




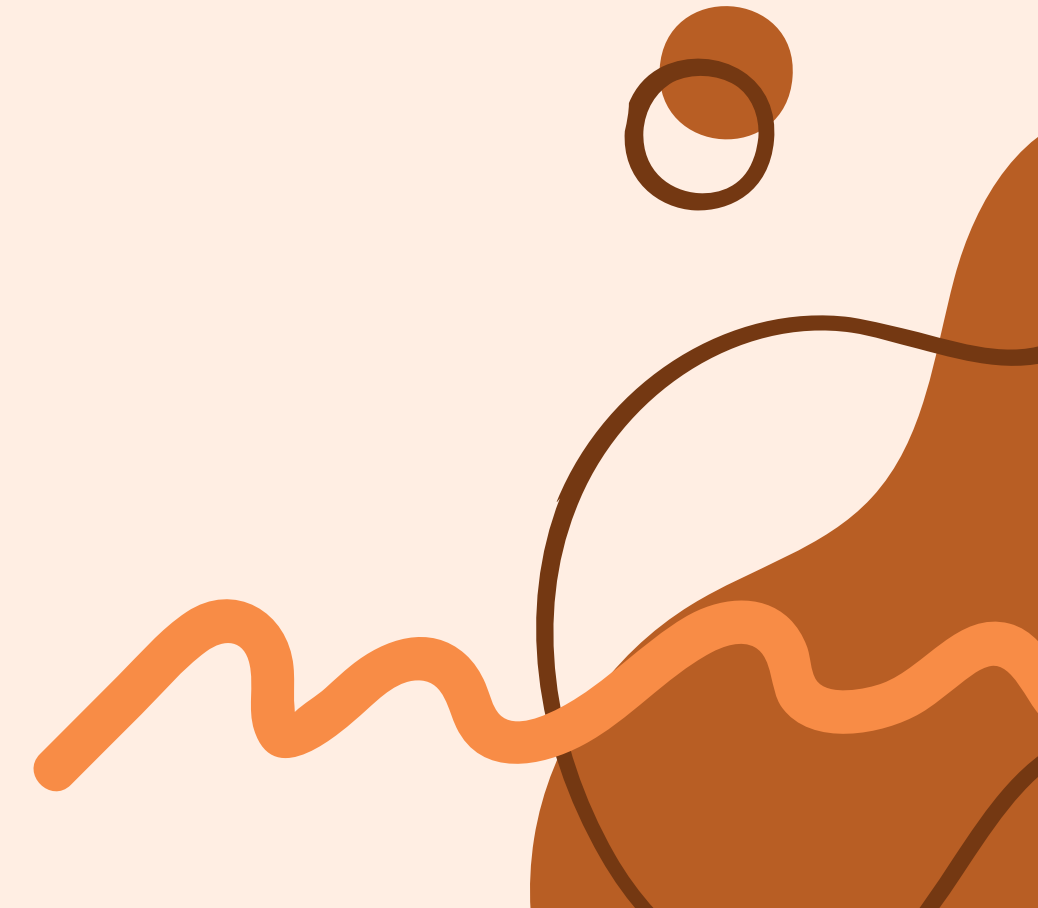
DESAIN GRAFIS



kelompok 4


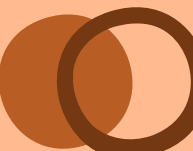



ANGGOTA TIM:

1. Wisnu Saputra
 2. Anggi Desya A
 3. Alfahjri Maulana R
 4. Salindri
 5. Donna Junia H.N
 6. Rifa Aditiya F
- 
- 

APA ITU DESAIN GRAFIS?

Desain grafis adalah bentuk komunikasi visual yang memanfaatkan elemen grafis, seperti gambar, teks, warna, dan sebagainya untuk menyampaikan informasi secara efektif.


- 
- 
- 
- 1. Kesatuan (Unity)
Prinsip pertama adalah kesatuan, yang memiliki arti sebagai salah satu prinsip dasar desain grafis yang sangat penting. Kesatuan membantu membuat elemen-elemen pada sebuah objek saling berdekatan, sehingga mereka akan terlihat bersatu/milik bersama.
 - 2. Keseimbangan (Balance)
Keseimbangan secara visual diartikan sebagai suatu kondisi yang sama, baik itu secara horizontal (kanan-kiri) maupun vertikal (atas-bawah.)
Unsur keseimbangan desain meliputi bentuk, tekstur, nilai, ukuran, dan warna.





