

# DESAIN GRAFIS

## 1. Pengertian Desain Grafis

Kata *desain* memiliki arti merancang atau merencanakan. Kata *grafis* sendiri mengandung dua pengertian: (1) *graphien* (Latin = garis, marka) yang kemudian menjadi *graphic arts* atau komunikasi grafis, (2) *graphise vakken* (Belanda = pekerjaan cetak) yang di Indonesia menjadi grafika, diartikan sebagai percetakan.




Menurut Danton Sihombing desain grafis mempekerjakan berbagai elemen seperti marka, simbol, uraian verbal yang divisualisasikan lewat tipografi dan gambar baik dengan teknik fotografi ataupun ilustrasi. Elemen-elemen tersebut diterapkan dalam dua fungsi, yakni sebagai perangkat visual dan perangkat komunikasi.

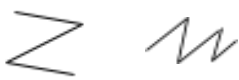


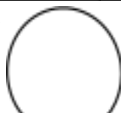

Jadi, desain grafis dapat diartikan sebagai pekerjaan dalam bidang komunikasi visual yang berhubungan dengan grafika (cetakan) pada bidang dua dimensi, dan statis (tidak bergerak dan bukan *time-based image*). Secara khusus, desain grafis adalah keahlian menyusun dan merancang unsur visual menjadi informasi yang dimengerti publik/masyarakat. Bidang profesi desain grafis menangani konsep komunikasi grafis, merancang, dan meyelaraskan unsur yang ditampilkan dalam desain (huruf, gambar/ilustrasi/foto, elemen grafis, warna, dsb.) sesuai dengan tujuan komunikasi, dan mengawasi produksi (cetak).

## 2. Unsur-unsur Visual dalam Desain Grafis

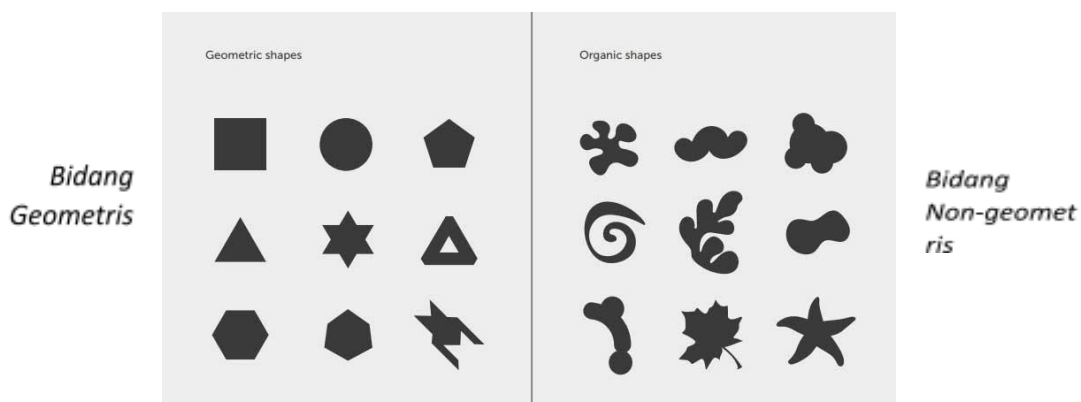
Unsur-unsur visual dalam desain menurut Kursianto (2007: 30) di antaranya sebagai berikut.

- Titik;** adalah salah satu unsur visual yang wujudnya relatif kecil, dimana dimensi memanjang dan melebar nya dianggap tidak berarti. Titik cenderung ditampilkan dalam bentuk kelompok, dengan variasi jumlah, susunan, dan kepadatan tertentu.
- Garis;** dianggap sebagai unsur visual yang banyak berpengaruh terhadap pembantuan suatu obyek sehingga selain dikenal sebagai goresan atau coretan, garis juga menjadi batas suatu bidang atau warna. Kualitas garis ditentukan oleh tiga hal, yaitu orang yang membuatnya, alat yang digunakan serta bidang dasar tempat garis digoreskan.

