, dan buku tahunan. Selain itu, kertas ini digunakan untuk mencetak poster dan brosur. Jenis kertas ini dapat dimodifikasi untuk mencetak spot UV (efek glossy atau mengilap pada area cetak tertentu). Matte paper memiliki gramatur 90–150 gsm.

### 5) Kertas ivory

Kertas ivory adalah kertas yang memiliki ciri sisi luar berwarna putih mengilap dan sisi dalam berwarna putih dengan tekstur kasar. Kertas ivory sering juga disebut perpaduan antara bahan art carton dan matte paper.

Kertas ivory memiliki tampilan yang bersih dan eksklusif. Apabila kalian ingin mencetak kemasan dengan desain full color, maka penggunaan kertas ivory bisa menjadi pilihan. Kertas ivory dapat digunakan sebagai kemasan primer untuk makanan karena bahannya bersifat food grade. Food grade artinya aman untuk makanan dan mampu menjaga kualitas makanan di dalamnya. Kertas ivory juga dapat digunakan untuk bahan baku pembuatan kemasan kosmetik dan tas belanja.

### 6) Kertas linen

Kertas linen memiliki tekstur yang sangat unik. Kertas linen sering digunakan untuk membuat sertifikat, ijazah, maupun piagam penghargaan. Kertas linen sering disebut dengan kertas linen Jepang atau karton linen.

Kertas linen memiliki beberapa karakteristik yang mirip dengan kain linen. Karakteristik tersebut antara lain sebagai berikut.

- 1) Memiliki gramatur 150–350 gsm sehingga relatif tebal.
- 2) Memiliki tekstur kaku seperti kertas karton.
- 3) Permukaan kertas kasar dan teksturnya terlihat jelas bergaris-garis.
- 4) Kedua permukaan kertas terlihat kesat.

## **7) Kertas art carton**

Kertas art carton merupakan jenis kertas yang umumnya digunakan untuk membuat kartu nama, brosur, sampai pembuatan kotak makanan dan minuman dengan beragam bentuk. Biasanya warna kertas art carton ini putih mengkilap pada kedua sisinya.

Kertas art carton memiliki ciri serupa dengan art paper. Namun, ukuran art carton jauh lebih tebal sehingga sangat cocok digunakan untuk produk cetakan yang membutuhkan bahan yang lebih kokoh dibandingkan dengan art paper. Kertas art carton dikenal juga dengan istilah paperboard, atau terkadang disebut juga dengan cardboard.

## **8) Kertas manila**

Kertas manila merupakan kertas pertama yang cocok digunakan sebagai media menggambar. Kertas manila memiliki tekstur yang halus dan lembut. Kertas ini biasa digunakan sebagai media menggambar sketsa.

Kertas manila secara fisik dan visualnya memiliki kemiripan dengan kertas Be dan BW. Kertas manila memiliki ciri permukaan licin dan dapat menyerap pigmen warna yang rendah. Kertas ini kurang cocok digunakan dengan pensil warna. Kertas manila tersedia dalam berbagai pilihan warna sehingga mampu menjadikan gambar yang kalian buat lebih berwarna meskipun hanya menggunakan pensil.

## **9) Kertas canson**

Kertas canson merupakan jenis kertas yang memiliki kemiripan dengan kertas HVS dan manila. Kertas canson sangat cocok digunakan untuk melukis yang menggunakan cat berbahan dasar air, yaitu cat air atau cat poster. Kertas canson memiliki tekstur yang lembut dan tipis. Selain itu, kertas ini memiliki tingkat ketebalan atau gramatur di atas 200 gsm.

## **10) Kertas kopenhagen**

Kertas kopenhagen merupakan jenis kertas yang sangat cocok digunakan sebagai media menggambar dengan menggunakan pensil. Kertas kopenhagen memiliki ciri khas tekstur berupa garis-garis lurus searah berukuran kecil dan terkesan sederhana. Kertas ini kurang cocok digunakan sebagai media gambar dengan menggunakan pensil warna, terutama untuk kertas kopenhagen yang berwarna cerah.

## **11) Kertas samson**

Apabila kalian merupakan salah seorang yang peduli akan lingkungan, kalian wajib menggunakan kertas samson ketika melukis atau menggambar. Kertas ini merupakan salah satu jenis kertas daur ulang. Kertas samson identik dengan warna cokelat karena bahan dasarnya dari kertas-kertas bekas yang sudah tidak terpakai lagi. Kertas ini biasanya digunakan sebagai bahan membuat amplop atau paperbag. Kertas samson memiliki gramatur 70–220 gsm.

# **E. Prinsip dan Unsur Desain**

## **1. Prinsip Desain**

Dalam desain grafis terdapat prinsip-prinsip dasar desain, yaitu kesatuan, keseimbangan, proporsi, penekanan, dan irama.

### **a) Kesatuan**

Kesatuan adalah konsistensi atau keselarasan semua unsur desain. Misalnya dalam memilih jenis fon. Gunakan jenis fon yang sama apabila desain kalian banyak mengandung teks agar terkesan menyatu.



