

DESAIN GRAFIS !

pelatihan

bbppmpv-bmti

SUTANDI - DEDE RUSLI

- paint
- marker
- plywood
- screw
- printer
- pastig
- brush
- filter
- Colors
- Paint
- beige
- magenta
- cyan
- orange
- purple



MODUL-1

DESAIN GRAFIS

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN VOKASI
BALAI BESAR PENGEMBANGAN PENJAMINAN MUTU
PENDIDIKAN VOKASI
BIDANG MESIN DAN TEKNIK INDUSTRI
2024

- 1. Konsep Desain Grafis**
- 2. Komponen Desain Grafis**
- 3. Prinsip Desain Grafis**
- 4. Perancangan Desain Grafis**

Daftar Isi

Cover Dalam	ii
Isi Modul 1	iii
BAB 1 Konsep Desain Grafis	1
A. Pengantar Desain Grafis	1
B. Kategori Desain Grafis	10
C. Sekilas Perkembangan Desain Grafis	13
D. Perkembangan Gaya Visual Desain Grafis	17
E. Peranan Desain Grafis Pada Media	18
F. Rangkuman	25
G. Evaluasi	26
BAB 2 Komponen Desain Grafis	28
A. Titik/Dot/Verteks	28
B. Garis/Line	29
C. Bentuk/Raut/Kurva	29
D. Ruang/Space/Massa	31
E. Terang-Bayang/Gradasi	32
F. Warna/Color	34
G. Tekstur	37
H. Rangkuman	38
I. Evaluasi	38
BAB 3 Prinsip Desain Grafis	40
A. Komposisi (Composition)	40
B. Keseimbangan (Balance)	42
C. Irama (Rhythm)/Gerakan	44
D. Perbandingan/Proporsi (Proportional)	45
E. Kesatuan (Unity)/Total Organization/Harmony	47

F.	Rangkuman	47
G.	Evaluasi	48
BAB 4	Proses Rancangan Desain Grafis	49
A.	Konsep	49
B.	Media	50
C.	Ide/Gagasan	50
D.	Persiapan Data dan Perancangan	52
E.	Revisi	52
F.	Final Artwork (FA)	53
G.	Produksi	54
H.	Rangkuman	54
I.	Daftar Pustaka	57
J.	Glosarium	58

KONSEP DESAIN GRAFIS

A. Pengantar Desain Grafis

Desain grafis adalah metode menyampaikan pesan visual berbentuk teks dan gambar dari komunikator kepada komunikan atau penerima pesan, jika ditilik dari bidang ilmu komunikasi.

Selain sebagai bagian dari bidang ilmu komunikasi, desain grafis juga identik sebagai profesi yang digeluti oleh orang-orang yang fokus dalam membuat karya-karya grafis. Oleh karena itu, desain grafis semakin populer saat ini dan banyak dibutuhkan baik dalam industri komersial maupun nonkomersial.

Pekerjaan desain grafis erat hubungannya dengan seni. Seorang desainer juga merangkap seorang seniman. Banyak arti mengenai seni (bergantung pada sudut mana kita melihat). Arti seni secara umum adalah suatu usaha penciptaan bentuk yang menyenangkan (*sense of beauty*) dan harmoni bentuk yang baik. Herbert Read menyebutkan bahwa seni adalah menciptakan plus mengekspresikan bentuk-bentuk yang menyenangkan dan bentuk-bentuk itu menciptakan keindahan. Akan timbul kenikmatan bagi si penikmat seni yang kemudian akan memberikan penghargaan mulai dari empati sampai dengan apresiasi. Seni erat hubungannya dengan keindahan, kreativitas, dan keterampilan.

Salah satu bagian kesenian yang penerapannya berbentuk dua atau tiga dimensi, dikenal dengan istilah seni rupa. Seni rupa merupakan ungkapan gagasan dan perasaan manusia yang diwujudkan melalui pengolahan media dan penataan elemen (yang meliputi unsur titik, garis, warna, bidang, tekstur, gelap terang) serta prinsip-prinsip desain. Seni rupa merupakan realisasi dari sebuah

imajinasi tanpa batas dan tidak ada batasan, sejatinya, dalam berkarya seni tidak akan kehabisan ide dan imajinasi.

Seni rupa dilihat dari segi fungsinya dibedakan antara seni rupa murni (fine art) dan seni rupa terapan (applied-art).

1. **Seni rupa murni (*fine art*)** adalah Seni rupa murni merupakan seni yang diciptakan untuk dinikmati keindahannya tanpa memiliki daya guna lain. Terdapat beberapa unsur penting dalam seni murni, yaitu garis, tekstur, titik, gelap terang, warna, dan bentuk. Agar lebih jelas tentang seni murni, berikut kami sajikan beberapa contohnya.

Lukisan

Lukisan merupakan karya seni rupa murni yang terdapat pada bidang datar. Kita sering melihat lukisan pada kanvas untuk dinikmati keindahannya. Lukisan ini termasuk kepada seni lukis modern yang mulanya berasal dari mancanegara. Di Indonesia terdapat seni lukis tradisional dari berbagai daerah, seperti:

- Seni lukis kaca dari Cirebon
- Lukisan kayu dari irian jaya
- Melukis kemasan dari Bali, dan lain-lain.

Patung

Seni murni satu ini memiliki dimensi ruang, atau tiga dimensi. Patung dihasilkan dari berbagai bahan baku seperti tanah liat, beton dan lain sebagainya dengan cara memahat dan casting.

Pertunjukan

Seni murni ini diciptakan dengan tujuan untuk dipertunjukkan atau dipertontonkan untuk menghibur yang melihat. Contohnya beragam tayangan di bioskop, wayang, pameran seni, dll.

Fotografi

Contoh seni rupa sayu ini merupakan perpaduan seni dan

teknologi yaitu kamera. Seni satu ini menghasilkan foto-foto sesuai sudut pandang si pemotret yang ingin menyampaikan pesan melalui tangkapan gambar



Contoh seni murni (lukisan).

(Sumber: <https://www.kompas.com/skola/read/2020/11/20/184500969/contoh-seni-rupa-murni>).



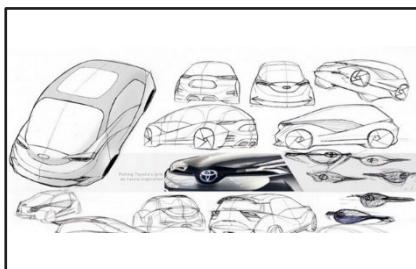
Contoh karya seni rupa murni.

(Sumber: <https://tirto.id/contoh-karya-seni-rupa-murni-2-dan-3-dimensi-beserta-fungsinya-qAwY>

Contoh : seni murni (patung).

(Sumber: <https://mamikos.com/info/karya-seni-rupa-murni-beserta-gambarnya-pljr/>).

2. Seni rupa terapan (*applied-art*) berbeda dengan seni murni. Seni rupa terapan adalah salah satu jenis karya seni rupa yang diciptakan dengan tujuan utama memberi nilai fungsi atau nilai guna sebagai benda dibandingkan nilai estetisnya. Itulah sebabnya seni rupa yang memiliki nama lain *applied art* ini banyak kita temukan dalam kehidupan sehari-hari karena tidak hanya memiliki fungsi estetis saja melainkan juga fungsi praktis. Jadi seni rupa ini bisa memenuhi kebutuhan dalam aktivitas keseharian kita. Membuat karya seni rupa terapan tidak sebebas membuat karya seni rupa murni karena di dalamnya harus mempertimbangkan persyaratan-persyaratan tertentu, seperti syarat keamanan (*security*), kenyamanan (*comfortable*), dan keluwesan dalam penggunaan (*flexibility*). Karya seni rupa terapan dapat digolongkan menjadi dua kelompok, yaitu **desain** dan **kriya**. Contoh desain: desain grafis, desain produk, desain ruangan (*interior*), desain pakaian, desain arsitektur. Contoh kriya: kriya kayu, kriya kulit, kriya tekstil, kriya bambu, kriya rotan, kriya logam, dan sebagainya.



Contoh sketsa desain produk kendaraan.

(Sumber:

<https://www.toyota.astra.co.id/toyota-connect/news/inilah-5-langkah-proses-mendesain->



mobil-toyota).

Contoh desain ruangan (*interior*). (Sumber:
<https://written.id/desain/pengertian-desain-interior/>).

Seni rupa murni dan **seni rupa terapan** adalah dua kutub yang berbeda berdasarkan pada konsep penciptaan, tetapi keduanya adalah seni yang terkadang tak bisa dipisahkan dan yang satu tak melebihi nilai yang lain. Dalam lingkup keilmuan yang dibahas dalam buku ini, desain grafis sendiri merupakan bagian dari seni terapan yang memiliki peranan fungsi. Desain grafis yang baik tidak hanya mempersempit karya visual yang indah dan ekspresif, namun juga karya tersebut menjadi solusi yang menjawab problem grafis yang ada. Untuk itu, seorang yang mampu memberikan solusi visual dalam lingkup grafis, dapat disebut dengan perancang grafis.

Perancang grafis atau sering disebut dengan desainer grafis (bahasa Inggris: *graphic designer*) adalah profesi yang berhubungan dengan ilustrasi, tipografi, fotografi, atau *graphic motion/gambar bergerak/animasi*. Seorang desainer grafis menciptakan karya untuk (misalnya: penerbit, media cetak, elektronik, dan lain-lain), termasuk di dalamnya brosur dan iklan suatu produk. Mereka bertanggung jawab untuk sebuah tampilan agar tampak menarik, yang bisa diaplikasikan dalam berbagai bentuk materi promosi yang berkaitan dengan produk dan publik. Perancang grafis bertugas untuk menyampaikan sebuah informasi yang diinginkan oleh produk/klien dalam bentuk desain yang menarik.



Kaitan bidang desain grafis dengan bidang lainnya.

(Sumber: Penetapan SKKNI Sektor Komunikasi dan Informatika Subsektor Teknologi dan Komunikasi Bidang Keahlian Desain Grafis).

Infographic oleh: Ferry Wahyu.