| Jenis        | Simbolisasi  | Karakter                                    |
|--------------|--|---|
| Garis lurus: | Horizontal  | Tenang, damai, pasif                        |
|              | Diagonal    | Gerak, dinamik, gesit, lincah, gerak lari   |
|              | Vertikal    | Tidak bergerak, stabil, megah, kuat, statis |

|                  |   |   |
|------------------|---|---|
| Garis zig-zag    |            | Semangat, gairah, mengerikan, bahaya, gugup     |
| Garis lengkung   | Busur      | Mengapung, ringan, kuat, dinamis, luas          |
|                  | Kubah      |   |
|                  | Mengapung  |   |
| Garis lengkung S |            | Gerakan indah, dinamis, luwes, "line of beauty" |

- c. **Bidang**; merupakan unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar. Bidang bisa dihadirkan dengan menyusun titik maupun garis dalam kepadatan tertentu, dan dapat pula dihadirkan dengan mempertemukan potongan hasil goresan satu garis atau lebih. Ditinjau dari bentuknya, bidang bisa dikelompokkan menjadi dua, yaitu bidang geometri/beraturan dan bidang non-geometri alias tidak beraturan. Bidang geometri adalah bidang yang relatif mudah diukur luasannya, sedangkan bidang non-geometri merupakan bidang yang relatif sukar diukur luasannya (Kusrianto, 2007, hlm. 30).



- d. **Tekstur**; adalah unsur visual yang menunjukkan karakteristik permukaan bahan, yang sengaja dibuat dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa. Tekstur terbagi ke dalam dua jenis, yakni tekstur alami dan tekstur buatan. Tekstur alami terjadi secara alami tanpa campur tangan manusia. Contohnya batu, pasir, kayu, dan sebagainya. Tekstur buatan merupakan tekstur yang sengaja dibuat melalui keterampilan manusia untuk menampilkan permukaan benda atau bidang yang memiliki kesan visual nyata.
- e. **Warna**; merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan perupanya dalam berkomunikasi. Dalam seni rupa dan desain, warna bisa berarti pantulan tertentu dari cahaya yang dipengaruhi oleh pigmen yang terdapat di permukaan benda. Ada beberapa teori yang menjelaskan tentang warna, salah satunya adalah

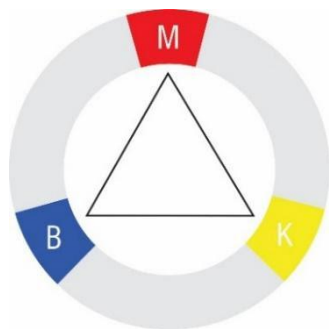
teori dari David Brewster yang dikenal dengan teori warna Brewster. Dalam Edwards (2004), warna dibagi pada empat kelompok:

1) Warna Primer

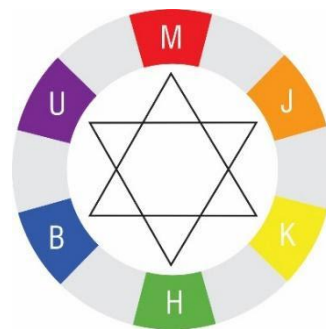
Warna primer merupakan warna dasar yang tidak merupakan campuran dari warna-warna lain. Warna yang termasuk dalam golongan warna primer di antaranya adalah warna merah (M), biru (B), dan kuning (K).

2) Warna Sekunder

Warna Sekunder merupakan hasil pencampuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1. Misalnya warna jingga (J) merupakan hasil campuran warna merah (M) dengan kuning (K), hijau (H) adalah campuran biru (B) dan kuning (K), dan ungu (U) adalah campuran merah (M) dan biru (B).



a.

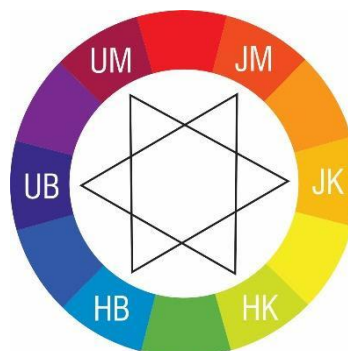


b.