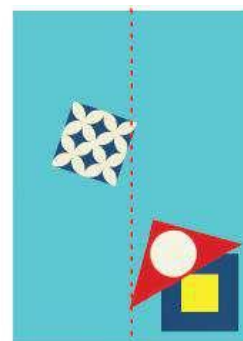
## b) Keseimbangan

Dalam desain grafis, semua unsur harus saling menyatu, tetapi perlu diperhatikan juga komposisinya. Karena itu, diperlukan prinsip keseimbangan. Prinsip keseimbangan desain yang kalian buat akan memiliki nilai estetika yang lebih komunikatif. Keseimbangan dibagi menjadi beberapa macam, yaitu keseimbangan simetris, asimetris, sederajat, dan radial.

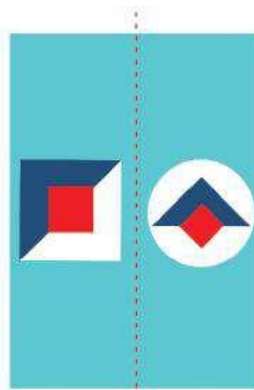
- 1) Simetris, artinya elemen-elemen desain di satu sisi sama dengan elemen-elemen di sisi lainnya. Keseimbangan ini membagi rata "beratnya", baik dari sisi atas-bawah atau kiri-kanan.
- 2) Asimetris, artinya tidak sama antara sisi kanan-kiri atau atas-bawah, tetapi tetap terlihat seimbang.
- 3) Sederajat, artinya elemen-elemen desain yang disusun melingkar seolah-olah memiliki pusat atau poin of interest.
- 4) Radial, sering disebut dengan focal point atau center of interest yang artinya ada bagian yang dibuat menonjol untuk menarik perhatian yang melihat. Keseimbangan radial dapat dibuat dengan memberikan kontras, baik bentuk, warna, dan tekstur.



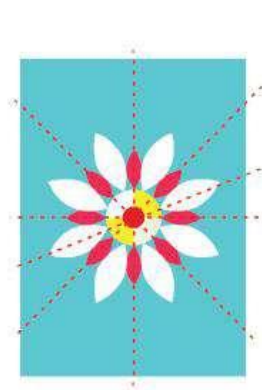
Gambar 5.18 Keseimbangan Simetris  
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)



Gambar 5.19 Keseimbangan Asimetris  
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)



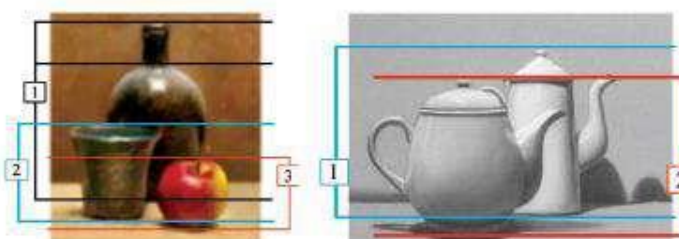
Gambar 5.20 Keseimbangan Sederajat  
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)



Gambar 5.21 Keseimbangan Radial  
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

## c) Proporsi

Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain. Dalam desain grafis, proporsi digunakan sebagai skala untuk membandingkan pada setiap unsur.

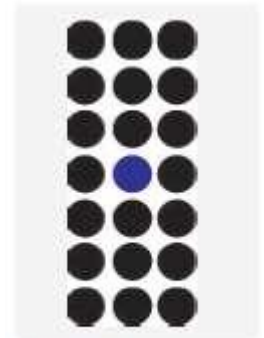


Gambar 5.22 Proporsi  
Sumber: Kemdikbud (2013)

#### d) Penekanan

Penekanan adalah cara untuk menentukan bagian yang paling penting dalam desain yang kalian buat. Bagian ini merupakan informasi atau kesan yang ingin kita sampaikan kepada khalayak. Penekanan dan proporsi tentunya harus ada keterkaitan. Jenis penekanan dalam desain grafis dibagi menjadi tiga.

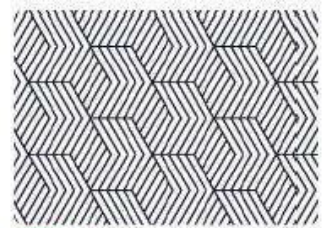
- 1) Hierarki, yaitu ditentukan berdasarkan urutan atau susunan.
- 2) Skala dan proporsi, yaitu menonjolkan informasi utama dengan ukuran fon yang lebih besar atau menggunakan *space* (ruang) desain yang lebih banyak.
- 3) Kontras, yaitu menempatkan dua unsur desain yang saling bertentangan dalam satu *frame* (bingkai) desain.



Gambar 5.23 Penekanan  
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

#### e) Irama

Irama adalah pengulangan unsur-unsur yang sama dengan cara yang konsisten. Bisa juga pengulangan unsur-unsur yang berbeda (dari segi bentuk, ukuran, posisi, unsur), tetapi membentuk pola berirama. Oleh karena itu, irama dapat membuat pandangan khalayak bergerak dari satu pola ke pola lainnya sehingga tercipta aliran pandangan saat melihat desain.



