

# Modul Unsur-Unsur Tata Letak



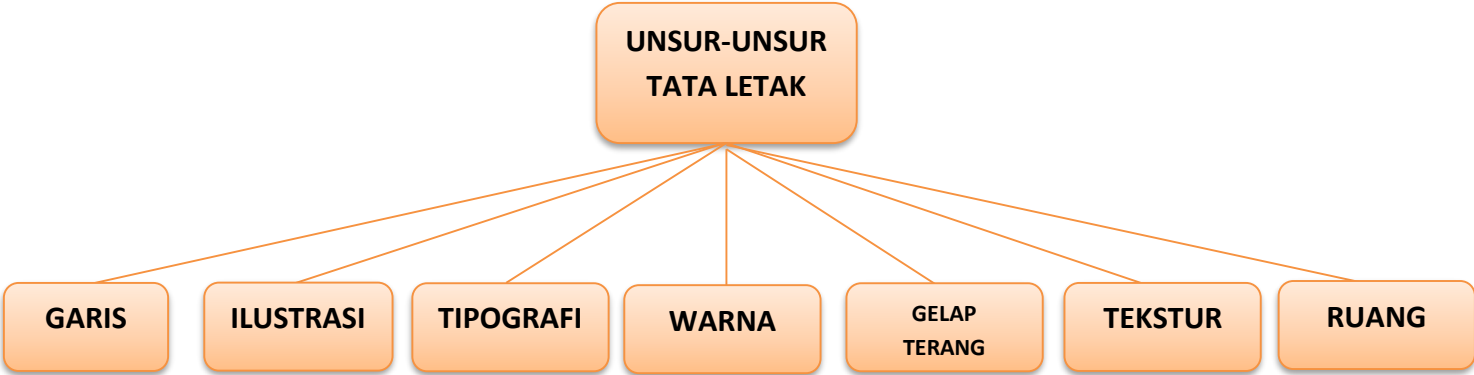
**Kelas X**

**Dasar Desain Grafis Semester 1**



**SMKN TUTUR  
AGUSTIYA HANDAYANI**

**A. PETA KONSEP**



**B. PENDAHULUAN**

**1. Deskripsi Umum**

Modul unsur-unsur tata letak merupakan materi KD 3.1 dari mata pelajaran Dasar Desain Grafis yang merupakan materi dasar untuk membuat desain grafis

**2. Kompetensi Dasar**

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

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

**3. Indikator Pencapaian Kompetensi**

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

3.1.2 Menjelaskan fungsi unsur - unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang

4.1.1 Mengoreksi penempatan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang

4.1.2 Merancang penempatan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang

**4. Prasyarat**

Untuk mempelajari modul ini peserta didik harus mempunyai pengetahuan awal tentang komputer, warna dan gambar

**5. Petunjuk Umum**

Agar peserta didik dalam memiliki kemampuan sesuai kompetensi yang disyaratkan, maka Peserta didik diwajibkan mempelajari keseluruhan modul ini dengan cara yang berurutan dan menguasai materi minimal 75%. Pada modul ini dilengkapi dengan latihan, tugas dan evaluasi. Apabila peserta didik masih mengalami kesulitan memahami materi yang terdapat dalam modul ini, silahkan diskusikan dengan teman atau bertanya kepada guru.

## 6. Tujuan Umum

Setelah mempelajari modul unsur tata letak ini, siswa diharapkan memiliki pengetahuan dasar dalam merancang desain grafis.

## 7. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus mempelajari modul unsur tata letak ini adalah sebagai berikut:

- a. Menjelaskan unsur - unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap terang, tekstur, dan ruang dengan baik dan percaya diri
- b. Menjelaskan fungsi unsur - unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang dengan baik dan percaya diri
- c. Mengoreksi penempatan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang dengan baik dan bertanggung jawab
- d. Merancang penempatan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang dengan baik dan bertanggung jawab

## C. MATERI

### 1. Definisi Desain Grafis

Pengertian desain grafis adalah seni dalam berkomunikasi menggunakan tulisan, ruang, dan gambar. Bidang ini merupakan bagian dari komunikasi visual. Ilmu desain grafis mencakup seni visual, tipografi, tata letak, dan desain interaksi. Pengertian desain grafis komputer adalah upaya untuk mengalihkan gagasan kepada orang lain dalam wujud gambar yang dibuat menggunakan bantuan teknologi komputer.