1. Sikap Kerja (Attitude)

Attitude adalah sikap atau perilaku yang dimiliki oleh seseorang dalam berinteraksi dengan orang lain. Attitude adalah hal yang sangat penting dalam aspek kehidupan bermasyarakat, terutama dalam dunia kerja. Berikut ini artikel selengkapnya mengenai pengertian attitude!

- a. pesan/*message* (apa maksud informasi);
- b. khalayak/*audience* (siapa masyarakat/pelihat yang dituju); dan
- c. sasaran/*objective* (apa yang diharapkan setelah mendapat informasi).



Sikap kerja yang positif. (Sumber: upsidelearning.com).

Kerumitan ketiga aspek ini akan berkembang sejalan dengan makin kompleksnya masalah komunikasi yang dihadapi.

2. Pengetahuan, Keterampilan, dan Kepekaan (Skill, Knowledge and Sensibility)

Dalam bidang desain grafis, beberapa pengetahuan dasar kesenirupaan umum dan keterampilan/kepekaan khusus perlu diperoleh sebelum terjun ke lapangan kerja untuk menyamakan hal-hal sebagai berikut.

- a. pengetahuan, keterampilan, dan kepekaan olah unsur rupa/desain (garis, bidang, bentuk, tekstur, kontras, ruang,

irama, warna, dan lain-lain) serta prinsip desain (harmoni, keseimbangan, irama, kontras, kedalaman, dan lain-lain). Untuk desain grafis disyaratkan penguasaan garida (*grid system*) dan kolom halaman;



Pengetahuan tentang media terkini. (Sumber: <https://homecare24.id/perkembangan-ilmu-pengetahuan-dan-teknologi-mengakibatkan/>).

- b. pengetahuan warna (lingkaran warna, intensitas, analog, saturasi, kromatik, dan lain-lain) dan kepekaan warna, baik aditif (cahaya langsung) maupun subtraktif (pantulan/pigmen), pengetahuan warna monitor (*RGB*) dan warna untuk percetakan (*CMYK, Spot Color*);
- c. memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam olah huruf/ tipografi: keluarga huruf, ukuran huruf, bobot huruf, istilah dalam tipografi, dan keterampilan mengolah huruf, baik secara manual (dengan tangan) maupun secara digital;
- d. memiliki keterampilan menggambar dan kepekaan pada unsur gambar (garis, bidang, warna, dan seterusnya);
- e. memiliki pengetahuan dasar fotografi.

3. Kreativitas (*Creativity*)

Kemampuan kreatif merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik yang benar-benar merupakan hal baru atau sesuatu ide baru yang diperoleh dengan cara

menghubungkan beberapa hal yang sudah ada dan menjadikannya suatu hal baru.



Hal-hal penunjang Kreativitas. (Sumber: duniaku.net).

Untuk menjadi desainer grafis yang profesional, dibutuhkan kreativitas yang didasarkan pada teori dari desain grafis itu sendiri.

B. Kategori Desain Grafis

Kategori dalam desain grafis tersendiri terbagi menjadi lima, yaitu percetakan (printing), desain web (web design), identifikasi (logo), desain produk, dan film. Masing-masing kategori tersebut punya beban kerja yang berbeda. Berikut pembahasan berikut mengenai kategori desain grafis :

1. **Printing (percetakan)** merupakan industri yang terkenal karena memproduksi gambar dan tulisan memakai mesin cetak. Sesuai dengan namanya, klasifikasi desain visual pada bidang percetakan berfokus mendesain objek yang memiliki kepentingan untuk dicetak. Misalnya seperti desain buku, majalah, pamflet, poster, buklet, sampul, periklanan, leaflet, flyer, dan lain sebagainya. Benda-benda tersebut memiliki wujud cetak fisik yang biasanya terpajang di toko-toko buku.



Ilustrasi hasil cetakan desain grafis.(Sumber: <https://yindo-digital.co.id>).

2. **Web design (desain untuk halaman web)** atau desain interaktif.

Kategori desain grafis adalah pengklasifikasian jenis desain yang terbagi menjadi beberapa sub, salah satunya desain web atau web design. Pada zaman sekarang, baik untuk keperluan pribadi maupun bisnis, sebagian orang telah memiliki website sendiri.

Agar tampilan website tidak monoton, peran desainer grafis sangat diperlukan untuk meningkatkan nilai estetika website sekaligus menggaet agar pengguna internet datang ke situs Anda. Memiliki web dengan desain halaman yang interaktif tentunya

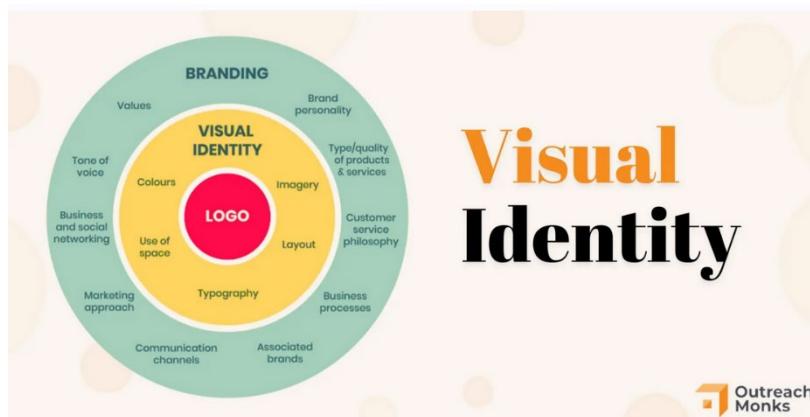
akan meningkatkan engagement Anda.



*Ilustrasi hasil webdesign.(Sumber:
<https://www.webarq.com/id/web-desain-seni-dalam-berbisnis>).*

3. Identifikasi (Logo), Environmental Graphic Design (EGD).

Perusahaan perlu memiliki sesuatu yang bisa membuat brand awareness meningkat di kalangan masyarakat. Peluang usaha desain grafis pada kategori ini berkaitan dengan desain profesional untuk berbagai kebutuhan industri. Misalnya seperti company profile, iklan, dan branding.



*Ilustrasi hasil branding desain grafis.(Sumber:
<https://outreachmonks.com/visual-identity/>).*

4. Desain produk, pemaketan, kemasan, merchandise, dan sebagainya.

Desain grafis adalah desain yang dapat menyalurkan pesan visual kepada publik. Produk yang beredar di kalangan masyarakat sudah banyak yang menggunakan gambar visual sebagai penyampaian informasi produk. Desain produk bisa meliputi pengemasan hingga pemaketan.



Ilustrasi hasil kemasan desain grafis.(Sumber: kompas.com).

C. Sekilas Perkembangan Desain Grafis

Awal Mula Desain Grafis (1500 SM – 500 M)

Sejarah desain grafis dapat ditelusuri dari lukisan pada gua di mana lukisan tersebut adalah cara manusia di masa itu berkomunikasi dari satu generasi ke generasi lainnya. Subjek lukisan gua ini utamanya menampilkan gambar hewan, cetakan tangan, senjata, dan referensi berburu lainnya. Komunikasi manusia kala itu lebih mengutamakan komunikasi secara visual.

Perkembangan Masa Pertengahan (500 M – 1500 M)

Desain grafis telah ada pertama kalinya saat kemunculan komunikasi visual. Piktograf dan simbol terlihat gua Lascaux di Prancis Selatan. Hal yang sama juga ditemukan di Blau Monument yang merupakan artefak pertama dengan penggunaan kata dan gambar.

Memang saat itu karya-karya ini tidak dianggap sebagai desain grafis. Namun, para desainer kala itu telah mencetuskan ide dan memperkenalkan kita pada hal-hal menarik seperti gambar, poster, spanduk, dan banyak lagi.



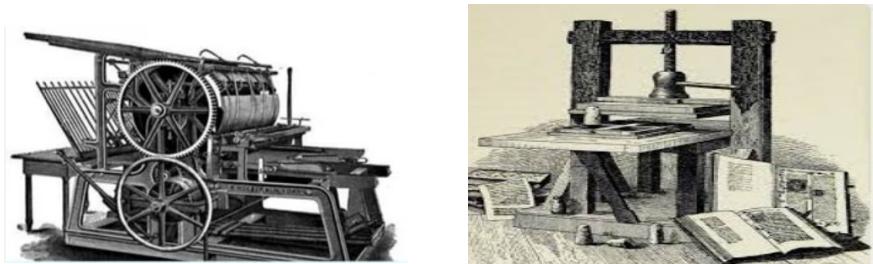
Ilustrasi piktograf .(Sumber:

https://id.pngtree.com/freepng/modern-set-of-25-solid-glyphs-pictograph-of-paper_8242245.html

Revolusi Percetakan (1450 – 1800)

Percetakan dengan balok kayu di abad ke-9 dimulai di Tiongkok. Sedangkan pencetakan jenis logam digunakan di Korea empat ratus tahun kemudian. Namun, revolusi percetakan dimulai di Eropa.

Buku ditulis dengan tangan hingga tahun 1450 sebelum akhirnya kitab Gutenberg dicetak di Mainz pada 1455. Jutaan buku cetak beredar di seluruh Eropa dalam kurun waktu lima puluh tahun. Setengah juta di antaranya masih bertahan sampai sekarang.



*Ilustrasi revolusi percetakan .(Sumber:
<https://www.micoope.com.gt/?o=mr-printing-sejarah-alat-cetak-pertama-di-facebook-nn-GKPWLxSP>)*

Penyalinan manuskrip tradisi klasik mula-mula berlangsung di biara-biara Eropa selama Abad Pertengahan. Karya-karya mereka dicetak pada abad ke-15. Namun, pada Abad Pertengahan akhir, perkembangan berbagai bentuk kehidupan kota, perdagangan internasional, dan universitas, memperbanyak produksi dan penggunaan buku.

