



DIGITAL
TALENT
SCHOLARSHIP

VOCATIONAL SCHOOL GRADUATE ACADEMY

Junior Graphic Design

- Hari #1- : - Mengaplikasikan prinsip dasar desain
- Menerapkan prinsip dasar komunikasi

Lokasi Pelatihan: Hotel Ciputra



#JADIJAGOANDIGITAL

KOMINFO

Badan Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia

PROFIL PENGAJAR

Photo Pengajar



Profil Pengajar



Contact

HP WA : 0816956829

Email : iwan0sonjaya@gmail.com

Jabatan Akademik : Dosen / Asisten Ahli di Prodi TMD PNJ

Pendidikan

- S2 Manajemen Teknologi UPH
- S2 Teknologi Informasi ITB



0000570253



LinkedIn LEARNING

Certificate of Completion

Congratulations, Iwan Sonjaya, S.T.,M.T.

Photoshop 2021 Essential Training: Design

Course completed on Mar 27, 2021 at 02:08PM UTC • 3 hours 54 min

By continuing to learn, you have expanded your perspective, sharpened your skills, and made yourself even more in demand.

Head of Content Strategy, Learning

LinkedIn Learning
1000 W Maude Ave
Sunnyvale, CA 94085

Certificate Id: AeBkgFjGW4-a_r73H9o-OszTsHh



• 1780128295

had the Short Course Program in

SIC stinction

ember 2017

irman, Jakarta

Jakarta, 16 October 2017

MM
Gintoro, S.Kom., MM.
Director of BINUS CENTRE



LinkedIn LEARNING

Certificate of Completion

Congratulations, Iwan Sonjaya

Graphic Design for Business Professionals

Course completed on Mar 27, 2021 at 02:12PM UTC • 2 hours 8 min

By continuing to learn, you have expanded your perspective, sharpened your skills, and made yourself even more in demand.

Head of Content Strategy, Learning

LinkedIn Learning
1000 W Maude Ave
Sunnyvale, CA 94085



This certificate has been awarded to
IWAN SONJAYA

for completion of the following course
Teknik Pencahayaan dan Komposisi Fotografi

A course of study offered by Kelas.com
with the partnership of:

Darwisi Triadi

Certificate of Completion
Iwan Sonjaya S.T. M.T.
Designing a Poster

Updated: 02/2021 • Completed: 03/2021 • 2h 10m

Certificate No: 60B10BCB9F584A9C848379B3585F4773

Certificate of Completion

Iwan Sonjaya

Graphic Design for Business Professionals

Updated: 02/2021 • Completed: 03/2021 • 2h 8m

Certificate No: 07A13A056E494881B7402B4983FAAEc3

Lynda.com®
FROM LINKEDIN



Mengaplikasikan prinsip dasar desain

Deskripsi Singkat

Mata Pelatihan ini memfasilitasi pembentukan kompetensi dalam melaksanakan teknis prinsip dasar desain.

Tujuan Pelatihan

Setelah mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran pada mata pelatihan ini, peserta mampu memahami dan mengaplikasikan prinsip dasar desain.

Materi Yang akan disampaikan:

1. Pengetahuan dasar desain
2. Pengetahuan dasar seni rupa
3. Pengertian dasar desain sebagai bagian dari lingkup seni rupa
4. Pengetahuan mengenai sejarah seni rupa dan desain

Tugas:

- Menjelaskan definisi desain grafis
- Menjelaskan prinsip-prinsip desain

Outcome/Capaian Pelatihan

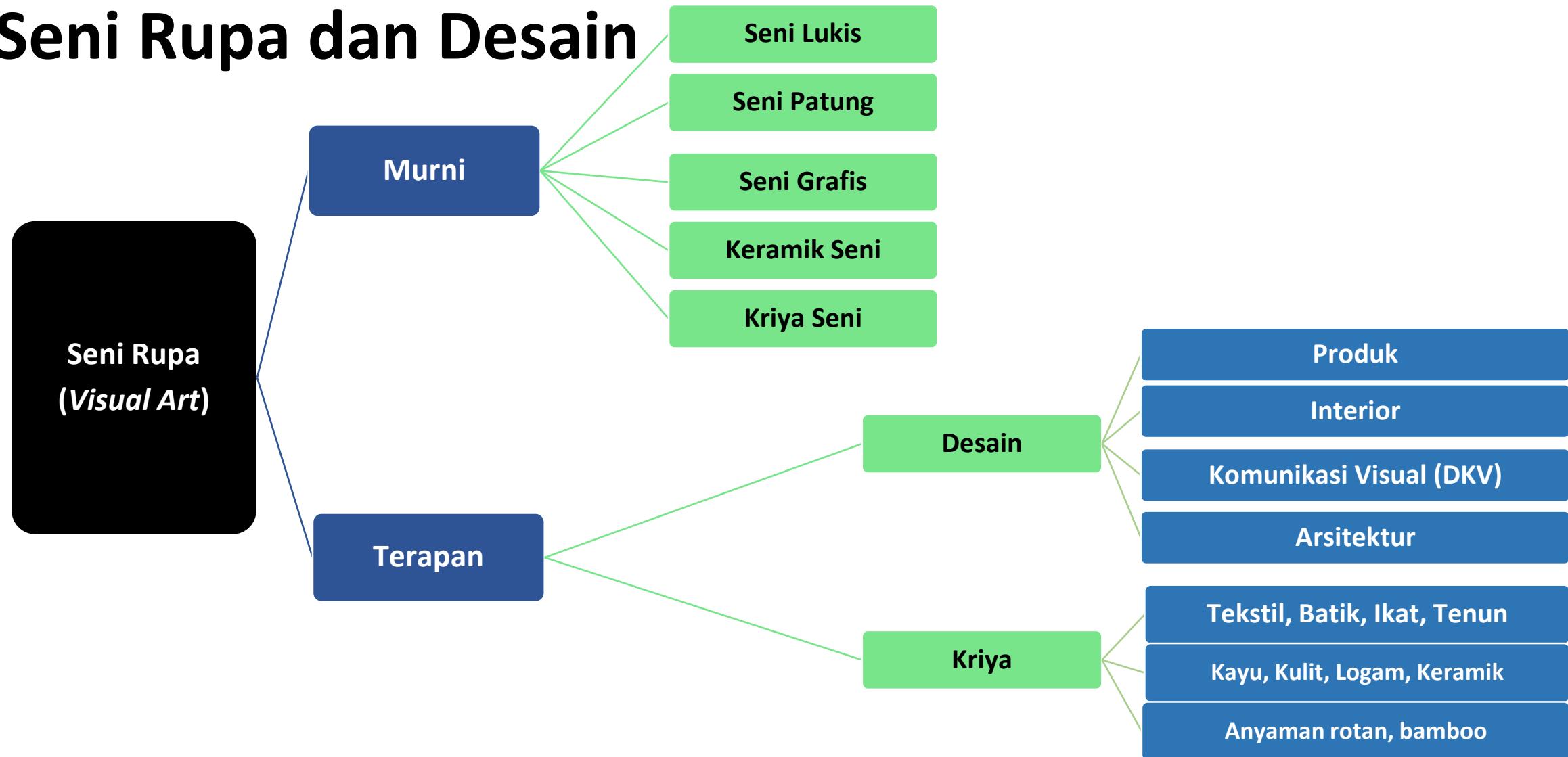
Setelah mengikuti pelatihan ini, diharapkan peserta dapat:

1. Menerapkan materi informasi yang berkaitan dengan pengetahuan dasar desain
2. Menjelaskan pengetahuan dasar seni rupa
3. Menjelaskan pengertian dasar desain sebagai bagian dari lingkup seni rupa
4. Mengaplikasikan pengetahuan mengenai sejarah seni rupa dan desain

Seni Rupa & Desain

- **Seni Rupa Terapan**, adalah seni rupa yang dihadirkan dari tujuan praktis. Karya yang digunakan dari benda-benda dengan kebutuhan sehari-hari masyarakat, seperti senjata, poster, keramik, rumah dan lain-lain.
- **Seni Rupa Murni**, adalah karya seni rupa yang diciptakan bukan untuk tujuan digunakan melainkan untuk mengungkapkan ide dari penciptanya dan hanya mengutamakan nilai keindahan. Seni rupa terapan, bebas untuk semua orang dalam mengungkapkan keinginan, harapan, impian, khayalan dalam karya seninya.

Ruang Lingkup Seni Rupa dan Desain



Perbedaan “Seni” dan “Desain”

Perbedaan	Seni	Desain
Produk Akhir	Produk untuk “memanjakan” mata penikmat seni	Produk untuk media komunikasi dan menunjang produksi
Penyelesaian Masalah	Masalah merupakan ide dari seniman sendiri	Masalah dari Klien
Tingkat Keahlian	Keahlian membuat produk, Semakin ahli produknya semakin memiliki <i>value</i>	Keahlian yang dibutuhkan adalah komunikasi dan <i>problem solving</i>
Interaksi dengan Orang lain	Hampir tidak ada	Sangat penting, Solusi yang diberikan hasil dari interaksi dengan orang lain
Fungsi yang diberikan	Produk berupa Stimulasi Visual	Menciptakan sesuatu yang sifatnya fungsional
Sistem Produksi	Produksi terbatas, karya seni yang artistik dihargai karena orisinalitas ide	Produksi masal

Sejarah Seni Rupa dan Desain

- **Seni Rupa Zaman Prasejarah**

Seni rupa merupakan budaya tua, telah ada sejak manusia mengenal peradaban. Misalnya karya-karya dalam bentuk gerabah dengan ornament hias tertentu, patung-patung leluhur masyarakat prasejarah, serta catatan-catatan (dalam bentuk gambar) yang digoreskan pada dinding-dinding goa.

- **Peradaban Bangsa-bangsa Kuno**

Bangsa-bangsa timur yang mendiami daerah Timur Tengah dan Asia Kecil serta daerah Mesir dikenal sebagai bangsa-bangsa yang memiliki peradaban tinggi. Di mesir kita dapat menyaksikan sisa-sisa peradaban tinggi dalam bentuk karya seni arsitektur, patung, serta lukisan dinding yang bernilai tinggi seperti piramida, sphinx serta relief-relief dan lukisan pada dinding bagian dalamnya.

(sumber : <http://danangriyanto1.blogspot.com/2015/10/ruang-lingkup-seni-ii.html>)

Sejarah Seni Rupa dan Desain

- **Seni Rupa Zaman Abad Pertengahan**

Periode ini berlangsung mulai tahun 476 Masehi yakni pada awal perkembangan agama Nasrani di Romawi, dan berakhir pada tahun 1492, pada saat ditemukan benua Amerika.

- **Seni Rupa Zaman Renaissance**

Zaman renaissance merupakan zaman perubahan besar-besaran dalam berbagai bidang keilmuan dan seni budaya. Kemapanan gereja mulai terusik oleh berbagai pertentangan serta penemuan dalam bidang-bidang keilmuan.

- **Seni Rupa Zaman Barok dan Rokoko**

Kata Barok (baroque) berasal dari bahasa Romawi yang berarti “tidak beraturan” atau “menyimpang”. Michelangelo dan Palladio dianggap sebagai pelopor dari gerakan ini. Zaman Barok terlahir pada pertengahan abad ke-16 sebagai awal mula pengaruh seni Italia ke seluruh daratan Eropa.

(sumber : <http://danangriyanto1.blogspot.com/2015/10/ruang-lingkup-seni-ii.html>)

Sejarah Seni Rupa dan Desain

- **Seni Rupa Abad ke-19**

Penggalian kembali corak-corak lama, seperti yang terdapat pada gaya-gaya Yunani Purba dan Romawi telah melahirkan aliran-aliran baru yang dikenal dengan aliran klasik dan neo klasisme dalam seni lukis dan seni patung.

- **Seni Rupa Abad ke-20**

Dengan pecahnya Perang Dunia I, timbulah berbagai gerakan perbaikan dalam bidang seni rupa yang meliputi fisik, material, mental, dan spiritual. Berdirinya Negara-negara baru sebagai hasil perjuangan negeri-negeri jajahan bangsa Eropa, telah membangkitkan semangat baru dalam bidang seni rupa.