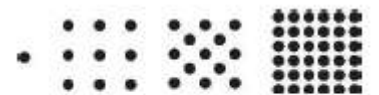
Gambar 5.24 Nirmana Garis  
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

### 2. Unsur Desain dan Tata Rupa

Unsur-unsur desain merupakan salah satu bentuk komunikasi visual yang memanfaatkan elemen-elemen grafis (gambar, teks, warna, dan sebagainya) untuk menyampaikan informasi secara efektif. Unsur-unsur desain diterapkan pada kemasan produk atau packaging, poster, papan iklan, brosur, pamflet, dan lain-lain. Berikut penjelasan unsur-unsur desain.

#### a) Titik

Titik adalah sebuah bentuk kecil yang tidak mempunyai dimensi. Pada umumnya, titik memiliki bentuk bundaran yang sederhana. Titik cenderung ditampilkan dalam bentuk kelompok, dengan variasi jumlah, susunan, dan kepadatan tertentu.



Gambar 5.25 Gambar Titik  
Sumber: Subhan Yuliyanto (2021)

#### b) Garis

Garis adalah gabungan beberapa unsur titik yang saling sejajar membentuk satu kesatuan. Unsur garis akan selalu ada pada setiap desain. Garis dapat berbentuk panjang, pendek, lurus, melengkung, tebal, tipis, putus-putus, dan sebagainya.

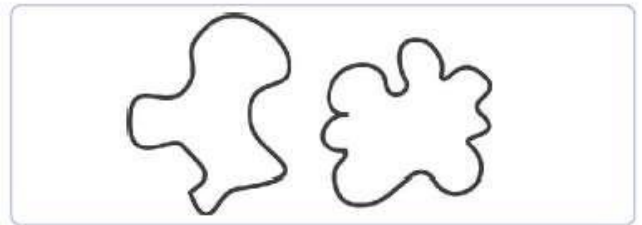
Buatlah desain visual suatu karya dengan menggunakan unsur desain titik. Gambar menggunakan alat drawing pen.

	Garis Horizontal	Garis Vertikal	Garis Diagonal
1. Garis Lurus			
2. Garis Lengkung	Lengkung Kubah	Lengkung Busur	Lengkung Arah Bebas
3. Garis Majemuk	Garis Zig-zag		Garis Lengkung S
4. Garis Gabungan	Garis Gabungan Bebas		

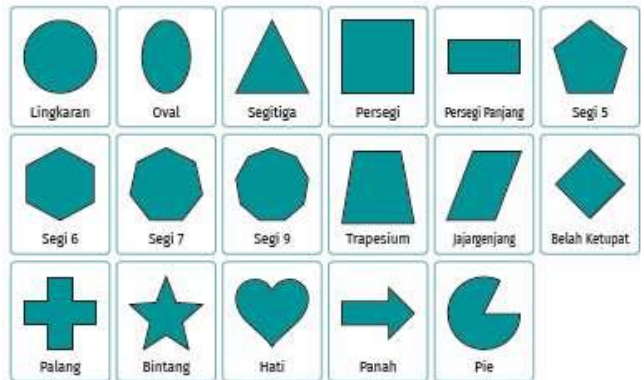
Gambar 5.26 Macam-Macam Garis  
Sumber: Muhamad Isnaini (2022)

### c) Bidang

Bidang merupakan unsur yang sering digunakan dalam desain. Bidang menempati ruang, yaitu dua dimensi atau dwimatra. Artinya, bidang hanya memiliki dua ukuran (panjang dan lebar). Penggunaan unsur bidang dalam desain grafis bertujuan untuk menambah daya tarik layout serta membantu mengomunikasikan sebuah ide desainer kepada penikmat desain.



Gambar 5.27 Bidang Nongeometris  
Sumber: Subhan Yuliyanto (2021)



Gambar 5.28 Bidang Geometris  
Sumber: Muhammad Ismail (2022)

### d) Teksur

Teksur adalah visualisasi dari permukaan suatu objek yang dapat dinilai dengan cara dilihat dan diraba. Contohnya corak dari suatu permukaan benda. Teksur dibagi menjadi dua macam, yaitu tekstur visual (semu) dan tekstur taktil (nyata). Teksur visual adalah tekstur yang apabila dilihat kasar tetapi ketika diraba halus. Sementara tekstur taktil adalah tekstur yang apabila dilihat dan diraba menunjukkan hal yang sama.



Gambar 5.29 Teksur pada Batu  
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

### e) Ruang

Ruang merupakan unsur yang sangat dibutuhkan. Ruang adalah jarak antara unsur-unsur desain grafis, seperti objek, background, dan teks. Tanpa adanya ruang, kalian akan kesulitan untuk menerima informasi yang ingin disampaikan.



Gambar 5.30 Ruang  
Sumber: Maylinda Ambarwati (2022)

### f) Warna

Warna merupakan salah satu elemen visual yang dapat menarik perhatian para penikmat desain. Warna dapat mewakili suasana hati seseorang dalam berkomunikasi. Warna juga merupakan unsur yang sangat penting dalam dunia desain grafis. Unsur warna dapat menimbulkan kepekaan terhadap penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya perasaan sedih, senang, semangat, dan haru.

Dalam seni rupa, warna dapat dilihat dari tiga hal sebagai berikut.