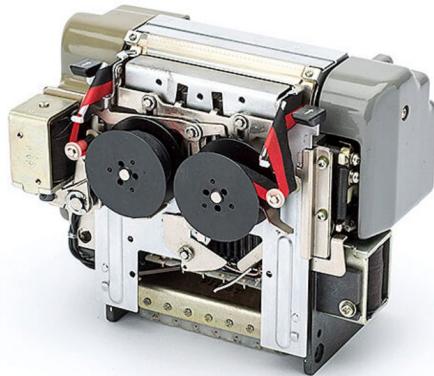
Mayoritas buku cetak, seperti manuskrip abad ke-15, dicetak di atas kertas. Kegiatan ini jauh lebih murah sebagai bahan baku dibandingkan perkamen atau kulit binatang yang digunakan pada abad-abad sebelumnya.

Prancis menjadi pusat tipografi dan desain buku fenomenal pada abad ke-16. Geoffroy Tory menciptakan buku dengan jenis, hiasan, dan ilustrasi yang mencapai kualitas kehalusan dan kompleksitas yang tampaknya kontradiktif. Ia termasuk seniman dengan bakat luar biasa

termasuk desain, seni grafis, dan ilustrasi, selain karyanya sebagai seorang sarjana dan penulis. Dalam Book of Hours (1531), dia membingkai kolom tipe Romawi dengan batas modular yang merupakan pelengkap sempurna untuk ilustrasinya.

Masa Industri dan Modern (1800 – awal 1900an)

Desain grafis, seni, dan pemilihan elemen visual seperti tipografi, gambar, simbol, dan warna dapat menyampaikan pesan kepada audiens. Desain grafis muncul sebagai salah satu profesi yang unggul di Barat pada abad ke-19. Hal ini terjadi karena teknologi baru yang terbawa dari Revolusi Industri. Metode produksi baru inilah yang memisahkan desain media manual menjadi percetakan.



*Ilustrasi mesin cetak elektronik pertama (Sumber:
<https://maxipro.co.id/sejarah-mesin-cetak>)*

Akhirnya, muncullah penerbit buku, majalah, iklan dan berbagai poster sejak abad ke-19 hingga abad ke-20. Semuanya hadir melalui elemen visual komunikasi dan mengintegrasikannya menjadi satu kesatuan yang harmonis, menciptakan ekspresi yang sesuai dengan isinya. Akhirnya, muncullah tipografi William A. Dwiggins pada tahun 1922 yang menciptakan istilah desain grafis dalam mengidentifikasi bidang yang muncul.

Zaman Digital (1990-an hingga Sekarang)

Sepanjang abad ke-20, teknologi yang tersedia bagi para desainer terus berkembang pesat. Profesi ini berkembang sangat pesat, di mana desainer grafis tidak lagi menciptakan halaman majalah atau buku dan koran, tetapi juga mencetak baju, kemasan makanan, rambu lalu lintas dan sebagainya.

Sejak awal abad ke-21, desainer grafis telah menjadi profesi global karena teknologi dan industri canggih yang telah menyebar ke seluruh dunia. Saat ini, desain grafis sering disebut desain komunikasi visual karena memang fungsinya yang mengkomunikasikan pesan dalam bentuk visual.



*Ilustrasi mesin cetak modern (Sumber:
<https://maxipro.co.id/sejarah-mesin-cetak>)*

Tugas terpenting seorang desainer komunikasi visual adalah penggabungan elemen visual dan verbal menjadi satu kesatuan yang teratur dan efektif. Oleh karena itu, desain grafis adalah disiplin kolaboratif dimana penulis menghasilkan kata-kata yang didukung oleh fotografer dan ilustrator yang membuat gambar. Penggabungan tersebut tertuang melalui komunikasi visual yang lengkap dari desainer.

D. Perkembangan Gaya Visual Desain Grafis

Pengertian dari gaya visual dan perkembangan secara umum adalah: suatu ragam yang khas dari ekspresi, desain, arsitektur atau cara pelaksanaan suatu hal. Gaya visual dalam desain grafis yang dibahas di sini adalah keindahan visual yang mempunyai pengaruh besar pada suatu masa dan tempat tertentu. Desainer grafis pada dasarnya bertugas untuk mengatur dan mengkomunikasikan pesan untuk menempatkan sebuah produk atau ide di benak sasaran, memberikan kesan baik, serta memberitahukan dan mempublikasikan suatu informasi dengan cara yang efektif. Dalam proses ini, gaya juga berarti sebuah cara untuk menginformasikan dan menandai pesan yang ditujukan bagi sasaran tertentu.

Sejak era Victoria (gaya desain grafis Victorian berkembang di Amerika, Inggris dan sebagian besar benua Eropa sejak tahun 1820-an hingga tahun 1900) hingga sekarang, desain grafis telah berfungsi melayani bermacam kebutuhan di sektor ekonomi dan budaya. Oleh sebab itu, gaya desain grafis berkembang beraneka ragam pula. Suatu gaya diciptakan karena alasan estetika (Art Nouveau), sedangkan yang lain dengan alasan politik (Dada). Ada pula berdasarkan keinginan untuk mendapatkan identitas bersama (Swiss International Style) atau tuntutan komersial (Post-Modernism), serta berdasarkan landasan moral dan filsafat (Bauhaus).

Beberapa gaya dipengaruhi oleh seni murni/fine art (Art Deco), atau ada yang terpengaruhi oleh industri (Plakatstil). Beberapa gaya nasional bahkan menjadi sebuah gerakan internasional (Futurism). Namun, ada pula beberapa gaya yang bertahan hingga saat ini dan terus masih digunakan (Constructivism, Expressionism, Surrealism). Beberapa gaya tidak mampu bertahan dan hilang ditelan zaman, beberapa gaya dihidupkan dan dipakai kembali hari ini dan bahkan dimodifikasi oleh generasi berikutnya.

E. Peranan Desain Grafis pada Media

Desain grafis adalah ilmu yang mempelajari dan mengembangkan bahasa visual (salah satunya) untuk keperluan informasi dan komunikasi dari pelontar pesan.

Pesan visual yang disampaikan misalnya bisa berupa informasi produk, jasa atau gagasan kepada sasaran (audiensi) secara komunikatif dan persuasif (dengan tujuan publikasi, promosi, dan pemasaran) menggunakan media informasi (misalnya: televisi, website, majalah, surat kabar, brosur).

Agar pesan dapat efektif dipahami, diterima, dan dapat mengubah sikap sasaran (audiensi) sesuai tujuan pemasaran, perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut. Agar pesan dapat efektif dipahami, diterima, dan dapat mengubah sikap sasaran (audiensi) sesuai tujuan pemasaran, perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut.

1. Komunikatif

Ada 5 cara untuk membuat karya visual menjadi komunikatif bagi audiensi.

1. Visualisasi pendukung agar mudah diterima oleh sasaran.
2. Pelajari pesan yang akan disampaikan secara mendalam.
3. Pelajari kebiasaan dan hal-hal yang diminati/disukai oleh sasaran yang berkaitan dengan hal visual (ikon, gambar dan elemen visual lain).
4. Olah pesan (verbal) menjadi pesan visual, dengan memperhatikan tanda-tanda pesan visual yang dipahami publik, mudah, gampang, dan nyaman dilihat/dibaca.
5. Buatlah sederhana dan menarik.



Ilustrasi infografis yang komunikatif (sumber :
https://www.kompasiana.com/putrilomo051101/6229109d7a36cd1fdf4dde14/lima-elemen-penyesunan-multimedia-dalam-jurnalistik-multimedia?page=all&page_images=1)

2. Kreatif

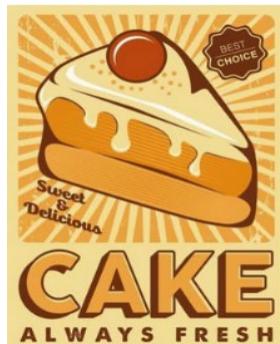
Visualisasi diharapkan disajikan secara unik dan tidak klise (sering digunakan), agar menarik perhatian. Rancangan elemen desain grafis (objek, warna, huruf, dan layout) dibuat secara asli (original/ baru). Penjelasan pesan disusun secara sistematik untuk kemudahan tata alir dan alur (lancar). Kemudahan informasi didukung oleh navigasi dengan susunan tata letak yang luwes tanpa meninggalkan kaidah komunikasi dan keindahan (fleksibel).



Contoh iklan yang kreatif. (Sumber: <https://komerce.id/blog/contoh-iklan-media-cetak/>).

3. Sederhana

Visualisasi tidak rumit supaya kejelasan isi pesan mudah diterima dan diingat. Pengembangan yang kompleks dapat menimbulkan ciri yang khas terhadap suatu elemen visual. Hal itu akan lebih cepat menimbulkan kebosanan visual. Prinsip generalisasi diperlukan untuk menyederhanakan elemen visual menjadi elemen yang paling mendasar sehingga menimbulkan persepsi yang lebih luas dan lebih berumur panjang.



Contoh iklan yang sederhana. (Sumber : <https://katadata.co.id/lifestyle/varia/64e756deaff58/73-contoh-iklan-slogan-dan-poster-makanan-kreatif>).

4. Kesatuan (Unity)

Penggunaan bahasa visual yang harmonis, utuh, dan senada agar materi pesan dipersepsi secara utuh (komprehensif) yang menyatu dan harmonis di dalam sebuah karya grafis. Hal ini menjadi sebuah upaya yang bertujuan memudahkan pengamat desain menangkap sebuah nuansa visual yang tematik dan mempermudah proses pembentukan pemetaan hierarki informasi yang hendak disampaikan.



Tata letak yang <https://kelasanimasiom/konsep-membuat-desain-grafis/3/memiliki-kesatuan-harmony>. (Sumber: lookslikegooddesign.com).

5. Penggambaran Objek dalam Bentuk Image yang Presentatif

Gambar dapat berupa fotografi atau gambar informasi berupa tabel/diagram dan gambar bergerak (animasi dan film). Gambar dapat diklasifikasi sebagai gambar latar belakang desain atau gambar objek yang dapat memperjelas informasi.



*Penggambaran siluet manusia dalam kurva.
(Sumber iklan Apple, produk ipod).*

6. Pemilihan Warna yang Sesuai

Penggunaan kunci warna atau panduan warna berdasar teori warna Munsel, untuk mendapatkan warna-warna yang selaras. Harmoni dalam perpaduan warna dapat membuat nuansa yang berbeda walaupun menggunakan gambar yang sama.