(a) Warna primer (b) Warna Sekunder

3) Warna Tersier

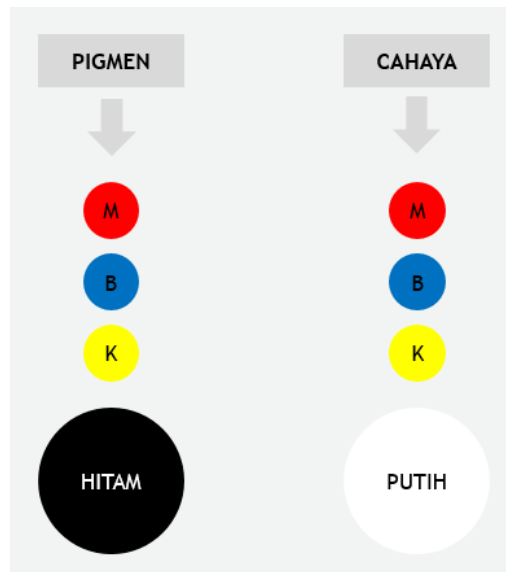
Warna tersier merupakan campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Misalnya warna jingga kekuningan (JK) didapat dari pencampuran warna kuning (K) dan jingga (J), hijau kekuningan (HK) merupakan campuran dari warna hijau (H) dengan kuning (K), dan begitu selanjutnya sehingga mendapatkan warna-warna seperti hijau kebiruan (HB), ungu kebiruan (UB), ungu kemerahan (UM), dan jingga kemerahan (JM).



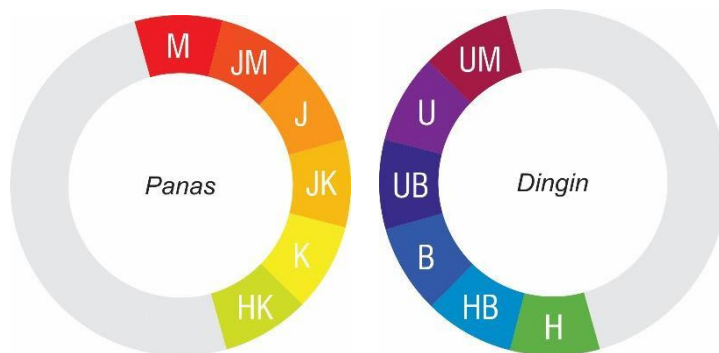
4) Warna Netral

Warna netral merupakan hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Warna ini sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras di alam. Secara umum, ada dua dasar pencampuran yang menghasilkan warna netral, yakni dari pigmen dan cahaya. Ketika warna pigmen warna dasar

dicampurkan akan menghasilkan warna hitam. Sedangkan saat cahaya warna dasar dicampurkan akan menghasilkan warna putih.



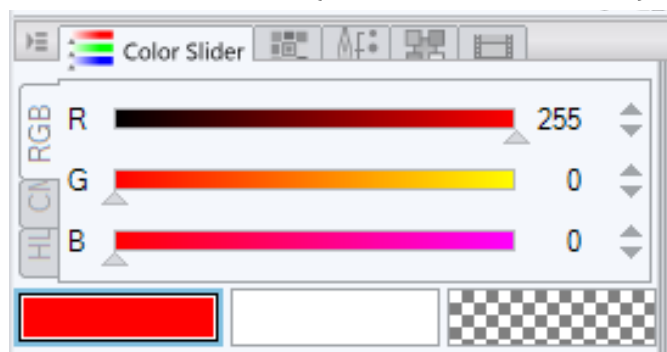
Selain pengelompokan warna di atas, menurut Sanyoto (2009: 36) warna juga dibagi menjadi warna panas dan warna dingin. Warna yang termasuk ke dalam warna panas yaitu: kuning kehijauan, kuning, jingga kekuningan, jingga, jingga kemerahan, dan merah. Warna panas memberikan kesan semangat, kuat dan aktif. Sedangkan warna yang termasuk warna dingin di antaranya: ungu kemerahan, ungu, ungu kebiruan, biru, hijau kebiruan, dan hijau. Warna dingin memberikan kesan tenang, kalem dan pasif.