#### 1) Hue

yaitu pembagian warna berdasarkan nama warna, seperti merah, kuning, hijau, biru, dan sebagainya. Hue dibagi menjadi tiga golongan.

- Warna primer (*primary colors*), terdiri atas warna merah, kuning, dan biru.
- Warna sekunder (*secondary colors*) merupakan campuran dari dua warna primer dengan perbandingan 1:1. Contohnya warna merah + kuning menghasilkan warna oranye, warna kuning + biru menghasilkan warna hijau.



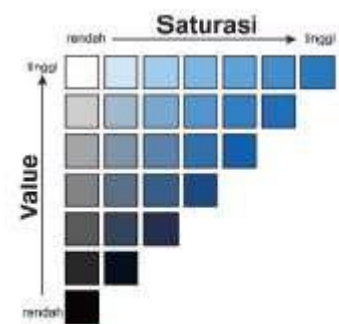
- c) Warna tersier (*tertiary colors*) merupakan campuran warna primer dengan warna sekunder. contohnya merah-oranye, kuning-oranye, merah-ungu, dan kuning-hijau.



Gambar 5.31 Pembagian Warna

Sumber: Muhamad Isnaini (2022)

- 2) **Value,**  
yaitu gelap terang sebuah warna.



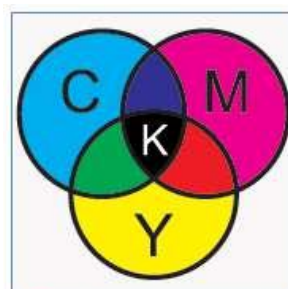
Gambar 5.32 Value dan Saturasi (Kepekatan)

Sumber: Subhan Yuliyanto (2021)

- 3) **Intensity**  
yaitu tingkat kejernihan atau keaslian dari warna itu sendiri.

Warna yang digunakan dalam seni lukis berbeda dengan sistem warna yang digunakan dalam percetakan (cetak offset) atau komputer. Dalam percetakan, terdapat empat warna pokok saja yang dikenal dengan sebutan eMYK. eMYK merupakan singkatan dari cyan (light blue), Magenta (pink red), Yellow, dan Black. Warna merah dihasilkan dengan mencampurkan warna yellow (100%) dan magenta (100%), sedangkan warna hijau merupakan campuran warna yellow (100%) dan cyan (100%).

Warna lain pada sistem komputer selain eMYK adalah RGB atau biasa disebut dengan additive color. RGB terdiri atas tiga warna, yaitu Red (merah), Green (hijau), dan Blue (biru). Fungsi utama warna RGB adalah menampilkan gambar dalam perangkat elektronik seperti komputer atau televisi. Warna RGB dapat digunakan juga dalam fotografi. Keunggulan penggunaan warna RGB adalah gambar mudah dipindahkan ke alat lain tanpa harus diubah ke model warna lainnya. Sementara kelemahannya adalah tidak dapat dicetak dengan sempurna dengan menggunakan printer dikarenakan printer menggunakan sistem warna eMYK.



Gambar 5.33 Warna CMYK

Sumber: Subhan Yuliyanto (2021)



Gambar 5.34 Warna RGB

Sumber: Subhan Yuliyanto (2021)

## **F. Konsep Karya Desain Komunikasi Visual melalui Sketsa**

Karya sketsa dan ilustrasi dapat divisualisasikan pada karya-karya cetak seperti poster, majalah, komik, dan lain-lain. Berikut karya sketsa dan ilustrasi yang dapat diwujudkan yang perlu kalian ketahui.

### **1. Poster**

Poster adalah karya desain grafis yang dibuat pada selembar kertas yang memuat komposisi gambar dan huruf. Poster dibuat pada selembar kertas yang berukuran besar ataupun kecil. Secara fisik pengaplikasiannya dengan cara ditempel pada dinding yang dapat dilihat oleh orang banyak. Karena itu, poster biasanya dibuat dengan warna-warna kontras dan kuat. Fungsi poster biasanya menjadi sarana iklan, pendidikan, propaganda, sosialisasi, dekorasi, atau berupa salinan karya seni terkenal.

Poster memiliki perbedaan dengan karya media cetak lainnya. Poster dapat menyampaikan suatu informasi kepada pembacanya. Sementara iklan cetak seperti majalah, surat kabar, katalog, brosur, dan leaflet berfungsi menyampaikan informasi, tetapi bagi orang-orang yang memiliki waktu cukup longgar.

Saat membuat karya desain poster, hal utama yang harus diperhatikan adalah poster tersebut dapat menyampaikan secara visual agar menarik perhatian publik. Selain itu, poster dapat memberikan informasi yang mudah dipahami pembaca dalam waktu singkat. Poster harus dapat membujuk pembaca dan membangkitkan keinginannya untuk membaca poster melalui pesan-pesan yang singkat tetapi padat dan jelas.

Menurut Lori Siebert dan Lisa Ballard (Kusrianto, 2007), tugas karya poster adalah *capturing a moving audience with your message*, artinya menangkap audiens yang tengah bergerak dengan pesan yang Anda sampaikan. Sebuah poster harus mampu menyampaikan informasi atau pesan kepada audiens yang sedang sibuk bergerak, hanya dalam bilangan detik.