Poster Marilyn Monroe karya Andy Warhol.

7. Tipografi (Font dan Susunan Huruf)

Untuk memvisualkan bahasa verbal agar mendukung isi pesan, baik secara fungsi keterbacaan maupun fungsi psikologisnya, digunakan tipografi secara kreatif sesuai dengan keperluan dan tidak berlebihan.

Seorang pakar desainer grafis, William Caslon mengungkapkan: "Tipografi adalah permainan keseimbangan dari suatu kalimat, bentuk halaman, juga sebuah ungkapan visual yang membantu para pembaca memahami pesan yang terkandung dalam konten sebuah halaman".



Ilustrasi tipografi desain grafis.(Sumber: ahlidesign.com).



Sifat/karakter yang diwujudkan dari Typeface. (Sumber: dafont.com)

8. Tata Letak (Layout)

- Layout adalah usaha untuk membentuk dan menata unsur-unsur grafis (teks dan gambar) menjadi media komunikasi yang efektif. Jika data/unsur grafis dan warna yang akan dipakai telah dipastikan sebelumnya, selanjutnya kita dapat melakukan proses *layouting*. Peletakan dan susunan unsur-unsur visual harus terkendali dengan baik agar memperjelas hierarki/tingkatan perhatian sasaran terhadap semua unsur yang ditampilkan.



Ilustrasi tata letak desain grafis. (Sumber: depositphotos.com).

9. Unsur Visual Bergerak (Animasi dan/atau Movie)

Animasi/*movie* yang dibuat sebagai daya tarik di media televisi, *web*, dan *gadget*. Sebelumnya dibutuhkan *storyboard* yang merupakan acuan beberapa gambar untuk panduan proses produksi syuting.



Storyboard, rencana pembuatan animasi untuk iklan. (Sumber: nockemannk.wordpress.com).

10. Navigasi (Ikon)

Ikon navigasi berfungsi sebagai tanda untuk mengeksekusi arah/tujuan yang dikehendaki maka gunakan ikon navigasi yang akrab dan konsisten agar efektif dalam penggunaannya. Ikon dirancang sederhana, berkarakter, dan menarik karena fungsinya hanya pemandu.



Desain Ikon yang digunakan untuk web dan gadget. (Sumber: webappers.com).



*Desain Ikon information graphic yang digunakan untuk indoor signage di gedung.
(Sumber: imgbuddy.com dan thelibrarystore.com).*

F. Rangkuman

- Desain grafis adalah keahlian menyusun dan merancang unsur visual menjadi informasi yang dimengerti publik/masyarakat.
- Kompetensi desain grafis meliputi: 1. sikap kerja (*attitude*); 2. pengetahuan, keterampilan, dan kepekaan (*skill, knowledge and sensibility*); 3. kreativitas (*creativity*).
- Secara umum, pengertian dari desain grafis adalah seni dalam berkomunikasi menggunakan tulisan, ruang, dan gambar. Desain grafis merupakan bagian dari komunikasi visual. Ilmu desain grafis mencakup seni visual, tipografi, tata letak, dan desain interaksi.
- Secara garis besar, desain grafis dibedakan menjadi beberapa kategori: *printing, web design, film*, termasuk TV komersial, animasi, dan multimedia interaktif, identifikasi (logo), EGD (*Environmental Graphic Design*), desain produk, pemaketan, kemasan, *merchandise*, dan sebagainya.
- Kata *desain grafis* kali pertama digunakan pada tahun 1922 di sebuah esai berjudul *New Kind of Printing Calls for New Design* yang ditulis oleh William Addison Dwiggins, seorang desainer buku Amerika.
- Desain grafis harus memperhatikan: komunikatif, kreatif, sederhana, kesatuan, penggambaran objek dalam bentuk image yang presentatif, warna yang sesuai, tipografi (*font* dan susunan huruf), tata letak (*layout*), unsur visual bergerak (animasi dan/atau *movie*), dan navigasi (ikon).

G. Evaluasi

Jawablah pernyataan dan pertanyaan berikut ini dengan ringkas dan tepat.

1. Jelaskan arti desain secara umum.
2. Sebutkan apa saja kompetensi desain grafis.
3. Sebutkan dan jelaskan secara singkat 5 macam kategori desain grafis.
4. Jelaskan apa yang dimaksud dengan EGD dalam desain grafis.
5. Apa yang dimaksud dengan *unity* dalam desain grafis?
6. Sebutkan dan jelaskan secara singkat 10 peranan desain grafis pada media.
7. Sebutkan dan jelaskan secara singkat 6 unsur komunikatif dalam peranan desain grafis pada media.
8. Sebutkan dan jelaskan secara singkat 3 proporsi pada bidang desain.
9. Sebutkan dan jelaskan secara singkat 5 penggunaan ikon yang efisien.
10. Apa fungsi dari navigasi atau ikon dalam desain grafis?

Kesulitan yang sebenarnya ialah mengatasi caramu berpikir mengenai diri kamu sendiri.

Komponen Desain Grafis

Komponen dalam desain grafis adalah elemen yang membentuk desain grafis itu sendiri. Dalam membuat sebuah desain grafis, kenali komponen desain grafis yang menjadi basis visual sekaligus memberikan peran komunikasi visual.

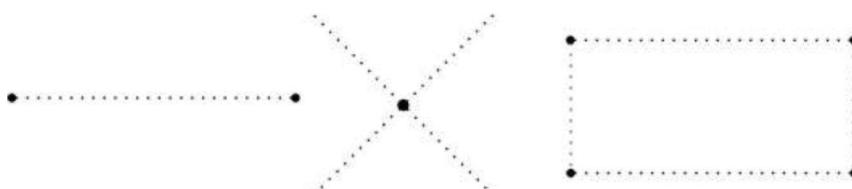
Elemen atau komponen desain grafis terdiri dari 7 elemen, yakni titik, garis, bentuk, celah, bayangan, warna, dan tekstur.

Dalam membentuk sebuah desain grafis, terdapat komponen yang menyusunnya. Berikut beberapa komponen dasar yang membentuk desain grafis:

A. Titik/Dot/Verteks

Titik adalah salah satu komponen terpenting dari desain grafis. Pada dasarnya, baik individu atau kelompok, komponen titik memberikan nuansa komunikasi yang bermakna dalam sebuah desain. Titik-titik potensial antara lain sebagai berikut:

1. membentuk arti: titik tunggal berarti selesai, titik kelompok berarti menggabungkan atau menyatukan;
2. mengekspresikan nilai statis dan emosional: satu titik mewakili stabilitas atau nilai absolut dan menunjukkan penekanan yang memadai;
3. dalam desain dapat bertindak sebagai titik fokus (sebagai elemen dekoratif, elemen emosional dan elemen linguistik dari gambar);

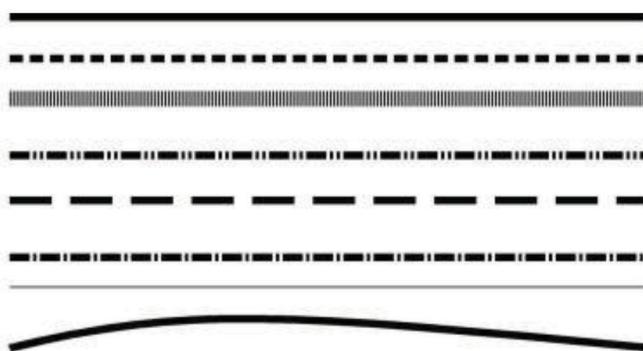


Komponen desain: titik.

B. Garis/Line

Garis merupakan salah satu komponen desain grafis yang merupakan gabungan dari rangkaian titik yang berurutan dan berurutan, baik sebagai elemen utama maupun bagian dari komunikasi (aksen). Komponen garis juga memberikan rasa komunikasi yang bermakna dalam sebuah desain. Garis-garis potensial tersebut antara lain:

1. membentuk garis luar/kontur suatu benda
2. menunjukkan gerak dan emosi (garis horizontal: tenang, mati; garis diagonal: tidak stabil, garis zigzag, kehancuran, retak, gelisah, garis bergelombang: hidup hidup, lembut)
3. dibandingkan dengan dalam desain, dapat bertindak sebagai aksen (seperti pagar, kolom dan desain dekoratif)



Komponen desain: garis.

C. Bentuk/Raut/Kurva

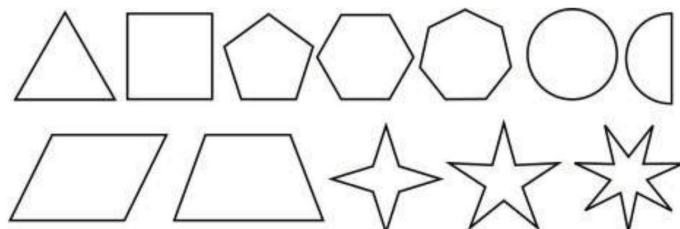
Bentuk/raut/kurva adalah sebuah komponen desain grafis yang merupakan bertemuannya titik awal garis dengan titik akhir garis. Tentunya, hasil dari garis yang bertemu ini membentuk sebuah bidang. Bidang tersebut, baik berdiri sebagai elemen utama maupun bagian dari (aksen) komunikasi, sangat berperan dalam memberikan nuansa komunikasi yang berarti dalam sebuah desain. Potensi Bentuk, antara lain sebagai berikut.

1. Istilah bentuk digunakan untuk menyatakan suatu bangun/*shape*

- yang tampak dari suatu benda.
2. Bentuk merupakan rupa keliling dari sebuah rancang.
 3. Bentuk mempunyai garis luar (*Outline*) atau pembatas disekitarnya.
 4. Bentuk memaksimalkan karakter/kesan yang ingin dicapai.

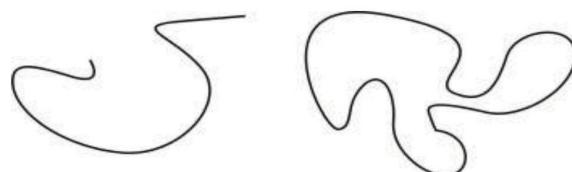
Ada 2 bentuk dasar dalam desain grafis, yaitu: **Geometris** dan **Organis**.

