



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN VOKASI
DIREKTORAT SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
2021

Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual

Semester 1



Maylinda Ambarwati, dkk

SMK DKV KELAS X

**Hak Cipta pada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan
Teknologi Republik Indonesia.
Dilindungi Undang-Undang.**

Disclaimer: Buku ini disiapkan oleh Pemerintah dalam rangka pemenuhan kebutuhan buku pendidikan yang bermutu, murah, dan merata sesuai dengan amanat dalam UU No. 3 Tahun 2017. Buku ini disusun dan ditelaah oleh berbagai pihak di bawah koordinasi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Buku ini merupakan dokumen hidup yang senantiasa diperbaiki, diperbarui, dan dimutakhirkan sesuai dengan dinamika kebutuhan dan perubahan zaman. Masukan dari berbagai kalangan yang dialamatkan kepada penulis atau melalui alamat surel buku@kemdikbud.go.id diharapkan dapat meningkatkan kualitas buku ini.

**Buku Siswa Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual
untuk SMK Kelas X DKV Semester 1**

Penulis :

Maylinda Ambarwati, S.Pd.
Agus Nugroho, S.Kom.
Dwi Kurnia K, S.T, M.Kom

Penelaah :

Hermansyah Mutaqin, M.Sn.

Penyelia :

Pusat Kurikulum dan Perbukuan

Penata Letak dan Artistik :

Subhan Yuliyanto, S.Sn.

Penerbit

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi
Direktorat Sekolah Menengah Kejuruan
Jalan Jenderal Sudirman Gedung E Lantai 12-13, Senayan, Jakarta
10270

**Cetakan pertama, 2021
ISBN 978-623-6199-97-8**

**Isi buku ini menggunakan huruf Aller 10/14 pt.
xiv, 194 hlm. : 17,6 x 25 cm.**

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Sehubungan dengan telah terbitnya Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 165/M/2021 tentang Program Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan (SMK PK), Direktorat SMK, Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi telah menyusun contoh perangkat ajar.

Perangkat ajar merupakan berbagai bahan ajar yang digunakan oleh pendidik dalam upaya mencapai Profil Pelajar Pancasila dan capaian pembelajaran. Perangkat ajar meliputi buku teks pelajaran, modul ajar, video pembelajaran, modul Projek Pengembangan Profil Pelajar Pancasila dan Budaya Kerja, serta bentuk lainnya. Pendidik dapat menggunakan beragam perangkat ajar yang relevan dari berbagai sumber. Pemerintah menyediakan beragam perangkat ajar untuk membantu pendidik yang membutuhkan referensi atau inspirasi dalam pengajaran. Pendidik memiliki keleluasaan untuk membuat sendiri, memilih, dan memodifikasi perangkat ajar yang tersedia sesuai dengan konteks, karakteristik, serta kebutuhan peserta didik.

Buku ini merupakan salah satu perangkat ajar yang bisa digunakan sebagai referensi bagi guru SMK dalam mengimplementasikan Pembelajaran dengan Paradigma Baru. Buku teks pelajaran ini digunakan masih terbatas pada SMK Pusat Keunggulan.

Selanjutnya, Direktorat SMK mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat dalam penyusunan buku ini mulai dari penulis, penelaah, reviewer, edistor, ilustrator, desainer, dan pihak terkait lainnya yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Semoga buku ini bermanfaat untuk meningkatkan mutu pembelajaran pada SMK Pusat Keunggulan.

Jakarta, Juli 2021

Direktur SMK

PRAKATA

Dengan mengucap syukur atas kehadiran Allah SWT berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulisan buku teks mengenai Dasar-Desar Desain Komunikasi Visual ini dapat saya selesaikan dengan baik. Buku teks ini sebagai buku pendamping dalam pembelajaran Dasar-Desar Desain Komunikasi Visual kelas X Sekolah Menengah Kejuruan dengan Kompetensi Keahlian Desain Komunikasi Visual.

Proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi yang terjadi antara pengajar dengan peserta didik. Didalam proses belajar mengajar terdapat strategi pembelajaran yang perlu diterapkan. Dalam buku teks pembelajaran Dasar-Desar Desain Komunikasi Visual ini dibuat berdasarkan CP (Capaian Pembelajaran) bertujuan membekali peserta didik dengan dasar-dasar pengetahuan, keterampilan dan sikap (hard skill dan soft skill).

Buku teks ini membahas lebih detail persoalan pembelajaran Dasar-Desar Desain Komunikasi Visual. Desain Komunikasi Visual (DKV) yang sebelumnya terkenal dengan Ilmu Desain Grafis selalu melibatkan unsur-unsur visual (seni rupa) dan komunikasi. Selain itu dalam buku teks Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual ini juga membahas mengenai mekanisme keselamatan kerja (K3), Prinsip Dasar Desain, Membuat Sketsa dan Ilustrasi, Membuat Karya Gambar, Mengidentifikasi dan Mengolah Desain Typografi, dan Mengoperasi Perangkat Lunak Desain.

Penulis yakin dengan beberapa materi yang ada dalam buku ini para peserta didik kelas X dapat belajar lebih komprehensif lagi. Apabila ditunjang dengan adanya ilustrasi dan foto-foto yang sudah penulis siapkan.

Semoga buku ini dapat sebagai motivator, dan inspirasi bagi siswa kelas X untuk mendalami lebih jauh persoalan mengenai Dasar-Desar Desain Komunikasi Visual.

Surakarta, 2021

Maylinda Ambarwati, dkk

PETUNJUK MENGGUNAKAN BUKU

Buku Dasar-Dasar Komunikasi Visual disusun atas buku semester 1 dan buku semester 2 yang di dalamnya dibagi atas beberapa bab materi yang diajarkan. Setiap bab akan disajikan dalam beberapa bagian yaitu :

A. Tujuan Pembelajaran

Pada bagian ini dipaparkan beberapa tujuan yang akan dicapai dari pembelajaran materi bab ibaratnya suatu arah perjalanan akan berakhir.

B. Apersepsi

Uraian singkat untuk menyamakan persepsi pemahaman awal dari materi bab yang disampaikan.

C. Pendekatan Pembelajaran

Langkah-langkah agar dapat memahami materi yang akan disampaikan baik secara pembelajaran individu maupun kelompok.

D. Materi Pembelajaran

Terbagi atas beberapa bagian sub materi yang menjabarkan materi bab agar bisa tercapai tujuan pembelajaran.

E. Asesmen

Terdiri dari tugas mandiri yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan pemahaman secara mandiri, tugas kelompok yang bertujuan membuat komunikasi dalam diskusi untuk pemahaman materi lebih luas, dan penilaian mandiri berupa pertanyaan sekitar materi yang disampaikan pada bab.

F. Refleksi

Suatu uraian untuk mengingatkan kembali sejauh mana pemahaman materi bab dan tercapainya tujuan pembelajaran sehingga siap untuk melanjutkan materi bab pembelajaran berikutnya.

G. Pengayaan

Berisi tautan di internet dalam bentuk QR code dan alamat situs web yang bisa langsung diakses melalui aplikasi QR scanner pada smartphone untuk memperkaya materi yang telah dibaca pada bab tersebut.

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
HAK CIPTA.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
PRAKATA	iv
PETUNJUK PENGGUNAAN BUKU	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix

BAB PENDAHULUAN

A. Rasional	2
B. Cakupan/Ruang Lingkup Materi.....	2
C. Tujuan Pembelajaran	3
D. Strategi Pembelajaran.....	3
E. Media Pembelajaran.....	4
F. Evaluasi Pembelajaran	4

BAB I MENJADI DESAINER KOMUNIKASI VISUAL

A. Tujuan Pembelajaran	5
B. Apersepsi.....	6
C. Pendekatan Pembelajaran	7
D. Materi Pembelajaran	
1. Technopreneurship Desain Komunikasi Visual.....	8
2. Prospek Profesi Desainer Komunikasi Visual	14
3. Mengenal Potensi Desainer Sejak Dini	21
E. Asessmen	23
F. Refleksi	25
G. Pengayaan.....	25

BAB II AMAN DAN SELAMAT ITU UTAMA

A. Tujuan Pembelajaran	27
B. Apersepsi.....	28
C. Pendekatan Pembelajaran	28
D. Materi Pembelajaran	
1. Keselamatan pada Individu Pekerja	29

2.	Keselamatan pada Peralatan Kerja	48
3.	Keselamatan pada Lingkungan Kerja	57
4.	Keselamatan pada Hasil Kerja.....	59
E.	Asessmen	64
F.	Refleksi	67
G.	Pengayaan.....	68

BAB III DESAINER KOMUNIKASI VISUAL DI MASA KINI

A.	Tujuan Pembelajaran.....	69														
B.	Apersepsi.....	70														
C.	Pendekatan Pembelajaran	71														
D.	Materi Pembelajaran <table> <tr> <td>1.</td> <td>Perkembangan Proses Produksi Industri Kreatif</td> <td>72</td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Desain Komunikasi Visual dalam Industri 4.0.....</td> <td>74</td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td>Teknologi Digital Desain Komunikasi Visual dalam Industri.....</td> <td>76</td> </tr> <tr> <td>4.</td> <td>Desain Komunikasi Visual di Era Kemajuan Teknologi Industri.....</td> <td>82</td> </tr> <tr> <td>5.</td> <td>Konsep Industri Hijau.....</td> <td>91</td> </tr> </table>	1.	Perkembangan Proses Produksi Industri Kreatif	72	2.	Desain Komunikasi Visual dalam Industri 4.0.....	74	3.	Teknologi Digital Desain Komunikasi Visual dalam Industri.....	76	4.	Desain Komunikasi Visual di Era Kemajuan Teknologi Industri.....	82	5.	Konsep Industri Hijau.....	91
1.	Perkembangan Proses Produksi Industri Kreatif	72														
2.	Desain Komunikasi Visual dalam Industri 4.0.....	74														
3.	Teknologi Digital Desain Komunikasi Visual dalam Industri.....	76														
4.	Desain Komunikasi Visual di Era Kemajuan Teknologi Industri.....	82														
5.	Konsep Industri Hijau.....	91														
E.	Asessmen	94														
F.	Refleksi	97														
G.	Pengayaan.....	98														

BAB IV DESAINER YANG KREATIF

A.	Tujuan Pembelajaran.....	99														
B.	Apersepsi.....	100														
C.	Pendekatan Pembelajaran	101														
D.	Materi Pembelajaran <table> <tr> <td>1.</td> <td>Konsep Kreativitas.....</td> <td>102</td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Berpikir Kreatif</td> <td>105</td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td>Kreativitas dalam Industri Kreatif</td> <td>107</td> </tr> <tr> <td>4.</td> <td>Kreativitas Proses Produksi dan Teknologi</td> <td>110</td> </tr> <tr> <td>5.</td> <td>Budaya Kerja Desainer Komunikasi Visual.....</td> <td>112</td> </tr> </table>	1.	Konsep Kreativitas.....	102	2.	Berpikir Kreatif	105	3.	Kreativitas dalam Industri Kreatif	107	4.	Kreativitas Proses Produksi dan Teknologi	110	5.	Budaya Kerja Desainer Komunikasi Visual.....	112
1.	Konsep Kreativitas.....	102														
2.	Berpikir Kreatif	105														
3.	Kreativitas dalam Industri Kreatif	107														
4.	Kreativitas Proses Produksi dan Teknologi	110														
5.	Budaya Kerja Desainer Komunikasi Visual.....	112														
E.	Asessmen	114														
F.	Refleksi	117														
G.	Pengayaan.....	118														

BAB V DESAIN BERAWAL DARI SEBUAH CORETAN

A. Tujuan Pembelajaran	119
B. Apersepsi.....	120
C. Pendekatan Pembelajaran	121
D. Materi Pembelajaran	
1. Konsep dalam Sketsa dan Ilustrasi	122
2. Teknik Gambar Sketsa dan Ilustrasi	123
3. Memulai Sketsa dan Ilustrasi.....	127
4. Memahami Bentuk dan Warna dalam Sketsa	137
5. Konsep Karya Desain Komunikasi Visual Melalui Sketsa.....	141
E. Asessmen	158
F. Refleksi	160
G. Pengayaan.....	160
 LATIHAN SOAL SEMESTER 1	161
GLOSARIUM	175
INDEKS	180
DAFTAR PUSTAKA	186
BIODATA PENULIS 1	187
BIODATA PENULIS 2	188
BIODATA PENULIS 3	190
BIODATA PENELAAH	191
BIODATA PENATA LETAK	193

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1.Technopreneurship.....	6
Gambar 1.2. Ilustrasi Technopreneurship	8
Gambar 1.3. Yohanes Auri, seorang wirausahawan sukses di bidang desain grafis.....	9
Gambar 1.4. Richard Cantillon.....	10
Gambar 1.5. Jean Baptista Say.....	11
Gambar 1.6. Joseph Schumpeter	12
Gambar 1.7. Seorang ilustrator mengerjakan proses penintaan digital pada hasil gambar sketsa	15
Gambar 1.8. Harya Suryaminata salah satu komikus Indonesia..	16
Gambar 1.9. Desainer grafis mengerjakan suatu pekerjaan desain logo	17
Gambar 1.10. Animator Norman McLaren mencoba untuk melukis di sebuah film pada tahun 1944	18
Gambar 1.11. Menggambar gambar animasi kartun	18
Gambar 1.12. Proses pekerjaan mengambil gambar model secara teknik fotografi studio indoor	19
Gambar 1.13. Proses pekerjaan merekam adegan dengan menggunakan kamera video	19
Gambar 1.14. Proses pekerjaan tata sunting hasil rekaman video dari tahapan produksi videografi.....	20
Gambar 1.15. Desainer grafis sedang mencari referensi desain melalui internet.....	21
Gambar 2.1. Posisi tubuh saat duduk di depan komputer	31
Gambar 2.2. Posisi duduk tepat lurus di depan komputer dan ketinggian tempat duduk diatur hingga posisi siku lengan tepat menekuk tegak lurus dengan meja komputer.....	32
Gambar 2.3. Mengatur semua objek pekerjaan sesuai kemampuan jangkauan tangan.....	33

Gambar 2.4. Posisi ketika mengambil gambar video dengan pandangan sudut dari bawah (low angle). Kestabilan tubuh harus dijaga jangan sampai kalian jatuh terjungkal ke arah depan atau ke belakang	35
Gambar 2.5. Posisi menggambar dengan duduk bersila meskipun stabil akan tetapi tidak disarankan karena bagian tulang ekor akan terdampak dari beban berat badan.....	36
Gambar 2.6. Posisi menggambar dengan duduk bersandar dengan kaki menekuk menopang pekerjaan tidak disarankan karena bagian tulang ekor akan terdampak dari beban berat badan dan posisi otot bagian paha juga mengalami tarikan ke atas	36
Gambar 2.7. Posisi bekerja dengan berdiri tegak dan tidak membungkuk	38
Gambar 2.8. Posisi bekerja dengan berdiri berjinjit ketika mengambil sesuatu dari tempat yang lebih tinggi tidak disarankan, gunakan pijakan tambahan untuk mengambilnya sehingga posisi berdiri lebih stabil dan lebih mudah mengambilnya	39
Gambar 2.9. Posisi kaki kanan sebagai kaki pivot untuk berputar ketika berjalan mundur kemudian berbalik arah pada saat merekam video dengan teknik pengambilan gambar following shot	40
Gambar 2.10. Ketika mengangkat barang yang berat usahakan minta bantuan tim agar tidak terjadi cidera otot dan barang tidak jatuh	41
Gambar 2.11. Selalu jaga ketajaman ujung pensil dengan menggunakan peraut pensil atau pisau cutter.....	49
Gambar 2.12. Membuat tempat penyimpanan alat menggambar dari pemanfaatan botol plastik bekas.....	50
Gambar 2.13. Letakkan kuas di tempat penyimpanan dengan bulu kuas menghadap ke atas	51
Gambar 2.14. Jangan pernah menyentuh bagian lensa kamera dengan jari tangan secara langsung	54
Gambar 2.15. Ruang praktek kerja dengan kondisi cukup cahaya	

dan cukup sirkulasi udara. Penataan ruangan yang menarik juga membuat kenyamanan ketika bekerja	58
Gambar 2.16. Sirkulasi udara dengan pemasangan exhaust fan dan pengaturan titik lampu menambah kenyamanan ketika bekerja	59
Gambar 2.17. Penanganan hasil karya pada media kertas yang tidak baik dan hati-hati bisa mengakibatkan kerusakan pada karya tersebut	60
Gambar 2.18. Goresan permukaan VCD yang bisa mengakibatkan data tidak bisa dibaca oleh optik sehingga VCD tidak bisa dilihat videonya.....	63
Gambar 3.1. Cabang-cabang ekonomi kreatif.....	70
Gambar 3.2. Bidang-bidang profesi yang bisa dihasilkan dari kompetensi keahlian desain komunikasi visual	72
Gambar 3.3. Revolusi industri dimulai pada tahun 1784 hingga telah berkembang secara teknologinya hingga hari ini.....	74
Gambar 3.4. Seorang desainer sedang menggambar dengan menggunakan teknologi digital berupa digitizer....	76
Gambar 3.5. Perkembangan kamera mirrorless dari merk Sony seri Alpha-1 yang diluncurkan di awal tahun 2021	77
Gambar 3.6. Mesin cetak digital bisa memenuhi kebutuhan cetak sesuai keinginan pasar secara satuan.....	78
Gambar 3.7. Seorang ilustrator sedang menggambar dengan menggunakan digitizer merk Wacom Cintiq 22	79
Gambar 3.8. Hasil karya peserta pelajar tingkat SMK dalam lomba poster iklan layanan masyarakat memperingati Dies Natalis ITS ke-60 yang semuanya total dikerjakan melalui aplikasi Ibis Paint X versi gratis di smartphone Android	80
Gambar 3.9. Ilusi video dengan teknologi 3D konten dengan metode anamorphic berupa video ombak besar pada ukuran LED Videotron 80x20 meter di Kota	

Seoul, Korea Selatan	81
Gambar 3.10. Iklan outdoor dengan penyampaian yang kreatif membuat seakan-akan jasa pengiriman Fedex lebih unggul dari kompetitor utamanya (warna kuning identik dengan warna jasa pengiriman DHL).....	82
Gambar 3.11. Game smartphone Android karya anak bangsa dengan judul Detasemen 9 produksi dari pengembang game Big Dade asal Manado bergenre mobile cover shooter (MCS)	83
Gambar 3.12. Poster film sinema berjudul Paranoia karya sutradara Riri Riza dan produser Mira Lesmana dibuat dengan menggunakan teknik fotografi	84
Gambar 3.13. Sampul buku karya desainer Sakutangan yang digarap dengan baik sesuai dengan tagline Sakutangan yaitu "desainer yang membaca buku".....	85
Gambar 3.14. Desain EGD SMKN 15 Bandung dengan gaya art deco yang menjadi ciri khas bagunan heritage di Kota Bandung yang dirancang oleh tim abdimas Universitas Telkom	86
Gambar 3.15. Desain banner konser musik penyanyi legendaris Didi Kempot persembahan dari Highway sebagai penyelenggara acara untuk ditampilkan di media sosial dan halaman situs web.	87
Gambar 3.16. Desain banner pameran lukisan tunggal pelukis Chryshnanda Dwilaksana dengan judul pameran Sopo Ngiro dengan konsep judul pameran ditulis dengan huruf mirip aksara Jawa.....	88
Gambar 3.17. Rancangan desain grafis dalam desain halaman web yang bersifat responsif sehingga akan otomatis menyesuaikan ukurannya di setiap ukuran layar display.....	89
Gambar 3.18. Rancangan desain grafis dalam laporan statistik	

dalam bentuk ilustrasi grafik dan diagram untuk pertumbuhan ekonomi Indonesia triwulan III – 2019 di Berita Resmi Statistik tahun 2019..	90
Gambar 3.19. Alur konsep pola pikir industri hijau dalam suatu proses produksi.....	91
Gambar 4.1. Desain iklan media luar ruang produk obat sakit kepala di Toronto, Kanada dengan konsep kreatif menggunakan kiasan rasa sakit kepala yang sangat berat.....	100
Gambar 4.2. Ide gagasan yang menjadi kreatif, inventif hingga inovatif.....	103
Gambar 4.3. Urutan tahapan berpikir kreatif menurut Wallace	105
Gambar 4.4. Prosentase kontribusi tiap sub sektor ekonomi kreatif terhadap total pendapatan pertahun di Indonesia berdasarkan laporan dari The Asian Post di masa pandemi Covid-19 pada tahun 2020	107
Gambar 4.5. Sumber daya kreatifitas manusia adalah sumber daya yang tak terbatas dalam industri kreatif dimana dapat menghasilkan produk yang kreatif dan dapat meningkatkan kesejahteraan.....	108
Gambar 4.6. Kesuksesan anime AKIRA di tahun 1988 sebagai salah satu mulainya Manga Invasion ke seluruh dunia termasuk ke Indonesia pada tahun 1990	109
Gambar 4.7. Kreatifitas Muhammad Khirzan Ulinnuha dalam membuat gitar berbahan baku rotan laminasi yang diberi nama Aluna.....	111
Gambar 5.1. Gambar sketsa.....	120
Gambar 5.2. Teknik arsir.....	123
Gambar 5.3. Teknik dussel.....	124
Gambar 5.4. Teknik pointilis	125

Gambar 5.5. Teknik aquarel.....	126
Gambar 5.6. Pensil mekanik.....	127
Gambar 5.7. Pensil graphit	128
Gambar 5.8. Pensil Chonte dan Charcoal	129
Gambar 5.9. Pensil dermatograph	129
Gambar 5.10. Pensil warna.....	130
Gambar 5.11. Watercolor pencil	131
Gambar 5.12. Pensil grafit stik	132
Gambar 5.13. Cat air	132
Gambar 5.14. Kertas kalkir	134
Gambar 5.15. Warna primer dan sekunder.....	139
Gambar 5.16. Value dan saturasi (kepekatan).....	139
Gambar 5.17. Warna CMYK.....	140
Gambar 5.18. Warna RGB.....	141
Gambar 5.19. Poster teks.....	145
Gambar 5.20. Poster bergambar	146
Gambar 5.21. Poster propaganda karya Affandi Koesoema	147
Gambar 5.22. Wanted poster.....	148
Gambar 5.23. Logotype	154
Gambar 5.24. Basic shape.....	154
Gambar 5.25. Picture mark Twitter	155
Gambar 5.26. Picture mark Apple.....	155
Gambar 5.27. Pola desain kemasan kotak.....	156
Gambar 5.28. Desain kemasan kantong.....	157

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual
untuk SMK DKV Kelas X
Penulis : Maylinda Ambarwati, dkk
ISBN : 978-623-6199-97-8

Pendahuluhan



Rasional

Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual adalah mata pelajaran yang mendasari penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam membuat konsep dan produk desain secara manual dan digital sesuai dengan perkembangan teknologi yang mengacu pada kebutuhan dunia industri saat ini.

Mata pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual berfungsi untuk membekali peserta didik dalam memahami dasar desain kreatif agar memiliki kepekaan estetika dalam penciptaan produk Desain Komunikasi Visual.

Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual meliputi: kemampuan kreatif bereksplorasi nirmana dasar, menggambar sketsa, menggambar ilustrasi, menggambar bentuk, menggambar teknik, mengolah tipografi dan pengolah dasar perangkat lunak desain grafis.

Masing-masing materi tersebut mengajarkan tahapan-tahapan *hardskill* dan *softskill* dengan pendekatan belajar *project based learning* yang akan menginternalisasikan bernalar kritis, kreatif, mandiri dan bergotong royong yang mudah dipahami dan diikuti oleh peserta didik.



Ruang Lingkup Pembelajaran

Ruang lingkup materi mengacu kepada SKKNI (Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia) dengan perluasan dan pendalaman sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan IDUKA (Industri dan Dunia Kerja). Mata Pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual merupakan pondasi penguasaan kompetensi Desain Komunikasi Visual. Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual memiliki kekhususan dalam penciptaan konsep dan karya Desain yang memiliki nilai estetika dan kreatif.

Proses pembelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual menggunakan model pembelajaran fleksible dilakukan sesuai kebutuhan yang dapat dilaksanakan di dalam atau di luar kelas. Alur pembelajaran dimulai dari kemampuan nirmana dasar, menggambar sketsa, menggambar ilustrasi, menggambar bentuk, menggambar teknik, mengolah tipografi dan pengolah dasar perangkat lunak desain grafis.



Tujuan Mata Pelajaran

Mata pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual bertujuan membekali peserta didik dengan dasar-dasar pengetahuan, keterampilan, dan sikap (hardskill dan softskill) meliputi:

1. Melaksanakan persyaratan k-3.
2. Memahami dan mempresentasikan dasar-dasar Desain Komunikasi Visual.
3. Mengolah nirmana dasar.
4. Menerapkan proses gambar sketsa.
5. Menerapkan proses gambar ilustrasi.
6. Menerapkan proses gambar bentuk.
7. Menerapkan proses gambar teknik.
8. Mengolah tipografi.
9. Mengoperasikan perangkat lunak desain grafis.



Strategi Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran meliputi metode (ceramah dan tanya jawab, diskusi, observasi, peragaan/demonstrasi, bermain peran, dsb) dan model pembelajaran (*discovery learning, project-based learning, problem-based learning, inquiry learning*, Pembelajaran Industri/*Teaching Factory* (TEFA), dsb).



Media Pembelajaran

Media pembelajaran meliputi alat, bahan atau segala sumber daya yang digunakan untuk menyampaikan materi. Media pembelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual terdiri dari media cetak (buku, modul, *handout*, dsb), media audio visual (video, animasi, film, dsb), *e-learning* (*e-book*, PDF, *e-pub*, dsb) dan media internet (situs jejaring, halaman jejaring, dsb).



Evaluasi Pembelajaran

Penilaian meliputi aspek pengetahuan (test dan nontest), sikap (observasi), dan keterampilan (proses, produk, dan portofolio).