Poster yang dikatakan baik dan berhasil ialah dapat menarik perhatian pembacanya karena memiliki suatu elemen yang dominan dan menarik. Elemen-elemen yang tidak penting tidak perlu ditampilkan sehingga secara keseluruhan pesan poster dapat menyatu, terlihat seimbang, dan harmonis. Sebuah desain poster yang baik tidak perlu menampilkan penggunaan huruf yang terkesan berlebihan dan terlalu banyak variasi. Gambar ilustrasi juga tidak perlu ditampilkan terlalu dominan.

Ada beberapa poin menurut Siebert dan Ballard dalam membuat desain poster, yaitu sebagai berikut.

- a. Ukuran huruf poster dibuat besar sehingga terbaca dari jarak jauh (sekitar 10–15 kali lebar poster). Contoh apabila lebar poster berukuran 30 cm, maka harus dapat terbaca dari jarak 3 – 4,5 meter.
- b. Layout desain poster dibuat simpel, sehingga pembaca tidak merasa bingung. Pilih salah satu elemen kunci pembuatan poster, yaitu huruf atau ilustrasi sehingga pembaca dapat menangkap dan memahami pesan dengan cepat.
- c. Memberikan informasi penting yang dibutuhkan pembaca, seperti tanggal, jam, tempat, narahubung, dan sebagainya.
- d. Terdapat satu elemen yang ditonjolkan atau yang paling dominan. Contohnya judul atau ilustrasi sehingga dapat menarik perhatian pembaca.
- e. Dapat memuat informasi yang penting dan ditonjolkan dengan ukuran, warna, atau value (kontras).
- f. Adanya unsur seni yang sesuai dengan pesan atau informasi.
- g. Huruf atau elemen yang digunakan disusun dalam urutan yang logis.
- h. Ilustrasi foto hendaknya dipilih yang tidak lazim (unusual) atau dipangkas agar dapat terlihat.
- i. Huruf untuk poster sebaiknya dibuat tebal (bold) dengan warna-warna yang kontras

sehingga dapat terlihat dari kejauhan.

Sementara menurut Robin Landa (Kusrianto, 2007), yang layak dijadikan petunjuk dalam membuat desain poster adalah desain poster hanya berupa teks atau gabungan antara teks dan ilustrasi (visual). Elemen visual bisa berupa gambar abstrak, gambar realis, simbolik, ilustratif, fotografi, kolase, grafik, atau kombinasi dari semua elemen visual tersebut. Teks yang berupa rangkaian huruf juga dapat berfungsi sebagai ilustrasi.

Menurut Robin Landa, kriteria desain poster harus dikaitkan dengan tujuan-tujuan poster itu sendiri, yaitu sebagai berikut:

- Menyampaikan informasi secara jelas dan mudah dipahami.
- Menciptakan desain yang seketika dapat dibaca dan dipahami.
- Menciptakan desain yang mudah dibaca dari kejauhan.
- Menjanjikan informasi penting yang dibutuhkan pembaca.
- Menyusun informasi dengan urutan yang mudah diikuti.
- Menyusun elemen visual secara hierarki dan menyatu. Menyusun elemen-elemen poster berdasarkan prinsip-prinsip desain grafis.
- Membuat desain yang sesuai dengan subjek, audiens, dan lingkungannya.
- Mengekspresikan spirit dan subjek atau pesan yang disampaikan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa sebuah desain poster pada umumnya memuat informasi penting secara keseluruhan. Selain itu, memiliki kalimat yang singkat dan padat, serta mampu menarik perhatian.

Berikut macam-macam poster yang telah dikelompokkan oleh para seniman desain grafis yang harus kalian ketahui.

#### a) Poster Teks

Poster teks dapat dikatakan sebagai poster yang paling tua. Poster teks memiliki ciri mengutamakan teks sebagai suatu informasi. Namun, ada juga terselip elemen-elemen gambar seperti simbol kerajaan, gambar raja, atau ornamen-ornamen kerajaan lainnya. Poster teks awalnya digunakan untuk menyampaikan pengumuman pemerintah kepada rakyatnya pada abad ke-15.



Gambar 5.35 Poster Teks  
Sumber: Subhan Yuliyanto (2017)

#### b) Poster Bergambar

Pada awal abad modern, yaitu sekitar akhir abad ke-17 terjadi perkembangan pada desain poster, yaitu adanya kemajuan teknologi percetakan. Selain itu, dimulainya era industrialisasi dalam skala besar dengan terjadinya Revolusi Industri di Prancis. Karena itulah poster mulai dicetak dalam jumlah besar. Eiri dari poster bergambar adalah memiliki gambar warna-warni sehingga terkesan menarik.



Gambar 5.36 Poster Bergambar  
Sumber: Subhan Yuliyanto (2017)

#### c) Poster Propaganda

Penggunaan poster semakin berkembang dan menjadi populer selama terjadinya Perang Dunia I dan II. Karena itu, poster tersebut menjadi barang-barang bersejarah dan disimpan dengan nilai yang tinggi. Pada Perang Dunia I dan II mulai muncul poster-poster yang mengimbau rakyat untuk bergabung menjadi tentara. Kejadian ini menjadi fenomenal di seluruh dunia. Pada tahun 1917, di Amerika Serikat muncul poster yang dibuat oleh James Montgomery Flagg, yaitu poster "Uncle Sam: I Want You!".