1. **Bentuk Geometris** (segitiga, segiempat, segilima, lingkaran, trapesium, dan seterusnya). Bentuk geometris ini, merupakan sebagian dari bentuk dasar yang dipergunakan sebagai acuan dasar desainer dalam merancang.



Ilustrasi bentuk-bentuk geometris.

2. **Bentuk Organis**, lengkungan bebas dan fleksibel.



Ilustrasi bentuk organis kurva tertutup dan terbuka.



*Contoh desain icon dengan mengacu bentuk Geometris.
(Sumber: all-free-download.com)*



*Contoh desain huruf dengan mengacu bentuk Geometris.
(Sumber: <https://www.pngwing.com/id/free-png-yekpo>)*



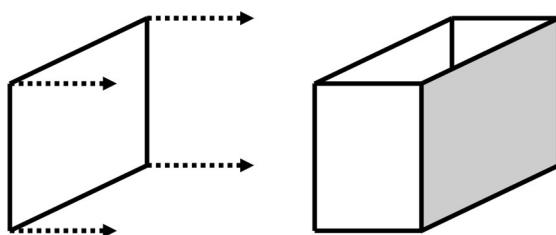
Contoh desain dengan mengacu bentuk Organis. (Sumber: <https://depositphotos.com/id/vectors/bentuk-organik.html>)

D. Ruang/Space/Massa

Ruang adalah sebuah komponen desain grafis yang merupakan kelanjutan dari bentuk yang dikembangkan dapat membentuk ruang imajiner yang terkait persepsi pengamatnya. Hasil dari pengembangan yang menjadi ruang ini lebih banyak berperan sebagai elemen utama (berdasarkan tingkat kerumitannya), tetapi tidak menutup kemungkinan pula dapat berdiri sebagai bagian dari komunikasi. Ruang sangat berperan dalam memberikan nuansa 3 dimensi dalam unsur komunikasi visual. Potensi ruang, antara lain sebagai berikut.

1. Ruang menjadi pengembangan bidang yang menjadi bidang lain, tetapi tidak hanya sekadar bidang baru. Ruang harus memiliki dimensi sehingga melahirkan berat/massa pada bidang baru yang disebut ruang.

2. Sebuah bentuk 3 dimensi dapat digambarkan pada permukaan papar yang terdiri atas beberapa bentuk 2 dimensi.
3. Selain membentuk nuansa 3 dimensi, ruang juga dapat memperlihatkan penggabungan bentuk dari sisi/cara pandang yang berbeda (*gestalt*).



Komponen desain: ruang. (Sumber: karya penulis).

4. Ruang kosong dimanfaatkan agar rancangan tidak terlalu penuh.
5. Ruang kosong dimanfaatkan sebagai pemisah.

- Ruang kosong memberikan penegasan pemisah antar kolom teks koran. Selain itu memberikan kesan desain yang lapang dan rapi. Hal ini diambil dengan white space (ruang kosong).
- Ruang kosong berarti ketidakberadaan teks ataupun gambar. Benar-benar kosong, dan bukan berarti tempat yang terbuang dan sia-sia, bukan sama sekali. Ruang kosong itu adalah bahasa tersendiri dari desain yang dibuat.

Empty space. (Sumber gambar: www.slideshare.net).

E. Terang-Bayang/Gradasi

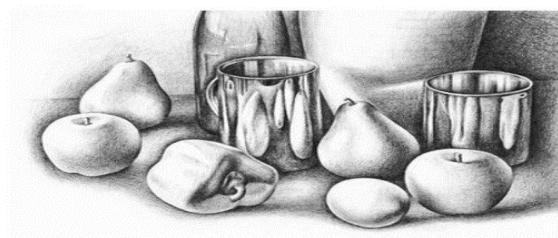
Terang-Bayang adalah sebuah komponen desain grafis yang merupakan permainan baru dalam bentuk ranah/lingkup arsir. Dari penambahan elemen arsir tersebut (biasanya adalah efek gradasi), bentuk yang dikembangkan akan memiliki nuansa realistik yang diambil dari prinsip jatuhnya unsur gelap-terang pada sebuah benda

bila terkena sumber cahaya. Hasil dari komponen terang-bayang ini berperan sebagai ilustrasi utama (berdasarkan nilai realistiknya), tetapi tidak menutup kemungkinan pula dapat berdiri sebagai bagian dari komunikasi yang kreatif. Potensi terang-bayang, antara lain sebagai berikut.

Terang-Bayang adalah sebuah komponen desain grafis yang merupakan permainan baru dalam bentuk ranah/lingkup arsir.

Dari penambahan elemen arsir tersebut (biasanya adalah efek gradasi), bentuk yang dikembangkan akan memiliki nuansa realistik yang diambil dari prinsip jatuhnya unsur gelap-terang pada sebuah benda bila terkena sumber cahaya.

Hasil dari komponen terang-bayang ini berperan sebagai ilustrasi utama (berdasarkan nilai realistiknya), tetapi tidak menutup kemungkinan pula dapat berdiri sebagai bagian dari komunikasi yang kreatif.



Ilustrasi Komponen desain: Gradasi. (Sumber: <https://www.gramedia.com/literasi/teknik-arsir/>).

1. Terang-bayang dari arsiran adalah upaya menambah nuansa jatuhnya *highlight* dan *shadow* pada sebuah benda.
2. Pendekatan terang-bayang ini menghasilkan nuansa realistik dan/ atau fotografik pada sebuah komponen desain.
3. Peranannya bisa kepada ilustrasi yang utama juga bisa sebagai sebuah elemen aksen dekoratif.

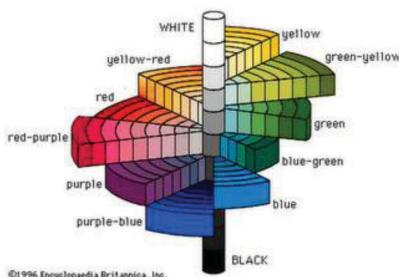


Contoh pada desain kemasan, penggunaan warna gradasi memberikan efek kedalaman dan daya tarik tersendiri. (Sumber: <https://www.printgraphicmagz.com/2022/06/20/trend-desain-kreatif-packaging/>)

F. Warna/Color

Warna merupakan sensasi yang terjadi di otak ketika panjang gelombang cahaya mengenai retina mata. Mata manusia melihat sekitar 10 juta warna berbeda. Warna bisa alami atau buatan. Warna alami mewakili warna asli bahan, sedangkan warna buatan melukis atau mengubah warna aslinya.

Ada juga warna yang disebut warna pigmen (diperoleh dengan mencampurkan tinta/cat) dan warna terang (dibuat dari cahaya), seperti layar monitor, layar televisi, dan layar ponsel

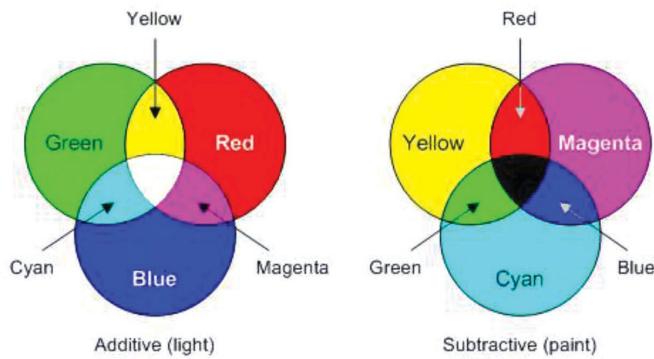


*Pohon warna.
(Sumber: Encyclopedia Britannica)*



*Lingkaran warna/color wheel.
(Sumber: The Sydney Art Store).*

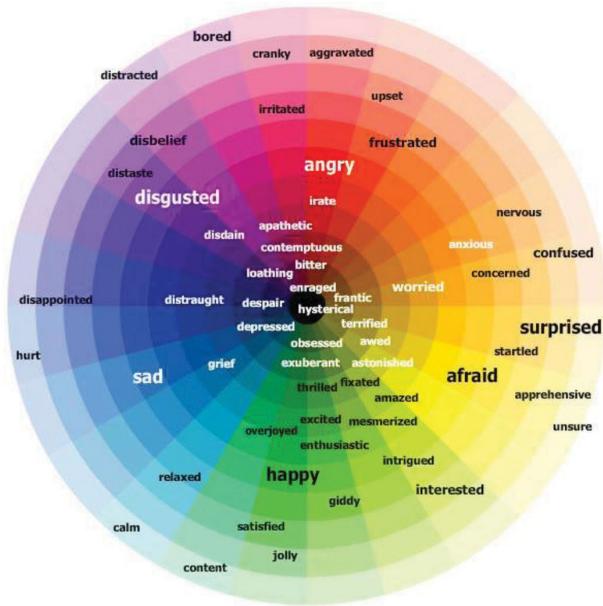
Warna pada dasar keilmuan desain grafis mengacu pada lingkaran warna pigmen (*subtractive*), yang membagi warna dasar/primer menjadi merah, kuning, dan biru, kemudian masuk dalam turunan pertama/sekunder, dan seterusnya. Sementara dalam pekerjaan yang berhubungan dengan layar (animasi, televisi, *web design*) mengacu pada lingkaran warna cahaya (*additive*).



Warna pigmen (subtractive) dan warna cahaya (additive). (Sumber: mcad.edu).

Potensi warna dalam desain grafis antara lain sebagai berikut.

- a. Warna serta nilai gelap dan terangnya, dapat dimanfaatkan untuk memberikan kesan berat-ringan benda, volume, kedalaman komposisi, dan sebagainya.
- b. Warna menciptakan suasana/*mood*//sifat/karakter tertentu pada rancangan.



Suasana/sifat/mood warna secara universal, berdasarkan penelitian/riset psikologi. Secara intonasi nuansa terbagi menjadi dua jenis, dingin (dari ungu, biru, sampai hijau) dan panas (dari merah, jingga, sampai kuning). (Sumber: do2learn.com).