Bab 1

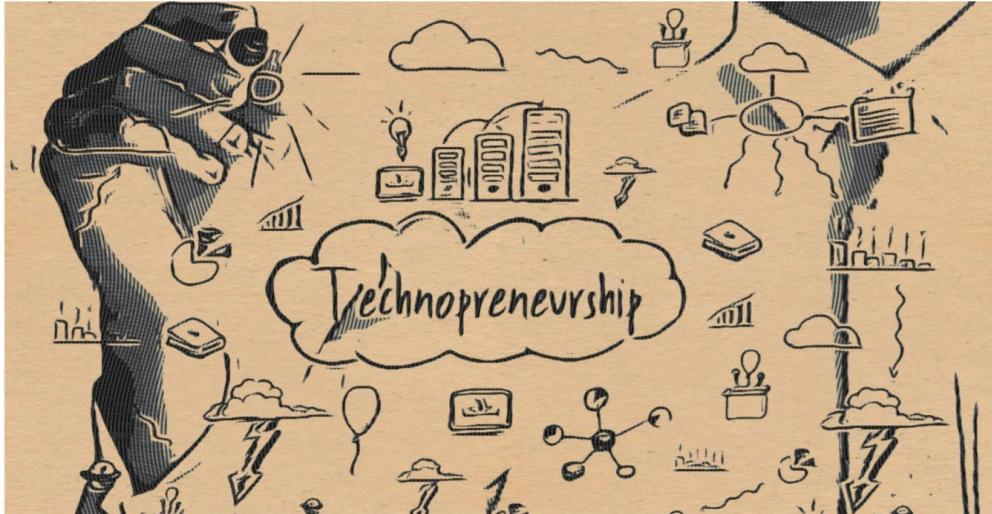
Menjadi Desainer Komunikasi Visual

Tujuan Pembelajaran

1. Menjelaskan kewirausahaan *technopreneur* dalam bidang Desain Komunikasi Visual.
2. Mengenali profesi dan peluang kerja dalam bidang Desain Komunikasi Visual.
3. Melaksanakan simulasi proyek kewirausahaan.



B. Apersepsi



Gambar 1.1. *Technopreneurship*

Sumber : www.bodystudio.com dan diolah oleh penulis (2021)

Kemampuan berwirausaha merupakan kemampuan yang dasar yang harus dimiliki oleh setiap orang. Kemampuan berwirausaha ini berguna untuk mengubah peluang menjadi suatu tantangan, yang memiliki nilai ekonomi. Proses pembelajaran berwirausaha harus mampu meningkatkan pemahaman belajar siswa, apalagi pada sistem pembelajaran siswa di Sekolah Menegah Kejuruan (SMK). Pendidikan pada sekolah kejuruan harus memiliki sikap karakteristik yang berbeda dengan pendidikan umum atau Sekolah Menengah Atas (SMA). Perbedaan yang paling menonjol adalah dari tujuan pendidikan itu sendiri. Tujuan pendidikan pada pendidikan kejuruan yaitu menyiapkan lulusan untuk siap memasuki dunia kerja.

Menurut Trilling dan Fadel (2009, p.45) menyampaikan keterampilan yang harus dimiliki pada abad 21 yang akan datang adalah: Ketrampilan belajar dan inovasi, ketrampilan literasi digital atau melek teknologi, karir dan ketrampilan hidup.

Untuk mencapai tujuan pemerintah dalam mempersiapkan lulusan dengan kualitas SDM tingkat menengah yang produktif,

kreatif, inovatif, dan efektif, maka diperlukan upaya penguatan entrepreneur baik terhadap siswa (*technopreneur*), guru (*teacherpreneur*), dan sekolah (*schoolpreneur*). Pendidikan kewirausahaan merupakan pelatihan khusus yang diberikan kepada individu untuk memperoleh pengetahuan, ketrampilan, ide dan sikap mandiri, khususnya pada bidang Desain Komunikasi Visual.



C. Pendekatan Pembelajaran

Mengamati	Peserta didik mengamati pekerjaan atau profesi technopreneur desain komunikasi visual, dan kewirausahaan di bidang ekonomi kreatif.
Diskusi	Peserta didik berdiskusi tentang pekerjaan atau profesi technopreneur desain komunikasi visual, dan kewirausahaan di bidang ekonomi kreatif
Mencoba	Peserta didik mencoba pekerjaan atau profesi technopreneur desain komunikasi visual, dan kewirausahaan di bidang ekonomi kreatif.
Menganalisis	Peserta didik menganalisis pekerjaan atau profesi technopreneur desain komunikasi visual, dan kewirausahaan di bidang ekonomi kreatif.
Mengkomunikasikan	Peserta didik mengkomunikasikan pekerjaan atau profesi technopreneur desain komunikasi visual, dan kewirausahaan di bidang ekonomi kreatif.



D. Materi Pembelajaran

1. Technopreneurship Desain Komunikasi Visual

a. Pengertian *Technopreneur*



Gambar 1.2. Ilustrasi *Technopreneurship*

Sumber : www.shutterstock.com dan diolah oleh penulis (2021)

Sebelum membahas mengenai *technopreneur* desain komunikasi visual. Kalian harus mengetahui terlebih dahulu apa itu yang dimaksud dengan *technopreneur*. Menurut Chua Eung Hwa (Triyono, 2016), "A *technopreneur* is an extension of an entrepreneur, and makes use of technology to make a new invention an innovation and thereby exploits his achievement in the market to make money". *Technopreneurship* adalah pengembangan diri seorang pengusaha yang memanfaatkan teknologi untuk membuat penemuan baru atau inovasi sehingga mampu menghasilkan nilai ekonomis.

Sedangkan menurut Jousma (Walker, 2012, p.12) "Technopreneurship is described as the interaction between science and industry with the intended output of new economic activity.". *Technopreneurship* digambarkan sebagai pemanfaatan ilmu pengetahuan teknologi dan industri dengan menghasilkan nilai ekonomis.

Technopreneure berasal dari kata *techno* yang memiliki

arti "teknologi" dan *entrepreneur* yang artinya "kewirausahaan" maka dapat dikatakan *technopreneur* adalah sebagai suatu usaha yang memanfaatkan kemajuan dalam mengembangkan suatu usaha yang dimana bergerak di bidang teknologi. Sedangkan *entrepreneur* merupakan kemampuan seseorang untuk memberikan suatu nilai tambah ekonomis berupa barang atau jasa yang dijual.

Kemajuan teknologi dan keterampilan dalam berwirausaha merupakan proses terjadinya *technopreneur*. Dengan adanya kemajuan teknologi dan keterampilan dalam berwirausaha maka akan terjadi proses *technopreneur*. Seseorang yang berani bertanggung jawab menanggung segala resiko baik untung maupun rugi disebut dengan *entrepreneur*. Kata lain dari *entrepreneur* yaitu bisa juga disebut dengan wirausaha. Wirausaha adalah seseorang yang menjalankan suatu usaha atau perusahaan dengan segala resikonya, yaitu seperti mendapatkan untung atau rugi dari produk atau jasa yang dijualnya.



Gambar 1.3. Yohanes Auri, seorang wirausahawan sukses di bidang desain grafis.

Sumber : www.biografi-tokohpengusaha.blogspot.com

Seiring perkembangan jaman pengertian kewirausahaan mengalami perkembangan arti menjadi suatu kemampuan seseorang untuk melihat peluang dan mewujudkannya

menjadi sebuah usaha. Di bawah ini beberapa pengertian wirausaha menurut para ahli:

1) Richard Cantillon (1775)



Gambar 1.4. Richard Cantillon

Sumber : www.wikipedia.com

Menurut pendapat Richard Cantillon kewirausahaan adalah seseorang yang bekerja sendiri (*self-employment*). Seorang wirausahawan membeli barang saat ini pada harga tertentu dan menjualnya pada masa yang akan datang dengan harga tidak menentu. Jadi, definisi ini lebih menekankan pada bagaimana seseorang menghadapi resiko atau ketidakpastian.

2) Jean Baptista Say (1816)



Gambar 1.5. Jean Baptista Say

Sumber : https://en.wikipedia.org/wiki/Jean-Baptiste_Lamarck

Menurut Jean Baptista Say seorang wirausahawan adalah agen yang menyatukan berbagai alat-alat produksi dan menemukan nilai dari produksinya.

3) Ahmad Sanusi

Kewirausahaan adalah suatu nilai yang diwujudkan dalam perilaku dasar tujuan, trik, taktik, tenaga penggerak, proses dan hasil bisnis.

4) Raymond

Kewirausahaan adalah seseorang yang inovatif, kreatif, dan mampu mewujudkan kreativitasnya untuk meningkatkan kesejahteraan diri, lingkungan, dan masyarakat.

Dapat disimpulkan beberapa pengertian kewirausahaan menurut para ahli bahwa kewirausahaan sangat berkaitan dengan adanya nilai sikap, kreatif dan inovatif guna meningkatkan kesejahteraan diri sendiri maupun masyarakat umum.

5) Joseph Schumpeter (1934)



Gambar 1.6. Joseph Schumpeter

Sumber : https://en.wikipedia.org/wiki/Joseph_Schumpeter

Wirausaha adalah seseorang inovator yang mengimplementasikan perubahan-perubahan didalam pasar melalui kombinasi-kombinasi baru. Kombinasi baru tersebut bisa berupa:

- a) Memperkenalkan produk baru atau dengan kualitas baru.
- b) Memperkenalkan metode produksi baru.
- c) Membuka pasar yang baru (*new market*).
- d) Memperoleh sumber pasokan baru dari bahan atau komponen baru.
- e) Menjalankan organisasi baru dalam suatu industri.

Schumpeter mengaitkan wirausaha dengan konsep inovasi yang diterapkan dalam konteks bisnis serta mengaitkannya dengan sumber daya.

b. Tujuan Wirausaha

Dalam berwirausaha tentunya kalian harus memiliki tujuan :

- 1) Dapat meningkatkan jumlah wirausahawan yang memiliki kualitas.
- 2) Dapat mewujudkan kemampuan wirausahawan dalam menghabiskan produk atau jasa.
- 3) Melestarikan budaya sikap, perilaku, serta kemampuan dalam berwirausaha.
- 4) Menumbuhkan rasa kesadaran serta orientasi kewirausahaan kepada para peserta didik dan masyarakat.

c. Elemen Kewirausahaan

Ada beberapa elemen-elemen kewirausahaan. Diantaranya sebagai berikut :

- 1) Mengembangkan usaha.
- 2) Membentuk sumber daya manusia.
- 3) Mendapatkan sumber pemasukan baik berupa finansial ataupun material.
- 4) Memiliki sikap *leadership* atau kepemimpinan.
- 5) Dapat bertanggung jawab.

- 6) Menghindari resiko.
- d. Karakteristik Kewirausahaan.

Karakteristik merupakan sifat atau tingkah laku seseorang. Karakteristik wirausahawan adalah sifat yang menjadi khas dari wirausahawan yang dimana membedakannya dengan orang lain.

- 1) Displin.
- 2) Memiliki komitmen tinggi.
- 3) Jujur.
- 4) Kreatif dan Inovatif.

2. Prospek Profesi Desainer Komunikasi Visual

Sebagai seorang wirausaha harus pandai dalam mencari peluang yang akan mendapatkan keuntungan. Suatu peluang dan perencanaan yang matang merupakan dua hal yang saling berkaitan satu sama lain. Saat kalian menemukan peluang, maka langkah selanjutnya yaitu membuat perencanaan. Perencanaan merupakan hal yang sangat mendasar dalam membangun sebuah usaha.

a. Peluang Usaha Desain Komunikasi Visual

Tujuan penggunaan Desain Komunikasi visual adalah karya desain komunikasi visual dapat digunakan dalam kehidupan sehari-sehari di lingkungan sekitar kalian. Misalkan, saat ini banyak konsumen yang membutuhkan jasa desain, jasa pembuatan konten video promosi, dan lain sebagainya. Berikut prospek atau peluang usaha dalam bidang desain komunikasi visual :

1) Ilustrator.

Ilustrator merupakan orang bekerja pada bidang dimana menyediakan jasa pembuatan gambar ilustrasi yang diaplikasikan pada media koran, majalah, sampul buku, situs web, biro periklanan dan pembuatan

storyboard pada perfilman. Pekerjaan sebagai ilustrator dapat dikerjakan secara individu ataupun secara berkelompok sesuai peranan dan tugas masing-masing. Ada beberapa bagian dalam tim ilustrator yang dibagi berdasarkan peranannya, diantaranya yaitu :

- a) Perancang gambar (*skecther*).
- b) Bagian tinta (*inker*).
- c) Bagian pewarnaan (*colouring*).

Seorang ilustrator dapat bekerja baik manual maupun menggunakan teknologi seperti komputer untuk menyempurnakan hasil karyanya. Keahlian menggunakan perangkat komputer yang harus dimiliki seorang ilustrator ialah dapat mengolah gambar-gambar grafis berupa gambar vektor dan bitmap.



Gambar 1.7. Seorang ilustrator mengerjakan proses penintaan digital pada hasil gambar sketsa.

Sumber : www.pelajarinfo.id

2) Komikus.

Seorang komikus tidak jauh berbeda dengan seorang ilustrator, seorang komikus bekerja yang berkaitan dengan gambar. Seorang komikus dapat membuat sebuah cerita komik yang dimana ceritanya lebih kompleks.



Gambar 1.8. Harya Suryaminata salah satu komikus Indonesia.

Sumber : https://id.wikipedia.org/wiki/Harya_Suraminata

3) Desainer Grafis.

Desainer grafis adalah seseorang yang pekerjaannya adalah membuat atau merancang desain, baik desain logo, desain kemasan atau *packaging*. Jasa desain ini dapat dimulai dari usaha kecil terlebih dahulu seperti membuka jasa layanan desain undangan pernikahan, kartu nama, spanduk, dan lain sebagainya.



Gambar 1.9. Desainer grafis mengerjakan suatu pekerjaan desain logo.

Sumber : https://id.wikipedia.org/wiki/Harya_Suraminata

4) Desainer web.

Desainer web adalah seseorang yang bekerja membuat desain web. Isi dari web tersebut berupa konten-konten informasi yang akan ditampilkan. Seorang desainer web harus bisa membuat konten promosi semenarik mungkin sehingga konsumen dapat tertarik untuk mengakses suatu halaman web tersebut.

5) Animator.

Animator adalah seseorang yang menciptakan berbagai macam gambar yang dapat bergerak pada saat ditayangkan dengan cepat yang disebut dengan frame. Animator bekerja dalam berbagai bidang seperti film, televisi, video game, dan Internet. Contoh karya animasi dalam desain komunikasi visual adalah animasi objek dalam video iklan, animasi tulisan dalam sebuah video pemasaran, animasi dalam banner pada halaman situs dan lain sebagainya.



Gambar 1.10. Animator Norman McLaren mencoba untuk melukis di sebuah film pada tahun 1944.

Sumber : <https://id.wikipedia.org/wiki/Animator>



Gambar 1.11. Menggambar gambar animasi kartun.

Sumber : www.provideocoalition.com

6) Fotografer.

Fotografer merupakan seseorang yang pekerjaan merekam suatu objek gambar pada moment tertentu.



Gambar 1.12. Proses pekerjaan mengambil gambar model secara teknik fotografi studio indoor.

Sumber : www.freepik.com

7) Videografer.

Seseorang yang pekerjaannya merekam suatu video moment atau merekam suatu objek gambar video dalam membuat produksi suatu iklan atau film disebut videografer. Tugas seorang videografer harus bisa mengambil atau merekam objek gambar secara bagus dan menarik.



Gambar 1.13. Proses pekerjaan merekam adegan dengan menggunakan kamera video.

Sumber : www.freepik.com

8) Editor Video.

Editor video adalah seseorang yang bekerja pada bidang video dimana tugasnya ialah mengedit video atau memanipulasi dan mengatur pengambilan atau sudut pandang perekaman gambar. Fungsi dari pengeditan video agar video rekaman dapat disajikan kepada khalayak secara baik dan menarik.



Gambar 1.14. Proses pekerjaan tata sunting hasil rekaman video dari tahapan produksi videografi.

Sumber : www.freepik.com

9) Periklanan (*advertising*).

Periklanan merupakan sub sektor industri yang dimana saat ini sedang digalangkan oleh pemerintah karena peluang usaha di bidang periklanan ini masih sangat luas. Hampir setiap hari para pengusaha membutuhkan media promosi dan iklan. Pekerjaan menjadi seorang *advertising* sangat membutuhkan ide yang kreatif dan inovatif, mulai dari pembuatan desain iklan, membuat poster, iklan televisi, dan media luar ruang seperti baliho atau videotron.

3. Mengenal Potensi Desainer Sejak Dini

Untuk menjadi seorang desainer pada bidang desain komunikasi visual ada beberapa hal yang harus kalian perhatikan dan kalian terapkan. Sebagai seorang desainer kalian harus memiliki kreativitas dan inovatif yang tinggi.

Kreativitas merupakan kemampuan berfikir dalam menemukan ide-ide yang baru. Zimmerer dalam bukunya *"Entrepreneurship and The New Venture Formation"*, mengungkapkan bahwa ide-ide kreativitas sering muncul ketika wirausahawan melihat sesuatu yang lama dan berfikir sesuatu yang baru dan berbeda.



Gambar 1.15. Desainer grafis sedang mencari referensi desain melalui internet.

Sumber : www.pexels.com

Fotografer : Anthony Shkraba

Selain itu juga memiliki sikap inovatif. Inovatif merupakan salah satu bentuk terobosan yang baru. Inovatif dalam berwirausaha merupakan proses untuk dapat mengubah peluang usaha menjadi suatu gagasan yang baru yang dapat menghasilkan uang. Desain grafis merupakan peluang pekerjaan yang dilakukan oleh wirausahawan yang bergerak di bidang desain komunikasi visual. Berikut aspek-aspek yang akan dijelaskan dalam merintis usaha desain grafis :

- a. Buatlah usaha kalian sesederhana mungkin.

Usaha yang berawal dari kesederhanaan akan menjadikan usaha dengan berbagai keunggulan. Usaha yang dibangun tanpa perencanaan dan rumit akan mengalami keruntuhannya. Rancangan desain yang rumit dan sulit dipahami akan membuat konsumen tidak menyukainya. Maka buatlah desain yang komunikatif dan menarik.

- b. Jangan takut memulai.

Jangan ada rasa takut atau ragu untuk memulai suatu usaha desain. Usaha menjadi seorang desainer merupakan usaha yang dapat dikerjakan secara *freelance*, namun mampu mendapatkan keuntungan.

- c. Minimalisir resiko.

Salah satu dalam meminimalisir resiko yaitu membatasi biaya pengembangan.

- d. Membuat jalinan kerja sama dengan usaha lain.

Jika kalian mampu membuat kerja sama dengan usaha lain, maka kalian akan banyak memiliki rekanan kerja contohnya seperti bekerjasama dengan pengusaha salah satu produk makanan. Kalian bisa membuat desain seperti logo merk makanan, kemasan makanan atau media promosinya berupa konten media sosial atau melalui media cetak brosur, leaflet, *flyer* atau pamflet.



E. Asesmen

1. Tugas Mandiri

Carilah tutorial tentang membuat desain logo yang ada di Youtube! Catatlah bagaimana cara dalam membangun usaha pada bidang desain komunikasi visual, khususnya desain grafis dalam membuat desain logo sebuah produk. Catatlah langkah-langkah pembuatannya! Setelah itu kumpulkan hasilnya kepada guru kalian. Dengan demikian itu, kalian dapat sedikit mengetahui cara membuat desain logo yang simple dan menarik dan banyak diminati oleh para konsumen.

2. Tugas Kelompok

Buatlah sebuah Webtoon tentang cerita asli dari indonesia!
Pilihlah salah satu cerita dongeng Indonesia berikut ini untuk kalian buat ke dalam webtoon.

- a. Keong Emas
- b. Malin Kundang
- c. Bawang Putih Bawang Merah
- d. Timun Emas
- e. Sangkuriang

3. Penilaian Mandiri

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat dan benar!

- 1) Menurut pendapat Jousma (Walker, 2012, p.12) "*Technopreneurship is described as the interaction between science and industry with the intended output of new economic activity*". *Technopreneurship* digambarkan sebagai pemanfaatan ilmu pengetahuan teknologi dan industri dengan menghasilkan nilai ekonomis. Apakah yang dimaksud dengan *Technopreneurship*?
- 2) Karakteristik merupakan sifat atau tingkah laku seseorang dalam berwirausaha. Salah satu contoh karakteristik tersebut yaitu kreatif. Apakah yang dimaksud dengan kreatif?
- 3) Selain kreatif dalam membangun suatu usaha khususnya pada bidang desain komunikasi visual yaitu adala memiliki sikap inovatif. Jelaskan apakah yang dimaksud dengan inovatif?
- 4) Kemampuan yang dapat dimanfaatkan oleh seseorang untuk mendapatkan apa yang kalian inginkan dengan memanfaatkan berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Pernyataan tersebut merupakan pengertian dari istilah apakah?
- 5) Pekerjaan yang bergerak pada bidang desain komunikasi visual salah satunya adalah menjadi seorang fotografer. Jelaskan apakah yang dimaksud dengan fotografi! Peluang usaha apa sajakah yang bergerak pada bidang fotografi? Sebutkan!
- 6) Wirausaha adalah seseorang yang menjalankan suatu usaha atau perusahaan dengan segala resikonya. Jelaskan pengertian wirausahawan menurut pendapat Richard Cantillon!
- 7) Ilustator merupakan orang bekerja pada bidang multimedia dimana menyediakan jasa pembuatan gambar

ilustrasi yang diaplikasikan pada media koran, majalah, cover buku. Ilustrator dapat bekerja secara individu ataupun kelompok. Sebutkan peranan tim ilustrator yang dibagi berdasarkan tugasnya!

- 8) Tujuan penggunaan Desain Komunikasi visual adalah untuk menyampaikan pesan secara komunikasi visual dengan kaidah-kaidah estetika. Jelaskan perbedaan dan persamaan antara animator dengan ilustrator!
- 9) Dalam berwirausaha ada satu hal yang disebut ancaman terhadap suatu usaha. Apakah yang dimaksud dengan ancaman dalam membuka suatu usaha?
- 10) Desain komunikasi visual mempunyai sangat banyak kesempatan dan peluang untuk usaha. Sebutkan cara-cara mengidentifikasi peluang usaha yang kalian ketahui pada bidang desain komunikasi visual!

F. Refleksi

Setelah kalian mempelajari materi mengenai pekerjaan atau profesi technopreneur desain komunikasi visual, dan kewirausahaan di bidang ekonomi kreatif diharapkan memiliki sikap kreatif dan inovatif dalam mencari peluang usaha dan dapat mempraktekan profesi technopreneur desain komunikasi visual.

G. Pengayaan

Scan QR code dibawah ini dengan menggunakan scan QR pada smarthphone kalian atau langsung ketikan ke alamat link ke dalam browser untuk menambah wawasan tentang profesi technopreneur desain komunikasi visual, dan kewirausahaan di bidang ekonomi kreatif desain komunikasi visual!



<https://bit.ly/3hc5kxY>



<https://bit.ly/3dolof0>

Bab 2

Aman dan Selamat itu Utama



Tujuan Pembelajaran

1. Memahami konsep Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) lingkungan kerja.
2. Menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) lingkungan kerja.
3. Menerapkan dasar perancangan dan proses desain dan produksi dalam eksekusi kerja.



B. Apersepsi

Apakah kalian pernah mengalami peristiwa ketika menggambar, pensil kalian patah terus berulang-ulang meskipun sudah diraut dengan rapi? Pernahkah kalian juga merasakan sakit di bagian pinggang atau bagian tubuh yang lain ketika menggambar? Atau pernahkah kalian mengalami hasil pekerjaan gambar kalian rusak karena sesuatu hal? Itulah mengapa kalian harus selalu menjaga keselamatan diri kalian, peralatan kalian dan produk kalian dari suatu kerusakan atau musibah kecelakaan pekerjaan. Dalam dunia profesi biasa disebut dengan K-3 (Keselamatan dan Kesehatan Kerja). Dalam materi ini akan kalian pelajari apa saja K-3 dalam dunia kerja profesi Desain Komunikasi Visual meliputi keselamatan pada individu pekerja, peralatan kerja, hasil kerja serta lingkungan kerja.



C. Pendekatan Pembelajaran

Mengamati	Peserta didik mengamati langkah-langkah K-3 dalam pekerjaan Desain Komunikasi Visual.
Diskusi	Peserta didik mendiskusikan langkah-langkah K-3 dalam pekerjaan Desain Komunikasi Visual.
Mencoba	Peserta didik mencoba langkah-langkah K-3 dalam pekerjaan Desain Komunikasi Visual.
Menganalisis	Peserta didik menganalisis langkah-langkah K-3 dalam pekerjaan Desain Komunikasi Visual.
Mengkomunikasikan	Peserta didik mengkomunikasikan langkah-langkah K-3 dalam pekerjaan Desain Komunikasi Visual.



D. Materi Pembelajaran

Keselamatan dan Kesehatan Kerja harus diperhatikan agar dalam suatu pekerjaan tidak terjadi suatu musibah atau kecelakaan yang berakibat pada kegagalan produksi kerja tersebut. Kesalahan pada suatu proses kerja akan terus berakibat pada proses pekerjaan berikutnya. Kegagalan dalam suatu pekerjaan akan memiliki dampak kerugian baik secara finansial maupun kepercayaan konsumen. Kalian harus bisa melakukan beberapa pedoman yang bisa mendukung K-3 pada pekerjaan yang berkaitan dengan profesi Desain Komunikasi Visual. K-3 meliputi keselamatan pada individu pekerja, keselamatan pada peralatan kerja, keselamatan pada lingkungan kerja dan keselamatan pada hasil kerja.

Beberapa pedoman dalam melaksanakan K-3 yang berkaitan dengan profesi Desain Komunikasi Visual dijelaskan di bawah ini sebagai berikut :

1. Keselamatan pada Individu Pekerja

Keselamatan pada individu pekerja berkaitan dengan sikap pada posisi kerja di saat melakukan suatu pekerjaan. Sikap posisi kerja dalam pekerjaan ada yang dilakukan secara duduk ataupun berdiri. Beberapa pekerjaan juga sebetulnya memerlukan posisi khusus misalnya saat mengambil sudut pandang dari atas dalam fotografi, fotografer harus mencari posisi yang lebih tinggi dari foto saat mengambil gambar.

Selain itu pakaian yang dikenakan juga mempengaruhi K-3 dalam suatu pekerjaan. Pemilihan bahan dan model pakaian yang dikenakan dalam bekerja akan mempengaruhi performa pekerja dalam suatu pekerjaan. Kesalahan dalam memilih pakaian kerja akan mengganggu pekerjaan dalam hal kenyamanan dalam bekerja.

Pengaturan jam kerja yang dijadwalkan juga berpengaruh terhadap K-3 dalam suatu pekerjaan. Pengaturan jam kerja yang baik akan memberikan dinamika pekerjaan yang teratur pula. Mengingat suatu pekerjaan mempunyai tenggat waktu batas pengeraaan.