(sumber : <http://danangriyanto1.blogspot.com/2015/10/ruang-lingkup-seni-ii.html>)

Ragam Gaya Desain

- Victorian Style (1837 – 1901)
- Arts And Crafts Style (1880 – 1910)
- Art Nouveau Style (1890 – 1920)
- Futurism Style (1900 – 1930)
- Early Modern Style (1910 – 1935)
- Heroic Realism Style (1910 – 1940)
- Art Deco Style (1920 – 1940)
- Swiss/International Style Design (1940 – 1960)
- Late Modern Style (1945 – 1960)
- American Kitsch Style (1950 – 1960)
- Psychedelic Style (1960 – 1970)
- PopArt Style (1960 – Sekarang)
- Post-Modern Style (1970 – 1990)
- Grunge Style (2000 – 2015)
- WPAP Style (2008 – Sekarang)
- Flat Design Style (2010 – Sekarang)
- Metro Design Style (2012 – Sekarang)

Definisi Desain Grafis/DKV

- **Desain**
 - Kata Kerja ↗ *proses untuk membuat dan menciptakan produk baru*
 - Kata Benda ↗ *hasil akhir dari proses kreatif* (rencana, proposal, atau berbentuk obyek nyata)
- **Desain grafis** adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin (Laksana, 2013)
- **Desain grafis** adalah suatu proses pemikiran yang diwujudkan dalam gambar/grafis. (Endang Endratman, S.T., 2008)
- **Desain Komunikasi Visual (DKV)** adalah cabang ilmu desain yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan kreatif, teknik dan media dengan memanfaatkan elemen-elemen visual ataupun rupa untuk menyampaikan pesan untuk tujuan tertentu

(<http://skystardesain.blogspot.com/2017/02/mengulas-3-fungsi-utama-dari-desain.html>).

Fungsi Utama Desain Grafis

- Sebagai Sarana **Identifikasi** untuk mengidentifikasi produk desain dari kualitasnya, produsennya dll
- Sebagai Sarana **Instruksi dan Informasi** menunjukkan hubungan antara suatu hal dengan hal lainnya dalam petunjuk, arah, skala, dan posisi
- Sebagai Sarana **Promosi dan Presentasi** untuk menyampaikan pesan, pendapat perhatian (attenSI) secara visual sehingga mudah diingat

(<http://skystardesain.blogspot.com/2017/02/mengulas-3-fungsi-utama-dari-desain.html>).

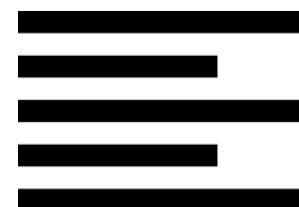
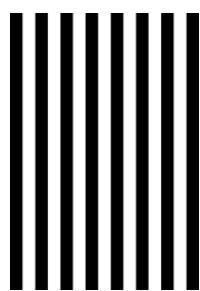
ELEMEN DASAR DESAIN GRAFIS

- Garis
- Bentuk
- Tekstur
- Ruang
- Ukuran
- Warna
- Gelap terang /
Kontras

ELEMEN DASAR DESAIN GRAFIS

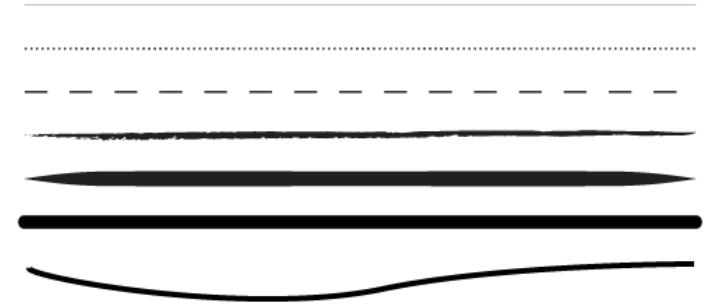
1. Garis (*Line*)

Garis adalah sebuah unsur desain yang menghubungkan antara satu titik dengan titik lainnya sehingga tergambarlah sebuah garis dengan bentuk lengkung (curve) atau lurus (straight).



Arah garis dapat memberi kesan tambahan yang ditimbulkan oleh persepsi pengamatnya:

- **Garis Horizontal** akan menimbulkan kesan tenang, relaksasi, diam atau statis dan kesan melebar.
- **Garis Vertikal** akan menimbulkan kesan stabil, menunjukkan wibawa, kekuatan dan menimbulkan kesan menginggi.
- **Garis Diagonal** akan menimbulkan kesan dinamis, karena menunjukkan gerakan dan memberikan kesan gembira.

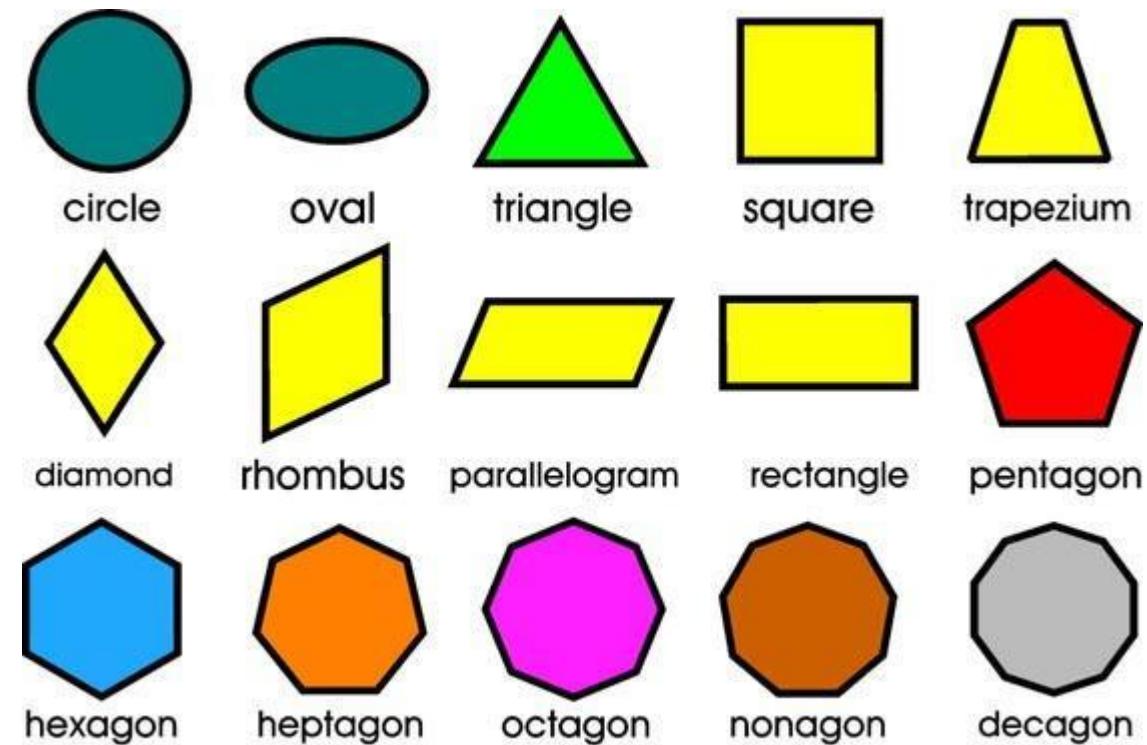


ELEMEN DASAR DESAIN GRAFIS

2. Bentuk (*Shape*)

Bentuk adalah seperangkat garis yang ditempatkan berdekatan, memiliki diameter, tinggi dan lebar. Ini merupakan obyek 2 (dua) dimensi.

Berdasarkan sifatnya, bentuk dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu huruf, simbol, dan bentuk nyata (form). Selain itu hal ini dapat digunakan sebagai perantara sebuah ide.

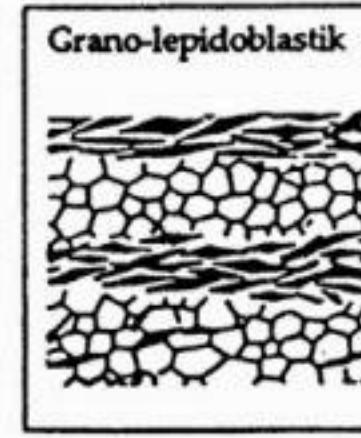
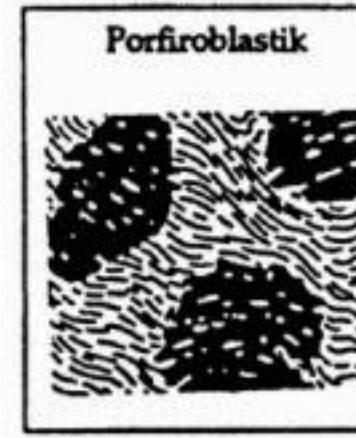
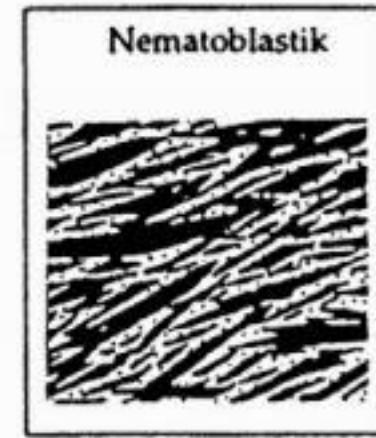
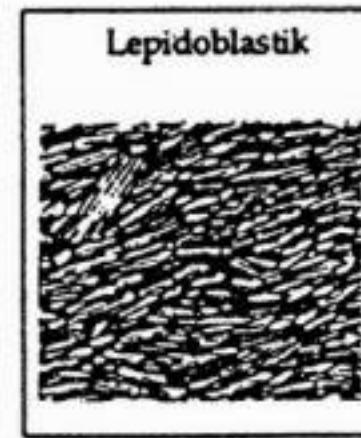
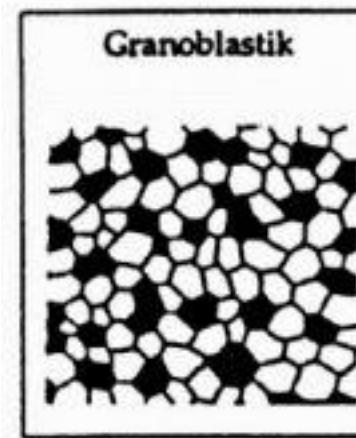


ELEMEN DASAR DESAIN GRAFIS

3. Tekstur (*Texture*)

Tekstur merupakan sebuah visualisasi dari permukaan yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba.

Pada prakteknya, tekstur sering dikategorikan sebagai corak dari suatu permukaan benda. Tekstur dapat menambah dimensi dan kekayaan sebuah layout, menegaskan atau membawa ke dalam sebuah rasa/emosi tertentu.



ELEMEN DASAR DESAIN GRAFIS

4. Ruang (*Space*)

Ruang adalah jarak yang memisahkan antar sesuatu. Biasanya digunakan memisahkan atau menyatukan elemen-elemen layout.

Ruang juga berfungsi sebagai tempat istirahat bagi mata. Dalam bentuk fisiknya, pengidentifikasi ruang digolongkan menjadi dua unsur, yaitu obyek (figure) dan latar belakang (background).



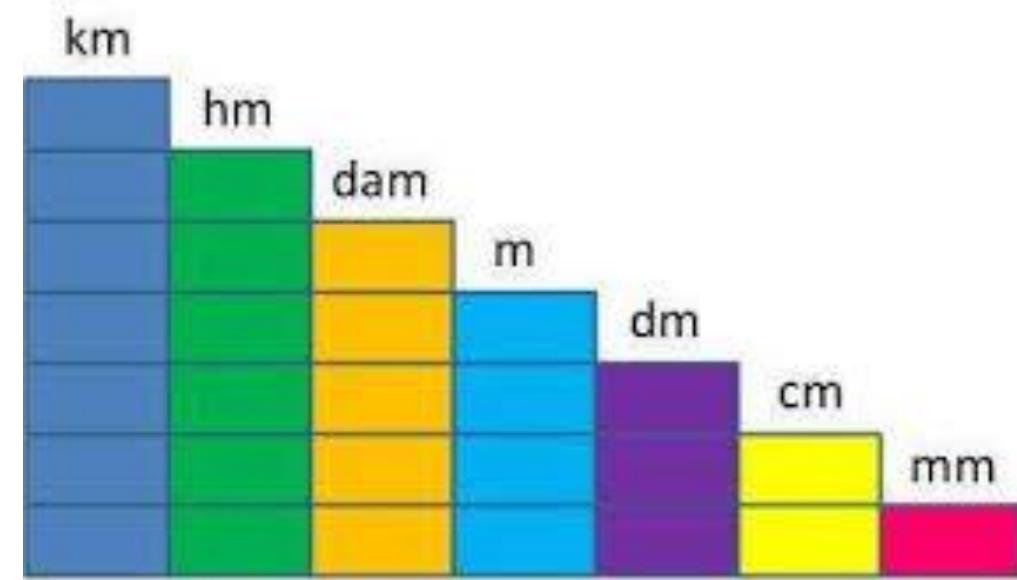
ELEMEN DASAR DESAIN GRAFIS

5. Ukuran

Ukuran adalah seberapa besar atau kecil sesuatu hal.