Berbeda dengan Amerika Serikat, poster-poster di Rusia digunakan sebagai alat propaganda dalam revolusi komunis model Rusia. Poster propaganda memiliki tujuan dapat mengembalikan semangat pembaca atau perjuangan usaha seseorang dalam melakukan hal yang bermanfaat bagi kehidupan.



Gambar 5.37 Poster Propaganda  
Sumber: Afandi Koesoema/Tribunnewsweeki (2021)

#### d) Poster Kampanye

Banyak negara-negara demokrasi yang menyerahkan keputusan mengenai kepemimpinan kepada rakyatnya. Sejak itulah poster digunakan sebagai alat untuk mencari simpati calon pemilih pada pemilihan umum. Maka dapat disimpulkan poster kampanye bertujuan untuk menarik simpati masyarakat pada saat pemilihan umum.

#### e) Wanted Poster

Wanted Poster atau poster "Dicari" adalah poster yang memuat orang hilang atau suatu perusahaan yang membutuhkan tenaga kerja. Pada era poster "Wild West", poster dimanfaatkan dalam membuat sayembara untuk menemukan penjahat yang sedang dicari. Selain memuat foto penjahat yang dicari, wanted poster juga menyebutkan sejumlah hadiah yang diberikan kepada si penemu. Tradisi penyebaran poster ini berlangsung hingga Federal Bureau of Investigation (FBI) juga ikut menyebarkan wanted poster ke seluruh negara di dunia.



Gambar 5.38 Wanted Poster  
Sumber: Subhan Yuliyanto (2021)

Contoh wanted poster di Indonesia digunakan untuk mencari tenaga kerja pada sebuah perusahaan. Berisi kumpulan foto dari "Pin-up girl" (foto bintang pujaan yang ditempel di dinding) seperti tokoh bintang film terkenal saat itu.

#### f) Poster Cheesecake

Jenis poster ini cenderung digemari oleh kalangan anak muda. Pada awalnya poster ini berisi kumpulan foto dari "Pin-up girl" (foto bintang pujaan yang ditempel di dinding) seperti tokoh bintang film terkenal saat itu.

#### g) Poster Film

Poster film bertujuan untuk mempromosikan sebuah film. Pada industri perfilman, poster sangat bermanfaat untuk memopulerkan film-filmnya sehingga poster film memiliki potensi nilai jual yang cukup tinggi.

#### h) Poster Komik

Poster komik adalah poster yang menampilkan tokoh-tokoh komik atau manga, seperti Sailormoon, Dragon Ball, sampai dengan Harry Potter. Poster komik telah populer sejak tahun 1960-an dan pada tahun 1970-an produksi poster komik terus meningkat.

#### i) Poster Afirmasi

Poster afirmasi memiliki ciri dibuat dengan cenderung warna hitam dan gambar alam sebagai gambar latar belakangnya. Poster afirmasi berisi teks dan kata-kata motivasi tentang leadership (kepemimpinan) dan opportunity (peluang). Lema yang dibawakan pada poster ini sangat bervariasi. Tujuannya agar orang yang membacanya memiliki motivasi. Jenis poster ini memiliki ukuran yang bermacam-macam, mulai dari

ukuran kecil sampai besar. Pengakhiran (finishing) poster afirmasi ini terkadang diberi pigura.

**j) Poster Riset dan Kegiatan Ilmiah**

Poster riset dan kegiatan ilmiah banyak digunakan di dunia akademis. Tujuannya untuk mempromosikan karya-karya dan kegiatan ilmiah. Poster ini menjelaskan mengenai rencana kegiatan riset dan hasil riset. Fungsi lain poster ini berkaitan dengan pendaftaran hak cipta (copyright) dari hasil-hasil penemuannya agar tidak ada pihak yang dirugikan dan mengeklaim karya ilmiah tersebut. Contoh kegiatan ilmiah yang dibuat. Poster adalah simposium, seminar, dan lain-lain. Poster-poster ilmiah ini dipasang pada lembaga-lembaga akademis atau tempat yang sesuai dengan bidang keilmuannya.

**k) Poster Motivasi**

Poster motivasi biasanya ditempatkan di dalam kelas yang memiliki tujuan untuk memberi motivasi kepada peserta didik. Motivasi lainnya adalah agar peserta didik dapat bersikap baik dan disiplin mengikuti peraturan sekolah.

**l) Poster Seni**

Poster selain dipergunakan untuk media promosi dan penyampaian informasi, juga dipergunakan sebagai lahan untuk memproduksi karya-karya seni dari berbagai macam aliran. Pada era komputer grafis, kebebasan berkarya sudah mulai berkreasi dan banyak membuat karya pelesetan dari karya-karya masa lalu.

**m) Poster Layanan Masyarakat**

Poster layanan masyarakat (social campaign) merupakan jenis poster yang tidak bertujuan komersial. Poster ini bertujuan untuk memberikan pelayanan kepada masyarakat. Selain itu, poster jenis ini sering dilombakan oleh lembaga-lembaga pemerintah atau Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM).