Kerja sama tim dalam bekerja juga diperlukan untuk mewujudkan keberhasilan K-3 dalam suatu pekerjaan. Kerja sama tim yang baik dan kompak akan menghasilkan prestasi kerja yang baik pula. begitu pula sebaliknya, jika suatu tim kerja kurang solid maka prestasi kerja juga akan menurun.

Di bawah ini akan diuraikan bagaimana K-3 pada individu pekerja harus dilakukan terkait dengan suatu pekerjaan.

a. Posisi dan sikap kerja

1) Posisi duduk

a) Memilih tempat duduk.

Usahakan duduk dengan menggunakan tempat duduk atau kursi yang sesuai dengan fungsi dan kebutuhan pekerjaannya. Masing-masing desain tempat duduk atau kursi sudah disesuaikan dengan fungsi dan kebutuhan dari pekerjaan masing-masing. Tempat duduk atau kursi untuk menggambar tentunya akan berbeda dengan tempat duduk untuk bekerja di depan komputer atau tempat duduk untuk makan.

Pilihlah tempat duduk atau kursi sesuai dengan kenyamanan saat melakukan pekerjaan. Beberapa pekerjaan memerlukan gerakan yang aktif dalam bekerja sehingga tempat duduk juga harus dipilih sesuai dengan kebutuhannya.

b) Posisi tubuh pada saat duduk.

Posisi duduk dibuat sempurna mungkin tegak tapi rileks di bagian tulang belakang. Posisi yang tidak tegak atau membungkuk terlalu lama akan mempengaruhi kondisi kesehatan pada bagian

punggung atau tulang belakang. Hal ini bisa mengakibatkan sakit pada bagian punggung atau tulang belakang baik secara sementara bahkan permanen bila berlangsung terlalu lama.



Gambar 2.1. Posisi tubuh saat duduk di depan komputer.

Fotografi oleh Subhan Yuliyanto (2021)

Model : Syoffiyah Dwi Puspita

Letakkan kursi lebih dekat ke arah meja kerja agar bisa duduk tegak apabila dirasa terlalu jauh dari meja kerja karena tubuh menjadi membungkuk untuk mencapai pekerjaan di atas meja kerja. Beberapa kursi memiliki roda pada kakinya untuk mengatur posisi letak kursi.

c) Arah hadapan pada saat duduk.

Posisi duduk tepat lurus menghadap pada objek yang dikerjakan. Posisi yang tidak lurus dengan objek bisa mengakibatkan kelainan pada tulang belakang. Usahakan juga untuk mengatur jarak jangkauan pada pekerjaan sehingga tidak menyulitkan atau mempengaruhi posisi duduk kalian.



Gambar 2.2. Posisi duduk tepat lurus di depan komputer dan ketinggian tempat duduk diatur hingga posisi siku lengan tepat menekuk tegak lurus dengan meja komputer.

Fotografi oleh Subhan Yuliyanto (2021)

Model : Syoffiyah Dwi Puspita



Gambar 2.3. Mengatur semua objek pekerjaan sesuai kemampuan jangkauan tangan.

Fotografi oleh Subhan Yulyianto (2021)

Model : Syoffiyah Dwi Puspita

Aturlah objek pekerjaan hingga sesuai dengan posisi tempat duduk kalian dan batas jangkauan tangan kalian saat bekerja sambil duduk. Penataan pekerjaan yang baik pada meja kerja akan mempermudah dalam melakukan pekerjaan dan tidak menimbulkan gangguan pada kesehatan fisik kalian.

d) Mengatur ketinggian tempat duduk.

Posisi pekerjaan pada meja kerja memiliki ketinggian yang berbeda-beda tergantung dari meja kerjanya. Untuk menyesuaikan kenyamanan dan keselamatan dalam bekerja kalian harus mengatur ketinggian tempat duduk kalian. Beberapa kursi bisa diatur ketinggiannya dan apabila tidak ada bisa dicari alternatif lainnya agar kalian nyaman ketika duduk dan bekerja.

Atur posisi ketinggian tempat duduk sesuai dengan meja kerja. Usahakan meja kerja berada tepat di depan jatuhnya tangan siku depan sehingga pekerjaan tangan bisa dilakukan secara maksimal. Jika terlalu rendah atau terlalu tinggi maka pekerjaan tangan menjadi tidak maksimal karena jangkauan tangan tidak bisa meraih objek pekerjaan yang terjauh.

e) Posisi lutut kaki pada saat duduk.

Pada saat duduk sangat penting mengatur posisi lutut kaki sehingga mengurangi tarikan otot kaki yang berlebih. Posisi duduk yang terlalu tinggi atau rendah akan mengakibatkan tarikan otot pada kaki sehingga bisa berakibat cidera ringan pada otot bila berlangsung terlalu lama.

Atur posisi lutut menekuk sejajar dengan pinggul pada saat duduk sehingga otot menjadi rileks pada saat bekerja dan hindari menyilangkan kaki pada saat duduk karena otot juga akan tertarik ketika kaki bersilang. Usahakan alas kaki tepat berpijak secara datar pada lantai dan tidak berjinjit.

f) Posisi duduk yang lebih rendah.

Beberapa pekerjaan memerlukan posisi duduk yang lebih rendah misalnya ketika menggambar dari sudut gambar dari bawah, mengambil gambar foto atau video dari sudut bawah dan sebagainya. Posisi yang lebih rendah juga harus diperhatikan keselamatan dan

kesehatan kerjanya meskipun terlihat tidak beresiko tinggi. Beberapa posisi duduk yang lebih rendah perlu diperhatikan sesuai keselamatan dan kesehatan pekerjaannya.

Apabila melakukan pekerjaan yang memerlukan posisi duduk yang lebih rendah, usahakan tetap menjaga kestabilan posisi duduknya dengan cara mencari alas duduk yang sesuai tingginya dan stabil. Apabila tidak menggunakan alas duduk usahakan posisi duduk pada perletakan tubuh yang stabil dan sempurna. Hindari posisi duduk berjongkok karena bisa berakibat fatal pada tulang ekor kalian apabila jatuh ke belakang meskipun tidak terlalu tinggi posisi berjongkoknya.



Gambar 2.4. Posisi ketika mengambil gambar video dengan pandangan sudut dari bawah (*low angle*). Kestabilan tubuh harus dijaga jangan sampai kalian jatuh terjungkal ke arah depan atau ke belakang.

Fotografi oleh Subhan Yulyianto (2021)

Model : May Puri Aulia F., Syoffiyah Dwi Puspita, Dwi Anggit F. U.



Gambar 2.5. Posisi menggambar dengan duduk bersila meskipun stabil akan tetapi tidak disarankan karena bagian tulang ekor akan terdampak dari beban berat badan.

Fotografi oleh Subhan Yulyianto (2021)

Model : Dwi Anggit F. U.



Gambar 2.6. Posisi menggambar dengan duduk bersandar dengan kaki menekuk menopang pekerjaan tidak disarankan karena bagian tulang ekor akan terdampak dari beban berat badan dan posisi otot bagian paha juga mengalami tarikan ke atas.

Fotografi oleh Subhan Yulyianto (2021)

Model : Dwi Anggit F. U.

g) Jarak jangkauan tangan pada saat posisi duduk.

Pada saat kalian duduk jarak jangkauan tangan akan terbatas jaraknya. Apabila terlalu jauh menjangkau maka yang terjadi adalah tarikan otot pada bagian tubuh pundak belakang sehingga akan berpengaruh pada kenyamanan kerja dan bila berlangsung terlalu lama bisa berakibat cidera pada otot.

Aturlah peralatan dan bahan pada jangkauan kalian. Usahakan tidak terlalu sulit untuk mengambilnya baik pada bagian depan, bawah, atas ataupun samping. Hindari untuk memuntir punggung apabila mengambil barang yang berada di belakang. Lebih baik kalian memutar seluruh tubuh sebagai satu kesatuan dengan menggunakan bantuan kursi putar.

h) Mengoptimalkan waktu jeda istirahat pada saat duduk.

Pekerjaan desain terkadang membuat kalian lupa akan waktu akibat terlalu fokus dan berkonsentrasi atau terlalu menikmati pekerjaan kalian. Bukan hal yang tidak biasa bila beberapa desainer atau editor duduk berlama-lama ketika bekerja. Akibat karena terlalu lama duduk juga berpengaruh pada metabolisme tubuh dan kondisi stamina tubuh.

Hindari duduk terlalu lama. Aturlah waktu istirahat untuk melakukan peregangan otot dengan posisi berdiri atau berjalan-jalan di sekitar ruangan. Waktu jeda istirahat bisa kalian atur misalnya setiap 2 jam sekali dengan durasi secukupnya hingga kalian merasa segar kembali.

2) Posisi berdiri

a) Postur berdiri yang benar.

Pada saat bekerja dengan posisi berdiri harus memperhatikan posisi berdiri agar tidak terjadi kecelakaan pada keselamatan dan kesehatan kerja. Postur tubuh harus diperhatikan agar tidak terjadi cidera pada bagian tubuh.



Gambar 2.7. Posisi bekerja dengan berdiri tegak dan tidak membungkuk.

Fotografi oleh Subhan Yuliyanto (2021)

Model : May Puri Aulia F.

Berdiri dengan posisi tegap sempurna. Jangan membiasakan berdiri terlalu membungkuk karena bisa mengakibatkan kelainan bentuk tulang belakang atau cidera pada bagian belakang.

b) Posisi kaki pada saat berdiri.

Posisi kaki sangat penting ketika kalian berdiri. Pijakan yang baik akan memperkuat posisi berdiri kalian. Posisi kaki pada saat berdiri selalu pada pijakan dua kaki. Hindari berpijak pada satu kaki karena membuat tubuh kalian tidak seimbang karena semua beban berat badan akan terpusat pada kaki tersebut.



Gambar 2.8. Posisi bekerja dengan berdiri berjinjit ketika mengambil sesuatu dari tempat yang lebih tinggi tidak disarankan, gunakan pijakan tambahan untuk mengambilnya sehingga posisi berdiri lebih stabil dan lebih mudah mengambilnya.

Fotografi oleh Subhan Yulyianto (2021)

Model : May Puri Aulia F.

Posisi kaki pada pijakan yang stabil dan perletakan yang baik. Jangan terlalu lama dengan posisi kaki yang berjinjit ke depan karena terlalu lama menerima beban berat tubuh yang tidak seimbang akan mempengaruhi kestabilan pijakan kaki. Gunakan alat bantu untuk meraih sesuatu yang lebih tinggi posisinya seperti tangga dan sebagainya.

c) Berdiri dan berjalan.

Posisi berdiri juga beberapa diikuti dengan aktifitas berjalan. Misalnya pada saat mengambil gambar video mengikuti objek yang bergerak dengan menggunakan kamera video. Posisi berjalan harus diperhatikan agar tidak terjadi kecelakaan keselemanatan dan kesehatan kerja. Posisi berdiri dan berjalan yang baik akan mempengaruhi hasil dari pekerjaan kalian.



Gambar 2.9. Posisi kaki kanan sebagai kaki pivot untuk berputar ketika berjalan mundur kemudian berbalik arah pada saat merekam video dengan teknik pengambilan gambar *following shot*.

Fotografi oleh Subhan Yulyianto (2021)

Model : Dwi Anggit F. U.

Apabila pekerjaan memerlukan kegiatan yang aktif berjalan dan bergerak maka aturlah arah berjalan kalian dengan langkah yang hati-hati dan stabil baik maju ke arah depan, ke arah samping maupun mundur ke arah belakang. Atur posisi kaki pivot yang tepat untuk berputar arah misalnya harus berputar arah pada saat mundur ke belakang.

d) Berdiri dengan mengangkat beban yang berat.

Beberapa pekerjaan menuntut kalian mengangkat suatu beban yang berat pada saat bekerja posisi berdiri. Bisa mengangkat barang berat dari bawah maupun mengambil barang berat dari atas. Kekuatan otot kalian mempunyai batas sehingga perlu diperhatikan dalam melaksanakan keselemanan dan kesehatan kerja.



Gambar 2.10. Ketika mengangkat barang yang berat usahakan minta bantuan tim agar tidak terjadi cidera otot dan barang tidak jatuh.

Fotografi oleh Subhan Yulyianto (2021)

Model : May Puri Aulia F, Syoffiyah Dwi P.

Apabila pekerjaan memerlukan mengangkat beban yang berat usahakan mengangkat dengan kekuatan otot lengan bukan pada kekuatan otot pinggang. Lakukan dengan cara berjongkok terlebih dahulu agar otot lengan dapat bekerja dan untuk berdiri gunakan otot betis, bukan otot pinggang. Jangan mengangkat dengan cara membungkukkan badan untuk menghindari cidera otot pinggang.

Jangan kalian paksakan apabila beban barang terlalu berat, mintalah pertolongan tim kerja kalian atau gunakan alat untuk mengangkat dan membawanya. Untuk mengambil barang yang lebih tinggi gunakanlah alat untuk kalian naiki seperti tangga atau alas pendukung pijakan supaya mudah dalam mengambil barang tersebut

3) Posisi lainnya

a) Posisi pekerjaan dengan bersandar.

Beberapa pekerjaan membutuhkan kestabilan pada tubuh kalian. Posisi bersandar ketika pada saat duduk bisa disesuaikan pada saat memilih kursi yang dipakai. Posisi bersandar ketika pada saat berdiri perlu memperhatikan sandaran yang digunakan.

Apabila melakukan pekerjaan dengan posisi bersandar, usahakan untuk mencari sandaran yang stabil, aman, rata dan tidak menyakiti bagian tubuh. Sandaran ke belakang biasanya pada bagian punggung dan sandaran ke samping biasanya pada bagian bahu samping lengan atas. Pekerjaan jenis ini contohnya adalah mengambil sudut pengambilan gambar tertentu pada fotografi atau videografi tanpa bantu tripod atau *steady cam*.

b) Posisi pekerjaan dengan bertiarap.

Pekerjaan yang tidak bisa kalian lakukan ketika pada posisi berdiri atau duduk mungkin memerlukan posisi

tiarap dikarenakan objek pekerjaan terlalu rendah. Meskipun terlihat tidak beresiko tinggi tetapi harus diperhatikan sikap posisi yang baik dan benar.

Apabila melakukan pekerjaan dengan posisi bertiarap, usahakan pada permukaan yang datar dan tidak licin permukaannya. Apabila terlalu panas atau kasar bisa menggunakan alas untuk bertiarap. Pekerjaan jenis ini contohnya adalah saat mengambil gambar foto dari sudut pengambilan *low angle*, saat mengambil gambar foto objek makro, dan lain sebagainya.

c) Posisi pekerjaan dengan berbaring terlentang.

Posisi pekerjaan yang sebenarnya sangat tidak nyaman tapi kalian harus melakukannya untuk mendapatkan hasil pekerjaan yang sesuai dengan yang diinginkan. Posisi terlentang membatasi banyak ruang gerak kalian dan berat badan tertuju pada punggung.

Apabila melakukan pekerjaan dengan berbaring terlentang, usahakan untuk berbaring pada permukaan yang rata atau menggunakan alas supaya tidak mengakibatkan cidera punggung. Posisi terlentang juga beresiko pada mata atau mulut kalian karena rentan terhadap objek yang jatuh dari atas. Pastikan tidak ada yang berpotensi melukai mata atau mulut kalian ketika melakukan posisi berbaring terlentang. Pekerjaan ini contohnya pada saat mengambil sudut *worm eye* untuk fotografi atau videografi.

d) Posisi membungkukkan punggung ke depan pada saat berbaring terlentang.

Posisi ini juga termasuk posisi yang tidak nyaman dalam melakukan pekerjaan. Dalam kondisi durasi yang lama akan menciderai otot bagian punggung dan tengkuk leher.

Hindari cidera pada punggung dan tulang tenguk leher dengan cara mencari ganjalan bantal atau sandaran. Ganjalan bantal bisa menggunakan tas dan jaket kalian bila tidak ada bantal yang khusus atau mencari ganjalan alternatif.

b. Pakaian kerja

- 1) Kenakan pakaian yang nyaman untuk bekerja sesuai dengan fungsi dan kebutuhannya.

Pakaian yang kalian kenakan terbuat dari berbagai jenis bahan dan model pakaian. Beberapa pakaian didesain khusus sesuai fungsi dan kebutuhannya. Ketika mengenakan pakaian untuk bekerja perlu kalian pertimbangkan kenyamanannya bedasarkan ukuran, model dan bahannya. Pakaian disini meliputi atasan dan bawahan.

Apabila pekerjaan membutuhkan gerakan yang aktif maka usahakan mengenakan pakaian yang longgar dan tidak kaku bahannya. Begitu pula untuk kondisi di luar ruangan atau di dalam ruangan, kalian juga harus menyesuaikan pakaian yang dikenakan.

- 2) Mengenakan pelindung kepala.

Pelindung kepala sangat diperlukan ketika bekerja di kondisi luar ruangan yang terkena panas terik sinar matahari. Selain itu juga pada situasi lingkungan kerja yang mempunyai resiko benda keras jatuh dari atas seperti area lingkungan konstruksi proyek bangunan, area lingkungan gedung bangunan tua yang sudah rapuh atau area lingkungan yang berada di bawah lereng bebatuan yang mudah longsor.

Pelindung kepala harus diperhatikan ketika bekerja di luar ruangan pada siang hari. Hindari sengatan panas sinar matahari yang langsung menyengat di kepala. Pelindung kepala bisa berupa topi atau kain slayer yang diikat apabila tidak ada resiko benda keras yang jatuh

dari atas. Helm pelindung yang sesuai standar disarankan untuk area lingkungan dengan resiko benda keras jatuh dari atas.

3) Mengenakan pelindung mata.

Pekerjaan yang berada di suatu area lingkungan kerja yang memiliki resiko terhadap keselamatan dan kesehatan pada mata perlu memperhatikan tentang penggunaan alat perlindungan area mata. Paparan sinar yang terlalu menyilaukan bisa berakibat pada kesehatan mata baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penggunaan kacamata hitam untuk melindungi mata ketika bekerja di luar ruangan juga harus mempertimbangkan kekuatan bahan lensanya untuk menghalau radiasi pancaran sinar matahari langsung. Meskipun mata kalian tidak secara langsung terkena pancaran sinar matahari secara langsung akan tetapi pantulan sinar matahari dari permukaan juga memiliki tingkat resiko yang sama bila terkena mata dengan durasi waktu yang lama, misalnya terpantul oleh kaca atau permukaan pantul lainnya.

4) Mengenakan masker pelindung.

Beberapa pekerjaan berada di area lingkungan yang memiliki resiko yang berhubungan dengan indera penciuman. Resiko menghirup udara kotor, kuman penyakit atau bau menyengat dari zat kimia yang berbahaya. Bahkan beberapa tidak memiliki bau yang menyengat sehingga secara tidak sengaja terhirup melalui hidung kalian.

Penggunaan masker untuk bekerja di luar ruangan pada saat kondisi banyak debu atau rentan dengan udara kotor dan kuman penyakit juga harus diperhatikan untuk melindungi saluran pernafasan dan mulut. Begitu pula bila melakukan pekerjaan yang berhubungan dengan bau menyengat dari bahan kimia yang berbahaya. Jenis masker yang dipakai melihat kondisi kebutuhannya.

5) Mengenakan kaos tangan.

Penggunaan kaos tangan disesuaikan untuk pekerjaan tertentu. Kaos tangan didesain dengan berbagai bahan yang masing-masing memiliki fungsi yang berbeda. Kaos tangan melindungi tangan dari kontak langsung dengan objek yang mengandung resiko berbahaya seperti temperatur suhu panas yang tinggi, zat yang berbahaya pada kulit manusia, yang bisa mencederai tangan bila dipegang secara langsung.

Beberapa pekerjaan ada yang melibatkan bahan-bahan kimia berbahaya atau menggunakan temperatur suhu panas yang tinggi yang akibatnya bisa berdampak langsung maupun tidak langsung pada kulit tangan kalian. Bahan-bahan pewarna yang bersifat kimia seperti pewarna tekstil mempunyai bahaya bila terkena tangan secara langsung karena bisa menyebabkan iritasi pada kulit. Proses pemantapan suhu pada saat pemindahan warna ketika proses membuat mug atau kaos menggunakan temperatur suhu yang tinggi sehingga memiliki resiko pada keselamatan dan kesehatan kerja.

6) Mengenakan alas kaki.

Penggunaan alas kaki dalam bekerja adalah penting. Di bawah alas kaki kalian juga terdapat titik-titik saraf yang terhubung juga dengan jaringan saraf pada organ dalam tubuh kalian. Selain itu bila bekerja secara formal tanpa menggunakan alas kaki juga terlihat kurang sopan. Jenis alas kaki tergantung dari kebutuhan dan fungsinya.

Gunakan alas kaki sepatu dengan sol karet bila bekerja pada area permukaan yang licin. Sol karet memiliki daya lekat yang lebih stabil daripada sol kayu sehingga kalian tidak mudah terpeleset. Selain itu rapikan tali sepatu kalian agar tidak menjerat kaki kalian sendiri ketika bekerja.

Sandal jepit tidak disarankan untuk sebagai alas kaki untuk bekerja karena selain kurang sopan juga bisa mengakibatkan resiko cidera pada kaki karena kekuatan alas kaki mengandalkan jepitan pada jempol kaki dan apabila terlalu lama akan mengakibatkan iritasi dan kelelahan otot pada bagian antara jepitan jempol dan jari kaki kalian. Penggunaan kaos kaki juga disarankan untuk menjaga kebersihan dan kesehatan kaki kalian karena kontak langsung dengan alas kaki dalam sepatu yang belum tentu bersih selain itu juga berfungsi sebagai lapisan pelindung yang kedua.

c. Jam kerja

1) Disiplin pada aturan jam kerja.

Taatilah peraturan jam kerja yang diberlakukan pada suatu pekerjaan. Beberapa pekerjaan memiliki tenggat waktu yang terbatas untuk dikerjakan. Jangan sampai kalian tidak mentaati jam mulai pekerjaan atau terlambat dalam melakukan suatu pekerjaan karena akan berpengaruh pada proses pekerjaan selanjutnya.

2) Memaksimalkan waktu jeda istirahat kerja secara efisien.

Gunakan waktu istirahat yang cukup dan gunakan sebaik-baiknya jeda waktu istirahat. Hindari menyiayiakan waktu istirahat kalian misalnya begadang di malam hari untuk hal yang tidak penting sedangkan besoknya masih harus menyelesaikan pekerjaan sesuai waktu kerjanya.

d. Kerja tim.

Dalam bekerja kalian harus bisa bekerja sebagai tim bukan sebagai individu. Kerja tim membutuhkan kekompakan dan kesolidan anggota tim. Komunikasi efektif yang baik bisa membuat hasil pekerjaan bisa selesai dengan baik pula. Begitu pula bila kerja tim tidak solid maka hasil pekerjaan juga akan tidak baik juga.

Kegiatan outbond atau gathering bisa digunakan sebagai pemupuk kekompakan tim kerja. Apabila ada masalah di antara anggota tim hendaknya diselesaikan dengan baik agar tidak mempengaruhi efektifitas kerja tim.

2. Keselamatan pada Peralatan Kerja

Keselamatan kerja pada peralatan kerja berkaitan dengan bagaimana kalian menyimpan dan menggunakan peralatan tersebut. Semua alat kerja memiliki cara perawatan dan penggunaan yang berbeda-beda sehingga hal ini perlu kalian perhatikan agar tidak terjadi kerusakan pada alat kerja tersebut.

Bisa kalian bayangkan bila misalnya pada saat produksi video tiba-tiba kamera video tidak bisa dihidupkan dikarenakan kerusakan pada baterainya maka akan berdampak pada semua proses produksi. Disarankan juga untuk menggunakan peralatan yang sudah memiliki tingkat standar peralatan yang baku baik secara SNI (Standar Nasional Indonesia) maupun ISO (*International Standard Organisation*).

a. Alat gambar.

1) Pensil.

Pensil terdiri dari berbagai ukuran dan jenis sesuai dengan kekerasannya dan tingkat ketebalan warna hitamnya. Perawatan pada peralatan pensil ini cukup mudah tapi juga jangan dianggap sepele. Cara merawat pensil adalah sebagai berikut :

a) Jaga jangan sampai jatuh.

Kondisi jatuh dari suatu ketinggian mengakibatkan benturan fisik yang dapat merusak bagian dalam pensil. Mungkin terlihat normal pada bagian luarnya akan tetapi sebetulnya terjadi patah di bagian inti batang grafit di dalamnya. Akibatnya pensil menjadi sering mengalami patah ketika diraut.

Memegang pensil dengan baik dan benar juga akan menjaga pensil dari resiko jatuh. Penggunaan tempat pensil dan tempat penyimpanan pensil juga perlu dipertimbangkan.

b) Jaga ketajamannya.

Selalu menjaga ketajaman dari pensil agar dalam menggoreskan garis atau menggarsir bisa selalu stabil tingkat ketebalannya. Beberapa bagian gambar memerlukan detail pada goresannya. Bila pensil tidak terjaga ketajamannya maka akan terjadi goresan ketebalan yang tidak stabil atau tidak rata. Hal tersebut akan mempengaruhi kualitas dari gambar yang dibuat.

Gunakan alat raut yang masih tajam untuk meraut pensil. Peraut yang tidak tajam justru akan merusak pensil kalian. Penggunaan pisau cutter atau silet juga bisa dijadikan alternatif untuk meraut pensil. Beberapa pensil ada yang hanya bisa diraut dengan pisau cutter atau silet.



Gambar 2.11. Selalu jaga ketajaman ujung pensil dengan menggunakan peraut pensil atau pisau cutter.

Sumber : www.my-best.id (2021)

c) Simpan di tempat penyimpanan.

Usahakan selalu menyimpan pensil dengan tempat penyimpanan yang baik sehingga terjaga dari benturan akibat jatuh maupun tertindih. Tempat penyimpanan pensil juga digunakan untuk mengorganisir pensil berdasarkan ketebalannya sehingga ketika kalian menggunakan akan mudah mencarinya.

Taruh pensil kalian pada tempat pensil atau penyimpanan pensil untuk menghindari kerusakan pada pensil akibat jatuh dan sebagainya. Tempat pensil bisa dibuat sendiri dari gelas bekas atau sejenisnya. Usahakan tempat tersebut tidak mudah terguling ketika diisi dengan banyak pensil. Tempat penyimpanan pensil ada yang didapat langsung ketika kalian membeli pensil atau membeli sendiri sesuai dengan kebutuhan kalian masing-masing.