### 2. Pengertian tata letak

*Layout* dalam bahasa memiliki arti tata letak. Sedangkan menurut istilah, layout merupakan usaha untuk menyusun, menata, atau ,memadukan elemen-elemen atau unsur-unsur komunikasi grafis (teks, gambar, tabel dll) menjadikan komunikasi visual yang komunikatif, estetik dan menarik

### 3. Unsur-unsur tata letak

#### a. Garis

Garis adalah tanda untuk menghubungkan dua titik. Berbagai jenis garis muncul di mana-mana. Lihatlah di sekitar Anda dan Anda akan melihat baris yang lurus, lengkung, berbelok-belok, tipis, tebal, dan titik-titik. Garis dapat digunakan untuk (1) Mengatur informasi, (2) Penekanan kata, (3) Menghubungkan informasi, (4) Outline foto, (5) Membuat kotak (6) Membuat bagan atau grafik, (7) Membuat pola atau ritme dengan membuat banyak baris, (8) Membuat penekanan langsung ke mata pembaca (Membuat garis diagonal), dan (9) Mensugesti emosi.

NO.	MACAM GARIS	GAMBAR GARIS	SIFAT
1.	Lurus		Tenang, stabil, malas
2.	Lengkukg		Dinamis, luwes, lemah
3.	Patah-patah dan Zigzag		Tegas, teratur
4.	Putus-putus		Tidak lancar, tertutup
5.	Spiral		Lentur, mengalir, dinamis
6.	Lengkung beraturan		Ajek/kontinyu, mengalir, teratur
7.	Lengkung tak beraturan		Dinamis, ruwet
8.	Garis tipis/kecil		Lemah, lembut
9.	Garis tebal		Tegas
10.	Garis tidak rata		Lemah, dinamis
11.	Garis sejajar		Teratur, disiplin
12.	Garis berpotongan		Saling silang, ramai, konflik

Gambar 4. 1. Variasi Garis

(sumber : <https://hikmat78.wordpress.com/materi/unsur-seni/>)

b. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan unsur grafis yang sangat vital dan dapat disajikan mulai dari goresan atau titik sederhana sampai dengan kompleks. Ilustrasi berfungsi untuk (1) Menarik perhatian, (2) Merangsang minat pembaca terhadap keseluruhan pesan, (3) Memberikan ekplanasi atas pernyataan, (4) Menonjolkan keistimewaan daripada produk, (5) Memenangkan persaingan, (6) Menciptakan suasana khas, (7) Dramatisasi pesan, (8) Menonjolkan suatu merk atau semboyan dan mendukung judul iklan. Ilustrasi dapat berupa gambar, foto, maupun garfis lainnya. Gambar merupakan penjelasan yang dapat menerjemahkan isi iklan secara menyeluruh, mampu menarik perhatian sekaligus menangkap pandangan secara sepintas.



Gambar 4.2 Ilustrasi desain grafis

(Sumber: <https://www.bukalapak.com/p/hobi-koleksi/buku/anak-anak/cn3lxw-jual-buku-kumpulan-dongeng-anak-sedunia>)