Desainer grafis harus cerdas dalam menentukan warna yang cocok dalam perancangan. Pemilihan warna dapat ditentukan dari konsep analisis dan strategi yang ditentukan sebelumnya. Jika konsep warna sudah didapatkan dari proses analisa dan strategi, tentu pekerjaan akan lebih mudah dan terarah.



Contoh pedoman warna (color guide) yang dikeluarkan salah satu sistem warna dari Pantone yang sangat populer di kalangan desainer grafis (Sumber: pantone.com). Sistem warna perusahaan lain, seperti TC, Toyo, DIC, ANPA, dan banyak lagi.

G. Tekstur

Tekstur adalah sebuah komponen desain grafis yang merupakan tampilan/karakteristik/gambaran/representasi sifat dari suatu permukaan. Tekstur dapat dibiarkan sebagaimana adanya atau diolah secara khusus menurut kehendak perancangnya. Permukaan dapat polos, bersisik, licin, kasar, pudar, kusam, kilap, lembut, halus, berlendir, terasa gatal, berbulu, dan lain-lain. Tekstur merupakan salah satu unsur seni yang unik karena ia dapat mengaktifkan 2 proses penginderaan sekaligus (visual dan raba). Tekstur dapat berukuran kecil, menekankan pada kedua-dimensian permukaan sebagai hiasan, atau berukuran besar yang menekankan pada kesan raba pada 3D. Potensi tekstur, antara lain sebagai berikut:

- a. memperkaya kenikmatan visual;
- b. dipakai dalam memvisualkan objek;
- c. membangkitkan perasaan untuk meraba;
- d. memperjelas kesan adanya ruang;
- e. tekstur dan kesan ruang: tekstur detail/halus (jarak dekat) dan tekstur *blur*/kurang jelas (jarak jauh).



Jenis permukaan kertas. (Sumber: indodesign.org)

Untuk meningkatkan sensasi rabaan lewat tekstur, kita bisa lakukan dengan teknik cetak, misalnya *matte* (dilapisi dengan bahan kimia sehingga hasil cetakan terasa keset/doff), *uv gloss* (dilapisi dengan bahan kimia sehingga tampilan lebih mengkilap dan tahan air).

Selain dari teknik cetak, kita juga dapat meningkatkan kekuatan desain lewat material/media cetaknya yaitu kertas. Pada masa sekarang sudah sangat banyak pabrik dan distributor kertas dengan beragam ketebalan, warna, dan tekstur untuk meningkatkan tampilan fisik desain grafis. Dengan berbagai pilihan tekstur kertas, kita dapat menyesuaikan karakter desain yang ingin dicapai.

H. Rangkuman

- Dalam membuat sebuah desain grafis, diperlukan komponen-komponen yang menjadi dasar visual dalam memberikan peranan komunikasi secara visual. Komponen-komponen tersebut adalah titik/*dot/verteks*, garis/*line*, bentuk/raut/kurva, ruang/*space/massa*, terang-bayang/*gradasi*, warna/*color*, dan tekstur.

I. Evaluasi

Jawablah pernyataan dan pertanyaan berikut ini dengan ringkas dan tepat.

1. Mengapa komponen desain grafis dapat menjadi potensi dalam menghasilkan karya grafis?
2. Jelaskan mengenai komponen titik/*dot/verteks* pada desain grafis.
3. Sebutkan apa saja yang dapat menjadi potensi komponen garis/*line* pada desain grafis.
4. Mengapa komponen bentuk/raut/ kurva berpotensi pada desain grafis?
5. Sebutkan apa saja yang dapat menjadi potensi komponen ruang/*space/massa* pada desain grafis.
6. Jelaskan mengenai komponen terang-bayang/ gradasi pada desain grafis.
7. Sebutkan apa saja yang dapat menjadi potensi komponen warna/*color* pada desain grafis.
8. Mengapa komponen tekstur berpotensi pada desain grafis?
9. Sebutkan perbedaan antara *uncoated, matte, gloss* dan *uv gloss*.
10. Jelaskan hubungan antara pemilihan kertas dengan karakter desain grafis.

Fokuslah untuk mencapai tujuanmu,
meskipun banyak hal yang menarik dalam perjalanannya

Prinsip Desain Grafis

A. Komposisi (Composition)

Komposisi dalam desain adalah tata letak elemen-elemen pada bidang, yang dapat bermacam-macam jenisnya (bentuk, garis, titik...) dan harus memiliki karakter fungsional pada tingkat visual.

Fungsionalitas adalah detail yang telah dikerjakan dalam teks baru-baru ini, tidak ada desain yang indah, jelek, atau menarik tetapi yang ada hanyalah fungsional.

Bahwa hal itu sesuai dengan standar dan landasan tertentu yang telah dipelajari oleh para desainer dan seniman dan diungkapkan kepada publik tentang bagaimana desain yang baik bekerja pada tingkat komunikatif.

Jadi di luar konsep-konsep yang telah dikerjakan sebelumnya yang sedikit lebih sederhana, di sini akan dijelaskan pengertian dasar tentang prinsip-prinsip komposisi visual.

Itu adalah prinsip standar yang dapat diterapkan dalam seni plastik maupun dalam bidang visual atau audiovisual.

7 Prinsip komposisi visual

Perlu dicatat bahwa kadang-kadang kita dapat bermain dengan dua atau lebih prinsip dalam satu bidang, tetapi ketika berada di titik nol, disarankan agar terlebih dahulu menyerap masing-masing prinsip untuk membedakannya dan kemudian berlatih dengan sumber daya yang dimiliki dan mudah digunakan. .

Misalnya, coba ambil foto buah-buahan, perlengkapan sekolah, atau elemen dengan bentuk organik dan tidak berulang dengan kamera ponsel Anda .



*Prinsip desain: komposisi. (Sumber:
<https://interior.binus.ac.id/2021/01/18/sense-of-design-six-design-composition/>).*

Definisi umum: Suatu susunan unsur desain yang digunakan dalam perencanaan komposisi, yang ditata/di-layout secara serasi/harmony dengan berlandaskan prinsip-prinsip desain sehingga tercapai kesatuan antara unsur-unsur desain (*total organization*). Komposisi sebagai pedoman dasar/arahan umum/wacana berpikir awal ini mampu mencapai rancangan bentuk abstrak, alamiah, nonobjektif, ornamental, ataupun struktural.

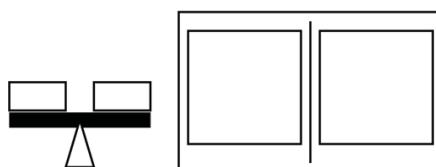
Dalam menyusun unsur-unsur untuk membuat suatu karya rancang harus mengetahui/memperhatikan 4 dasar pokok prinsip seni dan desain berikut ini. Prinsip-prinsip ini patut dipahami, untuk mendapatkan satu pandangan yang efektif (tepat guna) terhadap suatu karya seni/desain.

B. Keseimbangan (Balance)

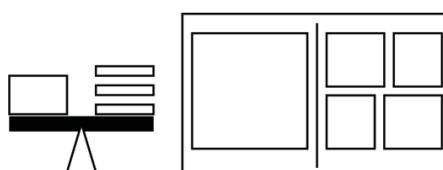
Keseimbangan dapat dicapai dengan menampilkan unsur-unsur desain, seperti bentuk dan ukuran, warna, tekstur, dan sebagainya agar unsur-unsur yang ada dikomposisikan dengan serasi, sepadan, dan memberi kesan mantap serta tepat pada tempatnya. Secara garis besar, sifat keseimbangan dibagi 2 macam, yaitu:

1. Keseimbangan Nyata (*Formal Balance*)
2. Keseimbangan Tak Nyata (*Informal Balance*)

Dalam ilmu dasar desain, bentuk keseimbangan terbagi 2 macam,



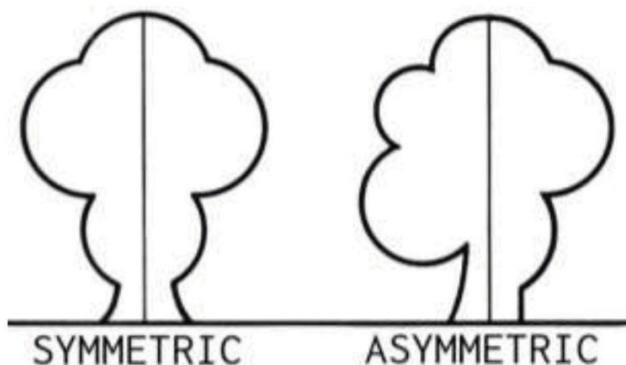
yaitu Simetris (*symmetric*) dan Asimetris (*asymmetric*).



Prinsip Dasar: Bilamana pada dua sisi terdapat benda dengan **berat** dan **jarak** yang sama terhadap sumbu khayal/maya, pada kedua belah sisi dari sumbu khayal tersebut tampak seolah-olah berbobot sama.

1. Simetris/symmetric (Berkesan Statis)

Pada umumnya, yang terjadi bersifat *formal balance*, tetapi bisa

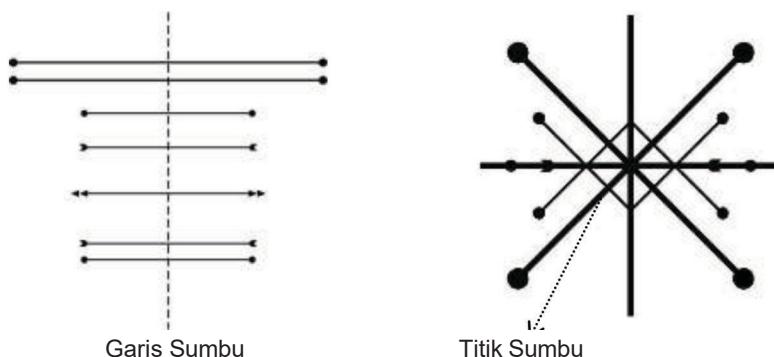


Simetri dan Asimetri. (Sumber: blog.sribu.com)

juga *informal balance*. Keseimbangan simetris terbagi dalam 2 macam, yaitu *axial balance* (berdasar garis sumbu), bentuk yang sama (posisi, letak, ukuran, warna, dan lain-lain) dalam 2 ruang (kiri-kanan, atas bawah sebagai garis sumbu), dan *radial balance* (berdasarkan titik sumbu). Keseimbangan bisa terjadi, baik secara fisik maupun secara optis. Untuk menghayatinya hanya diperlukan satu titik atau sumbu khayal, guna menentukan letak objek yang akan disusun menurut prinsip keseimbangan.