Gambar 2.12. Membuat tempat penyimpanan alat menggambar dari pemanfaatan botol plastik bekas.

Sumber : www.makeit-lovit.com (2015)

2) Rautan pensil.

Rautan pensil juga perlu diperhatikan dalam penggunaannya. Kondisi pisau rautan akan mengalami degradasi ketajaman setiap saat setelah beberapa kali pemakaian. Pisau rautan yang sudah tidak tajam justru akan merusak pensil yang diraut.

3) Kuas.

Kuas merupakan alat gambar yang bisa dikatakan relatif cukup mahal dan membutuhkan perawatan khusus agar tidak rusak dan bisa digunakan dengan baik. Semakin kalian merawat kuas dengan baik dan benar maka akan semakin awet kuas tersebut dan bisa lebih lama pemakaianya.

Kerusakan kuas yang sering terjadi adalah pada bagian ujung bulu kuasnya baik pada kuas bulu halus atau bulu keras. Kuas memiliki jenis, bahan, dan bentuk bulu yang berbeda-beda tergantung pada fungsi dan kebutuhannya. Berikut adalah cara perawatan kuas agar awet dan bisa digunakan berulang-ulang :

a) Perhatikan pada cara penyimpanan kuas.



Gambar 2.13. Letakkan kuas di tempat penyimpanan dengan bulu kuas menghadap ke atas.

Sumber : www.tantiamelia.com (2017)

Kuas harus disimpan secara baik agar bulu kuas terjaga keawetannya. Biasakan juga untuk mengembalikan kuas pada kemasannya dan disimpan secara vertikal ke atas agar sisa cairan bisa turun ke bawah dan tidak mengering di ujung bulu kuas. Sisa cairan cat yang kering di ujung bulu kuas bisa mengakibatkan rusaknya kelembutan dan kelenturan bulu kuas. Penyimpanan kuas secara vertikal terbalik ke bawah juga bisa merusak ujung bulu kuas yang berakibat bentuk ujungnya menjadi bengkok.

- b) Menjaga kebersihan pada bulu kuas setelah digunakan menggambar atau melukis.

Biasanya bulu kuas akan terlihat kotor sekali setelah digunakan dan agar bisa terus digunakan hendaknya selalu dijaga kebersihannya. Sisa cat yang tidak segera dibersihkan akan mengering di bulu kuas. Membersihkan bulu kuas cukup dengan air bersih atau air yang telah dicampur sabun. Fungsi dari air sabun untuk melepaskan minyak dari cat yang menempel di bulu kuas. Tidak disarankan membersihkan bulu kuas dengan larutan thinner atau solvent yang justru akan mengakibatkan tekstur bulu hancur.

4) Cat warna.

Cat warna dikemas dalam berbagai kemasan seperti tabung (*tube*) atau botol kecil. Biasakan untuk menutup kembali kemasan cat segera ketika digunakan agar supaya tidak mengering terkena udara. Meskipun cat yang mengering bisa diencerkan kembali dengan larutan solvent akan tetapi pigmen warna yang telah mengering tidak bisa tercampur dengan baik.

5) Crayon.

Crayon merupakan alat pewarna gambar yang terbuat dari lilin (*wax*) atau cat minyak (*oil pastel*). Perawatan crayon dengan cara menyimpannya dengan baik pada

kemasannya agar tidak mudah mengering dan tidak patah dikarenakan sifat crayon yang cukup lunak. Crayon yang terbuat dari lilin cukup keras dan licin tapi mudah kering minyaknya.

6) Pena

Pena gambar terdiri dari berbagai macam ukuran dan bentuk mata pena sesuai dengan fungsi dan kebutuhannya. Pena seperti drawing pen biasanya disertai dengan penutup ujung pena yang tujuannya untuk melindungi ujung pena agar tidak kering atau rusak. Usahakan untuk menutup kembali pena setelah dipakai.

7) Penggaris.

Penggaris terdiri dari berbagai bahan dan bentuk. Penggaris yang terbuat dari bahan plastik atau mika bening jangan dipakai untuk memotong dengan pisau pemotong karena akan mengakibatkan bagian samping penggaris akan ikut terpotong oleh pisau pemotong sehingga penggaris menjadi tidak lurus lagi. Selain itu penggaris berbahan tersebut juga mudah patah atau pecah apabila terjatuh atau terkena benturan keras.

b. Alat fotografi dan videografi.

1) Kamera foto dan video.

Kamera foto memiliki beberapa bagian dalam yang cukup sensitif. Jangan menyentuh bagian tirai *shutter speed* dengan jari tangan karena akan berpengaruh pada keakuratan kecepatan buka tutup tirai. Usahakan menyimpan kamera pada penyimpanan yang kering dan tidak lembab atau menyimpannya pada kotak khusus penyimpanan kamera (dry box) agar terhindar dari kerusakan yang diakibatkan karena jamur.

Jangan sekali-kali menyimpan kamera dengan kapur barus karena residu kapur barus yang menyublim di udara akan menempel pada bagian kamera. Segera

bersihkan kamera setelah digunakan di area pantai karena udara pantai bisa bersifat korosif sehingga dapat merusak kualitas dan kekuatan bahan kamera.

2) Lensa kamera.

Bagian kaca lensa kamera memiliki lapisan coating yang berfungsi melindungi kamera dan agar sinar tidak terlalu bias. Jangan arahkan langsung kaca lensa ke matahari karena bisa mengakibatkan kerusakan pada coating. Jaga kebersihan dan kualitas bagian kaca lensa dengan cara memberikan filter lensa anti ultraviolet dan jangan menyentuh dengan jari tangan pada bagian kaca lensa karena bisa mengakibatkan tertinggalnya bekas lemak dari kulit tangan.



Gambar 2.14. Jangan pernah menyentuh bagian lensa kamera dengan jari tangan secara langsung.

Sumber : www.thebestofshares.quora.com (2020)

Tutup kembali bagian lensa dengan penutup lensa. hal ini bisa menghindari terjadinya kerusakan pada permukaan kaca lensa akibat benturan atau goresan pada permukaan kaca lensa.

3) Baterai.

Setiap peralatan elektronik membutuhkan daya listrik yang dihasilkan dari baterai. Lepaskan bateri dari peralatan apabila tidak digunakan agar tidak terjadi kebocoran cairan dari baterai yang bisa merusak peralatan yang bersangkutan. Begitu pula sebelum menggunakan peralatan selalu dicek ulang kondisi isi baterai jangan sampai terjadi kondisi kekurangan daya dikarenakan lupa dilakukan isi ulang sebelumnya. Bila perlu menyiapkan baterai cadangan sebagai antisipasi.

4) Media penyimpanan memori.

Media penyimpanan berfungsi untuk menyimpan data gambar digital. Hindarkan dari sumber panas maupun sumber magnet kuat karena bisa merusak memori penyimpanan tersebut. Juga selalu pindahkan isi dari memori ke memori penyimpanan back up hardisk eksternal agar sisa ruang memori kosong selalu mencukupi ketika digunakan. Jangan sampai ketika digunakan terjadi ruang memori penyimpanan penuh. Beberapa kasus bisa merusak memori tersebut apabila terjadi memori terlalu penuh hingga ruang memori kosong habis.

c. Alat komputer.

1) Unit utama komputer.

Pada unit utama komputer terdapat *hardware* dan *software*. Usahakan menggunakan sumber daya listrik yang stabil agar tidak merusak bagian *hardware* maupun *software* pada komputer. Menjaga kestabilan listrik bisa dengan cara menggunakan stabilizer. Matikan komputer sesuai dengan prosedur aturannya melalui perintah untuk

mematikannya dari sistem operasi. Jangan biasakan posisi sleep atau hibernate pada proses mematikan komputer karena pada kondisi tersebut beberapa hardware masih aktif.

Penggunaan unit laptop juga harus memperhatikan tata cara penggunaannya. Sumber daya laptop menggunakan baterai yang mempunyai jangka waktu penggunaannya sesuai dengan kapasitas isi baterai. Usahakan segera melakukan pengisian ulang baterai sebelum benar-benar kehabisan isi baterai. Biasakan juga untuk melakukan pengisian ulang pada kondisi 10-30% isi baterai. Bila masih di atas 30% disarankan tidak dilakukan pengisian ulang.

2) Unit perangkat masukan.

Unit perangkat masukan terdiri dari mouse, digitizer, keyboard, dan scanner. Pada jenis mouse dan keyboard nirkabel perlu dicek ulang kondisi baterainya dan disiapkan cadangan baterainya. Digitizer beberapa ada yang masih menggunakan sumber daya baterai dan beberapa sudah tidak menggunakan sumber daya baterai karena sudah ada daya dari USB-nya. Alat scanner membutuhkan perawatan pada kaca atau lensa scannernya agar jangan sampai tergores atau pecah.

3) Unit perangkat keluaran.

Unit perangkat keluaran terdiri dari alat cetak dan alat tampilan seperti layar monitor dan proyektor. Alat cetak harus selalu digunakan untuk mencetak tiap hari agar tinta tidak kering atau menyumbat lubang keluar pada isi tintanya.

4) Unit penyimpanan data.

Unit penyimpanan data bisa berupa penyimpanan internal maupun eksternal. Unit ini juga rentan rusak terhadap medan magnet maupun panas yang berlebih. Pada unit penyimpanan eksternal juga sering terjadi kerusakan

pada slot kabel USB karena sudah aus atau penyok karena benturan.

5) Unit jaringan.

Unit jaringan berupa alat modem yang berfungsi menghubungkan komputer pada jaringan data internet. Untuk modem eksternal biasanya menggunakan sumber daya listrik melalui adaptor. Beberapa kasus kerusakan modem eksternal dikarenakan terlalu panas akibat dari pemakaian yang terlalu lama atau tidak pernah dimatikan ketika tidak digunakan.

3. Keselamatan pada Lingkungan Kerja

a. Luar ruangan.

Lingkungan kerja yang berada di luar ruangan harus dipastikan keamanannya dari resiko kecelakaan kerja baik yang ditimbulkan oleh alam atau dari aspek kelayakan lingkungan kerja itu sendiri misalnya bangunan konstruksi yang tidak stabil. Pekerjaan di luar ruangan dengan kondisi cuaca ekstrem baik cuaca panas atau hujan harus dipersiapkan area berlindungnya.

Lingkungan kerja di luar ruangan juga selain di darat bisa juga berada di perairan atau bahkan di udara. Lingkungan area kerja diperairan perlu diperhatikan keselamatan pekerja dengan mempersiapkan jaket pelampung. Pada keselamatan lingkungan kerja yang berada di udara ketinggian mengikuti sesuai pedoman aturan keselamatan dan kesehatan kerja dari penerbangan.

b. Dalam ruangan.

Lingkungan kerja dalam ruangan perlu memperhatikan sirkulasi udara segar dari luar ruangan. Sirkulasi udara yang tidak bagus berakibat pada ketidaknyamanan dalam bekerja. Situasi bekerja yang tidak nyaman akan mempengaruhi produktifitas pekerjaan. Udara segar juga akan memberikan kesegaran stamina bekerja juga.

Penggunaan mesin AC (*air conditioner*) juga bisa disesuaikan dengan kebutuhan suhunya. Tingkat kelembaban ruangan juga harus dikendalikan sehingga aman dari bahaya bakteri dan jamur. Bahkan beberapa peralatan memiliki rekomendasi besarnya suhu temperatur dan kelembaban yang disarankan.

Selain itu lingkungan kerja dalam ruangan juga harus memperhatikan cukup tidaknya cahaya terang yang masuk atau kondisi alat lampu penerangan ruangan yang memadai sesuai dengan ukuran ruang yang digunakan. Pengaturan cahaya yang masuk ke ruangan bisa dengan cara membuat *sky light* sebagai atap atau pemasangan jendela yang lebih besar. Ruangan yang cukup cahaya dari matahari juga akan lebih sehat daripada ruangan yang tidak terkena sinar matahari langsung.



Gambar 2.15. Ruang praktek kerja dengan kondisi cukup cahaya dan cukup sirkulasi udara. Penataan ruangan yang menarik juga membuat kenyamanan ketika bekerja.

Fotografi oleh Subhan Yuliyanto (2021)

Lokasi : Ruang praktek TeFa cetak digital SMK Batik 1 Surakarta



Gambar 2.16. Sirkulasi udara dengan pemasangan exhaust fan dan pengaturan titik lampu menambah kenyamanan ketika bekerja.

Fotografi oleh Subhan Yulyianto (2021)

Lokasi : Ruang praktek TeFa cetak digital SMK Batik 1 Surakarta

4. Keselamatan pada Hasil Kerja

Hasil kerja Desain Komunikasi Visual berupa gambar (manual dan digital), fotografi dan videografi dalam bentuk suatu media yang berfungsi sebagai media komunikasi yang menyampaikan pesan baik pesan informasi, ajakan, larangan, perintah, dan himbauan. Unsur pada media terdiri dari unsur visual (gambar, warna, ornamen, tipografi, dan foto) dan unsur verbal (judul, sub judul, slogan, paragraf, dsb).

Beberapa karya visual yang ada di internet memiliki hak cipta yang dipegang oleh penciptanya dan bersifat mengikat. Perlu diperhatikan secara serius untuk menggunakan materi visual yang asli karya kalian sendiri atau materi yang tidak mempunyai hak cipta yang mengikat atau bebas dalam penggunaannya seperti gambar *clip art*. Pelanggaran hak cipta termasuk pelanggaran hukum yang serius dan wajib

untuk dihindari demi keselemanat karya kalian. Beberapa konten visual juga dijual secara bebas kepada banyak pengguna sehingga selama kalian sudah membelinya maka penggunaan hak cipta secara penuh otomatis menjadi milik kalian. Di bawah ini adalah beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk keselamatan pada hasil karya Desain Komunikasi Visual :

a. Gambar.

1) Media kertas.

Media kertas yang umum digunakan dalam menggambar adalah kertas gambar jenis HVS, canson, linen, kalkir, padalarang atau manila. Masing-masing kertas memiliki kekuatan serat dan daya serap yang berbeda-beda. Kertas yang memiliki kekuatan serat yang lebih tinggi akan lebih tahan sobek daripada yang berkekuatan serat yang rendah, misalnya kertas padalarang memiliki kekuatan serat yang lebih tinggi daripada HVS. Begitu pula pada kekuatan daya serapnya, semakin tinggi daya serapnya maka akan lebih rentan rusak terkena air, misalnya kertas kalkir memiliki daya serap yang lebih rendah daripada kertas manila.



Gambar 2.17. Penanganan hasil karya pada media kertas yang tidak baik dan hati-hati bisa mengakibatkan kerusakan pada karya tersebut.

Fotografi oleh Subhan Yuliyanto (2021)

Model : May Puri Aulia F., Syoffiyah Dwi P.

2) Media cetak.

Media cetak memiliki banyak jenis bahan cetak tergantung dari bahan seratnya. Bahan serat alam berasal dari bahan alam seperti pulp kayu dan tumbuhan lainnya misalnya kertas artcarton, linen, artpaper, fancy paper dan sebagainya. Bahan serat sintetis berasal dari serat pengolahan bahan kimia misalnya flexi, vinyl, nylon dan sebagainya.

Pemilihan media cetak mempertimbangkan dari penggunaannya apakah sebagai media *outdoor* atau *indoor*. Bahan serat media *indoor* biasanya tidak tahan dengan cuaca sehingga akan rusak bila diterapkan untuk media *outdoor*. Berbeda dengan media *outdoor* yang kebanyakan dari serat sintetis dimana lebih kuat terhadap cuaca.

3) Media format data digital.

Gambar juga sekarang ini banyak yang diwujudkan dalam format media data digital. Keunggulannya warna bisa tampil lebih cerah dan lebih mudah dalam penyimpanannya. Kekurangannya adalah membutuhkan suatu piranti untuk melihat gambarnya misalnya komputer atau gawai dan kualitasnya tergantung pada besarnya resolusi dimana semakin besar resolusi akan semakin bagus akan tetapi ukuran file jadi lebih besar dan berat. Jenis format data digital yang paling umum adalah JPEG, PDF, dan PNG.

Media format data digital membutuhkan media penyimpanan dalam bentuk memori penyimpanan data digital seperti hardisk, flasdisk, SD card dan keping CD atau DVD. Kerusakan yang bisa terjadi bisa disebabkan oleh berbagai hal misalnya kerusakan secara fisik akibat terjatuh, patah dan meleleh atau kerusakan secara non fisik seperti terkena virus, terhapus secara tidak sengaja, *bad sector* dan sebagainya. Selalu siapkan file cadangan

baik secara offline ataupun online melalui penyimpanan *cloud system*. Sekarang ini banyak situs di internet yang menyediakan penyimpanan *cloud system* baik secara gratis atau berbayar.

b. Foto.

1) Format data digital.

Foto dengan format data digital memiliki jenis format yang sama seperti format gambar yaitu JPEG yang bisa dilihat melalui layar piranti khusus atau gawai. Beberapa format asli seperti RAW juga disediakan untuk kebutuhan editing warna gambar. Penyimpanan dan antisipasi kerusakan hasil foto dalam format data digital hampir sama dengan penyimpanan hasil gambar dalam format data digital.

2) Format cetak.

Hasil fotografi yang diproduksi secara teknik cetak foto digital dengan mesin cetak laser berwarna pada media kertas foto. Hasil warna pada cetak foto akan mengalami penurunan kualitas apabila tidak disimpan dengan baik dikarenakan pengaruh dari kelembaban udara luar. Cara penyimpanan hasil cetak foto bisa dengan menggunakan album foto dimana hasil cetak terlindungi oleh cover plastik album foto yang kedap udara.

c. Video.

1) Format fisik.

Hasil distribusi video dalam format fisik biasanya dalam bentuk keping VCD, DVD dan Blu-ray. Perbedaanya pada kualitas kompresi datanya. Akan tetapi format keping juga akan mengalami kerusakan apabila tidak disimpan dengan baik. Biasanya kemasan sudah ada ketika membeli. Media ini juga terpengaruh oleh suhu temperatur dan kelembaban udara ketika disimpan.



Gambar 2.18. Goresan permukaan VCD yang bisa mengakibatkan data tidak bisa dibaca oleh optik sehingga VCD tidak bisa dilihat videonya.

Sumber : www.discover.hubpages.com (2017)

Kerusakan yang sering terjadi adalah goresan yang timbul akibat penggunaan yang sudah lama atau karena kerusakan optis pada alat pemutarnya. Kelembaban udara yang terlalu tinggi juga akan menimbulkan jamur yang lama kelamaan akan mengikis bagian cakram lasernya.

2) Format data digital (non fisik).

Format data digital video biasanya dalam bentuk file dengan format MP4, Avi, MPEG, MOV, MKV dan sebagainya. Kelebihannya adalah tidak mudah rusak dan mudah disimpan. Meskipun hampir tidak ada kekurangannya format ini juga ada baiknya disimpan secara online melalui cloud system agar punya file cadangan apabila hilang atau rusak karena *file corrupt*.



E. Assesmen

1. Tugas Mandiri

a. Judul tugas :

Menguraikan K-3 Media Cetak *Outdoor*

b. Alat dan bahan :

Referensi media-media *outdoor* di lingkungan sekitar

c. Langkah penggeraan :

- 1) Carilah suatu contoh hasil karya Desain Komunikasi Visual dalam bentuk media *outdoor* di lingkungan sekitar kalian!
- 2) Amati jenis bahan media *outdoor* tersebut!
- 3) Amati kualitas media *outdoor* tersebut mulai dari keutuhan bahannya, warnanya dan penempatannya!
- 4) Uraikan langkah-langkah dalam melaksanakan K-3 pada produksi media *outdoor* tersebut!

2. Tugas Kelompok

Di bawah ini adalah beberapa peralatan yang digunakan dalam industri yang berhubungan dengan Desain Komunikasi Visual. Jelaskan langkah K-3 apa sajakah yang harus dilakukan!

Peralatan produksi	Langkah K-3 pada peralatan
a. Kamera Video

b.Scanner
c. Printer warna
d.Laminator
e.Laptop

3. Penilaian Mandiri

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan tepat dan benar!

- 1) Melaksanakan K-3 dalam suatu pekerjaan industri menjadi suatu prioritas utama sehingga jangan sampai disepelekan. Mengabaikan K-3 pada suatu pekerjaan juga berarti mengabaikan keberhasilan produksi pekerjaan itu sendiri. Jelaskan apa yang dimaksud sebagai K-3 dalam suatu pekerjaan industri!

- 2) Semua pihak tidak menginginkan terjadi suatu kesalahan dalam pelaksanaan K-3 di suatu produksi. Terjadinya kesalahan atau bahkan kegagalan dalam melaksanakan K-3 bisa berakibat pada keberhasilan produksi tersebut baik secara dampak ringan maupun berat. Sebutkan contoh-contoh kegagalan dalam melaksanakan K-3 pada suatu produksi Desain Komunikasi Visual!
- 3) Suatu kerusakan atau musibah kecelakaan bisa terjadi dalam suatu pekerjaan. Dalam dunia profesi biasa disebut dengan K-3 (Keselamatan dan Kesehatan Kerja). Meliputi apa sajakah K-3 dalam pekerjaan industri?
- 4) Pekerja adalah sebagai individu yang dilindungi haknya oleh pemberi kerja. Selayaknya pula pemberi kerja memberikan jaminan K-3 pada semua pekerjanya. Sebutkan jaminan apa saja yang diberikan kepada pekerja oleh pemberi kerja yang berkaitan dengan K-3 Desain Komunikasi Visual!
- 5) Dalam proses pekerjaan dibatasi oleh tenggat waktu pelaksanaan produksinya. Tenggat waktu yang ditentukan telah disepakati bersama oleh pemesan dan industri. Jelaskan dampak apa saja yang akan terjadi bila suatu pekerjaan melewati tenggat batas waktu yang disepakati!
- 6) Pensil merupakan alat yang digunakan untuk menggambar dan mengarsir. Ada banyak ukuran dan jenis pensil yang digunakan dalam menggambar. Sebutkan hal apa sajakah yang harus diperhatikan dalam menggunakan pensil gambar!
- 7) Suatu hasil karya gambar fotografi yang bagus pasti akan mempunyai dampak nilai yang baik bagi fotografernya. Tidak jarang karya tersebut menjadi prestasi atau menang sebagai juara pada kompetisi fotografi. Akan tetapi banyak juga karya fotografi yang gagal pada hasil karyanya disebabkan oleh kelalaian K-3 pada fotografi. Sebutkan K-3 apa sajakah yang

mempengaruhi hasil karya fotografi sehingga karyanya menjadi bagus!

- 8) Suatu pekerjaan tidak selalu dikerjakan di daratan. Beberapa pekerjaan dikerjakan di area perairan. Sebutkan contoh pekerjaan Desain Komunikasi Visual yang berada di perairan dan K-3 apa sajakah yang harus diperhatikan!
- 9) Suatu peralatan industri beberapa menggunakan sumber tenaga listrik yang memiliki tegangan tinggi. Sebutkan contoh-contoh peralatan dalam dunia industri Desain Komunikasi Visual yang memiliki resiko tegangan listrik tinggi!
- 10) Pekerjaan yang dilakukan diluar ruangan memiliki resiko terhadap kondisi area kerja tersebut. Sebutkan satu contoh pekerjaan Desain Komunikasi Visual yang dilakukan di luar ruangan dan hal apa sajakah yang harus dipersiapkan demi tegaknya K-3 pekerjaan tersebut!

F. Refleksi

Setelah kalian mempelajari tentang K-3 (Keselamatan dan Kesehatan Kerja) di dunia industri Desain Komunikasi Visual diharapkan memiliki sikap tanggung jawab demi terwujudnya K-3 dalam melaksanakan pekerjaan industri Desain Komunikasi Visual. Semua yang telah kalian pelajari bisa langsung diperaktekan dalam situasi pembelajaran di sekolah setiap saat sehingga akan tertanam suatu sikap tanggung jawab K-3 semenjak dini.



G. Pengayaan

Scan QR code di bawah ini dengan menggunakan scan QR pada smartphone kalian atau langsung ketikkan alamat link ke dalam browser untuk menambah wawasan tentang K-3 dalam dunia industri Desain Komunikasi Visual!



Scan Me

<https://bit.ly/3y3szlh>



Scan Me

<https://bit.ly/3w06DG5>

Bab 3

Desainer Komunikasi Visual Masa Kini

Tujuan Pembelajaran

1. Menjelaskan perkembangan proses produksi industri ekonomi kreatif.
2. Menjelaskan Industri 4.0 dan Internet of Things.
3. Mengenali teknologi digital dalam dunia industri.
4. Menjelaskan isu pemanasan global, perubahan iklim, aspek-aspek ketenagakerjaan, *Life Cycle* produk industri sampai dengan *reuse, recycling* produk.



B. Apersepsi



Gambar 3.1. Cabang-cabang ekonomi kreatif.

Ilustrasi oleh Subhan Yuliyanto (2021)

Era globalisasi merupakan era dimana arus pertukaran informasi dan teknologi berlangsung secara cepat dan pesat. Era globalisasi adalah era dimana produk-produk pertanian akan tergantikan oleh produk industri dan ekonomi berbasis teknologi. Dimana

ide (inovasi) dan kreativitas yang bersinergi dengan budaya dan penguasaan teknologi sehingga dapat menghasilkan sebuah nilai baru dalam kehidupan manusia. Suatu ide dan kreativitas saling berkaitan satu sama lain, dengan budaya dan pemanfaatan teknologi akan memberikan dampak pada kegiatan ekonomi pada era globalisasi. Menurut John Howkins (2018:12), mengatakan bahwa ekonomi kreatif berhubungan dengan ide dan uang. Ini adalah jenis ekonomi pertama dimana imajinasi dan kreativitas menentukan apa yang orang-orang ingin lakukan dan hasilkan.

C. Pendekatan Pembelajaran

Mengamati	Peserta didik mengamati perkembangan proses produksi industri ekonomi kreatif mulai dari teknologi konvensional sampai dengan teknologi modern.
Diskusi	Peserta didik berdiskusi tentang perkembangan proses produksi industri ekonomi kreatif mulai dari teknologi konvensional sampai dengan teknologi modern.
Mencoba	Peserta didik mencoba proses produksi industri ekonomi kreatif mulai dari teknologi konvensional sampai dengan teknologi modern.
Menganalisis	Peserta didik menganalisis perkembangan proses produksi industri ekonomi kreatif mulai dari teknologi konvensional sampai dengan teknologi modern.
Mengkomunikasikan	Peserta didik mengkomunikasikan perkembangan proses produksi industri ekonomi kreatif mulai dari teknologi konvensional sampai dengan teknologi modern.