Perbandingan ukuran satu bentuk terhadap bentuk lainnya.

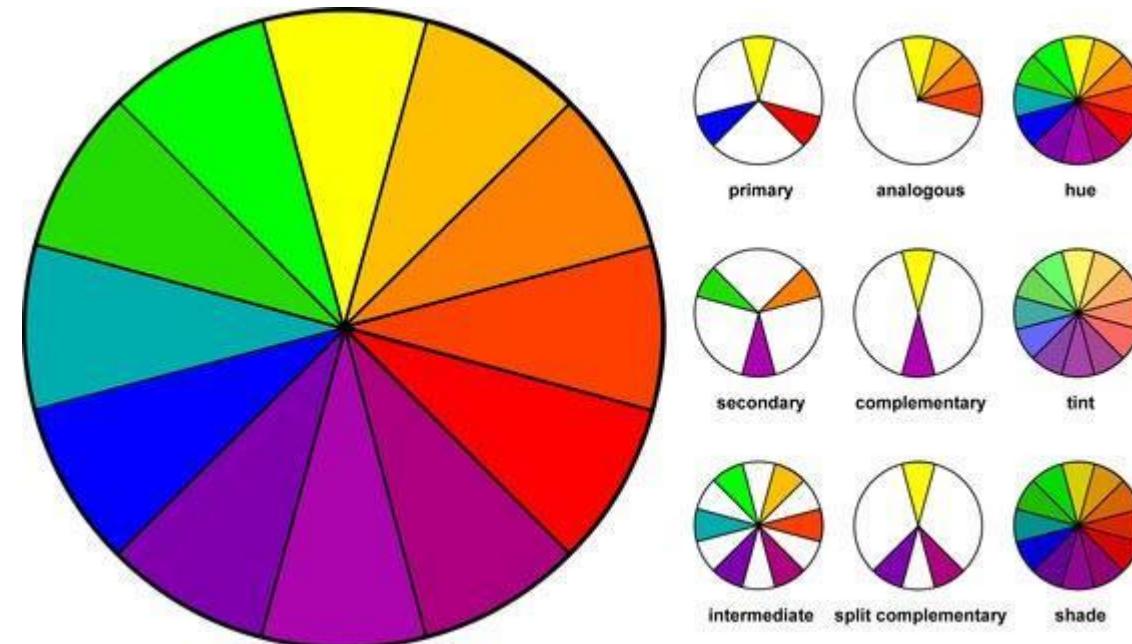
Dengan menggunakan elemen ini kamu dapat menciptakan kontras dan penekan (emphasis) pada obyek desain, sehingga orang akan tahu sisi menarik atau menonjol dari desain itu dan melihatnya terlebih dahulu.



ELEMEN DASAR DESAIN GRAFIS

6. Warna

Warna merupakan media paling akhir dalam komunikasi simbolik dan yang terpenting. Nyatanya, warna dibagi ke dalam dua section, warna yang timbul karena sinar (RGB) dan warna yang dibuat dalam unsur tinta atau cat (CMYK). Dengan warna si desainer dapat menampilkan identitas, menyampaikan pesan atau menarik perhatian serta menegaskan sesuatu. Agar tidak salah dalam menginterpretasi suatu maksud dalam desain



ELEMEN DASAR DESAIN GRAFIS

7. Gelap terang / Kontras

Hubungan antara elemen yang satu dengan elemen yang lain yang berhubungan dengan kecerahan dan kegelapan sehingga memberikan citra dan persepsi secara rinci untuk membaca kata atau tulisan pada layar.



PRINSIP-PRINSIP DASAR DESAIN

Terdapat 5 (lima) Prinsip desain,
yaitu :

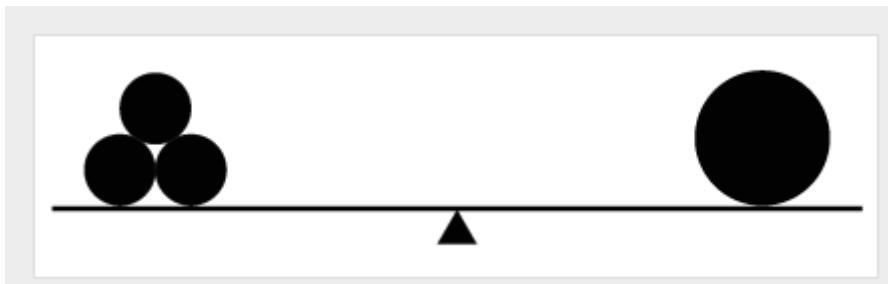
- Keseimbangan (*balance*),
- Kesatuan (*unity*),
- Ritme (*rhythm*),
- Penekanan (*emphasis*), dan
- Proporsi (*proportion*).

Prinsip Dasar Desain

1. Keseimbangan (*balance*)

Keseluruhan komponen desain harus tampil seimbang. Tidak berat sebelah. Desainer harus memadukan keseimbangan antara tulisan, warna, ataupun gambar sehingga tidak muncul kesan berat sebelah.

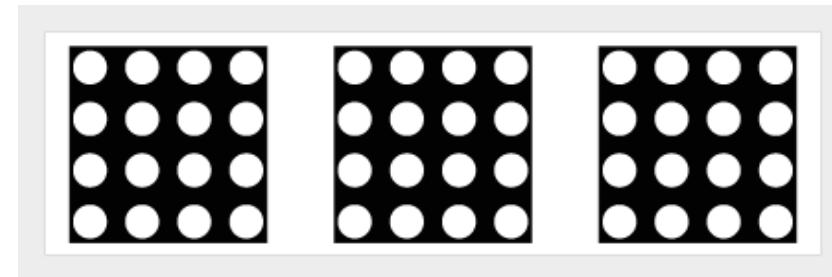
Ada dua pangkal pokok yang dipakai dalam menerapkan keseimbangan, yaitu keseimbangan **simetris** dan **asimetris**. Di mana simetris berdasarkan pengukuran dari pusat yang menyebar ke arah sisi dan kanan. Sedangkan asimetris berarti pengaturan yang berbeda dengan berat benda yang sama di setiap halaman,



2. Kesatuan (*unity*)

Kesatuan dalam prinsip desain grafis adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi.

Dengan prinsip kesatuan dapat membantu semua elemen menjadi sebuah kepaduan dan menghasilkan tema yang kuat, serta mengakibatkan sebuah hubungan yang saling mengikat.

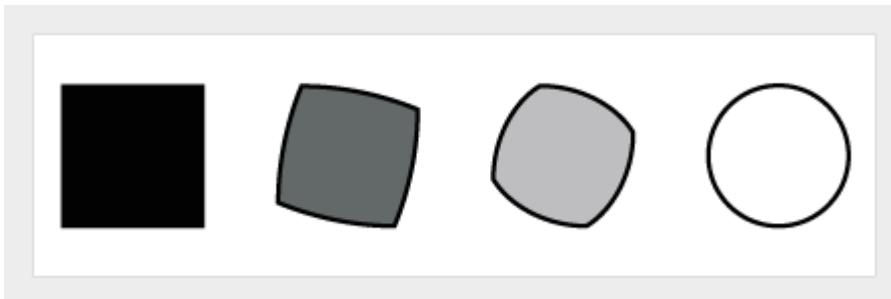


Prinsip Dasar Desain

3. Ritme (*rhythm*)

Ritme adalah pembuatan desain dengan prinsip yang menyatukan irama. Bisa juga berarti pengulangan atau variasi dari komponen-komponen desain grafis.

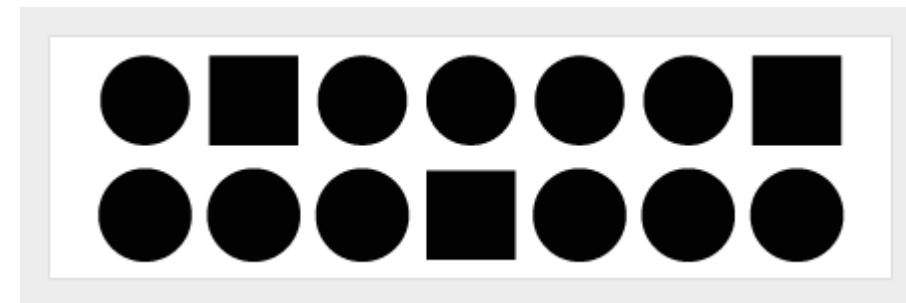
Irama dihasilkan oleh unsur-unsur yang berbeda dengan pola yang berirama dan unsur serupa serta konsistensi. Jenis irama meliputi regular, mengalir(*flowing*), dan prosesif atau gradual.



4. Penekanan (*emphasis*)

Dalam setiap bentuk desain ada hal yang perlu ditonjolkan lebih dari yang lain. Tujuan utama dari penekanan ini adalah untuk mewujudkan hal itu sehingga dapat mengarahkan pandangan khalayak sehingga apa yang mau disampaikan tersalur.

Yang perlu diingat adalah tidak semua elemen harus ditonjolkan karena bila itu terjadi, desain akan berakhir terlalu ramai dan pesan tidak dapat disampaikan.



Prinsip Dasar Desain

5. Proporsi

Proporsi merupakan hubungan perbandingan antara bagian dengan bagian lain atau bagian dengan elemen keseluruhan.

Dapat diartikan pula sebagai perubahan ukuran/size tanpa perubahan ukuran panjang, lebar, atau tinggi, sehingga gambar dengan perubahan proporsi sering terlihat distorsi.



Kesimpulan

1. Seni rupa dibagi menjadi: Seni Rupa Murni dan Seni Rupa Terapan. Desain grafis/DKV merupakan bagian dari Seni Rupa Terapan.
2. Desain grafis sudah ada sejak zaman pra-sejarah dan terus berkembang hingga saat ini dengan berbagai ragam gaya desain (*design style*)
3. Unsur desain grafis: garis, bentuk, tekstur, ruang, ukuran, warna, gelap terang / kontras.
4. Prinsip-prinsip dasar desain: Keseimbangan (*balance*), Kesatuan (*unity*), Ritme (*rhythm*), Penekanan (*emphasis*), dan Proporsi (*proportion*).

Referensi

1. Dawani, Angga Kusuma. 2016. *Wedha's Pop Art Potrait (Wpap): Eksistensi, Karya, Dan Pemikiran Wedha Abdul Rasyid*. Tesis. Pascasarjana Institut Seni Indonesia. Surakarta.
2. Endang Endratman, S.T., 2008, *Tips & Trick Graphic Design*
3. Laksana, Deddy Award Widya. 2013. *Pengantar Desain Grafis*. Universitas Dian Nuswantoro Semarang.
4. Maki, Muhammad. 2017. *Mengenal Macam-Macam Aliran Style Desain Grafis*. <https://www.jagodesain.com/2017/02/style-desain-grafis.html> (diakses 27 April 2019)
5. Pujiyanto. 2008. *Teknik Grafis Komunikasi, Jilid 1 Untuk SMK*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
6. Riyanto, Danang. *Ruang Lingkup Seni II*. <http://danangriyanto1.blogspot.com/2015/10/ruang-lingkup-seni-ii.html> (diakses 27 April 2019)
7. Sunarto, Wagiono. 2013. *Gaya Desain, Tinjauan Sejarah*. Pasca Sarjana IKJ
8. Wardana, Ketut Nala Hari. 2012. *Gaya PopArt pada Karya Desain Grafis di Indonesia*. PRASI Vol.7 No.14 Juli-Desember 2012. Singaraja – Bali

Design Thinking

Apa itu Design Thinking?

Design Thinking adalah proses berulang dimana kita berusaha memahami pengguna, menantang asumsi, dan mendefinisikan kembali masalah dalam upaya mengidentifikasi strategi dan solusi alternatif yang mungkin tidak langsung terlihat dengan tingkat awal pemahaman kita.