c. Tipografi

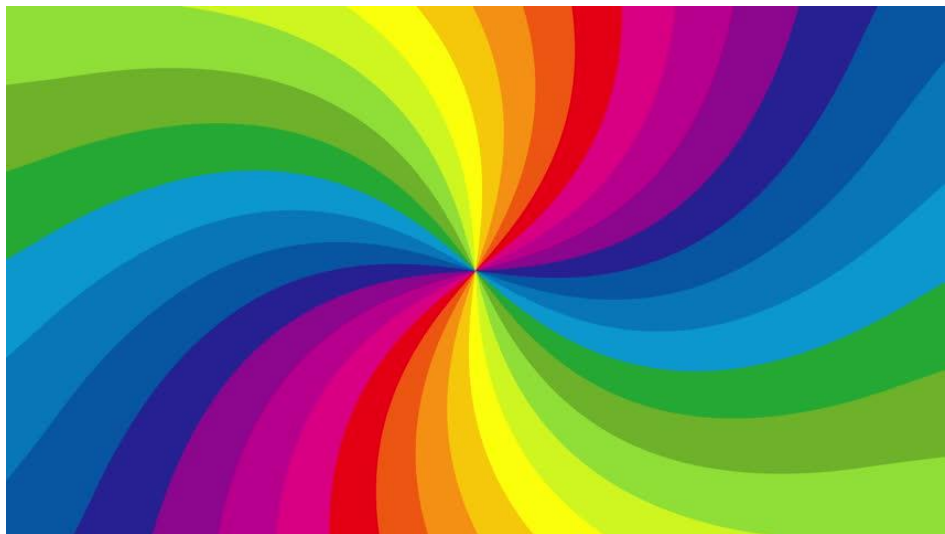
Tipografi merupakan seni dalam merancang, menyusun dan memodifikasi huruf. Tipografi melibatkan beberapa pengaturan pada huruf seperti ukuran huruf, jenis huruf, *tracking* (jarak antar huruf secara umum), *kerning* (jarak antar dua huruf yang spesifik), dan *leading* (jarak antar baris).

*Tipografi*  
**tipografi**  
 TIPOGRAFI  
**TIPOGRAFI**  
*tipografi*  
 tipografi

Gambar 4.3 Variasi tipografi

d. Warna

Warna dalam *layout* dapat menyampaikan *moods*, membuat gambar, menarik perhatian, dan mengidentifikasi objek. Ketika memilih warna untuk publikasi atau halaman web, tentang apa yang ingin Warna dapat digunakan untuk: (1) Sorot elemen penting dan utama seperti subheads, (2) Menarik mata,(3) Sinyal di mana pembaca untuk melihat terlebih dahulu, (4) Membuat gambar atau moods,(5) Mengatur, (6) Bersama kelompok elemen atau mengisolasi mereka, (7) Memprovokasi emosi.



Gambar 4. 4. Variasi Warna

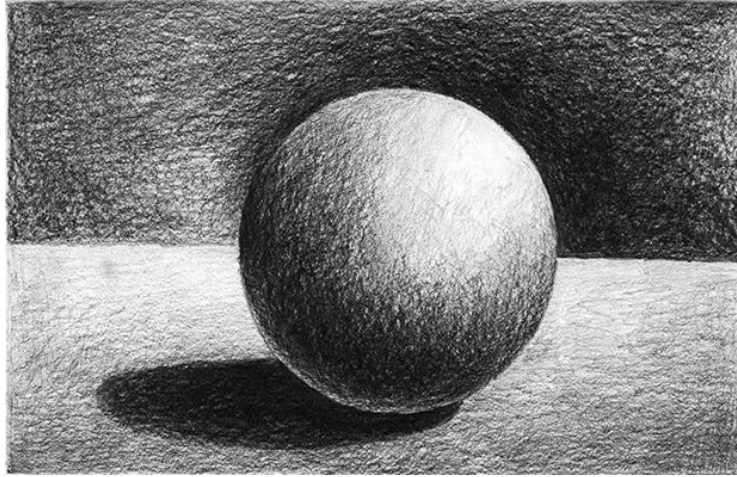
(Sumber: <https://akurat.co/gayahidup/id-377885-read-catat-6-warna-yang-berpengaruh-positif-pada-kesehatanmu>)

e. Gelap terang

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

Berdasarkan nilai dalam gelap dan terangnya, warna dibagi menjadi beberapa tingkatan. Paling terang adalah warna putih, kemudian warna tergelap adalah hitam. Aturannya, warna gelap akan terbaca jika ditempatkan pada *background* terang. Begitu pula sebaliknya, warna terang akan sangat mudah terbaca jika ditempatkan pada *background* gelap.





Gambar 4.5 Pemilihan Gelap-Terang

(Sumber : <https://aprimilamente.wordpress.com/2010/03/26/chiaroscuro/>)

#### f. Tekstur

Tekstur merupakan nilai raba atau lebih mudahnya adalah halus dan kasarnya sebuah permukaan benda. Dalam desain grafis, penggunaan tekstur dapat dimayakan untuk memberikan visual yang lebih berkarakter. Tekstur sering digunakan untuk mengatur keseimbangan dan kontras dalam sebuah desain komunikasi visual. Tekstur dapat digunakan untuk: (1) Memberikan publikasi cetak, presentasi, atau halaman web yang mood atau kepribadian, (2) Kontras untuk membuat bunga, (3) Bermain-main mata, (4) Memprovokasi emosi, dan (5) Membuat rasa kekayaan dan mendalam.