D. Materi Pembelajaran

1. Perkembangan Proses Produksi Industri Kreatif



Gambar 3.2. Bidang-bidang profesi yang bisa dihasilkan dari kompetensi keahlian desain komunikasi visual.

Ilustrasi oleh Subhan Yuliyanto (2021)

Dengan adanya industri kreatif di Indonesia saat ini telah menjadi motor penggerak perekonomian nasional. Salah satunya pada bidang desain komunikasi visual (DKV) merupakan satu dari empat subsektor ekonomi kreatif yang mengalami pertumbuhan sangat pesat karena DKV memiliki

peranan penting dan mampu memberikan dampak besar terhadap subsektor ekonomi kreatif di Indonesia. Dengan mengasah industri kreatif yang dapat menghasilkan sebuah karya alam memiliki nilai ekonomi yang tinggi selain contoh industri sebuah karya disebutkan di atas ada industri-industri lain yang sedang trending saat ini yaitu seperti youtuber, perfilman, fotografi, periklanan dan selebgram.

Industri kreatif merupakan awal dari aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan penciptaan atau penggunaan pengetahuan dan informasi teknologi. Industri kreatif juga sering disebut dengan nama lain yaitu industri budaya atau juga ekonomi kreatif.

Menurut Howkins, ekonomi kreatif terdiri dari periklanan, arsitektur, seni, kerajinan, desain, fashion, film, musik, seni pertunjukkan, penerbitan, penelitian dan pengembangan (R&D), perangkat lunak, mainan dan permainan, televisi dan radio, dan permainan video. Muncul pula definisi yang berbeda-beda mengenai sektor ini. Namun sejauh ini penjelasan Howkins masih belum diakui secara internasional. (sumber : https://id.wikipedia.org/wiki/Industri_kreatif).

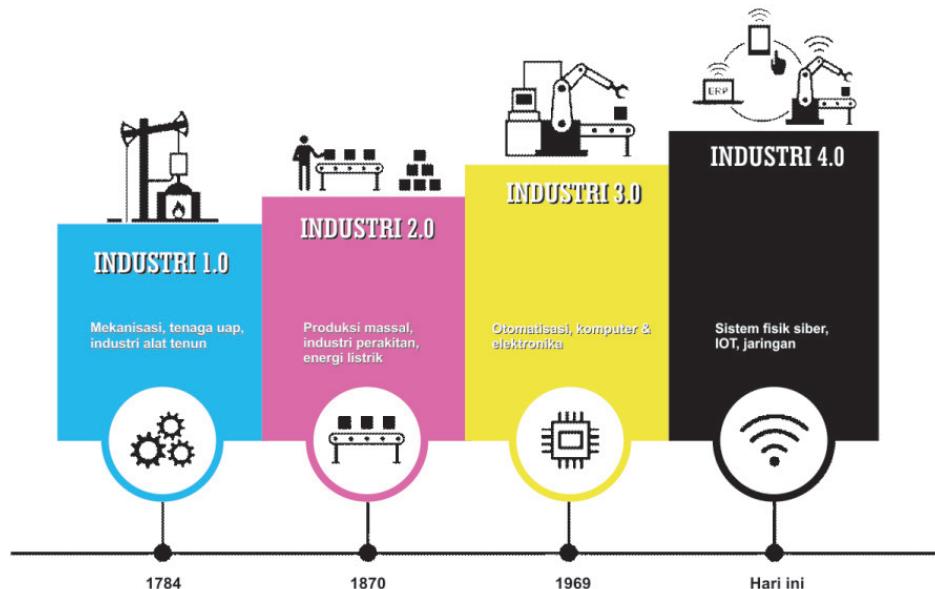
Industri kreatif merupakan awal proses penciptaan, inovasi, kreativitas dan ide baru dari seseorang atau sekelompok orang yang dapat menghasilkan produk-produk inovasi baru dan dijadikan produk ekonomi yang mempunyai nilai jual tinggi. Dengan begitu maka industri kreatif memiliki manfaat yang dapat kalian pahami yaitu sebagai berikut :

- a. Dapat menumbuhkan kreativitas
- b. Menghasilkan inovasi produk-produk terbaru
- c. Menciptakan ide-ide yang baru

Industri kreatif ini dapat menjadi alternatif lain sebagai perkembangan industri saat ini di Indonesia, khususnya pada bidang desain komunikasi visual.

2. Desain Komunikasi Visual dalam Industri 4.0

Kalian sering mendengar istilah revolusi industri 4.0. Revolusi industri merupakan suatu perubahan besar terhadap bagaimana manusia dalam mengolah sumber daya dan memproduksi sebuah barang. Adanya revolusi industri berawal dari terjadinya fenomena pada tahun 1750-1850. Saat itu telah terjadi perubahan besar-besaran pada bidang pertanian, transportasi dan teknologi.



Gambar 3.3. Revolusi industri dimulai pada tahun 1784 hingga telah berkembang secara teknologinya hingga hari ini.

Ilustrasi oleh Subhan Yulyianto (2021)

Secara umum istilah revolusi teknologi memanfaatkan komputer dan robot sebagai salah satu dasar dari perkembangan teknologi. Perubahan teknologi juga mempengaruhi besar pada bidang desain komunikasi visual. Desain komunikasi visual sering juga disebut dengan desain grafis. Desain grafis merupakan turunan dari seni terapan. Terkait dengan adanya desain grafis yang diamana pada masa revolusi industri dikerjakan oleh para seniman. Awal mula adanya nya desain grafis hanya disebut dengan desain dan istilah desain pun pada awal perkembangannya disebut dengan seni terapan (*applied art*) untuk membedakan dengan

seni murni (*fine art* atau *pure art*). Kata desain muncul akibat dari revolusi industri di Eropa pada awal abad ke-20 istilah desain grafis baru mulai dipopulerkan.

Menurut Adityawan proses merancang gambar atau bentuk-bentuk visual dwimatra (dua dimensi) untuk kepentingan proses komunikasi yang fungsional dan efektif (Adityawan, 2010:26). Dengan adanya perkembangan teknologi pada awal abad ke-20, media komunikasi mulai digunakan pendesain dapat berkembang sehingga memanfaatkan media komputer dan elektronik. Perkembangan teknologi komputer grafis dapat mengolah gambar dan video mengakibatkan berkembangnya profesi pada desain grafis. Desain grafis saat ini lebih erat kaitannya dengan teknik cetak dianggap sempit dan tidak mampu mengakomodir proses desain yang dilakukan media audio visual sehingga istilah desain grafis telah berkembang menjadi desain komunikasi visual.

Desain komunikasi visual mulai berkembang secara terus menerus mengikuti perkembangan teknologi dengan melahirkan suatu gagasan dan kreativitas yang baru berdasarkan budaya dan pengetahuan. Pada dasarnya Desain komunikasi visual memiliki fungsi dan tujuan yaitu memberikan informasi, pesan, instruksi, dan persuasi sehingga desain komunikasi visual mampu memberikan nilai tambah secara ekonomi pada produk yang diinformasikan juga nilai tambah secara sosial, budaya, dan lingkungan. Desain komunikasi visual dijadikan sebagai salah satu sarana dalam mengkomunikasikan pesan visual kepada masyarakat. Dengan cara yaitu mengolah elemen visual berupa ilustrasi, tipografi, dan warna, seorang desainer komunikasi visual mampu memberikan solusi kreatif bagi produk-produk ekonomi kreatif lainnya yang memiliki masalah dalam mengkomunikasikan produknya.

Contoh hasil dari industri kreatif saat ini yaitu pada perancangan desain kemasan (*packaging*) sampai *visual branding* sebuah produk lokal dapat meningkat nilainya

secara ekonomis. Dengan memanfaatkan promosi-promosi melalui media sosial dan perancangan desain kemasan yang menarik maka dapat meningkatkan kualitas sebuah produk. Maka ekonomi kreatif diharapkan mampu sebagai solusi dalam menghadapi persaingan global. Kreativitas, ide, dan gagasan yang orisinal yang dikolaborasikan dengan teknologi dapat meningkatkan nilai kuantitas produk.

3. Teknologi Digital Desain Komunikasi Visual dalam Industri

Peralihan dan penggunaan teknologi digital dalam desain komunikasi visual dalam industri telah melalui jalan yang panjang. Kemajuan teknologi digital yang kemudian menggantikan teknologi analog dan manual sehingga bisa menghasilkan proses produksi yang lebih efisien dan bermutu tinggi hasilnya. Peralatan yang sebelumnya menggunakan teknologi analog beralih menggunakan komputer, kamera foto dan video, digital printer digital, digitizer, gawai digital, media publikasi digital, dan sebagainya.



Gambar 3.4. Seorang desainer sedang menggambar dengan menggunakan teknologi digital berupa digitizer.

Sumber : www.careergirls.org (2018)

Teknologi digital dalam industri desain komunikasi visual meliputi penggunaan *software* komputer dalam membuat desain. Sebelum berkembangnya komputer, gambar desain masih dibuat secara manual mulai dari proses sketsa hingga pengakhiran. Teknik pewarnaan juga masih dengan teknik lukis kuas atau menggunakan *airbrush*. Beberapa dengan cara pengembangan teknik fotografi dan teknik cetak datar (cetak offset). Pada awal penggunaan *software* komputer juga mengalami banyak penolakan saat itu. Beberapa desainer yang masih menganggap garis gambar hasil komputer itu tidak memiliki sentuhan estetika manusia dan terkesan kaku serta tidak dinamis. Memang pada awal perkembangannya hasil gambar digital dari *software* komputer belum bisa seperti sekarang ini. Mesin cetaknya pun juga masih terbatas dalam menggambarkan garis. Akan tetapi lambat laun seiring perkembangan teknologi komputer grafis serta printer maka semakin banyak desainer yang bermigrasi ke media digital.

Perkembangan kamera digital pun juga mengalami hal yang sama pada saat awal perkembangannya. Pada awalnya banyak fotografer masih menganggap hasil gambar kamera digital SLR (*single lens reflex*) itu tidak setajam kalau



Gambar 3.5. Perkembangan kamera mirrorless dari merk Sony seri Alpha-1 yang diluncurkan di awal tahun 2021.

Sumber : www.teknokompas.com (2021)

menggunakan kamera SLR manual. Hal tersebut juga dikarenakan teknologi kemampuan resolusi gambar kamera digital juga masih rendah. Belum lagi dengan banyaknya isu kalau kamera digital SLR tidak awet, susah perawatannya, dan suku cadangnya mahal atau langka. Akan tetapi juga lambat laun seiring berkembangnya teknologi kamera digital diikuti pula dengan banyaknya fotografer yang beralih menggunakan peralatan kamera digital.

Perkembangan alat cetak juga sangat signifikan dalam kemajuan teknologinya. Proses cetak yang dulunya pada saat teknologi analog sangat panjang alur kerjanya maka dengan kemajuan teknologi cetak digital menjadi semakin cepat proses produksi cetaknya. Ketika masih dominasi mesin cetak



Gambar 3.6. Mesin cetak digital bisa memenuhi kebutuhan cetak sesuai keinginan pasar secara satuan.

Sumber : www.solusiprinting.com (2019)

offset, proses produksi cetak berwarna harus membuat film dulu sebanyak separasi warna yang dibutuhkan dengan menggunakan *image setter*. Setelah film hasil separasi warna jadi baru dibuat plat cetak dengan menggunakan *platemaker* setelah melalui proses montase terlebih dahulu. Plat yang sudah dihasilkan baru bisa dipasang untuk mesin cetak dengan proses cetak per satu warna dahulu. Perkembangan

digital awal adalah CTF (*computer to film*) dimana teknologi ini menghilangkan tahapan penggunaan image setter karena hasil desain dari komputer bisa langsung dibuat film untuk kemudian dilakukan montase. Berkembang lagi dengan munculnya teknologi CTP (*computer to plate*) dimana hasil desain langsung bisa jadi plat tanpa harus melalui *platemaker* terlebih dahulu. Teknologi cetak digital terkini sudah banyak menggunakan *flatbed printer*, *image plotter*, dan *desktop printer* dimana proses cetak digital bisa lebih praktis lagi dan cepat prosesnya.



Gambar 3.7. Seorang ilustrator sedang menggambar dengan menggunakan digitizer merk Wacom Cintiq 22.

Sumber : www.jagatreview.com (2020)

Penggunaan media alat gambar digital berupa digitizer atau *digital pen tablet* sudah banyak digunakan dalam membuat gambar ilustrasi digital atau pekerjaan lainnya yang membutuhkan keluwesan dan akurasi gerakan alat. Ketika sebelumnya masih banyak yang menggambar secara manual kemudian gambar tersebut dipindai dengan alat peninda cukup memakan waktu lama. Dengan peralatan digitizer yang sekarang ini tersedia dengan berbagai macam merk, fitur, dan pilihan harga, desainer dipermudah dalam pekerjaannya ketika membuat gambar ilustrasi secara digital melalui *software* komputer atau langsung pada layar gambar

digitizer. Pekerjaan 3D *modelling* yang sebelumnya hanya menggunakan tetikus (*mouse*) juga lebih mudah lagi dengan menggunakan digitizer karena lebih luwes gerakan pahatnya dan akurat resolusinya.



Gambar 3.8. Hasil karya peserta pelajar tingkat SMK dalam lomba poster iklan layanan masyarakat memperingati Dies Natalis ITS ke-60 yang semuanya total dikerjakan melalui aplikasi Ibis Paint X versi gratis di *smartphone* Android.

Sumber : Poster karya Rafi Kurniawan W. (2020)

Penggunaan gawai digital seperti *smartphone* juga memberikan banyak pengaruh dalam membuat desain komunikasi visual. Kemampuan mobilitas yang tinggi pada penggunaan gawai dalam bekerja memungkinkan desainer tidak terikat batasan waktu dan tempat bekerja. Beberapa gawai memiliki fitur yang mumpuni untuk melakukan pekerjaan desain yang meliputi olah gambar, fotografi dan videografi serta audio visual. Aplikasi-aplikasi yang tersedia baik yang berbayar atau tidak berbayar juga cukup banyak tersedia di berbagai pilihan fiturnya. Terlebih lagi bila diperlukan kirim data pekerjaan bisa dilakukan dimana saja dan dibagikan kepada siapa saja melalui aplikasi berbasis *cloud system*.

Kemajuan teknologi digital pada media juga memberikan pengaruh pada teknologi industri desain komunikasi visual. Lebih maraknya penggunaan media luar ruangan videotron sebagai alternatif penggunaan media luar ruang daripada media baliho atau *billboard*. Perkembangan media penyiaran secara digital juga menjadi kebutuhan dalam penyampaian informasi seperti melalui saluran video sosial atau media sosial yang mendukung media format digital baik gambar diam seperti banner atau bergerak seperti video dan animasi.



Gambar 3.9. Ilusi video dengan teknologi 3D konten dengan metode anamorphic berupa video ombak besar pada ukuran LED Videotron 80x20 meter di Kota Seoul, Korea Selatan.

Sumber : www.lintasmediatama.com (2021)

4. Desain Komunikasi Visual di Era Kemajuan Teknologi Industri.

Kemajuan era teknologi industri memberikan kemudahan dalam proses produksi media desain komunikasi visual di berbagai bidang. Pemanfaatan teknologi industri yang baik bisa memberikan hasil yang lebih baik dan konsisten pada produknya. Dengan adanya kemajuan teknologi industri juga diharapkan tidak banyak ketertinggalan pada kualitas karya desain komunikasi visual saat ini sehingga mampu bersaing dengan industri lainnya. Desain komunikasi visual yang pada awalnya hanya membahas keahlian dan kompetensi teknis yang tinggi secara manual pada produksi media publikasi harus bisa berkembang dengan adanya perubahan pada teknologi industri.

a. Industri periklanan.

Industri periklanan yang awalnya bergerak pada produksi media lini bawah dan atas secara konvensional dan analog,



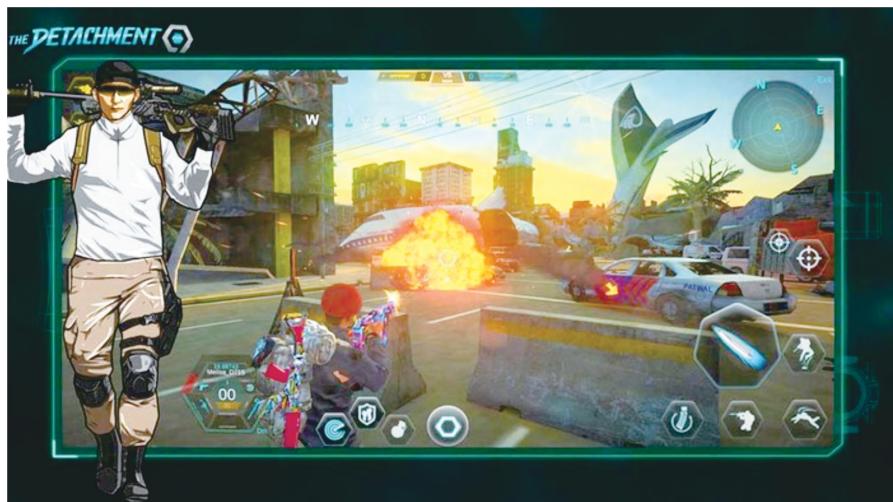
Gambar 3.10. Iklan *outdoor* dengan penyampaian yang kreatif membuat seakan-akan jasa pengiriman Fedex lebih unggul dari kompetitor utamanya (warna kuning identik dengan warna jasa pengiriman DHL).

Sumber : www.identimes.com (2016)

sekarang harus bisa membuat perencanaan media secara non konvensional. Desain komunikasi visual dalam industri periklanan yang maju harus bisa membuat perencanaan dan produksi media baru sesuai dengan kebutuhan pengguna dan target khalayak atau pasar. Selain itu desainer juga harus mampu membuat konten visual iklan agar bisa menarik dan mudah diingat. Konsep kreatif yang disusun harus bisa diterima oleh khalayak dan pasar.

b. Industri permainan interaktif.

Industri permainan interaktif sekarang juga sangat besar peminatnya di pasaran. Pada industri tersebut peranan desainer komunikasi visual sangat diperlukan dalam menciptakan berbagai elemen visual pada permainan interaktif tersebut dimulai dari pembuatan *visual branding* seperti logo dan ikon, desain karakter, desain lingkungan permainan, desain barang-barang unik permainan serta aksesoris permainan, produksi *merchandising*, desain publikasi, dan lain sebagainya.



Gambar 3.11. Game *smartphone* Android karya anak bangsa dengan judul Detasemen 9 produksi dari pengembang game Big Dade asal Manado bergenre *mobile cover shooter* (MCS).

Sumber : www.inet.detik.com (2020)



Gambar 3.12. Poster film sinema berjudul *Paranoia* karya sutradara Riri Riza dan produser Mira Lesmana dibuat dengan menggunakan teknik fotografi.

Sumber : www.lifestyle.kontan.co.id (2021)

c. Industri multimedia.

Industri multimedia (film/fotografi/video) juga sangat memerlukan kompetensi desain komunikasi visual. Pada produksi film hasil dari desain komunikasi visual bisa dilihat pada desain visual judul film, desain poster film, desain sampul film, dan desain publikasi film lainnya. Pada industri fotografi dan video, peran desain komunikasi visual pada desain album foto dan video, desain poster foto, desain sampul, desain elemen visual pada video seperti *bumper*, *subtitle*, dan lain-lain. Desain komunikasi visual pun bisa berperan dalam bagian pembuatan konten.

d. Industri penerbitan.



Gambar 3.13. Sampul buku karya desainer Sakutangan yang digarap dengan baik sesuai dengan tagline Sakutangan yaitu “desainer yang membaca buku”.

Sumber : www.hot.detik.com (2018)

Industri penerbitan sekarang ini banyak yang sudah beralih dengan membuat buku digital meskipun juga memproduksi buku fisiknya. Perbedaannya hanya pada penggunaan ukuran tata letak dan pemanfaatan area tampilan layar gawai. Di dunia industri penerbitan peranan desain komunikasi visual juga sangat dibutuhkan seperti pada desain sampul, desain tipografi, ilustrasi, tata letak dan artistik halaman buku.

e. Industri arsitektur.

Desain komunikasi visual dapat berperan dalam industri arsitektur untuk memenuhi pekerjaannya pada produk-produk media desain komunikasi visual pada produk arsitektur. Dalam industri bidang arsitektur, desain komunikasi visual dapat berperan dalam membuat suatu desain untuk EGD (*enviromental graphic design*), sistem penandaan (nama ruangan, denah ruangan, dll), *visual branding*, infografis, dan lain sebagainya yang berkaitan dengan desain komunikasi visual.



Gambar 3.14. Desain EGD SMKN 15 Bandung dengan gaya *art deco* yang menjadi ciri khas bagunan *heritage* di Kota Bandung yang dirancang oleh tim abdimas Universitas Telkom.

Sumber : www.sci.telkomuniversity.ac.id (2018)

f. Industri musik.

Di industri musik, desain komunikasi visual juga sangat diperlukan. Suatu produk industri seni musik membutuhkan komunikasi untuk promosi produk karyanya secara tersegmen sesuai sasaran pasar maupun khalayak. Peran desain komunikasi visual adalah membuat perancangan media promosi kegiatan tersebut antara lain, pembuatan desain sampul album musik, desain poster dan *banner*.



Gambar 3.15. Desain *banner* konser musik penyanyi legendaris Didi Kempot persembahan dari Highway sebagai penyelenggara acara untuk ditampilkan di media sosial dan halaman situs web.

Sumber : www.infopensi.com (2019)

g. Industri pasar seni dan budaya,

Dalam industri pasar seni dan budaya, desain komunikasi visual juga dibutuhkan dalam beberapa kebutuhan pekerjaan, antara lain dalam pembuatan desain katalog penjualan atau pameran, desain lay out pameran, desain media promosi baik lini atas maupun lini bawah, dan pembuatan *visual branding* event kegiatan pameran.



Gambar 3.16. Desain banner pameran lukisan tunggal pelukis Chryshnanda Dwilaksana dengan judul pameran Sopo Ngiro dengan konsep judul pameran ditulis dengan huruf mirip aksara Jawa.

Sumber : www.harianterbit.co (2019)

h. Industri desain web

Industri desain web sangat berkembang di era teknologi digital ini. Dalam suatu perancangan desain web dibutuhkan divisi pemograman web dan divisi visual web. Desain komunikasi visual dibutuhkan dalam divisi visual web untuk pekerjaan membuat desain tata letak halaman web, desain ikon, desain banner baik static banner maupun *dynamic banner*, dan desain konten visual seperti fotografi, ilustrasi, dan infografis.



Gambar 3.17. Rancangan desain grafis dalam desain halaman web yang bersifat responsif sehingga akan otomatis menyesuaikan ukurannya di setiap ukuran layar display.

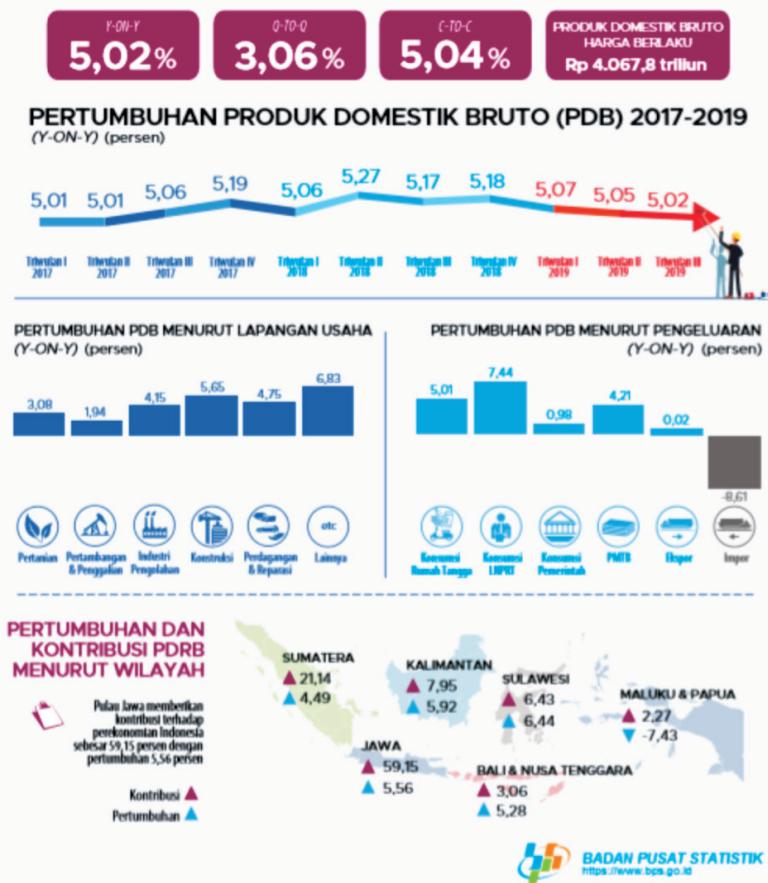
Sumber : www.pngegg.com (2019)

i. Industri bidang riset dan pengembangan

Dalam bidang riset dan pengembangan, desain komunikasi visual dibutuhkan untuk membuat beberapa penyajian data secara gambar visual. Gambar data riset dan pengembangan bisa didesain dalam bentuk infografis, grafik, *pie chart* atau *column chart*, diagram dan pembuatan tata letak presentasi data.

PERTUMBUHAN EKONOMI INDONESIA TRIWULAN III-2019

Berita Resmi Statistik No. 89/11/Th. XXII, 5 November 2019



Gambar 3.18. Rancangan desain grafis dalam laporan statistik dalam bentuk ilustrasi grafik dan diagram untuk pertumbuhan ekonomi Indonesia triwulan III – 2019 di Berita Resmi Statistik tahun 2019.

Sumber : www.menpan.go.id (2019)

5. Konsep Industri Hijau

Produksi pada industri melalui suatu siklus dari bahan material industri hingga menjadi barang jadi sebagai outputnya. Siklus industri terdiri atas :

a. Tahap praproduksi.

Terdiri dari perancangan rencana produksi dan persiapan sumber daya produksi baik manusia maupun material.

b. Tahap produksi.