Pada saat yang sama, Design Thinking menyediakan pendekatan berbasis solusi untuk menyelesaikan masalah. Ini adalah cara berpikir dan bekerja serta kumpulan metode langsung.

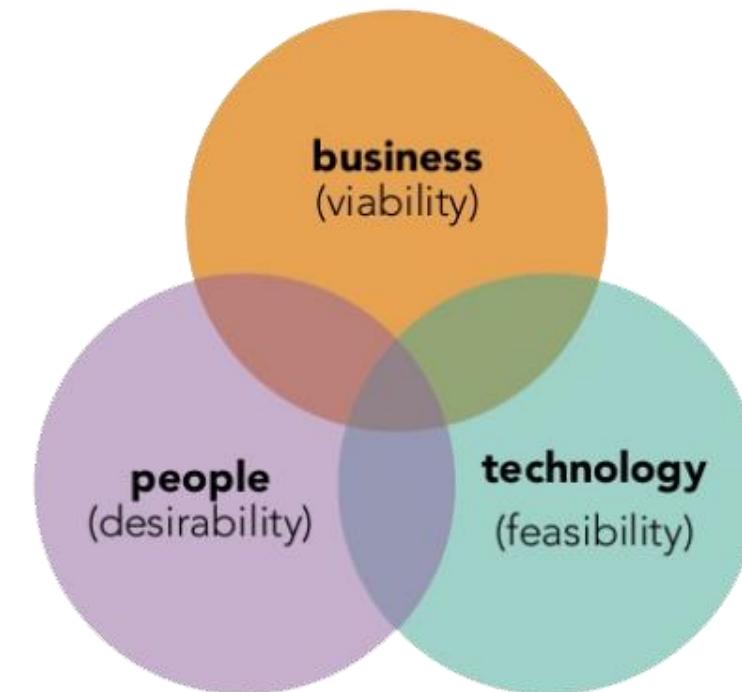
“Design Thinking berfokus pada mengintegrasikan kebutuhan user, kapabilitas teknologi, dan bisnis”



“Jangan pernah berasumsi, karena asumsi membunuh mu”

Elemen penting Design Thinking

1. People centered : dalam metode ini, perlu ditekankan bahwa setiap tindakan yang dilakukan berpusat pada apa yang diinginkan dan dibutuhkan oleh user
2. Highly creative : dalam menggunakan metode ini, dapat digunakan kreativitas sebebasnya, tidak perlu aturan yang terlalu kaku dan baku
3. Hands on : proses desain memerlukan percobaan langsung oleh tim desain, bukan hanya pembuatan teori atau sebuah gambaran di kertas
4. Iterative : proses desain merupakan sebuah proses dengan tahapan-tahapan yang dilakukan berulang-ulang untuk melakukan improvisasi dan menghasilkan sebuah produk atau aplikasi yang baik



Tahapan Design Thinking

Emphasize

Gali permasalahan yang ada

Define

Analisa permasalahan dari data yang telah dikumpulkan

Ideate

Tampung ide ide yang akan menjadi solusinya

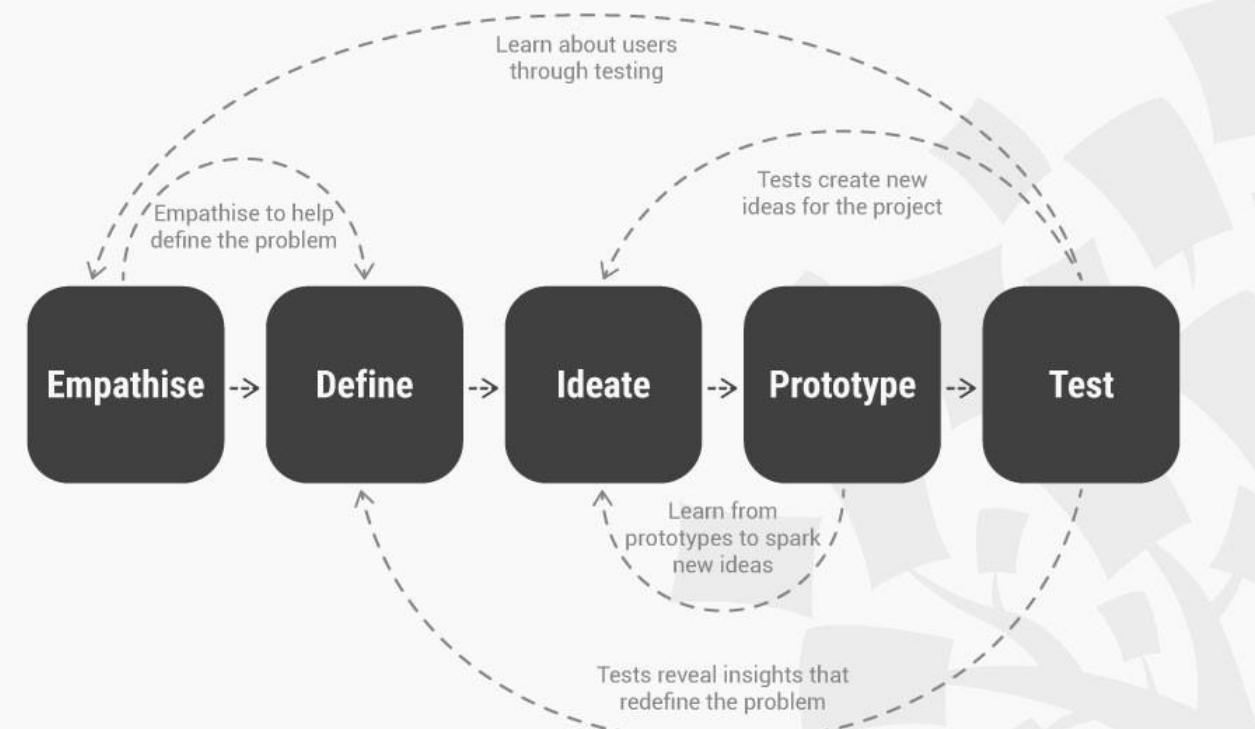
Prototype

Buat prototype/ mockup untuk melihat gambaran solusi

Test

Pengujian dan evaluasi terhadap prototype untuk penyempurnaan

DESIGN THINKING: A NON-LINEAR PROCESS



INTERACTION DESIGN
FOUNDATION

INTERACTION-DESIGN.ORG

Kesimpulan

Design Thinking merupakan pola pendekatan penyelesaian sebuah masalah. Proses nya tidak harus linear. Design Thinking bertujuan untuk memvalidasi ide lebih cepat dan lebih sering, dengan begitu kita bisa gagal lebih cepat dan memperbaiki diri lebih cepat.

KUIS

1. Apa definisi desain grafis menurut Anda?
2. Jelaskan perbedaan antara desain grafis dengan seni secara umum (seni murni)!
3. Apa saja unsur desain grafis?
4. Sebutkan prinsip-prinsip dasar desain!
5. Jelaskan Tahapan *Design Thinking* !

Referensi

- <https://medium.com/@murnitelaumbanua98/5-tahap-design-thinking-menurut-stanford-d-school-e06f871c45c9>
- <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>
- <https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinking-pengertian-tahapan-dan-contoh-penerapannya/>
- <https://medium.com/design-jam-indonesia/apa-itu-design-thinking-63c8416c9dd0>
- <https://sis.binus.ac.id/2017/12/18/design-thinking-2/>

Menerapkan Prinsip Dasar Komunikasi

- Pengetahuan Dasar Komunikasi

Deskripsi Singkat

Mata Pelatihan ini memfasilitasi pembentukan kompetensi dalam prinsip dasar komunikasi

Tujuan Pelatihan

Setelah mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran pada mata pelatihan ini, peserta memahami pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan dalam menerapkan prinsip dasar komunikasi.

Materi Yang akan disampaikan:

1. Pengetahuan Dasar Komunikasi
2. Prinsip Dasar Komunikasi
3. Fungsi Komunikasi

Tugas : -----

Outcome/Capaian Pelatihan

Peserta mampu menyampaikan informasi dengan berkomunikasi secara tepat

Dasar Komunikasi

Beberapa pengertian komunikasi yang disampaikan oleh beberapa ahli:

1. T. Suprapto (2009)

Ada tiga golongan pengertian utama komunikasi, yaitu:

- Secara **etimologi** atau menurut asal usul kata, komunikasi berasal dari bahasa Latin ‘communicatio’ yang bersumber dari kata ‘communis’ berarti sama makna mengenai sesuatu hal yang dikomunikasikan.
- Secara **terminologi**, komunikasi berarti proses penyampaian suatu pernyataan oleh seseorang kepada orang lain.
- Secara **paradigmatis**, komunikasi berarti pola yang meliputi sejumlah komponen berkorelasi satu sama lain secara fungsional untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Dasar Komunikasi

2. Dani Vardiansyah (2004)

Komunikasi merupakan suatu usaha penyampaian pesan antar manusia.

Pada hakekatnya, suatu peristiwa itu dapat disebut komunikasi atau bukan, dapat dilihat dari tiga unsur.

- **Usaha**, yaitu motif komunikasi yang menggambarkan seseorang dengan sengaja menyampaikan pesannya kepada orang lain.
- **Penyampaian pesan**, perilaku manusia dalam hal penyampaian pesan. Jadi bukan semua prilaku manusia adalah komunikasi. Dengan kata lain, ilmu komunikasi hanya mempelajari tentang penyampaian dan hanya tentang pesan, bukan perilaku lainnya selain pesan. Jika yang disampaikan bukan pesan, maka bukan kajian ilmu komunikasi.
- **Antar manusia**, yakni manusia sebagai pengirim pesan dan yang lainnya bertindak sebagai penerima pesan. Ilmu komunikasi tidak mempelajari penyampaian pesan kepada bukan manusia.

Dasar Komunikasi

3. Arni Muhammad (2009)

Komunikasi adalah proses pertukaran pesan verbal maupun nonverbal antara si pengirim dan si penerima pesan untuk mengubah tingkah laku.

4. Hovland, Janis dan Kelley (1981)

“Communication is the process by which an individual transmits stimuli (usually verbal) to modify the behavior of the other individuals”.

Dengan kata lain, komunikasi adalah proses individu mengirim stimulus yang biasanya dalam bentuk verbal untuk mengubah perilaku orang lain.

Dasar Komunikasi

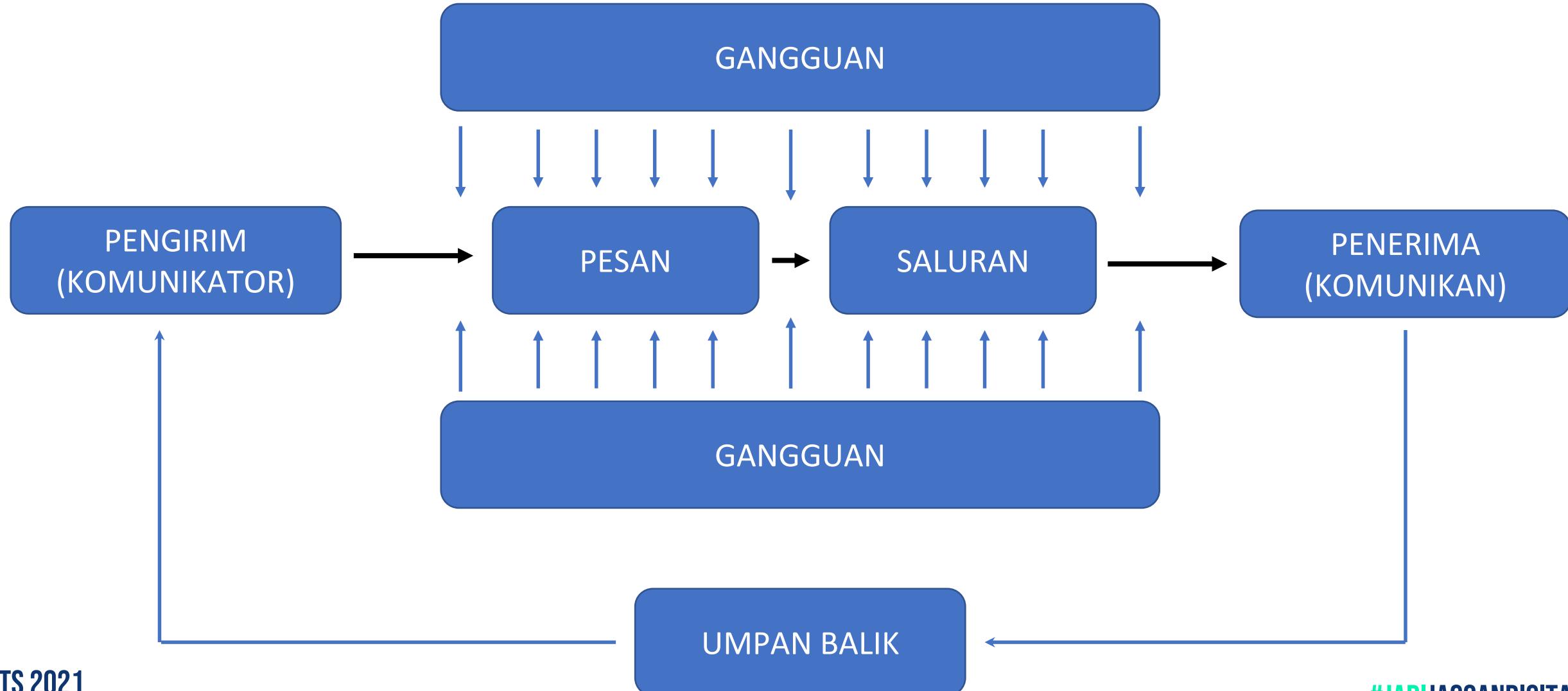
5. Deddy Mulyana dan Jalaluddin Rakhmat (2009)