KESEiMBANGAN DiBAGi MENJADI 2

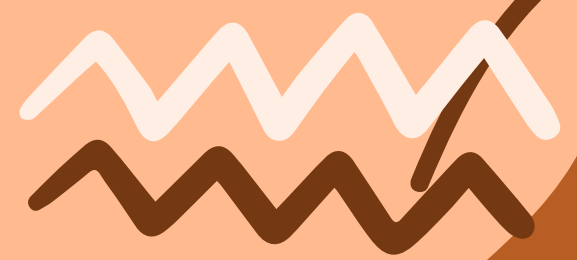

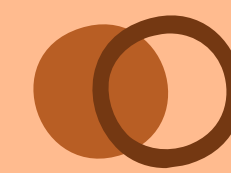

a. Keseimbangan simetris (formal balance) adalah susunan elemen yang meratakan sisi pusat atas ke bawah atau dari kiri ke kanan. Keseimbangan ini sifatnya sederhana dan formal.

b. Keseimbangan asimetris (informal balance) adalah pengaturan berbeda dengan berat yang sama dari komposisinya pada setiap sisi halaman. Keseimbangan ini biasanya banyak digunakan untuk desain modern.

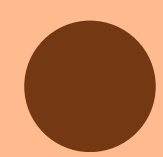


- 
- 3. Proporsi (Proportion)
Desain juga harus memenuhi prinsip proporsi yakni perbandingan ukuran yang digunakan untuk membantu membandingkan panjang dan lebar, antara gambar dengan bidang gambarnya.

- 4. Irama (Rhythm)
Selanjutnya ada prinsip irama yang menjadi sebuah pola pengulangan terus menerus secara teratur, yang dibuat dari adanya unsur-unsur yang berbeda.
- 

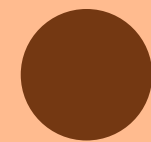
- 
- 
- 
- 
- 5. Kontras
Tak kalah penting, terdapat hal untuk menghindari elemen desain dalam satu halaman yang terlihat sama atau serupa yang disebut dengan kontras.
 - 6. Harmoni
Selanjutnya ada prinsip harmoni atau keserasian yang memiliki fungsi sebagai faktor yang mengamankan agar suatu desain tidak terkesan terlalu raman.
 - 7. Penekanan (Emphasis)
Terakhir, desain perlu memiliki prinsip penekanan yang berarti suatu hal yang menjadi fokus atau yang mendapatkan perhatian pertama.

[illegible]



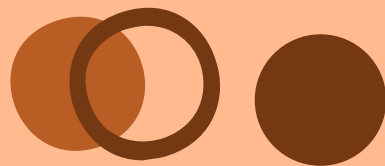
1. Titik

Titik adalah suatu bentuk kecil yang nggak mempunyai dimensi. Titik cenderung ditampilkan dalam bentuk kelompok, dengan variasi jumlah, susunan, dan kepadatan tertentu.



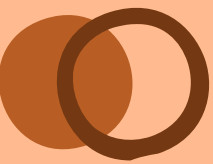
2. Garis

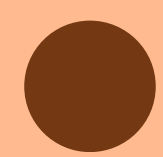
Garis adalah gabungan beberapa unsur titik yang saling sejajar, sehingga membentuk satu kesatuan. Unsur garis akan selalu ada di setiap desain. Bisa berbentuk garis panjang, pendek, lurus, melengkung, tebal, tipis, putus-putus, dan lain sebagainya. Setiap bentuk garis akan menciptakan kesan yang berbeda-beda.



3. Bidang

Bidang merupakan garis yang ujungnya saling bertemu dan membuat area tertutup. Bidang menempati ruang dua dimensi atau dwimatra, yaitu hanya memiliki dua ukuran (panjang dan lebar).





4. Warna

Warna merupakan unsur yang nggak kalah penting dalam desain grafis. Warna dapat memberi makna dan tema pada sebuah desain. Unsur ini terbagi dalam dua kategori, yaitu warna yang timbul karena sinar (RGB) dan warna yang dibuat dari unsur tinta (CMYK).



5. Tekstur

Tekstur merupakan visualisasi dari permukaan suatu objek yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba. Tekstur bisa dibedakan menjadi 2, yaitu:

- Tekstur visual adalah tekstur yang bisa dirasakan langsung oleh penglihatan.
- Tekstur taktil adalah tekstur yang bisa dirasakan dengan penglihatan dan perabaan..



6. Ruang

Ruang merupakan jarak antara unsur-unsur desain grafis, seperti objek, background, dan teks.





TERIMA KASIH