Terdiri dari alur utama proses produksi dimana terjadi proses pengolahan materi produksi hingga menjadi bahan jadi dengan menggunakan peralatan sesuai dengan tata sistem operasional produksi yang berlaku.

c. Tahap paska produksi.

Terdiri dari proses pengakhiran seperti uji kelayakan, pengemasan produk, dan pengiriman atau distribusi produk.



Gambar 3.19. Alur konsep pola pikir industri hijau dalam suatu proses produksi.

Ilustrasi oleh Subhan Yuliyanto (2021)

Siklus produksi pada suatu industri yang berjalan dapat memberikan dampak-dampak negatif terhadap lingkungan seperti :

- a. Polusi (udara, air, tanah, dan suara).
- b. Eksplorasi sumber alam yang berujung pada kerusakan dan habisnya sumber alam.
- c. Limbah sisa proses produksi (padat, cair, dan gas) yang berbahaya.
- d. Sampah sisa produk yang tidak bisa digunakan ulang atau didaur ulang secara alami.

Konsep industri hijau berupaya memperhatikan proses produksi secara maksimal pada efisiensi dan efektifitas sumber daya yang berkelanjutan (sustainable resources) sehingga fungsi lingkungan hidup dapat terjaga kelestariannya dan bermanfaat bagi masyarakat. Semua upaya industri hijau tersebut dilakukan sejak tahap praproduksi hingga paska produksi.

Upaya-upaya dalam melaksanakan operasional konsep industri hijau adalah sebagai berikut :

- a. Bahan baku diupayakan dari bahan baku yang dapat diperbarui (renewable resources) sehingga tidak merusak lingkungan. Pada saat perancangan hingga purwarupa harus sudah direncanakan jenis bahan bakunya, secara mutu, jumlah dan keamanannya terhadap lingkungan. Begitu pula dengan bahan baku penggantinya bila diperlukan.
- b. Pembangkitan dan pemanfaatan energi dengan secara efisien sehingga mengurangi efek rumah kaca akibat meningkatnya emisi CO₂ dari hasil pembangkitan energi. Bisa juga dengan menerapkan teknologi yang bebas emisi gas CO₂ misalnya dengan dinamo turbin air atau kincir angin.
- c. Penghematan energi pada peralatan pada saat proses produksi secara lebih efisien dan efektif dengan cara

perhitungan kalkulasi dan pengaturan pembagian daya dengan tepat serta menggunakan peralatan yang lebih hemat penggunaan energinya.

- d. Penggunaan peralatan produksi yang tidak banyak menghasilkan limbah baik cair, padat maupun gas.
- e. Pengupayaan pada hasil produk yang tidak merusak lingkungan pada saat didistribusikan dan dipakai oleh masyarakat dengan cara pemenuhan syarat 3R (*reduce, reuse, and recycle*) secara maksimal.



E. Assesmen

1. Tugas Mandiri

a. Judul tugas

Menguraikan peranan desain komunikasi visual dalam teknologi industri kreatif.

b. Alat bahan

Referensi produk karya industri kreatif di lingkungan atau di internet.

c. Langkah penggeraan :

- 1) Carilah suatu contoh produk karya industri kreatif di lingkungan sekitar kalian atau browsing melalui internet!
- 2) Amati jenis produk karya industri kreatif tersebut!
- 3) Sebutkan karya media desain komunikasi visual yang berhubungan dengan produk tersebut!
- 4) Uraikan langkah-langkah dalam membuat media desain komunikasi tersebut!

2. Tugas Kelompok

Jelaskan karya produk apa saja pada industri di bawah ini dan sebutkan media desain komunikasi visual yang dibutuhkan pada produk industri kreatif tersebut!

Bidang industri kreatif	Nama Produk	Media Desain Komunikasi Visual
1. Arsitektur

Bidang industri kreatif	Nama Produk	Media Desain Komunikasi Visual
2.Desain Web
3.Permainan Interaktif
4.Multimedia (Fotografi, video dan film)
5.Periklanan

3. Penilaian Mandiri

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat dan benar!

- 1) Dengan mengasah industri kreatif dapat menghasilkan sebuah karya yang memiliki nilai ekonomi yang tinggi. Dengan adanya nilai ekonomi yang tinggi maka akan meningkatkan taraf kesejahteraan masyarakat. Jelaskan syarat suatu produk memiliki suatu nilai ekonomi yang tinggi!
- 2) Desain komunikasi visual merupakan salah satu bidang yang sangat dinamis perkembangannya mengikuti perkembangan teknologi industri kreatif. Teknologi yang awalnya masih menggunakan sistem konvensional berkembang menjadi sistem nonkonvensional. Apa saja perkembangan teknologi secara non konvensional dalam

desain komunikasi visual?

- 3) Perkembangan teknologi digital pada akhirnya membuat semua industri yang pada awalnya masih menggunakan teknologi konvensional atau analog beralih menjadi digital. Perkembangan teknologi digital juga memunculkan berbagai macam peralatan dan sistem baru yang berbeda dengan teknologi sebelumnya. Teknologi digital apa saja yang digunakan dalam desain media komunikasi visual?
- 4) Desain komunikasi visual juga dibutuhkan dalam beberapa pekerjaan seperti bidang arsitektur. Bidang arsitektur menghasilkan beberapa produk berupa desain bangunan sesuai fungsinya. Apa saja desain tanda yang dibuat dalam suatu produk arsitektur berupa bangunan mall?
- 5) Desain komunikasi visual selain membuat desain media cetak maupun digital pada media lini atas maupun bawah juga membuat beberapa kebutuhan desain grafis seperti EGD (*enviromental graphic design*). Apa yang dimaksud dengan enviromental graphic design?
- 6) Perkembangan teknologi digital memunculkan beberapa peralatan digital yang menggantikan peralatan analog atau konvensional. Apa fungsi dari peralatan digitizer dalam pekerjaan desain komunikasi visual?
- 7) Industri fesyen khususnya pada industri clothing banyak perkembangan peralatan setelah teknologi berkembang saat ini. Dari mulai teknik cetak saring yang berkembang menjadi DTG (*direct to garment*) hingga ke teknik DTF (*direct to film*). Apa saja keunggulan dari mesin DTF dalam industri *clothing*?
- 8) Era perkembangan teknologi industri mempunyai dampak buruk terhadap suatu lingkungan. Lingkungan hidup yang seharusnya dijaga kelestariannya dapat terkena dampak negatif dari suatu perkembangan industri. Sebutkan dampak negatif apa saja terhadap lingkungan dari dampak perkembangan industri desain komunikasi

visual!

- 9) Salah satu upaya pelestarian lingkungan hidup adalah dengan pemanfaatan limbah atau sisa dari produk industri. Limbah produk industri tidak dibuang begitu saja melainkan diproduksi ulang sehingga menjadi produk baru yang dapat memberikan manfaat baru. Apa saja kegiatan pengolahan limbah sisa produk media desain komunikasi visual?
- 10) Supaya lingkungan tidak terdampak oleh perkembangan industri maka diperlukan beberapa langkah dalam penganggulangan agar bisa terhindar dari kerusakan lingkungan yang parah. Apa saja langkah upaya penanggulangan kerusakan lingkungan dalam pekerjaan bidang desain komunikasi visual?

F. Refleksi

Setelah kalian mempelajari tentang perkembangan proses produksi industri ekonomi kreatif mulai dari teknologi konvensional sampai dengan teknologi modern untuk dikembangkan dalam eksekusi kerja desain komunikasi visual. Diharapkan kalian mampu mengkomunikasikan tentang perkembangan proses produksi industri ekonomi kreatif mulai dari teknologi konvensional sampai dengan teknologi modern untuk dikembangkan dalam eksekusi kerja desain komunikasi visual.



G. Pengayaan

Scan QR code di bawah ini dengan menggunakan scan QR pada smartphone kalian atau langsung ketikkan alamat link ke dalam browser untuk menambah wawasan tentang perkembangan proses produksi industri ekonomi kreatif mulai dari teknologi konvensional sampai dengan teknologi modern!



<https://bit.ly/3h6dfy9>



<https://bit.ly/3hakFPD>



<https://bit.ly/3h7MibY>



<https://bit.ly/3gXAPga>

Bab 4

Desainer Yang Kreatif

Tujuan Pembelajaran

1. Memahami konsep kreativitas.
2. Mengembangkan pola pikir kreatif melalui praktek secara mandiri.
3. Mengkomunikasikan hubungan kreativitas dengan industri kreatif.
4. Menerapkan kreativitas dengan berpikir kritis tentang seluruh proses produksi dan teknologi.
5. Menerapkan budaya kerja dalam industri Desain Komunikasi Visual.



B. Apersepsi



Gambar 4.1. Desain iklan media luar ruang produk obat sakit kepala di Toronto, Kanada dengan konsep kreatif menggunakan kiasan rasa sakit kepala yang sangat berat.

Sumber : www.menpan.go.id (2019)

Pernahkah kalian melihat suatu tayangan iklan yang sangat menarik? Pernahkan dalam benak kalian selalu teringat suatu pesan yang secara bawah sadar terdengar terus menerus? Itulah suatu bentuk produk kreatif dan inovatif. Produk yang dihasilkan dari berpikir kreatif oleh tim desainer melalui banyak proses kreatif. Konsep kreatif perlu dimengerti sejak dini agar nantinya menjadi suatu sikap budaya kreatif dalam bekerja di dunia industri kreatif dan selalu bisa menghadapi dan menyelesaikan tantangan permasalahan yang ada.



C. Pendekatan Pembelajaran

Mengamati	Peserta didik mengamati kepribadian yang dibutuhkan untuk mengembangkan pola pikir kreatif tentang seluruh proses produksi dan teknologi serta budaya kerja yang diaplikasikan dalam industri Desain KomunikasiVisual.
Diskusi	Peserta didik berdiskusi kepribadian yang dibutuhkan untuk mengembangkan pola pikir kreatif tentang seluruh proses produksi dan teknologi serta budaya kerja yang diaplikasikan dalam industri Desain KomunikasiVisual.
Mencoba	Peserta didik mencoba kepribadian yang dibutuhkan untuk mengembangkan pola pikir kreatif tentang seluruh proses produksi dan teknologi serta budaya kerja yang diaplikasikan dalam industri Desain KomunikasiVisual.
Menganalisis	Peserta didik menganalisis kepribadian yang dibutuhkan untuk mengembangkan pola pikir kreatif tentang seluruh proses produksi dan teknologi serta budaya kerja yang diaplikasikan dalam industri Desain KomunikasiVisual.
Mengkomunikasikan	Peserta didik mengkomunikasikan kepribadian yang dibutuhkan untuk mengembangkan pola pikir kreatif tentang seluruh proses produksi dan teknologi serta budaya kerja yang diaplikasikan dalam industri Desain KomunikasiVisual.



D. Materi Pembelajaran

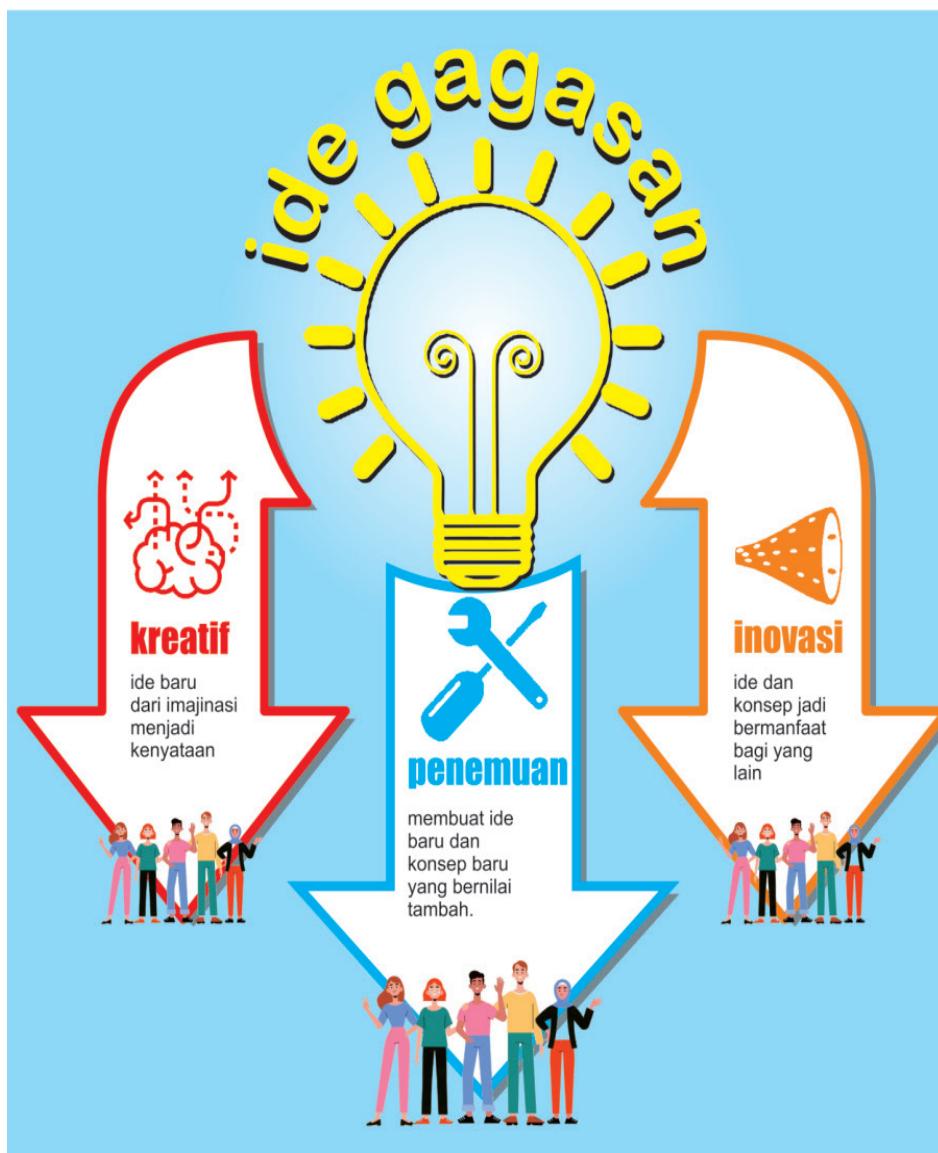
1. Konsep Kreativitas

Kreativitas dibutuhkan ketika manusia menghadapi suatu masalah untuk mencari solusi masalah tersebut. Masalah bisa berupa apapun dari semua sendi-sendi kehidupan masyarakat baik masalah sosial, budaya, ekonomi, sains dan teknologi. Solusi tersebut awalnya berangkat dari suatu ide pemikiran untuk menjawab latar belakang permasalahan. Dari latar belakang permasalahan tersebut dibuatlah rumusan-rumusan permasalahan untuk dicari solusi terbaiknya. Dari rumusan-rumusan permasalahan bisa dilakukan penyusunan konsep kreativitas.

Seperti halnya ketika mesin cetak press pertama kali ditemukan oleh Johannes Gutenberg. Awal permasalahan adalah bagaimana caranya memperbanyak naskah salinan alkitab tanpa berulang kali menulis atau membutuhkan banyak tenaga penulis serta tidak membutuhkan waktu yang lama. Disusunlah suatu metode-metode oleh Johannes Gutenberg dimana akhirnya ditemukan ide bagaimana membuat suatu acuan cetak berdasarkan pengalamannya saat bekerja di kota Mainz sebagai tukang emas. Meskipun Johannes Gutenberg bukan penemu proses cetak yang pertama akan tetapi beliau adalah penemu pertama yang menggunakan acuan cetak huruf logam dengan menggunakan timah hitam sebagai bahan membuat lead aksara latin. Dengan penemuan kreatif Johannes Gutenberg maka masalah saat penyalinan naskah alkitab pada jaman itu bisa terjawab dimana proses penyalinan bisa lebih cepat dan tepat tanpa ada kesalahan tulis seperti sebelumnya.

Konsep kreativitas sejatinya adalah bagaimana cara kalian menentukan langkah-langkah sistematis agar suatu karya kreativitas dapat terwujud. Konsep pada awalnya adalah

sebuah ide yang tidak nyata. Ide bisa berasal dari penggalian referensi kreativitas melalui riset dan penelitian atau hanya mengembangkan dari ide yang telah ada sebelumnya. Hal yang kreatif tidak mesti hal yang baru. Terkadang hanya memodifikasi dari ide yang sudah ada.



Gambar 4.2. Ide gagasan yang menjadi kreatif, inventif hingga inovatif.
Ilustrasi oleh Subhan Yulyianto (2021)

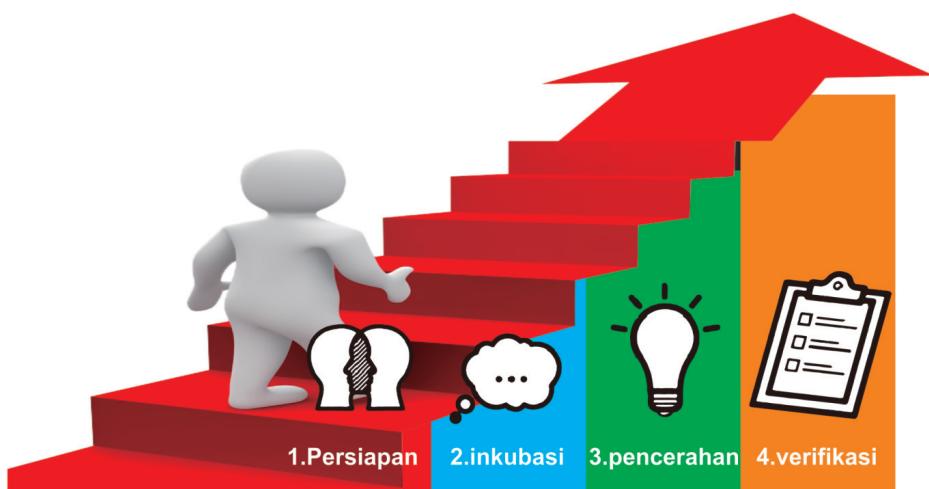
Dari awal bentuk ide kalian yang masih belum terlihat nyata bisa dinyatakan dalam bentuk visual berupa goresan sketsa dan catatan-catatan tertulis yang berkaitan dengan sistematika perwujudan ide kalian. Hasil sketsa dan catatan dikembangkan melalui metode-metode percobaan atau eksperimen berdasarkan dari referensi atau pustaka yang sudah ada sebelum akhirnya bisa terwujud suatu teknik pemecahan masalah secara kreatif. Dari suatu sistem teknis tersebut barulah bisa dibuat suatu sarana dalam bentuk wujud nyata misalnya dalam bentuk peralatan, standar operasional, aplikasi atau piranti lunak, dan sebagainya.

Arah dari bentuk kreatifitas nantinya bisa menjadi suatu penemuan (*invention*) atau temuan baru (*innovation*) tergantung dari hasil karya kreativitasnya. Menjadi penemuan atau temuan baru tidak saja hanya pada tingkatan berbeda atau unik daripada yang lain. Melainkan dari apakah kreativitas tersebut dapat memberikan nilai tambahan atau memberikan manfaat sehingga diikuti oleh yang lainnya.

Sebuah *invention* selain kreatif membutuhkan suatu tambahan nilai misalnya dengan temuan tersebut memberikan manfaat yang berbeda dari sebelum adanya temuan tersebut. Akan tetapi semua *invention* bukan merupakan inovasi karena baru bisa dikatakan sebagai inovasi apabila memberikan manfaat dan dibutuhkan atau diikuti oleh banyak orang. Sebagai contoh pada gawai kalian terdapat aplikasi-aplikasi baik permainan atau aplikasi lainnya. Akan tetapi tidak semua aplikasi tersebut merupakan inovasi karena tidak selalu dibutuhkan oleh penggunanya. Berbeda dengan karya inovasi maka pengguna pasti akan selalu membutuhkannya seperti aplikasi media sosial, aplikasi transportasi online, aplikasi belanja online, dan sebagainya.

2. Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif tidak selalu berpikir dengan angka-angka penjumlahan dan perkalian. Berpikir kreatif adalah cara berpikir dari sudut pandang pemecahan masalah dari sudut pandang berbeda. Karena sudut pandang berbeda itulah kadang orang-orang kreatif dikatakan orang yang antik atau unik. Asalkan memiliki alasan yang jelas dan bisa dipertanggungjawabkan tentunya tidak bermasalah karena tujuannya adalah memecahkan masalah. Tingkat efisiensi dan efektifitasnya bisa dibahas nantinya sesuai kebutuhannya.



Gambar 4.3. Urutan tahapan berpikir kreatif menurut Wallace.

Ilustrasi oleh Subhan Yuliyanto (2021)

Proses berpikir manusia memerlukan suatu tahapan. Tahapan manusia dalam berpikir suatu ide bisa melalui proses perjalanan masa lalu atau penggabungan dari berbagai macam sumber atau bentuk ide yang telah ada. Begitu pula dalam melakukan suatu kegiatan berpikir kreatif. Manusia dalam berpikir kreatif juga membutuhkan tahapan-tahapan. Menurut Wallace proses berpikir kreatif meliputi tahap persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi.

Tahapan persiapan meliputi latar belakang permasalahan, perumusan permasalahan, pengumpulan ide-ide temuan awal, langkah-langkah yang disusun untuk mencari jawaban

permasalahan, pengumpulan data-data dan penyeleksian data yang tidak berhubungan, variasi jawaban dan sebagainya. Misalnya dalam suatu permasalahan mencari bentuk kemasan, perlu melihat objek yang dikemas tersebut wujudnya apa, ukuran dan beratnya berapa, jumlahnya berapa, dan sebagainya untuk kemudian dicari perumusan jawabannya melalui pemilihan jenis bahan, kekuatan bahan, uji coba bentuk kemasan, dan sebagainya.

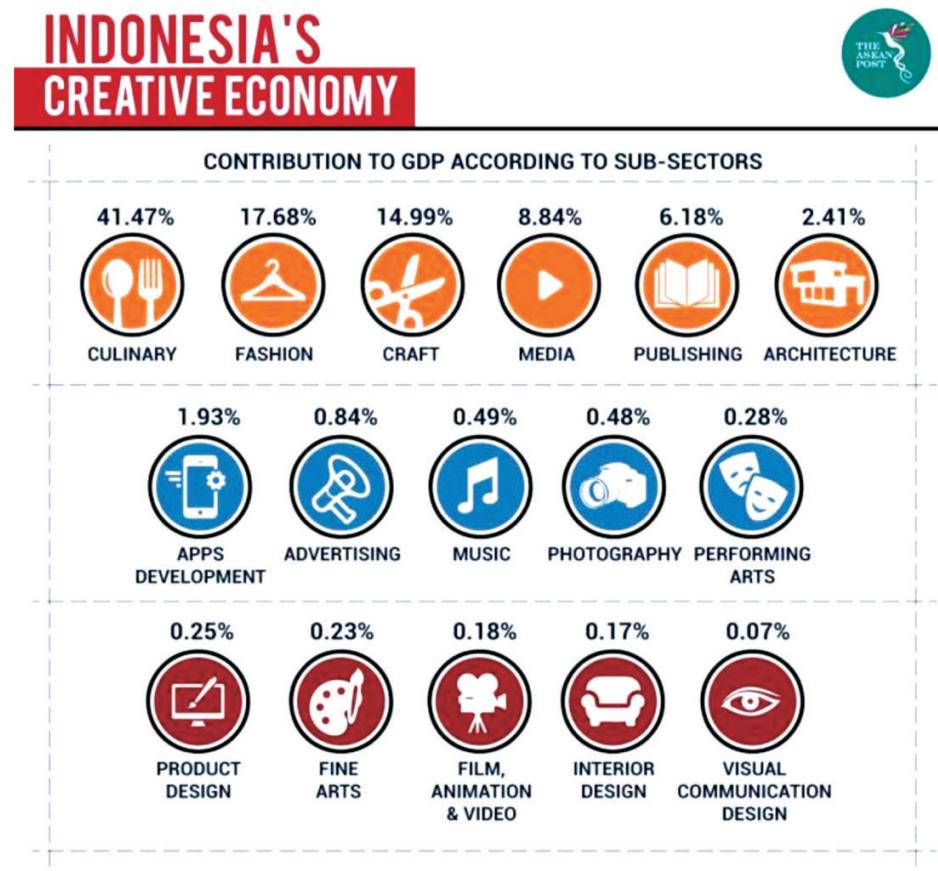
Tahap inkubasi merupakan tahap ketika kalian melakukan suatu penghentian dari pemecahan masalah tersebut dengan cara mengalihkan sejenak pada hal yang lain atau benar-benar berhenti untuk melakukan penyegaran pikiran kembali. Pikiran manusia mengalami kelelahan setelah melalui banyak proses berpikir pada tahap sebelumnya. Suatu kegiatan yang menyegarkan terkadang memberikan jawaban yang diluar dugaan atas proses sebelumnya. Pada tahap inilah proses kreatif mulai muncul. Sejauh mana tergantung dari seberapa jauh proses sebelumnya telah dilakukan.

Tahap iluminasi (pencerahan) merupakan tahap yang terang benderang pada suatu jawaban permasalahan. Eureka! seperti kata ilmuwan yang bernama Archimedes ketika menemukan rumusan hukum fisikanya, atau marvelous!, aha!, ini dia!!. Tahapan gemilang atas ditemukannya solusi kreatif.

Tahap verifikasi merupakan tahap pengujian atas hasil temuan tersebut melalui peninjauan ulang dari awal tahapan proses. Tujuannya hanya untuk melihat dampak keberhasilannya hingga sampai manakah. Pengujian bisa secara perhitungan angka-angka pengukuran atau catatan-catatan hasil pengamatan untuk sekedar menyempurnakan jawaban permasalahan tersebut. Sebagai contoh kemasan diuji lagi bahannya dari segi kekuatan dan keamanannya, dilihat bentuknya sudah sesuai dengan ukuran dan bentuk benda yang dikemas atau tidak, cara pembuatan kemasannya apakah mudah dilakukan apa tidak, efisien atau tidak dari bahannya.