Komunikasi didefinisikan sebagai *apa yang terjadi bila makna diberikan kepada suatu perilaku*. Bila seseorang memperhatikan perilaku kita dan memberikan makna, maka komunikasi telah terjadi terlepas dari apakah kita menyadari perilaku kita atau tidak dan menyengajanya atau tidak. Dengan demikian setiap perilaku mempunyai potensi komunikasi, dengan kata lain, kita tak dapat tidak berkomunikasi.

6. Universitas Terbuka (2000)

Komunikasi adalah suatu *proses pembentukan, penyampaian, penerimaan dan pengolahan pesan yang terjadi dalam diri seseorang dan/atau di antara dua orang atau lebih dengan tujuan tertentu*.

Proses Komunikasi



Jenis Komunikasi

Komunikasi Verbal

- Komunikasi yang dilakukan secara lisan melalui percakapan

Contoh :

- Suara : artikulasi, volume, tempo, nada, emosi, kelancaran
- Bahasa : logat, pemilihan kata
- Isi : wawasan, visi dan misi

Komunikasi Nonverbal

- Komunikasi tanpa kata seperti sikap, gerakan tubuh, gerak isyarat,dan ekspresi wajah yang menyertai pesan yang disampaikan secara verbal

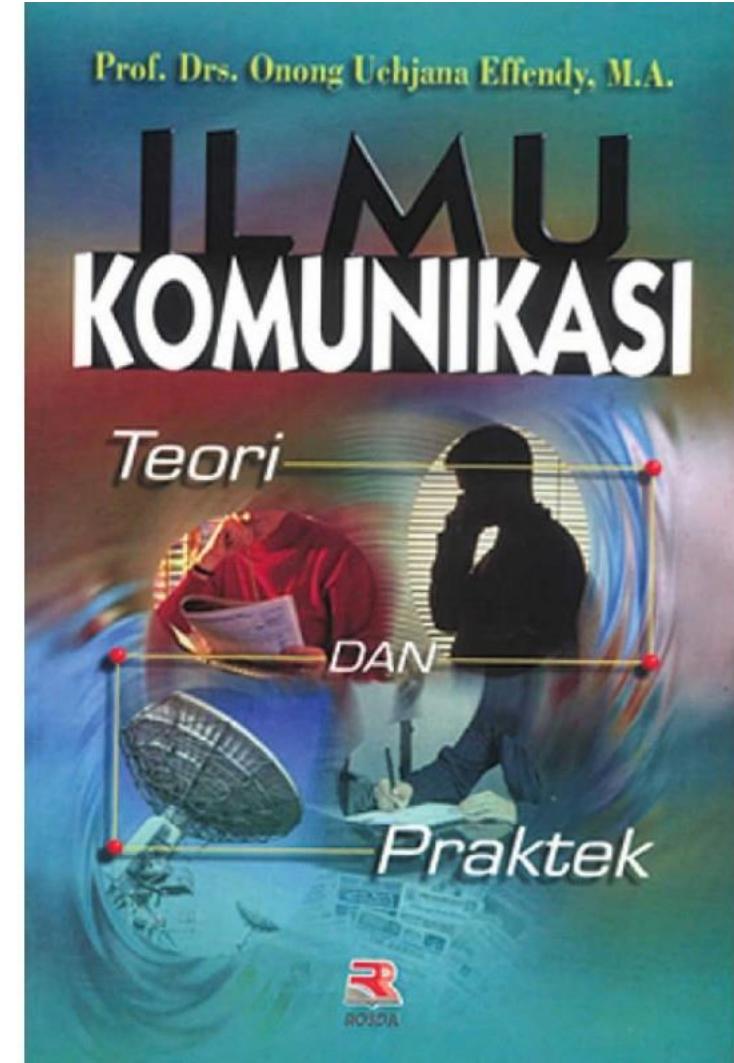
Contoh :

- Sentuhan : Bersalaman, Menggenggam tangan, Pukulan
- Gerakan Tubuh : Kontak mata, ekspresi wajah, isyarat dan sikap tubuh

Fungsi Komunikasi

Menurut **Onong Uchjana Effendy**

- *to inform* (menyampaikan informasi)
- *to educate* (mendidik)
- *to entertain* (menghibur)
- *to influence* (mempengaruhi)



Kesimpulan

- Komunikasi adalah suatu aktivitas penyampaian informasi, baik itu pesan, ide, dan gagasan, dari satu pihak ke pihak lainnya
- Syarat untuk terjadinya proses komunikasi adalah tersedianya unsur-unsur komunikasi. Unsur-unsur komunikasi terdiri dari enam hal yaitu source (sumber), communicator (komunikator = penyampai pesan), message (pesan), channel (saluran), communican (komunikan = penerima pesan), dan effect (efek/ hasil)
- Contoh Komunikasi Verbal yaitu Suara, Bahasa dan Isi.
- Fungsi Komunikasi antara lain to inform (menyampaikan informasi), to educate (mendidik), to entertain (menghibur) dan to influence (mempengaruhi)

Referensi

1. Amalia, Lovita. (2019, 27 April). **Konsep Dasar Komunikasi.** Tersedia di :
<https://lovitaas.files.wordpress.com>
2. Heru. (2019, 27 April). **Perbedaan Komunikasi Verbal dan Non Verbal.** Tersedia di :
<https://pakarkomunikasi.com/perbedaan-komunikasi-verbal-dan-non-verbal>
3. Ivony. (2019, 27 April). **Fungsi – fungsi Komunikasi.** Tersedia di :
<https://pakarkomunikasi.com/fungsi-fungsi-komunikasi>
4. Rahmawati, Fitri. 2009. **Komunikasi Efektif.** Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik UNY

Menerapkan Prinsip Dasar Komunikasi

- Membedakan Komponen Komunikasi

Deskripsi Singkat

Mata Pelatihan ini memfasilitasi pembentukan kompetensi dalam membedakan komponen komunikasi

Tujuan Pelatihan

Setelah mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran pada mata pelatihan ini, peserta memahami pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan dalam membedakan komponen komunikasi.

Materi Yang akan disampaikan:

1. Komponen komunikasi
2. Definisi
3. Faktor-faktor yang mempengaruhi

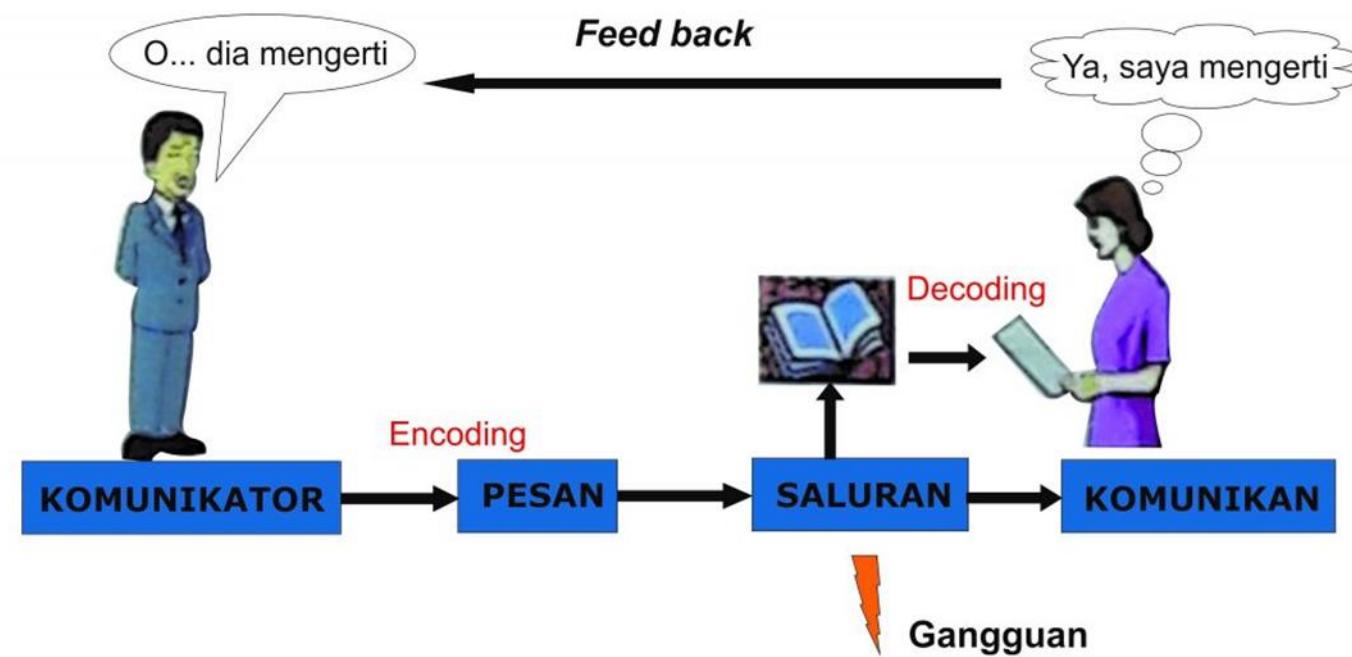
Tugas : -----

Outcome/Capaian Pelatihan

Peserta mampu membedakan komponen komunikasi

Membedakan Komponen Komunikasi

PROSES KOMUNIKASI



Membedakan Komponen Komunikasi

Komunikator / Sender

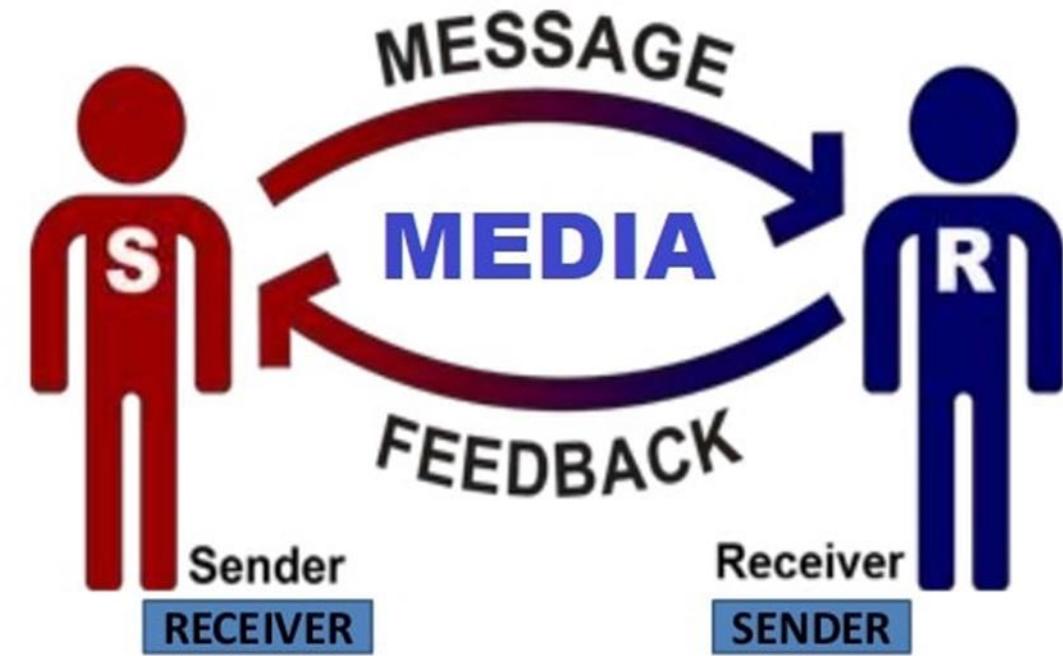
Pesan / Message

Median / Channel

Komunikan / Receiver

Pengaruh / Feedback

Inter-Personal Communication



Komunikator / Sender

Sumber pesan atau orang yang mengorganisasi pesan. Seorang pengirim pesan atau sumber pesan mengirimkan pesan kepada penerima pesan. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi pengirim pesan dan penerima pesan, yaitu :