Poster layanan masyarakat juga dimanfaatkan sebagai media kritik sosial yang ditujukan kepada masyarakat maupun pemerintah. Contohnya seperti pemberantasan korupsi dan mafia peradilan.

**n) Poster Komersial**

Poster komersial memiliki tujuan sebagai sarana mempromosikan suatu produk. Poster komersial dibuat harus kreatif mungkin karena memiliki banyak saingan dengan poster komersial lainnya dalam mempromosikan suatu produk. Poster yang kreatif mampu mencuri perhatian pembacanya.

**2. Komik**

Komik adalah rangkaian gambar yang disusun sehingga membentuk suatu cerita. Komik dibuat dengan urutan cerita dan adanya teks yang ditampilkan berupa panel atau parit. Biasanya komik menampilkan peran seorang tokoh atau karakter. Komik dipergunakan sebagai media penyampaian pesan yang paling efektif. Dengan adanya bahasa gambar menjadi lebih mudah dimengerti oleh si pembacanya dibandingkan dengan bahasa tulisan atau lisan.

Dalam membuat komik, yang harus diperhatikan bukan hanya sekadar menggambar orang dalam adegan saja, tetapi banyak aspek yang harus dipahami. Komik bukan sekadar buku bacaan biasa secara bahasa gambar. Komik dapat digunakan untuk membuat iklan. Seiring perkembangan zaman, komik digunakan untuk undangan pernikahan yang unik.

Cerita pada komik biasanya berisi cerita yang lucu. Komik sering digunakan pada halaman koran sebagai selingan isi koran yang memuat berita serius. Elemen komik sangat berkaitan dengan panel, ilustrasi/gambar, dan cerita sehingga sebuah komik memiliki karakter yang kuat. Komik dapat difilmkan dalam bentuk film animasi.

"The Funnies" adalah buku komik pertama yang diterbitkan. "The Funnies" merupakan



jenis komik berseri yang mampu bertahan cukup lama, mulai dari seri 1 sampai seri 13 di tahun 1929. Pada tahun 1938, komik mulai memunculkan tokoh pahlawan super Superman. Kemudian disusul dengan suksesnya De eomics dan Marvel eomics yang awal mulanya memiliki tokoh pahlawan super, yaitu eaptain Marvel, eaptain Amerika, The Mighty Ihor, The X-Men, dan yang paling sukses adalah tokoh Spiderman.

eharles Schulz ialah seorang pelukis kartun atau komik strip dari Amerika yang menggambar tokoh Peanut di tahun 1980. Iokoh tersebut tidak lain ialah eharlie Brown dan anjing peliharaannya Snoopy.

Di Indonesia, komik muncul pada tahun 1930. Saat itu komik hanya dicetak pada sebuah surat kabar Melayu-Cina, yaitu "Shinpo". Orang yang pertama kali menulis surat kabar ialah Kho Wang Gie dan mulai. diterbitkan pada Sabtu, 2 Agustus 1930. Pada tahun 1930 sampai 1980, komik dibuat hanya berupa strip. Kemudian pada tahun 1982 komik mulai dicetak dalam bentuk buku. Judul buku komik pertama yang dicetak adalah "Kisah Pendudukan Jogja" karya Abdul Salam. Selain itu, ada juga komik karya R.A. Kosasih yang berjudul "Sri Asih" dan karya Jakawarna yang berjudul "Ardisoma".

### 3. Iklan Cetak

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), iklan adalah berita pesanan untuk mendorong atau membujuk khalayak ramai agar tertarik pada barang dan jasa yang ditawarkan. Iklan adalah pemberitahuan kepada khalayak mengenai barang atau jasa yang dijual dan dipasang di dalam media massa, seperti surat kabar dan majalah atau di tempat-tempat umum.

Iklan mencakup dua elemen, yaitu visual dan verbal. Elemen visual berupa ilustrasi (foto atau gambar), tipografi, bidang, atau gabungan dari unsur-unsur grafis. Sementara elemen verbal terdiri atas judul (headline), subjudul (subhead), teks (body copy), slogan atau nama, dan alamat perusahaan (baseline).

### 4. Logo

Logo adalah suatu gambar yang hanya sebagai sketsa dengan arti dan maksud tertentu. Logo mewakili suatu arti dari sebuah perusahaan, organisasi, produk, negara, lembaga, dan hal lainnya yang membutuhkan sesuatu yang singkat dan mudah diingat. Logo bisa juga disebut dengan simbol dari sebuah perusahaan atau produk tertentu. Logo berfungsi sebagai identitas brand (merek). Di bawah ini ada beberapa jenis logo.

#### a) Lettermark (Logotype)

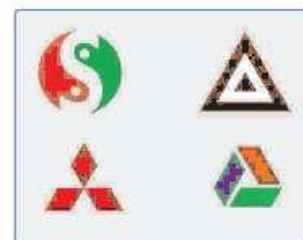
Lettermark (logotype) adalah logo yang mengandung unsur tipografi atau logo yang terdiri atas berbagai jenis huruf. eontohnya inisial perusahaan seperti logo brand minuman eoca eola, brand fashion H&M, Youlube, Google, dan sebagainya. Lettermark dibuat sesederhana mungkin.