3. Kreativitas dalam Industri Kreatif

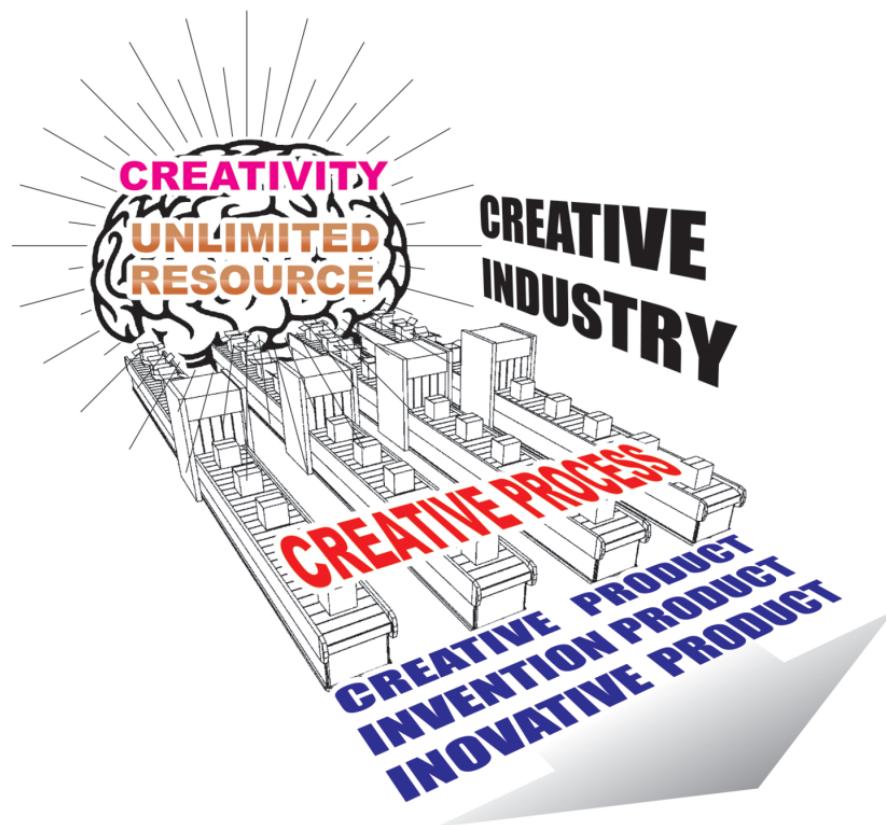
Industri kreatif merupakan suatu industri yang menitikberatkan produksi melalui pemanfaatan sumber daya proses kreatif. Nilai jual dari industri kreatif sangat tergantung seberapa banyak kreativitas terlibat dalam industri tersebut. Semakin banyak kreativitas yang dilibatkan maka akan semakin tinggi pula nilai jualnya.



Gambar 4.4. Prosentase kontribusi tiap sub sektor ekonomi kreatif terhadap total pendapatan pertahun di Indonesia berdasarkan laporan dari The Asian Post di masa pandemi Covid-19 pada tahun 2020.

Sumber : www.monitorday.com (2020)

Kreativitas yang dibutuhkan dalam suatu industri kreatif merupakan sumber daya industri tersebut. Suatu industri bisa dikatakan berhasil berproduksi apa bila bisa memberdayakan sumber dayanya dengan baik. Sumber daya dikatakan sangat berguna untuk suatu industri apabila menjadi sumber daya pokok industri tersebut dan tidak bisa tergantikan. Industri minyak goreng dikatakan berhasil berproduksi apabila mampu menghasilkan minyak goreng dari bahan baku kelapa sawit. Jika tidak ada kelapa sawit maka industri tersebut akan terhenti.



Gambar 4.5. Sumber daya kreatifitas manusia adalah sumber daya yang tak terbatas dalam industri kreatif dimana dapat menghasilkan produk yang kreatif dan dapat meningkatkan kesejahteraan.

Ilustrasi oleh Subhan Yulyianto (2021)

Kreativitas dalam industri kreatif bisa berupa apa saja dan bersumber dari apa saja asalkan dapat memberikan kontribusi pada industri tersebut dalam meningkatkan kesejahteraan dan memberikan peluang lapangan perekonomian yang baru. Meskipun sekarang ini pemanfaatan teknologi masih menjadi daya tarik tersendiri sebagai sumber kreativitas akan tetapi sektor yang lain seperti kesenian dan budaya juga bisa menjadi pembentuk tren baru di sektor ekonomi kreatif. Seperti halnya *British invasion* ke industri Amerika melalui bidang seni musik pada dasawarsa 1960-an, *Manga invasion* dari Jepang ke berbagai belahan negara di dunia termasuk Indonesia melalui bidang seni rupa atau *K-wave* dari Korea Selatan ke berbagai belahan negara di dunia.



Gambar 4.6. Kesuksesan anime AKIRA di tahun 1988 sebagai salah satu mulainya *Manga Invasion* ke seluruh dunia termasuk ke Indonesia pada tahun 1990.

Sumber : www.kaorinasantara.or.id (2020)

Kreativitas dalam industri kreatif seperti halnya sebuah lokomotif dan gerbong kereta. Dimana setelah bagian lokomotif industri tersebut mulai masuk ke pasar perdagangan maka akan diikuti oleh industri kreatif lainnya yang berada pada gerbong di belakangnya. Meledaknya K-wave secara industri kreatif bidang seni musik di suatu belahan dunia kemudian membawa masuk industri kreatif Korea yang lainnya seperti bidang fesyen, mode, teknologi dan lain sebagainya yang berbau Korea.

Kreativitas yang diharapkan dalam industri kreatif adalah kreativitas tanpa batas yang dimiliki oleh anak muda. Dengan jumlahnya yang tanpa batas maka akan menjadi sumber daya yang kaya raya dan melimpah tidak pernah bisa habis atau berhenti. Diharapkan kreativitas yang dihasilkan juga merupakan suatu bentuk produk inovasi kreatif sehingga memiliki jangka umur manfaat yang lebih panjang. Beberapa contoh kreativitas industri keatif yang inovatif dan digawangi oleh anak muda adalah aplikasi GoJek sebagai aplikasi berbasis moda transportasi online, Tokopedia dan BukaLapak sebagai aplikasi berbasis bisnis perdagangan online, Traveloka sebagai aplikasi berbasis biro perjalanan online dan sebagainya.

4. Kreativitas Proses Produksi dan Teknologi

Kreativitas proses produksi dan teknologi akan memberikan suatu mutu kreatifitas produk yang dihasilkan. Produk yang dihasilkan tidaklah selalu produk yang baru. Bisa juga hanya mengembangkan produk lama yang sudah ada.

Produk dikatakan kreatif apabila dalam kegiatannya menggunakan sumber daya kreatif dan cara langkah produksi yang kreatif pula. Dulu awalnya apabila ingin bepergian menggunakan moda transportasi ojek maka kalian harus mencari pangkalan abang ojek dahulu dengan cara kalian berjalan menuju pangkalan ojek tersebut. Sekarang dengan

suatu langkah proses yang baru sudah tidak perlu lagi sebab hanya dengan sebuah aplikasi kalian tidak perlu kemana-mana, cukup menghubungi abang ojek online-nya maka pengemudi ojeklah yang akan datang ke titik yang kalian tentukan. Proses penggunaan aplikasi ini belum ada sebelumnya dimana pengembangan aplikasi ini berawal dari perkembangan panggilan nomor pelayanan pelanggan yang diinformasikan melalui media informasi dan publikasi lainnya.



Gambar 4.7. Kreatifitas Muhammad Khirzan Ulinnuha dalam membuat gitar berbahan baku rotan laminasi yang diberi nama Aluna.

Sumber : www.jpnn.com (2015)

Proses kreatif ini tentunya selalu diikuti dengan pengembangan teknologi kreatif pula. Teknologi menjadi suatu kemajuan yang harus dicapai dalam mengembangkan proses kreatif. Tidak adanya perkembangan kemajuan teknologi maka akan sulit diwujudkan proses kreatif tersebut. Produk gitar berbahan baku rotan memerlukan proses kreatif dan teknologi dalam memproduksinya. Proses pembuatan gitar rotan tidak sama dengan gitar dari kayu sehingga memerlukan suatu proses tersendiri dengan teknologi tersendiri agar gitar tersebut bisa berfungsi dan digunakan selayaknya gitar yang terbuat dari kayu. Beberapa gitar yang lain menggunakan teknologi yang berbeda misalnya gitar berbahan plastik daur ulang atau acrylic.

5. Budaya Kerja Desainer Komunikasi Visual

Desainer komunikasi visual sebagai bagian dari perkembangan industri kreatif diharapkan mampu menjadi pemecah masalah secara kreatif melalui penggunaan media-media komunikasi baik secara konvensional maupun non konvensional. Media komunikasi secara konvensional seperti media cetak poster, leaflet, brosur, katalog, baliho, dan media penyiaran seperti televisi. Media non konvensional meliputi media baru seperti media digital banner pada sosial media baik yang bersifat gambar diam (statis) maupun animasi, video pendek, videotron, dan lain sebagainya.

Budaya kerja yang diciptakan juga bersifat budaya kerja yang kreatif. Memproduksi produk kreatif tanpa adanya proses dan budaya kerja yang kreatif tidaklah mungkin. Dengan adanya budaya kerja yang kreatif akan menghasilkan suatu karya yang inovatif. Suatu karya inovatif akan memberikan daya manfaat yang lebih luas dan lebih lama. Berbeda dengan trend setter yang hanya berlangsung masif tapi hanya sebentar saja. Selain itu budaya kerja yang inovatif dan kreatif dapat selalu memberikan solusi permasalahan secara tepat, menghasilkan produk baru dan bermutu tinggi, dan selalu melakukan pembaruan secara dinamis sesuai perkembangan masalah tiap waktu.

Seorang desainer juga harus memiliki sikap budaya seperti di atas. Persaingan pasar membutuhkan trik jitu untuk memenangkan kompetisi perdagangan dan industri. Konsumen yang datang kepada kalian nantinya pasti akan menanyakan solusi komunikasi visual yang bagaimanakah yang bisa menempatkan citra produk mereka di kalangan khalayak pasar agar bisa menarik perhatian mereka. Sikap ini tidak bisa tiba-tiba muncul dan bukan pula berdasarkan genetika keturunan. Sikap budaya kreatif merupakan talenta yang semestinya selalu dilatih dan dikembangkan.

Modal untuk menjadi desainer komunikasi visual yang kreatif adalah memahami kebutuhan khalayak. Apa yang

akan disampaikan harus bisa tersampaikan secara tepat kepada khalayak. Secara gambaran suatu pesan visual adalah :

a. What to say (apa yang akan disampaikan).

Pesan yang akan disampaikan apakah bersifat :

- 1) Ajakan.
- 2) Perintah.
- 3) Larangan.
- 4) Himbauan.
- 5) Informasi .

b. Who to say (kepada siapa yang akan disampaikan).

1) Secara demografis.

- a) Usia.
- b) Tingkatan pendidikan.
- c) Tingkatan ekonomi.

2) Secara geografis.

Wilayah dimana tempat tinggalnya.

c. How to say (bagaimana cara menyampaikan).

1) Media konvensional

2) Media non konvensional

Setelah desainer memahami kebutuhan khalayak maka diperlukan suatu proses berpikir kreatif. Dengan melakukan proses berpikir kreatif diharapkan hasilnya akan menjadi suatu hasil yang kreatif dan inovatif sehingga bisa memberikan solusi kepada konsumen secara tepat dan penuh dengan pembaharuan ide. Bayangkan bila seorang desainer tidak memiliki proses berpikir kreatif, tentunya akan ditinggalkan oleh konsumen atau kliennya karena selalu itu-itu saja solusinya.



E. Assesmen

1. Tugas Mandiri

a. Judul tugas :

Menguraikan kreatifitas suatu produk industri kreatif.

b. Alat dan bahan :

Referensi produk industri kreatif yang ada disekitar kalian bidang apa saja.

c. Langkah pengerjaan :

- 1) Carilah suatu contoh hasil karya produk industri kreatif yang ada di lingkungan sekitar kalian bidang apa saja!
- 2) Sebutkan nama dan jenis produk tersebut!
- 3) Amati dan perhatikan unsur kreativitas yang ada pada produk tersebut!
- 4) Uraikan apa yang menjadi daya tarik produk kreatif tersebut!

2. Tugas Kelompok

Di bawah ini ada beberapa produk industri kreatif. Pada kolom sebelah kanan uraikan unsur kreativitasnya berupa apa saja apabila dibandingkan dengan produk lain yang sudah ada.

No	Nama Produk	Unsur kreativitas yang ada pada produk
1	Facebook

No	Nama Produk	Unsur kreativitas yang ada pada produk
2	Genshin Impact
3	Spotify
4	Printer DTF (<i>Direct to Film</i>)
5	Kamera mirrorless

3. Penilaian Mandiri

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat dan benar!

- 1) Kreativitas dibutuhkan ketika manusia menghadapi suatu masalah untuk mencari solusi masalah tersebut. Masalah bisa berupa apapun dari semua sendi-sendi kehidupan masyarakat. Apakah pengertian dari konsep kreatif itu sendiri?
- 2) Suatu kreativitas diharapkan bisa selalu dikembangkan dalam industri kreatif agar bisa menjadi produk *invention* dan inovatif. Jelaskan apa yang dimaksud dengan Inovatif dan *invention*?

- 3) Berpikir kreatif memerlukan suatu proses tahapan sehingga tidak serta merta kreatif itu bisa muncul dengan sendirinya. Menurut Wallace ada beberapa tahapan dalam berpikir kreatif. Tahapan berpikir kreatif terdiri dari apa saja?
- 4) Tahapan berpikir kreatif seseorang akan menentukan hasil pemikiran kreatifnya dalam menemukan sebuah solusi permasalahan. Salah satu tahapan berpikir kreatif menurut Wallace adalah tahapan persiapan. Apa yang dimaksud dalam tahapan persiapan dalam tahapan berpikir kreatif?
- 5) Dalam melakukan proses kreatif dalam industri kreatif untuk memberikan kebutuhan produk yang solutif atas suatu permasalahan dibutuhkan budaya kerja berpikir kreatif. Berpikir kreatif tidak selalu berpikir dengan angka-angka penjumlahan dan perkalian. Apa yang dimaksud dengan berpikir kreatif?
- 6) Industri kreatif membutuhkan kreativitas sebagai sumber dayanya yang tidak terbatas. Sumber daya tersebut diharapkan muncul dari jiwa anak muda. Dalam bekerja di dunia industri kreatif dibutuhkan suatu budaya pekerjaan yang kreatif pula. Apa saja budaya kerja yang kreatif dalam dunia industri kreatif?
- 7) Kreativitas bukanlah suatu genetika keturunan dan bukan pula sebagai suatu talenta yang tiba-tiba muncul dan dimiliki semua orang. Dibutuhkan latihan dan kegiatan yang bisa mendukung kreativitas seseorang pada suatu bidang industri kreatif. Sebutkan kegiatan apa saja untuk meningkatkan kreativitas dalam dunia desain komunikasi visual?
- 8) Persaingan pasar produk industri kreatif secara global sudah tidak ada batasan lagi. Suatu produk agar bisa laku dipasaran harus memiliki daya inovatif dan daya tarik kreatif. Sebutkan apa saja daya tarik kreativitas sebagai produk inovatif?

- 9) Dalam menyusun konsep kreatif media desain komunikasi visual maka desainer dituntut untuk bisa memahami khalayak. Unsur kreatif pesan dalam desain komunikasi visual ada beberapa tujuan. Sebutkan tujuan suatu pesan disampaikan!
- 10) Pemahaman khalayak dapat mempermudah bagaimana cara menyampaikan pesan. Setiap khalayak memiliki unsur pesan yang unik sesuai demografis dan geografis. Sebutkan unsur khalayak bila dilihat dari segi demografis!



F. Refleksi

Setelah kalian mempelajari tentang konsep kreatif dan berpikir kreatif di dunia industri Desain Komunikasi Visual diharapkan memiliki sikap budaya kerja yang kreatif dalam melaksanakan pekerjaan industri Desain Komunikasi Visual. Semua yang telah kalian pelajari bisa langsung dipraktekkan dalam situasi pembelajaran di sekolah setiap saat sehingga akan tertanam suatu sikap budaya kerja kreatif semenjak dini.



G. Pengayaan

Scan QR code di bawah ini dengan menggunakan scan QR pada smartphone kalian atau langsung ketikkan alamat link ke dalam browser untuk menambah wawasan tentang konsep kreatif dan berpikir kreatif di dunia industri Desain Komunikasi Visual!



<https://bit.ly/3gJVHrf>



<https://bit.ly/3gQbhQX>

Bab

5

Desain Berawal Dari Sebuah Coretan

Tujuan Pembelajaran

1. Menjelaskan konsep dasar karya sketsa dan ilustrasi.
2. Memahami teknik gambar sketsa.
3. Menerapkan teknik dan media gambar sketsa dan ilustrasi.
4. Membuat sketsa sebagai studi bentuk dan warna.
5. Menganalisis sketsa desain desain komunikasi visual.



B. Apersepsi



Gambar 5.1. Gambar sketsa.

Sumber : [\(2018\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Sketsa_(gambar))

Tahukah kalian apa itu sketsa dan ilustrasi? pernahkah kalian melihat karya sketsa dan ilustrasi yang ada di lingkungan sekitar kalian? Sketsa gambaran kasar atau bisa juga disebut dengan gambar rancangan. Suatu gagasan atau ide yang ada didalam pikiran dan diungkapkan melalui sebuah gambaran kasar. Seni ilustrasi tidak kalah menariknya dengan seni lukis naturalis. Gambar ilustrasi identik dengan menggunakan pensil dan tinta hitam (tinta cina), sedangkan seni lukis menggunakan cat minyak

dan cat air. Gambar ilustrasi memimiliki fungsi yaitu dimana gambar ilustrasi tersebut mempunyai maksud dan tujuan secara visual. Gambar ilustrasi digunakan sebagai gambar pendukung cerita atau tulisan. Selain itu juga dapat mengisi kekosongan pada halaman majalah, koran, poster maupun sampul buku.

C. Pendekatan Pembelajaran

Mengamati	Peserta didik mengamati konsep dasar karya dengan sketsa dan ilustrasi dalam perancangan dan proses produksi untuk dikembangkan dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual
Diskusi	Peserta didik berdiskusi konsep dasar karya dengan sketsa dan ilustrasi dalam perancangan dan proses produksi untuk dikembangkan dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.
Mencoba	Peserta didik mencoba konsep dasar karya dengan sketsa dan ilustrasi dalam perancangan dan proses produksi untuk dikembangkan dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.
Menganalisis	Peserta didik menganalisis konsep dasar karya dengan sketsa dan ilustrasi dalam perancangan dan proses produksi untuk dikembangkan dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.
Mengkomunikasikan	Peserta didik mengkomunikasikan konsep dasar karya dengan sketsa dan ilustrasi dalam perancangan dan proses produksi untuk dikembangkan dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.



D. Materi Pembelajaran

1. Konsep dalam Sketsa dan Ilustrasi

Apa itu konsep karya? Konsep karya diartikan sebagai sebuah gagasan dan ide sebelum membuat karya desain komunikasi visual. Konsep karya merupakan kegiatan awal sebelum melakukan kegiatan berkarya seni. Suatu proses berfikir membentuk sesuatu.

Konsep karya awal mulanya yaitu dengan menentukan tema. Tema apakah yang akan kalian buat sebelum berkarya seni. Setelah menentukan tema kemudian mentukan sebuah karya apa yang akan kalian buat. Karya seni merupakan sebuah hasil imajinasi manusia yang secara kreatif dapat menerangkan, memahami, dan menikmati hidup berdasarkan kemampuan khusus yang terdapat pada manusia dalam pemahaman tentang simbol dalam bentuk dan arti secara visual. Karya Seni memiliki bentuk yang khusus karena seakan-akan melebihi perwujudan visualnya yang sesungguhnya dengan kata lain tanpa menjadi objek yang praktis seperti aslinya, tetapi menyajikan bagi penontonnya lebih dari pada susunan faktualnya (Langer, 2006: 142).

Suatu karya seni merupakan objek estetika yang dibangun dengan menggunakan unsur-unsur rupa yaitu seperti garis, warna, bangun, ruang, bentuk baik cekung atau pun cembung dan penggabungan bentuk-bentuk bidang hasil dari pengamatan. Bentuk bidang yang dimaksud yaitu sebagai totalitas desain dari semua unsur sehingga membentuk karya seni rupa. Unsur-unsur bentuk dapat juga disebut dengan *elements of form* dapat juga disebut alat visual atau visual device, contohnya seperti garis, bidang, warna, tekstur gelap terang.

Cara untuk menyusun unsur-unsur tersebut disebut prinsip-prinsip penyesuaian, misalnya keseimbangan, harmoni

variasi warna dan kesatuan. Unsur-unsur bentuk dan prinsip-prinsip penyesuaianya dapat disebut sebagai satu bahasa dasar (*basic grammar*) Seni Rupa (Malins, 1980:9).

Setelah kalian mendapatkan tema dan menentukan karya apa yang akan kalian buat langkah selanjutnya yaitu membuat sketsa karya. Ide dan gagasan yang sudah ditentukan bisa divisualisasikan dalam sebuah karya seni.

2. Teknik Gambar Sketsa dan Ilustrasi

Sketsa adalah sebuah gambar rancangan kasar dan dibuat dengan sangat cepat. Tidak memerlukan gambaran yang detail. Berikut beberapa teknik gambar sketsa dan ilustrasi yang perlu kalian pahami:

a. Teknik arsir.



Gambar 5.2. Teknik arsir.

Sumber: <https://sharingcontent.com/teknik-arsir/> (2021)

Teknik arsir adalah proses menggambar dengan membuat suatu garis sejajar atau menyilang guna mendapatkan kesan gelap terang pada objek gambar. Selain itu teknik arsir menekankan kekuatan garis yang dapat dicapai dengan

cara menggoreskan pensil, pulpen, spidol atau peralatan lainnya yang di goreskan sehingga terwujud garis-garis arsiran.

b. Teknik dussel.



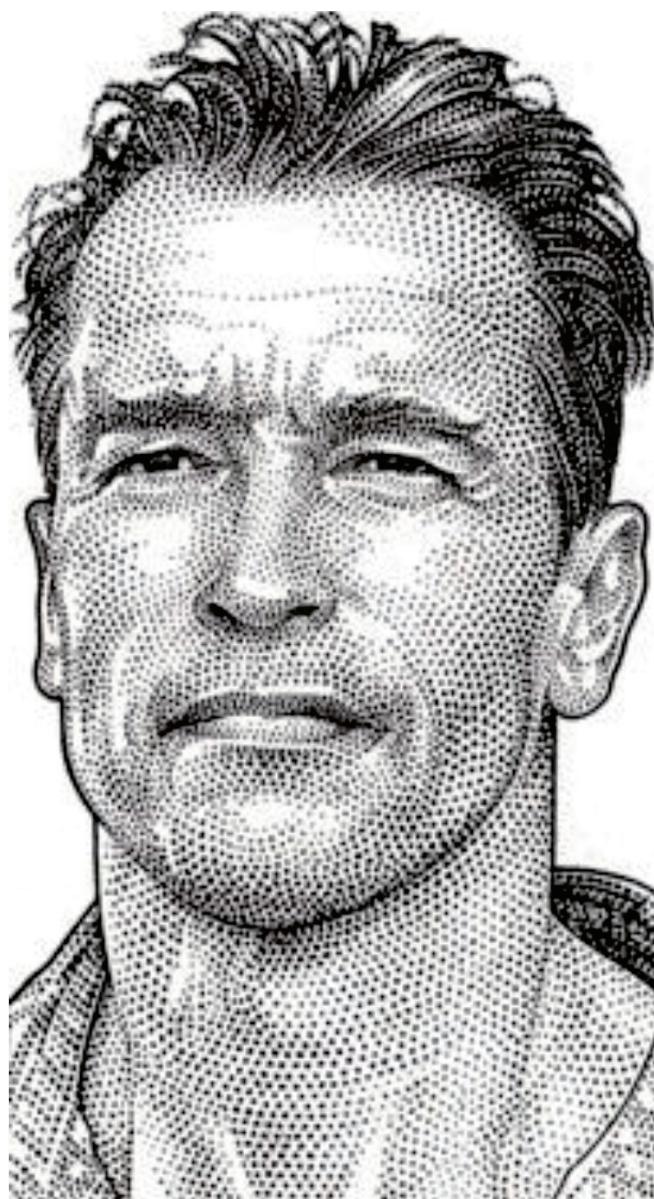
Gambar 5.3. Teknik dussel.

Sumber: [https://sharingcontent.com/ teknik-arsir/](https://sharingcontent.com/teknik-arsir/) (2021)

Teknik menggambar ilustrasi dengan menggunakan teknik dussel yaitu menggambar dengan menentukan gelap terang objek gambar dengan cara menggosok-gosokan media pada kertas sehingga menimbulkan kesan gelap terang. Alat yang digunakan biasanya berupa pensil lunak, krayon, konte, pastel. Pada teknik menggambar dussel biasanya dapat menggunakan bantuan kertas, kapas, potongan kain halus yang bisa digunakan untuk menggosok arsiran untuk mendapatkan gelap terang yang halus pada objek gambar

c. Teknik pointilis.

Teknik pointilis adalah cara menggambar sketsa dan ilustrasi untuk mendapatkan kesan gelap terang dengan menggunakan titik-titik. Teknik ini memiliki kerumitan karena penggerjaannya yang super lama dan menghabiskan banyak waktu. Untuk mendapatkan gelap terang objek yang baik kesan titik harus terlihat rapih dan dapat.



Gambar 5.4. Teknik pointilis.

Sumber : <https://id.pinterest.com/haieko420/pointilis/> (2021)

d. Teknik aquarel.

Teknik aquarel disebut juga dengan teknik basah yaitu menggambar sketsa dan ilustrasi dengan menggunakan cat air dan dengan cara memberikan sapuan cat pada media kertas dengan kandungan air yang cukup banyak. Alat yang cocok yaitu menggunakan kuas dengan cara

menguaskan cat cair secara berulang-ulang untuk mendapatkan warna yang lebih tua atau gelap. Pada teknik ini memiliki karakter khusus karena dengan bahan pewarna akan meghasilkan gambar yang lebih jelas dan menarik.



Gambar 5.5. Teknik aquarel.

Sumber : <https://www.pinterest.de/pin/642044490605422328/> (2021)

3. Memulai Sketsa dan Ilustrasi

Menyiapkan bahan dan peralatan membuat sketsa, yaitu :

a. Alat :

1) Pensil.