- **Keterampilan komunikasi** – Jika pengirim pesan memiliki keterampilan komunikasi yang baik, maka pesan akan lebih mudah dikomunikasikan dibandingkan dengan pengirim pesan yang tidak memiliki keterampilan komunikasi yang baik. Keterampilan komunikasi mencakup keterampilan berbicara, keterampilan membaca, keterampilan menulis, keterampilan mendengarkan, dan lain-lain.
- **Sikap** – Sikap yang dimiliki oleh pengirim pesan untuk menciptakan efek pesan.
- **Pengetahuan** – Pengetahuan yang dimiliki oleh pengirim pesan dapat membuat pesan dapat dikomunikasikan secara lebih efektif.
- **Sistem sosial** – Sistem sosial yang mencakup nilai, kepercayaan, hukum, aturan, agama dan lain-lain serta tempat dan situasi mempengaruhi cara pengirim pesan dalam mengkomunikasikan pesan. Hal ini menciptakan perbedaan dalam membuat pesan.
- **Budaya** – perbedaan budaya menyebabkan perbedaan dalam menyampaikan pesan.

Pesan / Message

Pesan adalah hal substansif yang dikirimkan oleh pengirim pesan kepada penerima pesan. Pesan dapat berbentuk suara, teks, video atau lain-lain. Faktor-faktor yang mempengaruhi pesan adalah :

- **Isi pesan** – Merupakan sesuatu yang terdapat dalam pesan.
- **Elemen pesan** – Elemen pesan merupakan hal-hal yang berkaitan dengan pesan nonverbal yang melekat dalam isi seperti *gesture*, tanda, [bahasa sebagai alat komunikasi](#), dan lain-lain.
- **Perlakuan** – Cara pesan dikirimkan kepada penerima pesan yang menimbulkan efek berupa umpan balik yang diberikan oleh penerima pesan.
- **Struktur pesan** – Pola pembentukan pesan dapat mempengaruhi efektivitas pesan.
- **Kode** – Bentuk dimana pesan dikirimkan bisa berupa teks, video, dan lain-lain.



Media / Channel

Media yang digunakan untuk mengirim pesan misalnya telepon, internet sebagai media komunikasi dan lain-lain dan biasanya digunakan dalam komunikasi bermedia (media massa atau media baru). Namun, jika merujuk pada bentuk atau konteks komunikasi lain seperti misalnya komunikasi interpersonal maka media komunikasi yang dimaksud merujuk pada kelima rasa melalui panca indera yang dimiliki oleh manusia. Kelima rasa inilah yang turut mempengaruhi arus dan efektivitas komunikasi. Kelima rasa tersebut adalah mendengarkan, melihat, menyentuh, mencium, dan merasakan.

- **Mendengar** – pesan yang diterima melalui indera pendengaran.
- **Melihat** – pesan yang diterima melalui indera penglihatan mencakup pesan nonverbal.
- **Menyentuh** – sebagian pesan nonverbal terjadi melalui sentuhan seperti menepuk pundak.
- **Mencium** – pesan yang diterima melalui indera penciuman.
- **Merasakan** – pesan yang diterima melalui indera perasa.



Penerima / Receiver

Orang yang menerima pesan yang dikirimkan oleh pengirim pesan. Faktor-faktor yang mempengaruhi penerima pesan sama dengan faktor-faktor yang mempengaruhi pengirim pesan, yaitu :

- **Keterampilan komunikasi** – Penerima pesan yang memiliki keterampilan komunikasi (keterampilan berbicara, keetampilan menulis, keterampilan membaca, kemampuan mendengarkan dan lain-lain) yang baik akan dapat menerima pesan dengan baik.
- **Sikap** – sikap yang dimiliki oleh penerima pesan untuk menerima pesan.
- **Pengetahuan** – pengetahuan yang dimiliki oleh penerima pesan dapat membuat pesan mudah diterima dengan baik oleh penerima pesan.
- **Sistem sosial** – Sistem sosial (nilai, kepercayaan, hukum, aturan, agama, dan lain-lain) mempengaruhi cara menerima pesan yang menyebabkan perbedaan dalam menerima pesan.
- **Budaya** – perbedaan budaya dapat menyebabkan perbedaan dalam menerima pesan.



Pengaruh / Feedback

Merupakan proses merespon pesan yang diterima oleh penerima pesan.



Kesimpulan

Komponen komunikasi dapat terdiri dari

- Pengirim komunikasi
- Penerima komunikasi
- Pesan komunikasi
- Media komunikasi, dan
- Feedback komunikasi

Menerapkan Prinsip Dasar Komunikasi

- Menerapkan Pengetahuan Dasar Komunikasi Visual

Deskripsi Singkat

Materi ini membahas mengenai desain komunikasi visual (DKV)

Tujuan Pelatihan

Setelah mengikuti seluruh pelatihan materi ini, peserta dapat memahami konsep desain komunikasi visual

Materi Yang akan disampaikan:

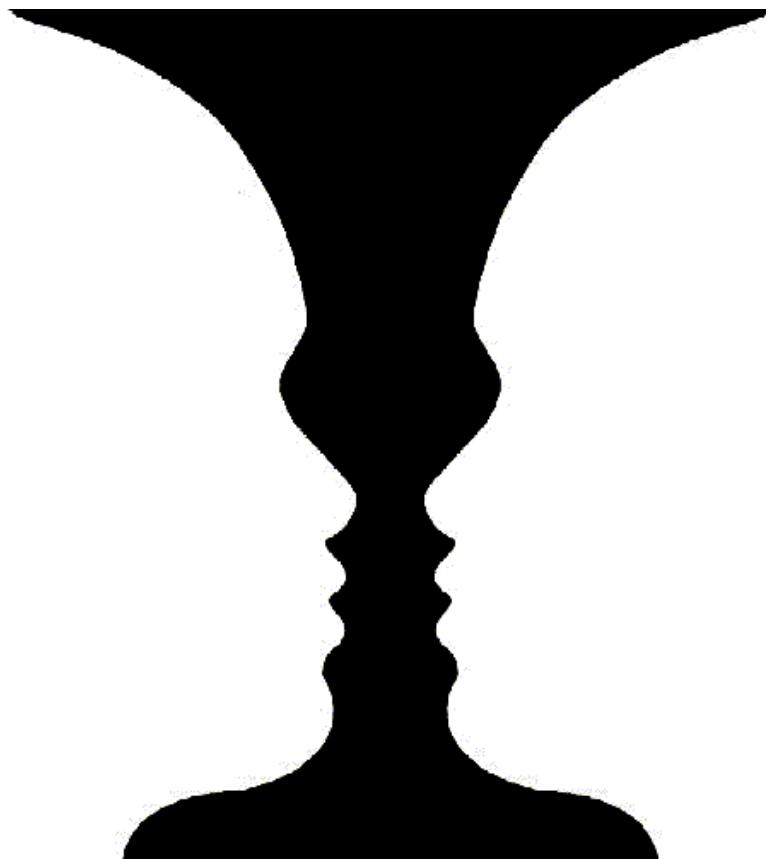
1. Persepsi Komunikasi Visual
2. Definisi Komunikasi Visual
3. Prinsip Dasar Komunikasi Visual
4. Unsur-unsur Komunikasi Visual
5. Tahapan dalam desain Komunikasi Visual

Tugas : **<Tugas Pelatihan>**

Outcome/Capaian Pelatihan

Memiliki persepsi yang sama mengenai DKV

Persepsi (contoh)



Pada tahun 1915, Edgar Rubin, seorang psikolog gestalt Denmark, berekspeten dengan angka dan pola-pola tanah dengan menggambar sebuah objek yang dapat ditafsirkan baik sebagai wajah atau vas. Secara sensual, baik wajah dan gambar vas merangsang fotoreseptor di retina. Namun, otak tidak dapat melihat kedua gambar sekaligus. Anda harus membuat keputusan sadar apakah ingin melihat wajah atau vas di ruang.

<https://sadiadadalila.wordpress.com/2010/03/21/teori-dasar-komunikasi-visual/>

Persepsi

Teori Gestalt menjelaskan bagaimana persepsi visual dapat terbentuk

- Persepsi jenis ini bisa terbentuk karena:

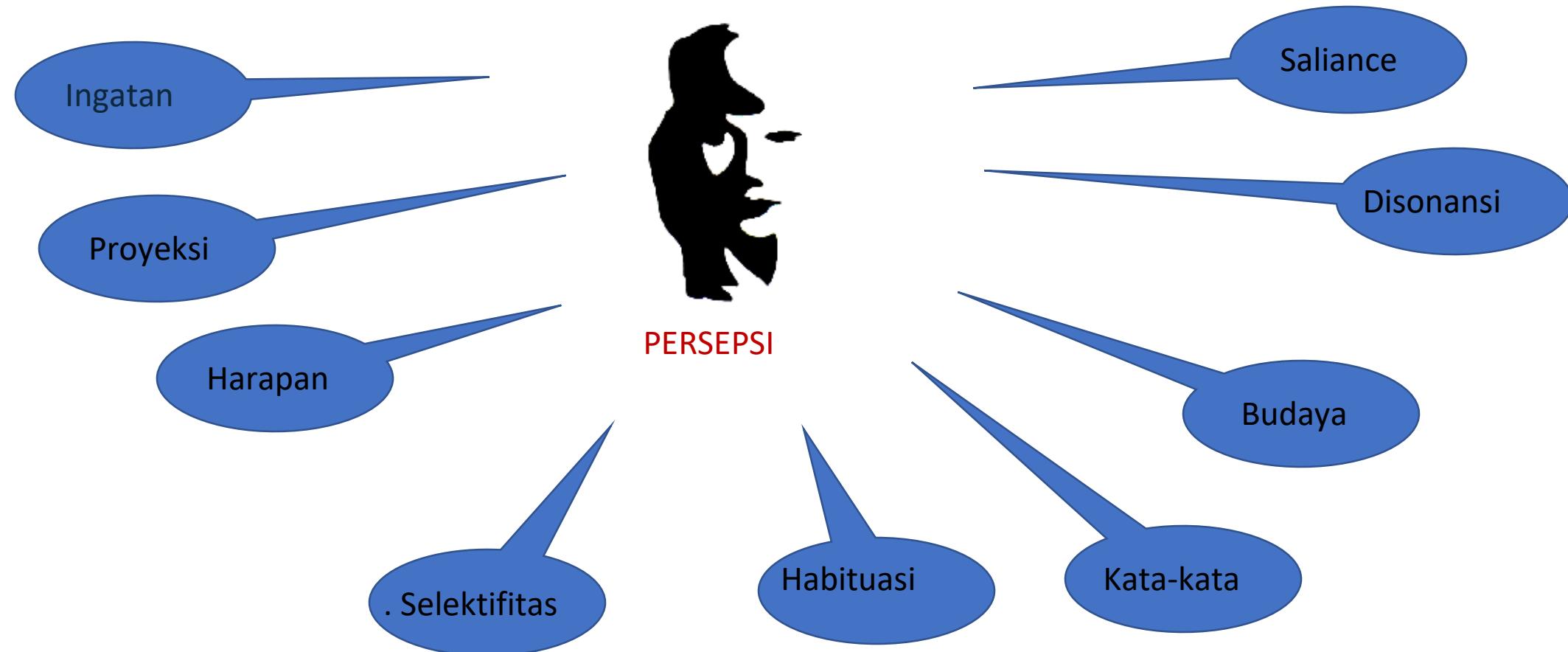
1. Kedekatan posisi (proximity)
2. Kesamaan bentuk (similarity)
3. Penutupan bentuk
4. Kesinambungan pola (continuity)
5. Kesamaan arah gerak (common fate)