Menurut Kusrianto (2007: 49), warna juga memiliki perbedaan pada sistem komputer atau digital. Menurutnya, “Warna dalam sistem komputer sangat berbeda. Anda tidak hanya menemui warna-warna sebagaimana yang anda temui pada dunia nyata, tetapi sistem warna digital akan mampu memberikan nuansa warna yang lebih luas lagi yang berjumlah hingga jutaan.” Kusrianto juga menuturkan bahwa dalam gambar berbasis bitmap dan vektor dikenal dua tipe warna utama, yakni *Additive Color* dan *Subtractive Color*.

Warna *Additive* dibuat bersumber pada sinar. Pesawat televisi maupun komputer menggunakan sistem ini. Sumber sinar di kedua alat tersebut difilter dengan komponen warna merah, hijau, dan biru (*red, green, blue*). Ketiga warna itu selanjutnya akan menghasilkan spektrum warna yang dapat kita lihat, baik melalui jenis monitor atau TV *Cathode Ray Tube* (CRT) maupun *Liquid Cristal Display* (LCD) (Kusrianto, 2007: 49).

Kombinasi antara tiga komponen warna merah, hijau, dan biru yang dimaksimalkan intensitasnya akan menghasilkan warna putih. Sebaliknya apabila 3 komponen warna tersebut dikombinasikan dengan intensitas minimal, maka akan dihasilkan warna hitam. Secara teori, pengaturan variasi dari 3 warna tadi akan memproduksi jutaan warna virtual yang berbeda. Namun secara fakta, kemampuan menampilkan jumlah warna yang dihasilkan oleh kombinasi tersebut tergantung pada keterbatasan peralatan yang dimiliki monitor atau TV itu. Konsep *Additive Color* ini disebut dengan istilah RGB (*red, green, blue*), populer digunakan pada program pengolahan gambar seperti Adobe Photoshop, Manga Studio, CorelDraw, dan lain-lain. Singkatnya, warna RGB digunakan untuk gambar yang akan digunakan sebagai *display* di layar monitor, proyektor, *Smartphone*, TV, dan lain-lain (Kusrianto, 2007: 49-50).

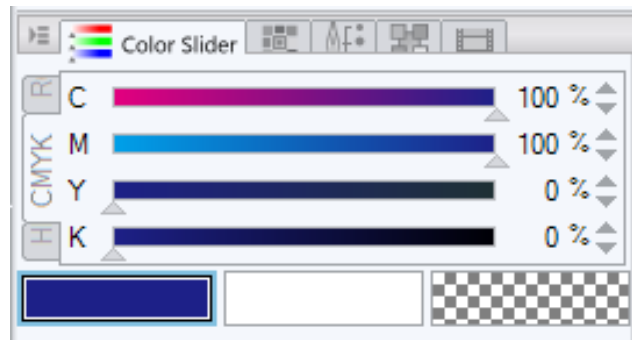


*Color slider RGB*

Warna *subtractive* secara umum bisa dikatakan sebagai warna yang terlihat karena adanya pantulan cahaya. Dengan kata lain, warna yang tertangkap mata bukan merupakan sumber cahaya yang dipancarkan oleh permukaan benda berwarna itu. Beberapa contoh model warna *subtractive* di antaranya:

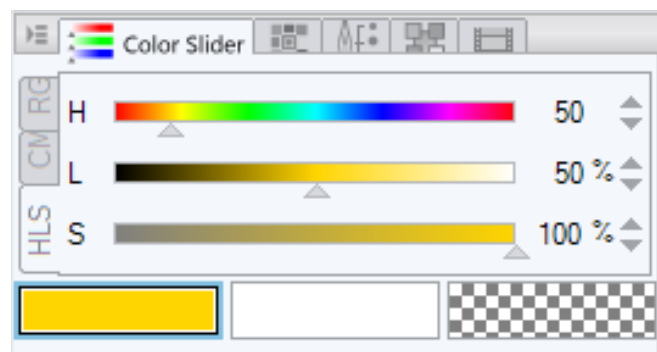
#### 1) Model Warna CMYK

CMYK adalah singkatan dari 4 komponen warna yakni *cyan* (biru muda), *magenta* (merah), *yellow* (kuning), dan *black* (hitam). Warna-warna tersebut juga digunakan dalam proses pencetakan *offset* maupun *printer* komputer. Dari keempat warna tersebut, pengguna dapat menggunakan nuansa presentase masing-masing warna, misalnya *cyan* 10% (warna biru muda), *cyan* 20% (biru agak tua), hingga *cyan* 100% (biru 100%). Dapat juga digunakan pencampuran antara biru 10% dengan kuning 10% hingga menjadi warna hijau muda (Kusrianto, 2007: 50).



Color slider CMYK

## 2) Model Warna HLS



Color slider HLS

Model warna HLS mendefinisikan warna menggunakan komponen *hue*, *lightness*, dan *saturation*. *Hue* menyatakan nilai dari pigmen warna dan diukur dalam satuan derajat (*degree*) dari 0 hingga 359. *Lightness* atau *brightness* menyatakan nilai putih yang terkandung dalam warna tersebut, yang dinyatakan dalam presentase dari 0% sampai 100% (semakin tinggi nilai, semakin cerah warnanya). Sedangkan *saturation* menyatakan ketajaman atau kepudaran warna yang diukur dalam presentase dari 0% (pudar) sampai 100% (tajam) (Kusrianto, 2007: 51).

Edwards (2004) dalam buku *Color* dan Morton (1997) dalam *Color Symbolism* mengemukakan bahwa warna memiliki makna psikologis dan simbol yang terkandung di dalamnya. Berikut penulis rangkum pernyataan mereka pada tabel di bawah ini.

Simbol dan makna warna (Edwards, 2004 dan Morton, 1997)

| No. | Warna | Simbol/Makna  |
|-----|-------|---|
| 1   | Merah | Bahaya, darah, api, bergairah, agresif, peperangan, berani, kemarahan, cinta, aksi, dinamis, ketahanan, dominan, pemberontakan, kuat, kegembiraan, gagah, impuls, nafsu, semangat, seks |
| 2   | Putih | Kemurnian, kebersihan, kejujuran, kesucian, kerohanian, kebaruan, kematian, keselamatan   |

|   |         |  |
|---|---------|--|
| 3 | Hitam   | Kekuatan, kematian, korupsi, kekosongan, depresi, kegelapan, mutakhir  |
| 4 | Hijau   | Alami, keberhasilan, kesegaran, harapan, muda, sehat, asri, kedamaian, keberuntungan, ketidakdewasaan, kebahagiaan                                   |
| 5 | Kuning  | Kegembiraan, harapan, optimis, filosofis, egois, komunikatif, semangat, kebohongan, kesegaran  |
| 6 | Biru    | Kepercayaan, kejujuran, maskulin, melankolis, depresi, kesenduan, kesedihan, dingin, introversi (pemalu), ambigu, lamunan, teknologi, pasif, puas    |
| 7 | Oranye  | Energi, kegembiraan, hangat, api, kemarahan, kasar, panas, bergairah, segar, semangat  |
| 8 | Coklat  | Alam, nyaman, hangat, kepercayaan, tanah, kekekalan, daya tahan, enak, kebosanan   |
| 9 | Abu-abu | Netral, kecerdasan, futuristik, kesopanan, teknologi, kebebasan, dingin, kesedihan, kesenduan, hambar, tawar, acuh tak acuh, kecemburuan, kekecewaan |