2. Asimetris/asymmetric (Berkesan Dinamis)

Memiliki sifat *informal balance*, karena bagian-bagiannya (entah itu



Ilustrasi untuk keseimbangan Axial dan Radial.



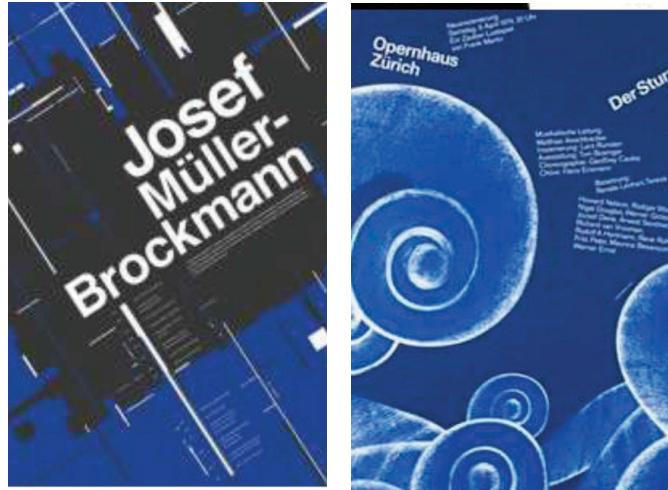
Desain dengan keseimbangan Simetri. Poster karya: Josef Müller-Brockmann

posisinya, letaknya, ukurannya, warnanya, atau lainnya) dirancang variatif untuk pencapaian kedinamisan,. namun, memiliki kesan sama berat/seimbang. Hal ini merupakan upaya menciptakan penekanan dalam sebuah tampilan visual. Penekanan ini dilakukan untuk mengurangi unsur kejemuhan visual yang tampil dari sudut visual yang simetris. Pola asimetris ini pada hakikatnya juga menyentuh upaya aplikasi *golden ratio* dalam meningkatkan unsur estetika.

C. Irama (Rhythm)/Gerakan

Merupakan upaya memvisualisasikan unsur gerak pada media



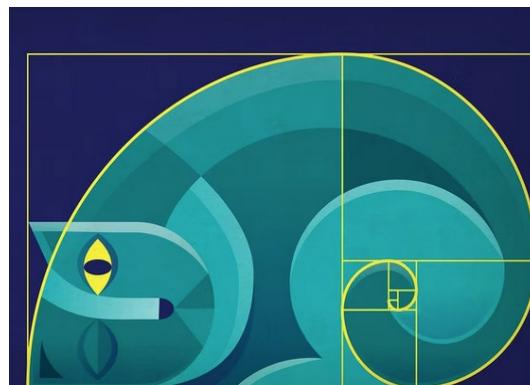


Desain dengan keseimbangan Asimetri. Poster karya: Josef Müller-Brockmann

grafis yang statis. Penampilan gerak ini dilakukan untuk mendapatkan unsur dinamis dalam menambah nuansa penekanan yang informatif. Untuk itu, unsur gerak tidak selalu ditampilkan dalam visual yang ikonik, tetapi juga permainan psikologi visual yang dapat mengarahkan mata pengamat. Secara psikologi, mata manusia akan mengarah dari unsur warna yang gelap ke terang, dan/atau dari area yang kompleks ke area yang sederhana (*simple*).

D. Perbandingan/Proporsi (Proportional)

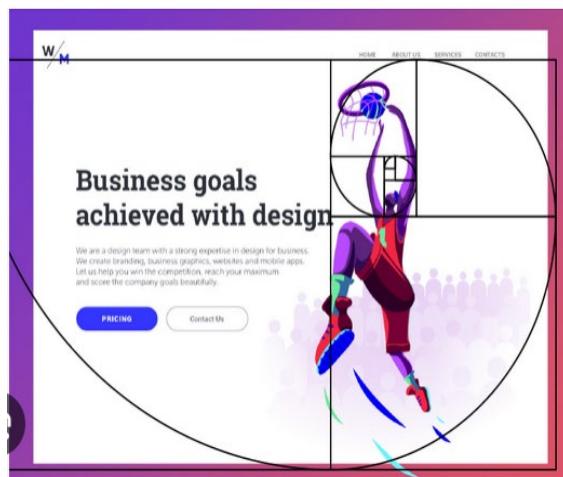
Suatu perbandingan antara suatu unsur/materi yang satu dengan



Layout Golden Ratio. (Sumber: <https://www.ekrut.com/media/golden-ratio-adalah>).

yang lain, berhubungan dengan ukuran dan bentuk bidang yang akan disusun untuk menunjukkan ukuran perbandingan bagian-bagian atau keseluruhan antara serangkaian unsur yang dikomposisikan. Perbandingan merupakan salah satu prinsip yang menentukan baik-tidaknya suatu komposisi/struktur/susunan, dan seterusnya dalam mewujudkan bentuk, bisa merupakan perbandingan ukuran, perbandingan posisi, ataupun perbandingan ruang (*space*) yang berelasi dengan satuan ukuran: panjang, lebar, dan tinggi.

Golden ratio adalah sebuah perbandingan satuan ukuran yang banyak dipakai dalam membuat sebuah karya seni dan grafis.

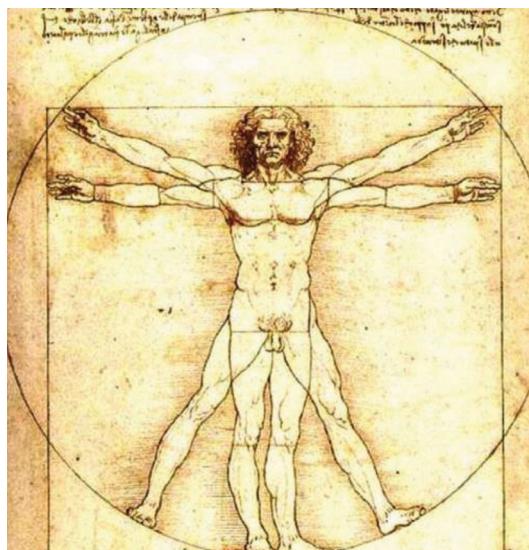


Proporsi golden ratio dalam pengambilan fotografi.

(Sumber:
<https://wildanhidayatullah.medium.com/golden-ratio-7ac4c3563378>).

Perbandingan ukuran ini dapat ditemukan dengan mengukur pembagian lingkar sebuah kerang, sehingga dipakai sebagai patokan ukuran proporsi yang sempurna. Seperti halnya ilustrasi *Vitruvian Man* milik Leonardo da Vinci, didalamnya terdapat perbandingan *golden ratio* yang memperkuat asumsi kesempurnaan sebuah proporsi tubuh manusia. Saat ini perbandingan satuan ukuran yang proposisional ini banyak dipakai oleh para pencipta seni, terutama yang terkait dengan pendekatan estetika manusia.

E. Kesatuan (Unity)/Total Organization/Harmony



Vitruvian Man karya Leonardo da Vinci.

Prinsip Kesatuan (Unity) adalah wadah unsur – unsur lain di dalam seni rupa sehingga unsur – unsur seni rupa saling berhubungan satu sama lain dan tidak berdiri sendiri. Sehingga unsur seni rupa akan bersatu padu dalam membangun sebuah komposisi yang indah, serasi, dan menarik.

F. Rangkuman



Iklan yang mengandung unsur kesatuan.
(Sumber: Bango Indonesia).

- Definisi umum komposisi: Suatu susunan unsur desain yang digunakan dalam perencanaan komposisi, yang ditata/di-layout secara serasi/*harmony* dengan berlandaskan prinsip-prinsip desain sehingga tercapai kesatuan antara unsur-unsur desain (*total organization*). Komposisi sebagai pedoman dasar/arahan umum/wacana berpikir awal ini mampu mencapai rancangan bentuk abstrak, alamiah, nonobjektif, ornamental, ataupun struktural.
- Hal yang perlu diperhatikan dalam komposisi: keseimbangan (*balance*), irama (*rhythm*)/gerakan, perbandingan/proporsi (*proportional*), kesatuan (*unity*)/*total organization/harmony*.

G. Evaluasi

Jawablah pernyataan dan pertanyaan berikut ini dengan ringkas dan tepat.

1. Sebutkan dan jelaskan dengan singkat mengenai prinsip desain grafis.
2. Jelaskan prinsip komposisi (*composition*) dalam desain grafis.
3. Jelaskan prinsip keseimbangan (*balance*) dalam desain grafis.
4. Jelaskan prinsip keseimbangan simetris/simetri (berkesan statis) dalam desain grafis.
5. Jelaskan prinsip keseimbangan asimetris/asimetri/*Informal Balance* (berkesan dinamis) dalam desain grafis.
6. Jelaskan perbedaan mendasar antara simetris dan asimetris.
7. Jelaskan prinsip irama (*rhythm*)/gerakan dalam desain grafis.
8. Jelaskan prinsip perbandingan/proporsi (*proportional*) dalam desain grafis.
9. Jelaskan mengapa karya seni dan grafis sering kali menggunakan perbandingan *golden ratio*.
10. Jelaskan prinsip kesatuan (*unity*)/*total organization/harmony* dalam desain grafis.