Persepsi

- Menurut pendekatan kognitif, penonton tidak hanya menyaksikan keterangan objek yang terstruktur, seperti dalam teori Gestalt, tetapi juga secara aktif tiba pada suatu kesimpulan tentang persepsi melalui operasi mental.
- Carolyn bloomer mengidentifikasi beberapa aktifitas mental yang bisa memengaruhi persepsi visual: ingatan, proyeksi, harapan, selektifitas, habituasi (hal membiasakan diri), saliance, disonansi (ketidaksesuaian), budaya dan kata-kata

Persepsi

Aktifitas mental yang mempengaruhi Persepsi Visual:



Definisi Komunikasi Visual

Menurut Suyanto, bahwa Desain Komunikasi Visual ini diartikan sebagai sebuah seni serta komunikasi yang digunakan kebutuhan bisnis dan industri. Ketrampilan ini bisa meliputi periklanan dan penjualan produk, menciptakan identitas visual untuk institusi, produk dan perusahaan. Serta lingkungan grafis, desain informasi, dan secara visual melengkapi pesan dalam publikasi

Menurut Michael Kroeger, bahwa *Visual Communication* (komunikasi visual) merupakan latihan teori dan konsep-konsep. Konsep tersebut dihasilkan melalui tema-tema visual dengan menggunakan warna, bentuk, garis dan penjajaran (*juxtaposition*)

Definisi Komunikasi Visual

Menurut Danton Sihombing, bahwa desain grafis mempekerjakan berbagai perangkat seperti marka, simbol, uraian verbal yang ditampilkan lewat tipografi dan gambar. Visualisasi tersebut ditampilkan baik dengan teknik fotografi ataupun ilustrasi. Dan juga, beberapa perangkat tersebut diterapkan dalam dua fungsi, sebagai perangkat visual dan perangkat komunikasi

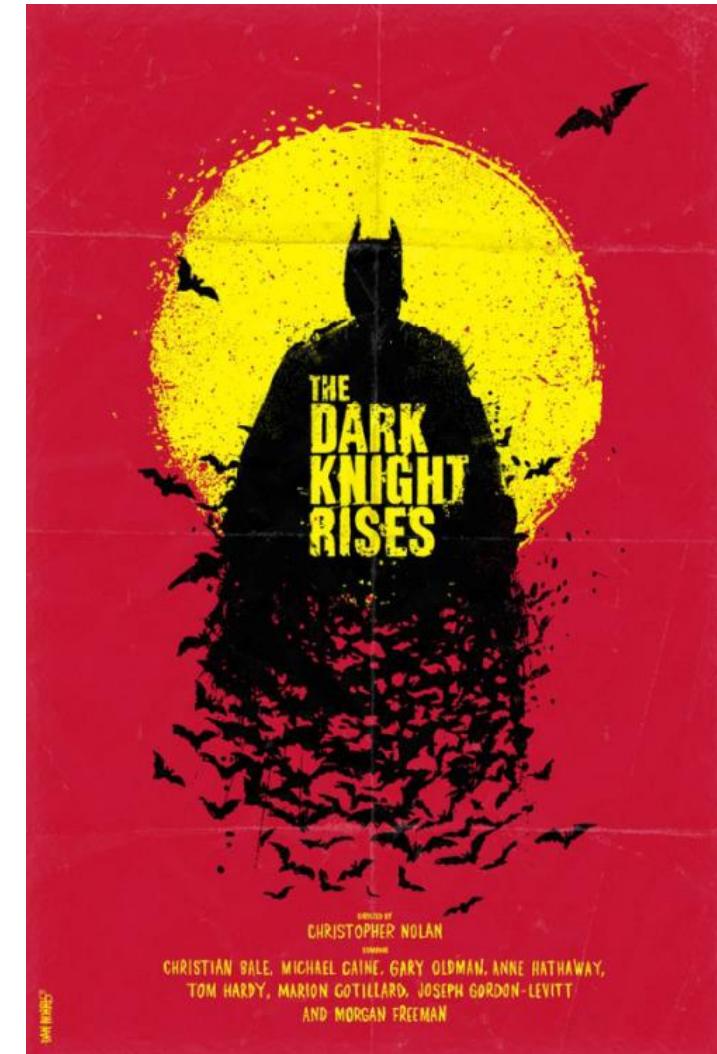
Prinsip Dasar Desain

Prinsip desain meliputi :

1. Keseimbangan (Balance)
2. Kesatuan (Unity)
3. Ritme/keteraturan (Rhythm)
4. Penekanan/fokus (Emphasis)
5. Proporsi (Proportion)

Prinsip Keseimbangan

Keseluruhan komponen-komponen desain harus tampil seimbang. Tidak berat sebelah. Desainer harus memadukan keseimbangan antara tulisan, warna, atau pun gambar sehingga tidak muncul kesan berat sebelah.



Prinsip Kesatuan

Kesatuan dalam prinsip desain grafis adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Dengan prinsip kesatuan dapat membantu semua elemen menjadi sebuah kepaduan dan menghasilkan tema yang kuat, serta mengakibatkan sebuah hubungan yang saling mengikat.



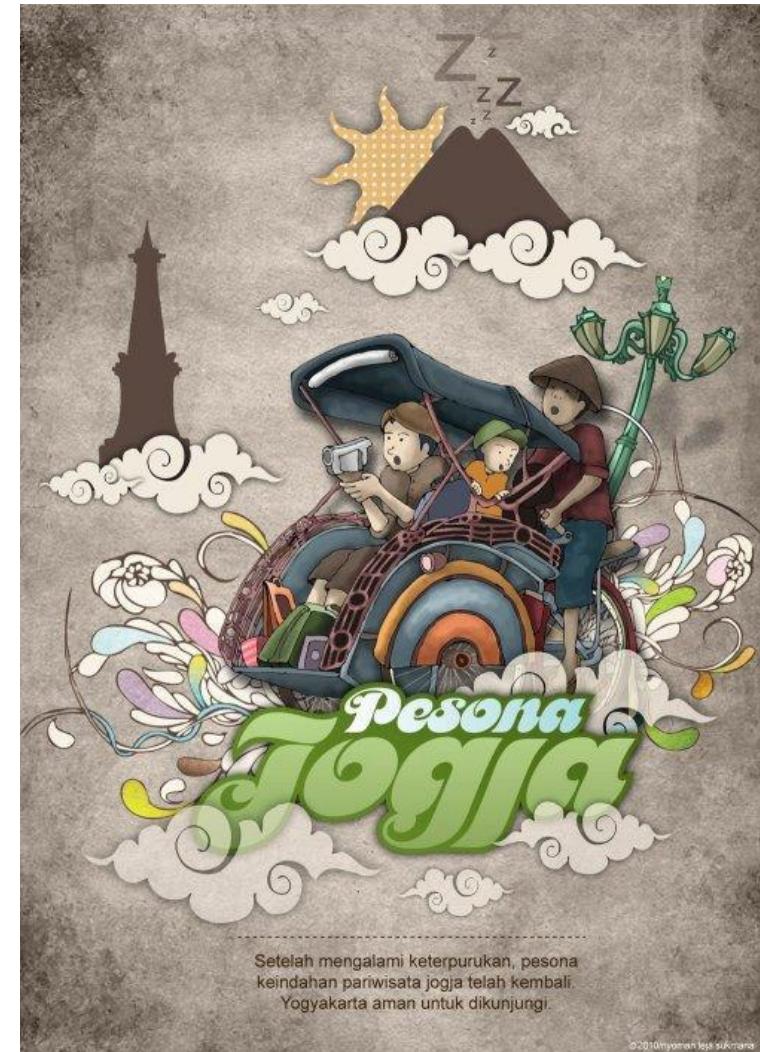
Prinsip Keteraturan/ritme

Ritme adalah pembuatan desain dengan prinsip yang menyatukan irama. Bisa juga berarti pengulangan atau variasi dari komponen-komponen desain grafis.



Prinsip Penekanan/Fokus

Setiap bentuk desain ada hal yang perlu ditonjolkan lebih dari yang lain. Tujuan utama dari penekanan ini adalah untuk mewujudkan hal itu sehingga dapat mengarahkan pandangan khalayak sehingga apa yang mau disampaikan tersalur.



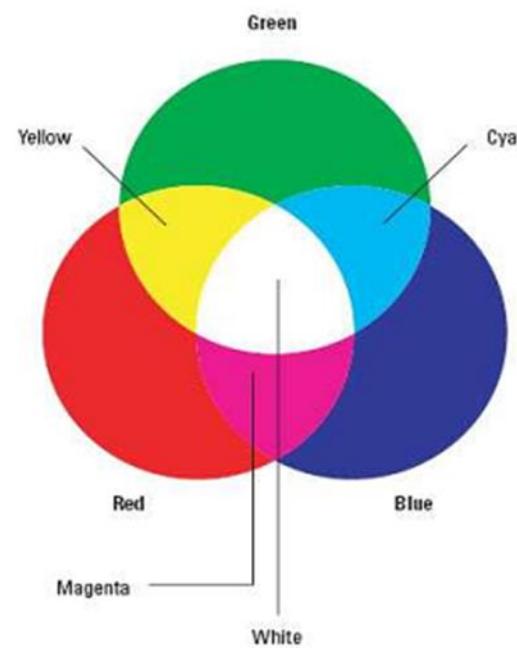
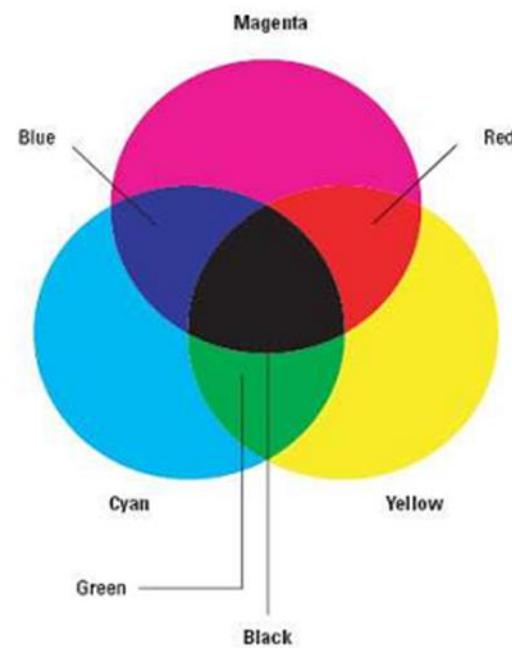
Prinsip Proporsi

Proporsi dapat diartikan pula sebagai perubahan ukuran/size tanpa perubahan ukuran panjang, lebar, atau tinggi, sehingga gambar dengan perubahan proporsi sering terlihat distorsi.



Unsur-unsur dalam DKV

Warna – Unsur penting dalam DKV. Karena warna merupakan unsur yang dapat sebagai penanda atau sesuatu ciri khas dalam suatu design. Warna sendiri dibedakan menjadi dua: *RGB* dan *CMYK*.



Unsur-unsur dalam DKV

Format – Unsur sekunder/tambahan dalam DKV. Unsur ini bertugas mengartikan besar kecilnya ketajaman pada obyek. Dengan kata lain, apabila obyek itu dihasilkan lebih besar ketajamannya dari yang lain, berarti itu merupakan hal yang lebih penting untuk disampaikan.



Unsur-unsur dalam DKV

Tekstur – Corak dalam suatu design yang dapat dilihat melalui indra peraba. Tekstur sering dikategorikan sebagai corak dari suatu permukaan benda, seperti permukaan karpet, baju, kulit kayu, cat dinding, cat canvas, dan yang lainnya. Tekstur dibagi menjadi dua yaitu nyata dan semu.