Gambar 5.39 Logotype  
Sumber: Muhamad Ismail (2022)

#### b) Basic Shape

Basic shape atau primitive shape merupakan bentuk dasar yang menjadi desain awal dari pembuatan sebuah logo. Bisa juga disebut sebagai penggabungan unsur-unsur antara dua objek yang kompleks, yaitu huruf dan gambar sehingga tercipta satu kesatuan yang dapat menghasilkan sebuah logo.



Gambar 5.40 Basic Shape  
Sumber: Muhamad Ismail (2022)

### c) Picture Mark

Picture mark merupakan logo yang memanfaatkan ikon. Picture mark didesain dengan grafis tertentu untuk menggambarkan suatu brand sehingga bentuk logo atau ikon akan terus diingat dan selalu dapat mewakili identitas produk atau brand tersebut. Contohnya logo Twitter, Apple, Nike, dan sebagainya.



Gambar 5.41 Picture Mark  
Sumber: Muhamad Isnaini (2022)

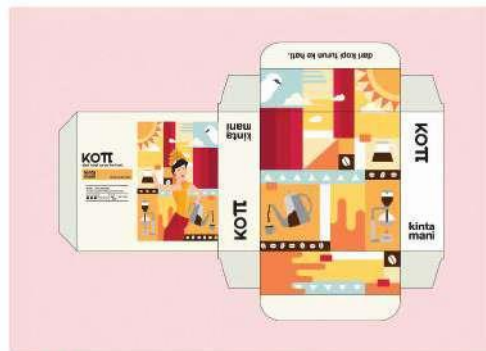
## 5. Kemasan

Desain kemasan merupakan suatu desain yang kreatif dengan mengaitkan bentuk, warna, tipografi, dan elemen desain. Dalam desain kemasan terdapat informasi produk agar produk dapat dipasarkan dan memiliki nilai jual tinggi. Kemasan sendiri digunakan untuk melindungi produk yang ada di dalamnya.

Fungsi kemasan selain sebagai pelindung produk, juga sebagai media pemasaran. Persaingan desain bentuk dan warna kemasan pada produk sejenis bisa dilihat pada rak jualan di minimarket atau media toko online. Selain itu, kemasan juga berfungsi untuk memberikan informasi kepada konsumen mengenai isi produk di dalamnya.



Gambar 5.42 Desain Kemasan Kantong  
Sumber: Vectorpocket/FreePik (2020)



Gambar 5.43 Pola Desain Kemasan Kotak  
Sumber: Alha Sure (2020)

## C. GLOSARIUM

- |             |   |  |
|-------------|---|--|
| Ilustrasi   | : | hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik gambar, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk.   |
| Image       | : | kombinasi antara titik, garis, bidang, dan warna untuk menciptakan suatu imitasi dari sebuah objek (biasanya objek fisik).   |
| drawing pen | : | pena yang khusus digunakan untuk membuat garis-garis utama dalam sebuah gambar.  |
| CMYK        | : | Cyan-Magenta-Yellow-blacK dan biasanya juga sering disebut sebagai warna proses atau empat warna. CMYK adalah sebuah model warna berbasis pengurangan sebagian gelombang cahaya (subtractive color model) dan yang umum dipergunakan dalam pencetakan berwarna |
| RGB         | : | Red - Green - Blue adalah model warna pencahayaan (additive color mode) dipakai untuk input devices seperti scanner maupun output devices seperti display monitor, warna-warna primernya (Red, Blue, Green)  |

#### D. DAFTAR PUSTAKA

- a) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2021. Dasar-dasar Komunikasi Visual SMK Kelas x. Jakarta: Kemendikbud
- b) Internet:
  - Proses Produksi Desain Dengan Teknik Cetak Datar (Offset Lithography), <https://ldkv.binus.ac.id/>, 21 September 2019, 02 Oktober 2021 Pukul 20:48 WIB, <https://ldkv.binus.ac.id/2019/10/7/119/produksi-desain-dengan-teknik-cetak-datar-offset-lithography-persiapan-proses-cetak/>
  - Apa itu warna Pantone, <https://lkelasdesain.com> , 19 Januari 2019, 02 Oktober 2021 Pukul 21 :04 WIB <https://lkelasdesain.com/lapa-itu-warna-pantone/>
- c) Video Tutorial
  - Seni Grafis: Pengertian, Teknik, Contoh, Jenis, [www.youtube.com](http://www.youtube.com), 21 Januari 2021, 04 Oktober 2021 Pukul 12:55 WIB, [https://www.youtube.com/watch?v=Gn\\_gwWEx8lw](https://www.youtube.com/watch?v=Gn_gwWEx8lw)
  - Alur Proses Produksi Desain Grafis, [www.youtube.com](http://www.youtube.com). 28 September 2020, 04 Oktober

Binuang, Juni 2023

Mengetahui,

Kepala SMKN 1 Binuang

Satriya, M.Pd

NIP. 19720923 199702 2 003

Guru Mapel

Muhammad Mahfuziannor, S.Pd

NIP. 19911007 201402 1 002