Proses Rancangan Desain Grafis

Proses perancangan grafis secara umum:

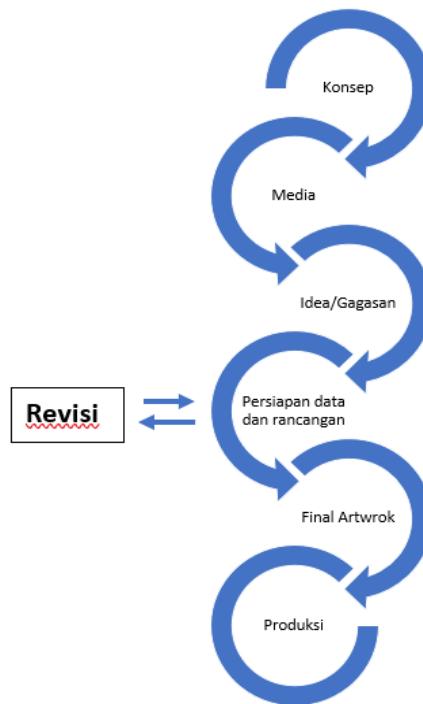


Diagram tersebut merupakan rentetan pekerjaan desainer grafis secara umum. Secara lebih detail, dijelaskan sebagai berikut.

A. Konsep

Konsep Adalah hasil kerja berupa pemikiran yang menentukan tujuan-tujuan, kelayakan dan segment/audience yang dituju. Konsep bisa didapatkan dari pihak non-grafis, antara lain: Ekonomi, politik, hukum, budaya dll yang ingin diterjemahkan ke dalam bentuk visual. Oleh karena itu desain grafis menjadi desain komunikasi visual karena dapat bekerja untuk membantu pihak yang membutuhkan solusi secara visual.

Contoh kasus: Sebuah partai politik 'X' ingin menampilkan logonya sesuai dengan karakter partai dan anggotanya. Dengan mempelajari



Ilustrasi sebuah konsep. (Sumber: freepik.com).

kehidupan/karakter partai tersebut, seorang desainer dapat membuat konsep, seperti bersemangat, kokoh, keanekaragaman, dan berlandaskan agama.

B. Media

Untuk mencapai kriteria ke sasaran yang dituju, diperlukan studi

kelayakan media yang cocok dan efektif untuk mencapai tujuannya. Media bisa berupa cetak, elektronik, luar ruangan, dan lain-lain.



Pilihan media. (Sumber: rctelevision.com).

Contoh kasus: Setelah partai 'X' dapat menentukan sasaran pasar dan kriteria yang ingin dicapai, langkah selanjutnya adalah menyampaikannya melalui media. Sangat tidak efisien apabila semua media dipakai karena selain mubazir juga menghabiskan biaya. Misalnya, sasaran partai 'X' adalah rakyat dengan ekonomi menengah ke bawah, maka media yang dipakai adalah media elektronik (television dan radio). Pilihan media cetak juga dipertimbangkan, misalnya surat kabar yang disukai masyarakat menengah ke bawah.

C. Ide/Gagasan

Untuk mencari ide yang kreatif diperlukan studi banding, literatur wawasan yang luas, diskusi, wawancara, dan lain-lain agar desain bisa efektif diterima sasaran dan membangkitkan kesan tertentu yang sulit dilupakan.



Ilustrasi sebuah ide. (Sumber: International Ideas Week).

D. Persiapan Data dan Perancangan

Data berupa teks atau gambar terlebih dahulu harus kita pilah dan seleksi. Apakah data itu sangat penting sehingga harus tampil atau kurang penting sehingga harus dapat ditampilkan lebih kecil, samar, atau dibuang sama sekali. Data dapat berupa data informatif atau data estetis. Data informatif bisa berupa foto atau teks dan judul. Data estetis dapat berupa bingkai *background*, efek garis-garis atau bidang. Untuk desain menggunakan komputer, data harus dalam format digital/*softcopy*. Oleh karena itu, peralatan yang diperlukan untuk mengubah data analog ke digital seperti *scanner*, dan kamera digital akan sangat membantu.



Contoh eksplorasi ide lewat sketsa. (Sumber: 1stwebdesigner.com).

Tugas desainer adalah menggabungkan data informatif dan data estetis menjadi satu kesatuan yang utuh. Tujuan desain grafis adalah untuk mengkomunikasikan karya secara visual. Oleh karena itu, jangan sampai estetik mengorbankan pesan/informasi.

E. Revisi

Revisi dilakukan apabila tidak adanya kesesuaian dari apa yang sudah direncanakan dan atau ada perubahan lainnya. Dalam melalui proses revisi ini, sikap dan mentalitas seorang desainer grafis sangat menentukan keberhasilan proses. Hal ini tentunya terkait dengan sejauh mana desainer dapat melihat dari sudut pandang klien terhadap permintaan solusi visual mereka.



Proses pembuatan logo



Proses revisi sebuah logo dan penyempurnaannya. (Sumber: Logo Airwalk).

F. Final Artwork (FA)

Final Artwork (FA) adalah materi **final design** yang sudah **approved** (disetujui) oleh klien untuk dilanjutkan ke bagian produksi cetak. Beberapa hal yang harus diperhatikan, antara lain ukuran *artwork*, *bleed* dan *crop marks*, *font (TTF)*, resolusi /dpi, mode warna, *image link*, format file (Pdf, Tiff, Jpg).

G. Produksi

Setelah desain selesai, sebaiknya lebih dahulu di-*proofing* (*print preview* hasil cetak mesin sebelum diperbanyak), untuk memastikan kesesuaian warna dan hasil cetak. Jika tidak ditemukan kesalahan apa pun, desain siap untuk diperbanyak/cetak.



Ilustrasi sebuah konsep. (Sumber: identitydesigned.com)

H. Rangkuman

- Proses perancangan grafis secara umum:
Konsep → Media → Ide/Gagasan → Persiapan Data dan Perancangan → Revisi → *Final Artwork* (FA) → Produksi.

I. Evaluasi

Jawablah pernyataan dan pertanyaan berikut ini dengan ringkas dan tepat.

1. Jelaskan secara singkat proses rancangan desain grafis secara umum.
2. Jelaskan secara singkat proses rancangan konsep.
3. Jelaskan secara singkat proses rancangan media.
4. Jelaskan perbedaan mendasar antara proses konsep dan media.
5. Jelaskan secara singkat proses rancangan ide/gagasan.
6. Jelaskan secara singkat proses rancangan persiapan data.
7. Jelaskan perbedaan mendasar antara proses ide dan data.
8. Jelaskan secara singkat proses rancangan revisi.
9. Jelaskan secara singkat proses rancangan *final artwork*.
10. Jelaskan secara singkat proses rancangan produksi.

“Hidup adalah hadiah yang indah. Nikmatilah setiap momen dan jadilah bersyukur atas semua yang kamu miliki”

Daftar Pustaka

BUKU

- Darmaprawira, Sulasmi. 2002. *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Edisi: Kedua. Bandung: ITB.
- Heller, Steven and Chwast, Seymour. 1988. *Graphic Style: From Victorian to Digital*. New York: Harry N. Abrams.
- Hendratman, Hendi. 2006. *Tips & Trik Computer Graphic*. Edisi Revisi,. Bandung: Informatika.
- Kusrianto, Adi, 2007. *Panduan pada Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.
- Safanayong, Yongky. 2006, Desain Komunikasi Visual Terpadu, Jakarta: Arte Intermedia.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2005. *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain*. Edisi Kedua. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sihombing, Danton. 2015. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia.
- Suria, Lauren. 2015. *F19UR*. Jakarta: DGI.
- Suyanto, M. 2004. *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan*. Yogyakarta: Andi.
- Wallschlaeger, Charles, Busic-Snyder, Cynthia. 1992. *Basic Visual Concepts and Principles for Artists, Architects and Designers*. Boston: McGraw Hill.

BAHAN AJAR

- Bahan Ajar Kursus Dan Pelatihan Desain Grafis Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Dan Pendidikan Masyarakat Direktorat Pembinaan Kursus Dan Pelatihan , 2016

INTERNET

- <https://binus.ac.id/malang/2023/08/sejarah-desain-grafis-perkembangan-dan-evolusi-kreativitas-visual/> (diakses pada 13 Maret 2024)
- <https://naikpangkat.com/kenali-komponen-desain-grafis-untuk-merancang-media-pembelajaran/> (diakses pada 13 Maret 2024)
- <https://winstarlink.com/peranan-desain-grafis-pada-media/> (diakses pada 13 Maret 2024)

Glosarium

- | | |
|------------|---|
| Animasi | : Rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak. |
| Brosur | : Bahan informasi promosi tertulis mengenai suatu masalah yang disusun secara bersistem; cetakan yang hanya terdiri atas beberapa halaman dan dilipat tanpa dijilid. |
| Fleksibel | : Lentur; mudah dibengkokkan. |
| Horizontal | : Garis atau bidang yang sejajar dengan horizon atau garis datar; mendatar. |
| Iklan | : Berita pesanan untuk mendorong, membujuk khalayak ramai agar tertarik pada barang dan jasa yang ditawarkan; pemberitahuan kepada khalayak mengenai barang atau jasa yang dijual, dipasang di media massa (seperti surat kabar dan majalah) atau di tempat umum. |
| Ilustrasi | : Gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan; gambar, desain, atau diagram untuk penghias (halaman sampul dan sebagainya); penjelasan tambahan berupa contoh, bandingan, dan sebagainya untuk lebih memperjelas paparan (tulisan dan sebagainya). |
| Interaktif | : Bersifat saling melakukan aksi; antar-hubungan; saling aktif. |

Animasi	: Rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak.
Brosur	: Bahan informasi promosi tertulis mengenai suatu masalah yang disusun secara bersistem; cetakan yang hanya terdiri atas beberapa halaman dan dilipat tanpa dijilid.
Fleksibel	: Lentur; mudah dibengkokkan.
Horizontal	: Garis atau bidang yang sejajar dengan horizon atau garis datar; mendatar.
Iklan	: Berita pesanan untuk mendorong, membujuk khalayak ramai agar tertarik pada barang dan jasa yang ditawarkan; pemberitahuan kepada khalayak mengenai barang atau jasa yang dijual, dipasang di media massa (seperti surat kabar dan majalah) atau di tempat umum.
Ilustrasi	: Gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan; gambar, desain, atau diagram untuk penghias (halaman sampul dan sebagainya); penjelasan tambahan berupa contoh, bandingan, dan sebagainya untuk lebih memperjelas paparan (tulisan dan sebagainya).
Interaktif	: Bersifat saling melakukan aksi; antar-hubungan; saling aktif.