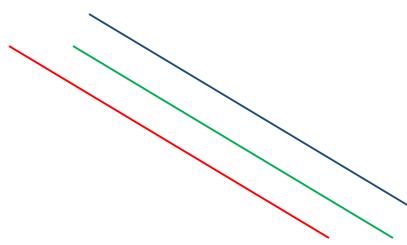
Unsur-unsur dalam DKV

Ruang – Jarak antara suatu bentuk dengan bentuk lainnya. Dan, disinilah komunikator dapat memberikan efek estetika desain juga dinamika desain grafis. Kemudian, ruang digolongkan menjadi dua unsur. Antara lain obyek dan background

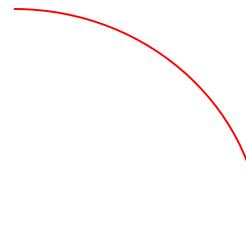


Unsur-unsur dalam DKV

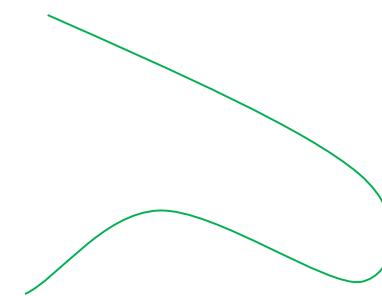
Garis – Unsur desain yang menghubungkan antara titik poin satu dengan titik poin yang lainnya. Hubungan tersebut agar membentuk gambar garis curve atau lurus. Di dalam dunia komunikasi visual, seringkali komunikator menggunakan solid line, dotted line, serta garis putus-putus.



Garis Lurus



Garis Lengkung Beraturan



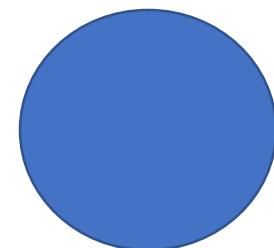
Garis Tidak Beraturan

Unsur-unsur dalam DKV

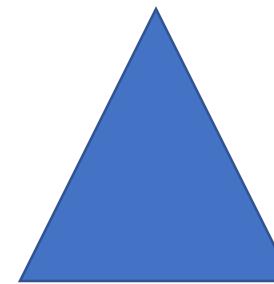
Bentuk – Unsur yang memberikan suatu pola dalam obyek. Bentuk dasar pada umumnya adalah kotak, lingkaran, dan segitiga.



Kotak/ segi empat



Lingkaran



Segi Tiga



Unsur-unsur dalam DKV

Unsur- Unsur Desain

Unsur-unsur desain terdiri dari garis, bidang, tekstur, ruang, ukuran, warna, dan value.



Tahapan



Tahap Perencanaan dan analisa

Pengumpulan data dan Menangani informasi.

perencanaan penerapan desain,
latar belakang perencanaan

Mengidentifikasi proses komunikasi,

Membuat konsep komunikasi tertulis sebagai informasi

Tahap Pengembangan desain

Pemilihan tools,

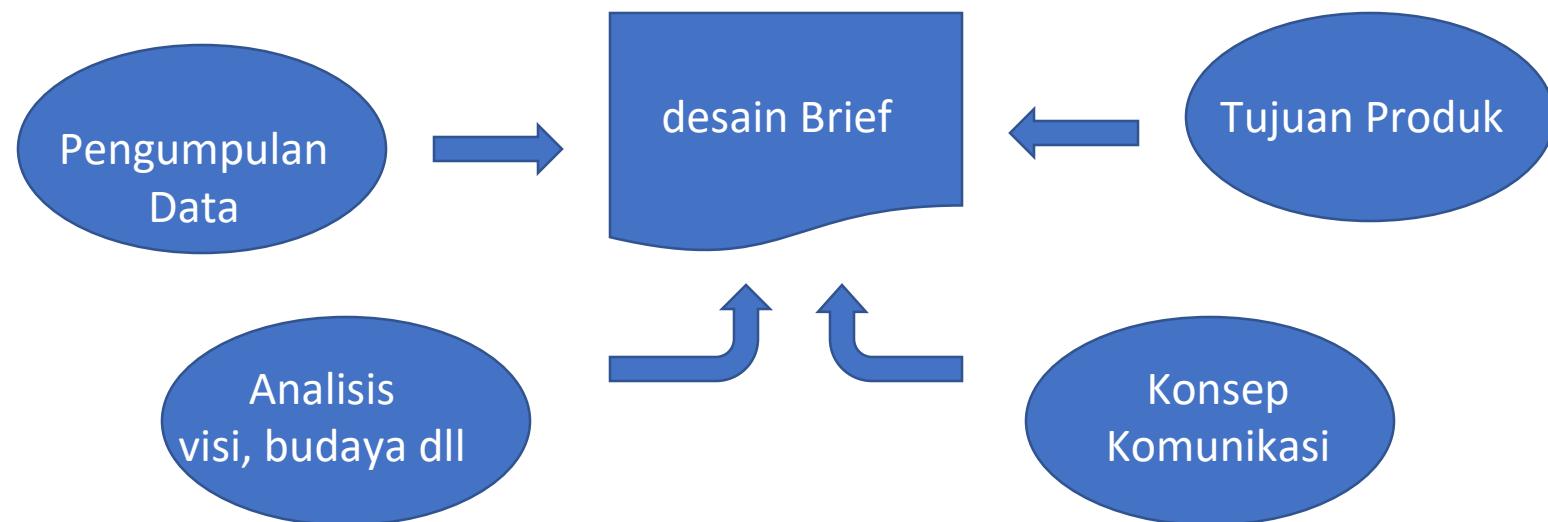
Melakukan langkah penggerjaan (sesuai desain brief)

Tahap Implementasi desain pada produk

Tahapan Proses Pra desain

Tahap Perencanaan desain

Suatu kegiatan untuk Merencanakan sebuah desain dengan mengikuti langkah-langkah pengumpulan data, analisis latar belakang dan kebutuhan dan pembuatan desain brief



Tahapan Proses desain

Tahap Pengembangan desain menggunakan Graphic Editor

Suatu kegiatan untuk mewujudkan rancangan sesuai dengan desain brief menggunakan aplikasi editor grafis menjadi desain dalam bentuk berkas digital



Tahapan cetak

Tahap Implementasi desain pada produk/ cetak (contoh cetak poster pada media plastik)

Suatu kegiatan untuk menambah nilai guna pada suatu barang ekonomi untuk mengubah suatu proses industri untuk memproduksi secara masal tulisan dan gambar terutama dengan tinta diatas bahan menggunakan sebuah alat menjadi hasil produksi (output).



Contoh Produk Desain

Beberapa produk desain komunikasi visual antara lain sebagai berikut :

- Simbol
- Logo
- Majalah
- Surat kabar
- Periklanan
- Katalog
- Brosur
- Stationery (kop surat, amplop dan kartu nama)
- Poster
- Papan iklan (billboard)
- Promosi
- Kalender
- Kemasan
- dan lain-lain

Contoh Produk Desain Simbol



Tikungan ke kiri



Tikungan ke kanan



Tikungan ganda



Tikungan tajam



Tikungan tajam ganda



Penyempitan jalan



Penyempitan jalan sebelah kanan



Jembatan



Jalan menurun landai



Jalan menurun curam



Jalan licin



Cekungan



Jalan cembung/Alat



Jalan bergelombang



Lontaran kerikil

Contoh Produk Desain Logo



Contoh Produk Desain Majalah



Contoh Produk Desain Surat Kabar



Contoh Produk Desain Periklanan

Santana
DIGITAL PRINTING

PROMOSINDO

Promo Print A3

menerima pesanan :

Topi
Kaos
Mug
Balon
Name Tag
Payung
Pin/bros
Stempel
Id Card
Cuting Sticker

Kop Surat
Nota
Bordir
Sticker
One Way
Stempel
Neon Box
X - Banner
Kartu Undangan
Plakat

Spanduk - Kalender - Kartu Nama - Brosur - Plakat
Printing - Souvenir - Billboard - Neon Box

"Percayakan Promosi Perusahaan Anda Kepada Kami"

Contoh Produk Desain Katalog



Contoh Produk Desain Brosur



Contoh Produk Desain Stationery



Contoh Produk Desain Papan Iklan(Billboard)



Contoh Produk Desain Promosi

**Buffet
Sarapan Pagi**

Lebih
20 Jenis
Makanan

Hanya
RM 5.00
/Pax

Masa 7.00 pg - 10.30 pagi
Isnin - Jumaat

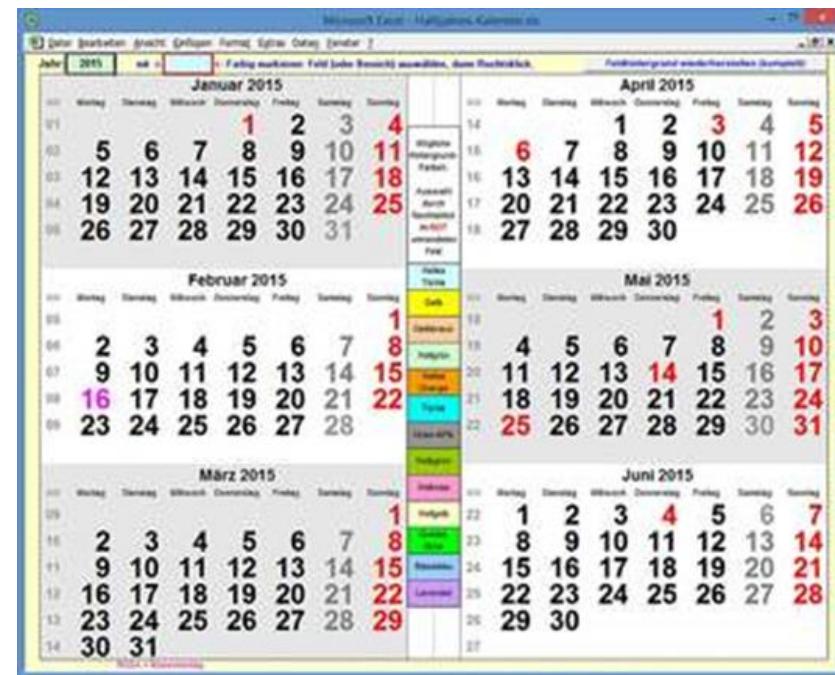

SAMUDRA
Exotic
River Fish
Restaurant

*"Makan Sampai Pening
Macam Macam ada"*

Di Samudra Exotic River Fish Restaurant

No Tel : **03-26934526**

Contoh Produk Desain Kalender



Contoh Produk Desain Kemasan



Kesimpulan

1. Persepsi terhadap suatu desain berbeda-beda tergantung dari faktor-faktor yang mempengaruhi orang yang mengamati maupun pola susunan obyek pada desain
2. Komunikasi Visual merupakan seni dan komunikasi secara visual dengan melibatkan susunan titik, garis, obyek kotak, lingkaran dll dalam bentuk desain produk pada media kertas, kain, kayu dll.
3. Beberapa prinsip dasar dalam desain komunikasi visual : kesederhanaan, kejelasan,keseimbangan, kesatuan, penekanan irama proporsi
4. Unsur dalam desain komunikasi visual yaitu warna, format, tekstur, ruang, garis, bentuk
5. Tahapan dalam desain komunikasi visual yaitu pradesain, desain dan pasca desain

Referensi

- *David Sless (1981). Learning and visual communication. p.187*
- *Kenneth Louis Smith (2005). Handbook of visual communication: theory, methods, and media. p.123. ISBN 978-0-8058-4178-7*
- *Jorge Frascara (2004). Communication design: principles, methods, and practice. p.68*
- *Jamieson, G. H. Visual Communication: More Than Meets the Eye. Bristol: Intellect Books, 2007. ISBN 978-1-84150-141-3. p.16.*
- *Kenneth Louis Smith (2005). Handbook of visual communication: theory, methods, and media. Routledge. p. 12. ISBN 978-0-8058-4178-7*
- *Paul Martin Lester. Visual Communication: Images with Messages. Belmont, CA: Thomson Wadsworth, 2006. ISBN 978-0-534-63720-0*
- *"Presenting Effective Presentations with Visual Aids". U.S. Department of Labor.*
- *Rothwell, J. Dan (2010). In the company of others : an introduction to communication (3rd ed.). New York: Oxford University Press. ISBN 978-0-19-533630-6.*
- *Kumu, Ka. "Using Visual Aids Effectively". University of Hawai'i Maui Community College Speech Department.*
- <https://www.dictio.id/t/apa-yang-dimaksud-dengan-komunikasi-visual/3797/2>
- https://id.wikipedia.org/wiki/Komunikasi_visual

Kuis

- Sebutkan salah satu definisi komunikasi menurut para ahli?
- Jelaskan proses komunikasi?
- Sebutkan komponen komunikasi?
- Jelaskan prinsip dasar komunikasi visual?
- Jelaskan tahapan pra desain?

Terima Kasih