Gambar 4. 6. Berbagai Tekstur

(Sumber: <https://www.grafis-media.website/2017/03/8-unsur-unsur-seni-rupa-dan-contohnya.html>)

#### g. Ruang

Ruang adalah jarak antara atau daerah atau sekitar sesuatu. Memisahkan ruang atau *unifies*, *highlight*, dan memberikan mata visual istirahat. Ruang dapat digunakan untuk: (1) Memberikan mata visual istirahat, (2) Membuat hubungan antara unsur-unsur, (3) Sorot salah satu elemen, (4) Menaruh banyak spasi sekitar yang penting untuk memanggil perhatian kepadanya, (5) Membuat *layout* mudah untuk mengikuti, dan (6) Membuat tipe dibaca mungkin.



Gambar 4. 7. Menentukan ruang  
(Sumber: <http://www.jagodesain.com/2017/06/eleman-dalam-desain-grafis.html>)

#### D. TUGAS

Kerjakan Tugas berikut secara berkelompok !

1. Silahkan diskusikan sub materi berikut ini dengan kelompok ahli !
  - a. Garis
  - b. Ilustrasi
  - c. Tipografi
  - d. Warna
  - e. gelap-terang
  - f. tekstur
  - g. ruang
2. Sampaikan hasil diskusi kepada kelompok asal. Buatlah rangkumannya !

#### E. LATIHAN

Silahkan kerjakan soal-soal berikut ini secara individu!

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan unsur-unsur desain grafis yang meliputi garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap terang, tekstur dan ruang!
2. Jelaskan fungsi dari unsur-unsur desain grafis yang meliputi garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap terang, tekstur dan ruang dalam desain grafis!

#### F. RANGKUMAN

1. Desain Grafis adalah seni dalam berkomunikasi menggunakan tulisan, ruang, dan gambar.
2. Tata letak adalah seni dalam menyusun elemen (konten) yang ada pada sebuah halaman,
3. Unsur-unsur tata letak terdiri dari: garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap terang, tekstur dan ruang

G. EVALUASI

1. Jenis Penilaian

- a. Penilaian sikap : observasi
- b. Penilaian pengetahuan : tes tulis + hasil lembar kerja diskusi

2. Teknik Penilaian

No	Aspek yg dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1	Sikap : a. Menerima dan memberikan perhatian b. Menanggapi suatu pertanyaan atau menjawab c. Menghargai pendapat d.Mempertanggungjawabk an pendapat e. Mengembangkan pendapat dengan percaya diri	Observe (Pengamatan)	Selama pembelajaran
2	Pengetahuan Mampu menjelaskan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang	Tes Tulis: Pilihan Ganda Essay Lembar kerjas kelompok	Penyelesaian tugas individu dan tugas diskusi kelompok

H. GLOSARI

Grafis adalah desain visual pada permukaan suatu benda, misalkan dinding, kanvas, kertas, untuk memberi sebuah informasi atau sebuah gambaran,  
*Outline* adalah kerangka, regangan, gari besar, atau guratan.  
Tipografi adalah seni dalam merancang, menyusun dan memodifikasi huruf.  
*Unifies* adalah menyatukan  
*Highlight* adalah menyoroti  
*Layout* adalah tata letak  
*Tracking* adalah jarak antar huruf secara umum  
*Kerning* adalah jarak antar dua huruf yang spesifik  
*Leading* adalah jarak antar baris



## **I. DAFTAR PUSTAKA**

J. Ringgi , Yoseph So.2018.Dasar Desain Grafis Memahami Unsur-Unsur Tata Letak Berupa Garis, Ilustrasi, Tipografi, Warna, Gelap-Terang, Tekstur, Dan Ruang.  
(<https://slideplayer.info/slide/14198589/> . Diakses tanggal 07 Agustus 2019

Tim. 2013.*Bahan Ajar SMK Grafika: Desain Grafis Untuk SMA/MAK Kelas XI.*  
Jakarta:Kemdikbud