Pensil dapat diartikan suatu alat yang digunakan untuk menulis, bahkan bisa digunakan untuk menggambar atau membuat sketsa. Jenis pensil digolongkan menjadi Golongan keras (*hard*), sedang (*firm*) dan lunak (*black*). Golongan keras terdiri dari 4H, 5H, 6H, 7H, 8H dan 9H. Golongan sedang H, HB, F, 2H dan 3H dan golongan lunak seperti 2B, 3B, 4B, 5B, 6B danan 7B. Seiring dengan perkembangan jaman banyak orang cendrung menggunakan pensil mekanik. Dibawah ini terdapat macam-macam jenis pensil yang dapat kalian ketahui yaitu:

a) Pensil Mekanik.



Gambar 5.6. Pensil mekanik.

Sumber : [\(2021\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Zebra_(produsen_pena))

Pensil mekanik merupakan salah satu jenis pensil yang hampir mirip dengan bulpoin dan sangat populer saat ini. Pensil mekanik ini memiliki kelebihan yaitu bisa dibuat untuk menggambar dengan detail karena memiliki mata pensil yang sanagt kecil. Contohnya seperti menggambar helai rambut secara detail. Namun pensil ini juga memiliki kekurangan yaitu mudah patah dikarenakan mata pensil yang sangat kecil dan lunak.

b) Pensil graphit.

Pensil graphit merupakan salah satu jenis pensil yang pada umumnya sering digunakan untuk menulis. Pensil ini terbuat dari bahan kayu dan ujung dari pensil ini dapat diraut.



Gambar 5.7. Pensil graphit.

Sumber : [https://id.wikipedia.org/wiki/Zebra_\(produsen_pena\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Zebra_(produsen_pena)) (2021)

c) Pensil Chonte dan Charcoal.

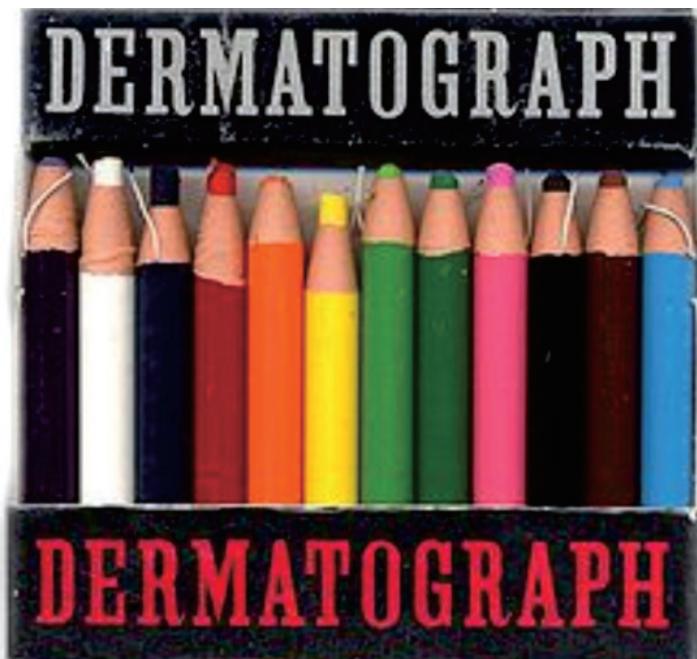
Pensil Chonte dan Charcoal adalah salah jenis pensil yang hampir sama dengan pensil jenis graphit. Hanya saja yang membedakan dari pensil ini yaitu memiliki ujung mata pensil yang lebih besar. Pensil ini sangat cocok untuk seniman yang sering menggunakan arsiran pada gambar biasanya bisa dilakukan dengan alat pendukung lain seperti menggunakan jari, kapas, kuas, dan alat lainnya.



Gambar 5.8. Pensil Chonte dan Charcoal.

Sumber : <https://id.wikipedia.org/wiki/Konte> (2020)

d) Pensil Dermatograph.



Gambar 5.9. Pensil dermatograph.

Sumber : <https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Dermatograph.JPGe> (2006)

Pensil dermatograph merupakan pensil yang berbeda dengan pensil lainnya, karena pensil ini hanya dikhususkan untuk membuat sketsa atau tulisan pada sebuah kaca. Pensil ini memiliki ciri khas yaitu tekstur yang terkesan licin atau terkesan berminyak sehingga sulit untuk di aplikasikan di media kertas. (namun masih ada juga yang mengaplikasikannya di kertas). Pada ujung pensil ini terdapat tali yang terhubung dengan wadahnya. Fungsi dari tali ini yait untuk meraut pensil. Ketika kalian ingin meraut pensil ini cukup dengan menariknya secara perlahan tali tersebut.

2) Pensil Warna.



Gambar 5.10. Pensil warna.

Sumber : <https://id.wikipedia.org/wiki/Pensil> (2021)

Pensil Warna merupakan salah satu jenis pensil yang memiliki inti pigmen berwarna dan casing pelindungnya terbuat dari bahan kayu. Pensil warna ini terbuat dari bahan lilin, aditif, pigmen, serta bahan pengikat. Ada pula pensil warna yang berbasis minyak, serta pensil ini bisa larut dalam air.

3) Watercolor Pencil.

Watercolor pencil atau sering juga disebut dengan pensil cat air merupakan salah satu jenis pensil yang bisa larut dalam air. Jenis pensil ini adalah pensil yang memiliki fungsi sebagai cat air, jika digunakan bersamaan dengan kuas yang sudah dibasahi. *Watercolor pencil* ini juga dapat dicampur dengan pensil warna standar untuk menambah vibrant saat menggambar ataupun membuat sketsa.



Gambar 5.11. *Watercolor pencil*.

Sumber : https://en.wikipedia.org/wiki/Watercolor_painting (2021)

4) Pensil Grafit Stik.

Pensil Grafit Stik atau sering disebut juga dengan crayon adalah salah satu jenis pensil yang memiliki campuran bubuk grafit dan tanah liat yang telah dikompresi dengan suhu tinggi sehingga menjadi perpaduan yang solid. Saat digunakan biasanya pensil ini dilapisi dengan plastik agar tangan kalian ketika menggambar atau membuat sketsa tidak kotor terkena dari warna pensil ini sendiri.



Gambar 5.12. Pensil grafit stik.

Sumber : https://en.wikipedia.org/wiki/Watercolor_painting (2021)

5) Cat air.

Cat air merupakan bahan pewarna yang terbuat dari pigmen dengan menggunakan pelarut air. Cat air memiliki sifat transparan dan teknik yang digunakan biasanya disebut dengan teknik aquarel.



Gambar 5.13. Cat air.

Sumber : <https://blog.elevenia.co.id/5-merk-dan-harga-cat-air-yang-bagus/> (2020)

b.Bahan :

Kertas adalah salah satu media gambar sketsa yang paling mudah didapat dengan harga yang relatif murah. Kertas merupakan bahan hasil dari olahan yang sudah melalui berbagai proses pengolahan. Jenis-jenis kertas diantaranya yaitu seperti kertas kalkir, kertas duplex, kertas art atau matt paper, kertas ivory, kertas HVS, art karton, duplex putih atau CWb, Samson Craft, kertas linen dan sebagainya. Di bawah dijelaskan berbagai macam jenis kertas yang bisa kalian ketahui yaitu :

1) Kertas HVS.

HVS merupakan singkatan dari kata *Houtvrij Schrijfpapier* yang berasal dari bahasa Belanda, yaitu memiliki arti kertas tulis bebas serat kayu. Kertas HVS dibuat berasal dari pulp atau disebut dengan bubur kertas yang tidak mengandung lignin atau perekat antar serat di dalam pohon sehingga tidak dapat berubah warna (menjadi kekuningan) jika diletakkan di bawah sinar matahari atau sinar lampu.

Kertas HVS termasuk kedalam tipe kertas tulis berkualitas tinggi yang memiliki berbagai ukuran. Baik ukuran dimensi (panjang x lebar) maupun ukuran berat. Kertas HVS biasanya diproduksi dengan memiliki 3 tingkat ukuran berat yaitu 60 gr, 70 gr dan 80 gr. Sementara ukuran dimensi kertas HVS biasanya dibuat dalam 2 pilihan, yaitu kuarto (A4) dan folio (F4).

2) Kertas Kalkir.

Kertas kalkir merupakan kertas yang memiliki permukaan tembus pandang. Secara sekilas, kertas kalkir ini tampak seperti kaca bening. Banyak desainer yang suka menggunakan kertas ini untuk pekerjaan mereka membuat sebuah rancangan. Dengan kertas ini, gambar pun dapat mereka selesaikan dengan mudah. Sekilas, kertas ini tampak nyaris sama dengan kertas HVS. Namun

memiliki tekstur transparan dan tampak bening, sekilas kertas kalkir tampak seperti habis terkena tumpahan minyak.



Gambar 5.14. Kertas kalkir.

Sumber : <https://solusiprinting.com/> (2020)

3) Matte Paper.

Kertas matte paper merupakan kertas yang memiliki kemiripan dengan art paper, namun matte paper ini memiliki permukaan yang matt atau tidak berkilau dan memiliki permukaannya yang halus ini sehingga sangat cocok untuk kalian yang sering mencetak isi buku seperti katalog, majalah, company profile, buku kenangan, buku tahunan, dan kegunaan lainnya adalah untuk mencetak poster, brosur. Jenis Kertas ini dapat di modifikasi untuk mencetak spot UV (Efek Glossy pada area cetak tertentu). Matte paper memiliki ketebalan kertas yaitu 90 s/d 150 gsm.

4) Kertas Ivory.

Kertas Ivory merupakan kertas yang memiliki ciri yaitu sisi luar berwarna putih mengkilap dan sisi dalam berwarna putih dengan tekstur kasar. Kertas ivory sering juga disebut perpaduan antara dua jenis kertas yaitu bahan art carton dan matte paper selain itu juga memiliki sifatnya tebal.

Kertas ivory memiliki tampilan yang bersih dan

eksklusif. Apabila kalian ingin mencetak kemasan dengan desain full color maka penggunaan kertas ivory bisa menjadi pilihan. Kertas ivory juga dapat digunakan sebagai kemasan primer untuk makanan karena bahannya bersifat *food grade*. *Food grade* artinya bahan ivory aman untuk makanan, dan mampu menjaga kualitas makanan di dalamnya. Kertas ivory juga dapat digunakan untuk bahan baku pembuatan kemasan makanan, kosmetik, dan tas belanja.

5) Kertas Linen.

Kertas linen merupakan kertas yang memiliki tekstur yang sangat unik. Kertas linen ini sering digunakan untuk membuat sertifikat, ijazah maupun piagam penghargaan. Kertas linen ini sering disebut dengan istilah kertas linen Jepang dan karton linen.

Kertas linen memiliki beberapa karakteristik yang mirip dengan kain linen. Karakteristik-karakteristik tersebut yang dapat kalian ketahui antara lain:

- a) Memiliki gramasi yang relatif tebal yaitu mulai dari 150 s/d 350 gram.
- b) Memiliki tekstur kaku seperti kertas karton.
- c) Permukaannya kertas kasar dan teksturnya terlihat jelas terlihat bergaris-garis.
- d) Kedua permukaan kertas terlihat kesat.

6) Art Karton.

Kertas Art Karton adalah jenis kertas yang pada umum digunakan untuk membuat kartu nama, brosur sampai pembuatan kotak makanan dan minuman dengan beragam bentuk. Biasanya warna kertas art carton ini putih mengkilap pada kedua sisinya, kertas art karton ini memiliki ciri kurang lebih serupa dengan art paper, namun ukurannya jauh lebih tebal sehingga sangat cocok digunakan untuk produk cetakan yang membutuhkan

bahan yang lebih kokoh dibandingkan dengan art paper. Kertas art karton ini juga dikenal dengan istilah paperboard, atau terkadang disebut juga dengan cardboard.

7) Kertas Manila.

Kertas manila merupakan kertas pertama yang cocok digunakan sebagai media menggambar. Kertas manila memiliki tekstur yang halus dan lembut, kertas ini biasa digunakan sebagai media menggambar dengan menggunakan pensil yang dikenal dengan istilah sketsa.

Kertas manila secara fisik dan visualnya memiliki kemiripan dengan kertas BC dan BW ini memiliki ciri yaitu permukaan licin dan memiliki kemampuan dapat menyerap pigmen warna yang rendah sehingga kurang cocok digunakan dengan pensil warna. Kertas manila tersedia dalam berbagai pilihan warna tidak hanya warna putih saja, sehingga mampu menjadikan gambar yang kalian buat menjadi lebih berwarna meskipun hanya menggunakan pensil saja.

8) Kertas Canson.

Kertas canson merupakan kertas yang memiliki kemiripan dengan kertas HVS dan Manila. Kertas canson ini sangat cocok digunakan untuk kalian yang memiliki kegemaran melukis menggunakan cat berbahan dasar air yaitu cat air atau cat poster, karena memiliki tekstur yang lembut dan tipis. Selain itu, kalian juga dapat memilih tingkat ketebalan dan gramasi sesuai keinginan karena kertas ini memiliki berbagai gramasi atau ketebalan di atas 200 gram.

9) Kertas Kopenhagen.

Kertas Kopenhagen adalah jenis kertas yang sangat cocok digunakan sebagai media menggambar dengan menggunakan pensil. Kertas kopenhagen ini memiliki ciri khas tekstur berupa garis-garis lurus searah berukuran

kecil dan terkesan sederhana sehingga sangat cocok digunakan untuk menggambar. Namun, kertas ini juga kurang cocok digunakan sebagai media gambar dengan menggunakan pensil warna terutama untuk kertas kopenhagen yang berwarna cerah.

10) Kertas Samson.

Apabila kalian merupakan salah satu orang yang peduli akan lingkungan, maka kalian wajib menggunakan kertas samson ketika kalian melukis atau menggambar karena kertas ini merupakan salah satu jenis kertas daur ulang. Kertas samson identik dengan warna coklat karena bahan dasarnya adalah kertas-kertas bekas yang sudah tidak terpakai lagi. Kertas ini biasanya digunakan sebagai bahan membuat amplop atau paperbag. Sama halnya dengan kertas canson, kertas samson juga tersedia dalam beberapa gramasi, atau ketebalan yaitu mulai dari 70 hingga 220 GSM.

4. Memahami Bentuk dan Warna dalam Sketsa

Setelah menentukan tema dan ide berkarya tahap berikutnya yaitu membuat komposisi karya. Komposisi karya desain yaitu berupa susunan bentuk, contohnya bentuk disusun secara seimbang dan serasi sehingga tercapai kesatuan desain. Selain unsur bentuk ada pun unsur-unsur desain lain yang dapat disusun sehingga menjadi komposisi yang seimbang diantaranya ukuran, value dan warna.

a. Bentuk.

Benda yang terdapat di alam dapat kalian sederhanakan menjadi titik, garis, bidang dan segala macamnya. Contoh yang dapat kalian lihat dilingkungan sekitar yaitu kabel, tali, tiang bendera, kawat dan lainnya. Dimana benda-benda tersebut memiliki dimensi memanjang namun dapat disederhanakan menjadi garis. Contoh lainnya yaitu selembar kertas yang memiliki dimensi panjang dan lebar

namun dapat disederhanakan menjadi bidang. Sedangkan contoh yang memiliki dimensi panjang, lebar dan tebal yaitu televisi, tong dan toples dapat disederhanakan menjadi volume.

Dalam suatu bentuk memiliki ciri khas masing-masing. Ciri khas bentuk tersebut disebut dengan raut. Titik, garis dan masing-masing bidang unsur tersebut memiliki raut. Raut dianggap sebagai pembeda bentuk.

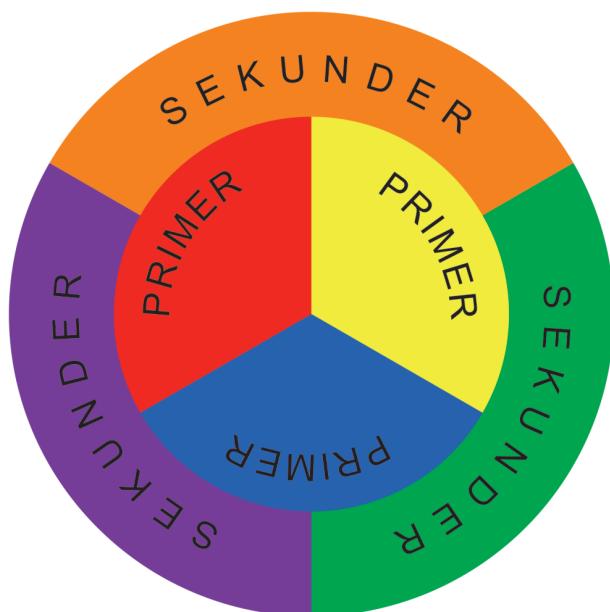
b. Warna.

Warna merupakan salah satu elemen visual yang dapat menarik perhatian para penikmat desain. Warna dapat mewakili susana hati seseorang dalam berkomunikasi. Warna juga merupakan unsur yang sangat penting dalam dunia desain grafis, karena unsur warna dapat menimbulkan kepekaan terhadap penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya perasaan sedih, senang, semangat dan haru. Dalam seni rupa warna dapat dilihat dari tiga hal yaitu :

1) *Hue*.

Merupakan pembagian warna berdasarkan nama warna. Seperti merah, kuning, hijau, biru dan lainnya. *Hue* dibagi lagi menjadi tiga golongan yaitu :

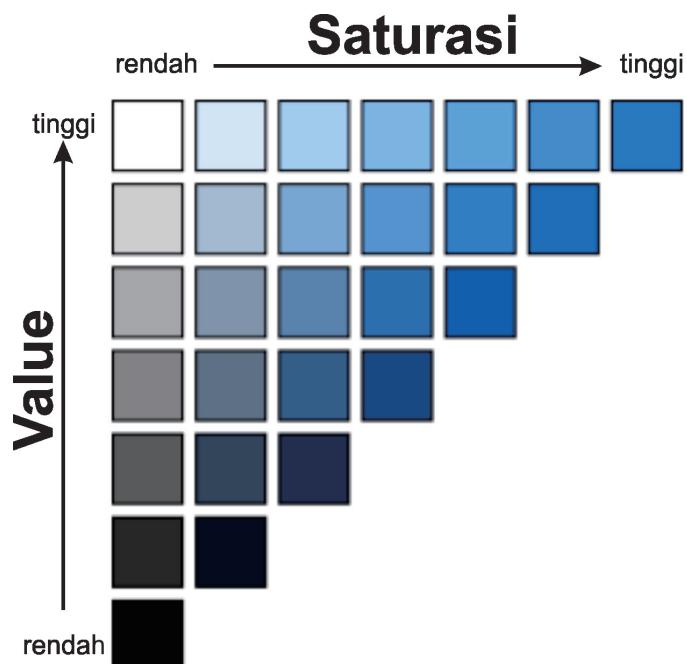
- a) Warna Primer atau disebut juga primary colors yang terdiri dari warna merah, kuning dan biru.
- b) Warna Sekunder atau disebut juga secondary colors yang merupakan campuran dari dua warna primer. Dengan perbandingan 1:1 contohnya seperti warna merah + kuning menghasilkan warna orange, Kuning + Biru maka menghasilkan warna hijau. Jika warna primer dicampur dengan warna sekunder maka akan menimbulkan warna tersier atau disebut dengan tertiary colors yaitu merah-orange, kuning-orange, merah-ungu, dan kuning-hijau.



Gambar 5.15. Warna primer dan sekunder.
Ilustrasi oleh Subhan Yuliyanto (2021)

2) *Value*.

Merupakan gelap terang sebuah warna.



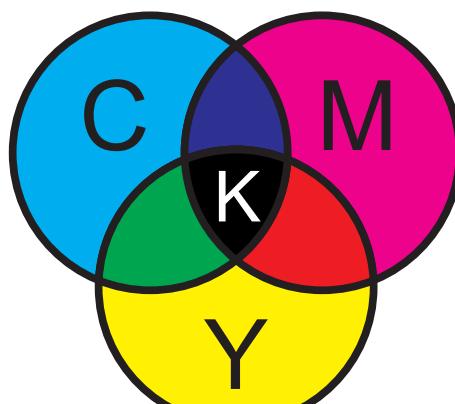
Gambar 5.16. Value dan saturasi (kepekatan).
Ilustrasi oleh Subhan Yuliyanto (2021)

3) *Intensity*.

Merupakan tingkat kejernihan atau keaslian dari warna itu sendiri.

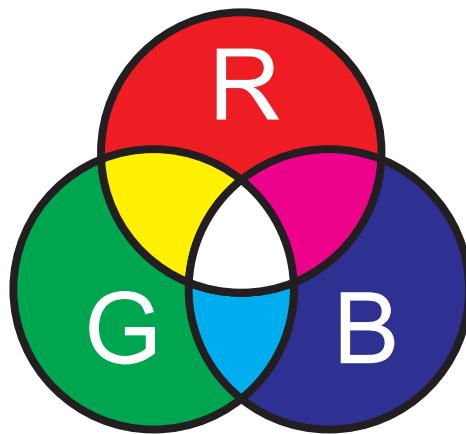
Warna yang digunakan dalam seni lukis berbeda dengan sistem warna yang digunakan pada percetakaan (cetak offset) atau komputer. Dalam percetakan terbagi dari empat warna pokok saja yang dikenal dengan sebutan CMYK, yang merupakan singkatan dari *Cyan (light blue)*, *Magenta (pink red)*, *Yellow* dan *Black*. Dimana warna merah dihasilkan dengan mencampurkan warna *yellow* (100%) dan *Magenta* (100%), sedangkan warna hijau merupakan campuran warna *yellow* (100%) dan *cyan* (100%).

Warna lain pada sistem komputer selain CMYK yaitu RGB atau bisa disebut dengan *Additive Color*. RGB terdiri dari tiga warna yaitu merah (*red*), hijau (*green*), dan biru (*blue*). Fungsi utama warna RGB yaitu menampilkan gambar dalam perangkat elektronik seperti komputer atau televisi. Meskipun dapat digunakan juga dalam fotografi. Keunggulan penggunaan warna RGB ini yaitu gambar mudah dipindahkan ke alat lain tanpa harus dirubah ke model warna lainnya. Sedangkan kelemahannya tidak dapat dicetak dengan sempurna dengan menggunakan *printer* dikarenakan *printer* menggunakan sistem warna CMYK.



Gambar 5.17. Warna CMYK.

Ilustrasi oleh Subhan Yuliyanto (2021)



Gambar 5.18. Warna RGB.

Ilustrasi oleh Subhan Yulyianto (2021)

5. Konsep Karya Desain Komunikasi Visual Melalui Sketsa

Karya sketsa dan ilustrasi bisa divisualisasikan pada karya-karya cetak seperti poster, majalah, komik dan lain sebagainya. Berikut karya sketsa dan ilustrasi yang dapat diwujudkan yang perlu kalian ketahui, yaitu :

a. Poster.

Poster adalah sebuah karya desain grafis yang dibuat pada selembar kertas yang dimana memuat komposisi gambar dan huruf. Poster dibuat pada sebuah kertas yang berukuran besar ataupun kecil. Secara fisik pengaplikasiannya dengan cara ditempel pada dinding yang dapat dilihat oleh orang banyak. Maka poster biasanya dibuat dengan warna-warna kontras dan kuat. Fungsi poster biasanya menjadi sarana iklan, pendidikan, propaganda, sosialisasi dan dekorasi. Selain itu bisa pula berupa salinan karya seni terkenal.

Poster adalah gambar pada selembar kertas berukuran besar yang digantung atau ditempel di dinding atau permukaan lain. Poster merupakan alat untuk mengiklankan sesuatu, sebagai alat propaganda dan protes, serta maksud-

maksud lain untuk menyampaikan berbagai pesan. Selain itu, poster juga dipergunakan secara perorangan sebagai sarana dekorasi yang murah meriah terutama bagi anak muda (sumber : Ensiklopedia Wikipedia).

Poster memiliki perbedaan dengan karya media cetak lainnya. Yaitu poster dapat menyampaikan suatu informasi kepada pembacanya. Sedangkan iklan cetak seperti majalah, surat kabar, katalog, brosur dan lefleaf berfungsi menyampaikan informasi namun bagi orang-orang yang memiliki waktu cukup longgar, dapat membaca iklan saat waktu santai atau memiliki waktu yang cukup lama.

Saat membuat karya desain poster hal utama yang harus diperhatikan yaitu poster tersebut dapat menyampaikan secara visual agar dapat menarik perhatian publik dan dapat memberikan informasi yang mudah dipahami pembaca dalam waktu singkat. Poster harus dapat membujuk pembaca dan membangkitkan keinginan pembaca untuk membeli poster melalui pesan-pesan yang singkat namun padat dan jelas.

Dalam buku berjudul *Making a Good Layout* karya Lori Siebert dan Lisa Ballard tugas karya poster adalah "*Capturing a moving audience with your message.*" yang memiliki arti yaitu menangkap audiens yang tengah bergerak dengan pesan yang anda sampaikan. Sebuah poster harus mampu menyampaikan informasi atau pesan kepada audiens yang sedang sibuk bergerak, hanya dalam bilangan detik.

Poster yang dapat dikatakan baik dan berhasil yaitu dapat menarik perhatian pembacanya karena memiliki suatu elemen yang mendominan dan menarik. Sedangkan elemen-elemen yang tidak penting tidak perlu ditampilkan sehingga secara keseluruhan pesan poster dapat menyatu, terlihat seimbang dan harmonis. Sebuah desain poster yang baik juga tidak perlu menampilkan penggunaan huruf yang terkesan berlebihan dan terlalu banyak variasi. Gambar ilustrasi juga tidak perlu ditampilkan terlalu mendominan.

Ada beberapa point menurut Siebert dan Ballard dalam membuat desain poster yaitu diantaranya :

- 1) Ukuran huruf poster dibuat besar sehingga terbaca dari jarak jauh (sekitar 10 s/d 15 kali lebar poster). Contoh apabila lebar poster berukuran 30 cm maka harus dapat terbaca dari jarak 3 s/d 4,5 meter.
- 2) Layout desain poster dibuat simpel, sehingga pembaca tidak merasa bingung. Pilih salah satu elemen kunci pembuatan poster yaitu huruf atau ilustrasi sehingga pembaca dapat menangkap dan memahami pesan dengan cepat.
- 3) Memberikan informasi penting yang dibutuhkan pembaca seperti tanggal, jam, tempat, narahubung dan lain-lain
- 4) Terdapat satu elemen yang ditonjolkan atau yang paling dominan. Contohnya judul atau ilustrasi sehingga dapat menarik perhatian pembaca.
- 5) Dapat memuat informasi yang penting dan ditonjolkan dengan ukuran, warna atau value (kontras).
- 6) Adanya unsur seni yang sesuai dengan pesan atau informasi.
- 7) Huruf atau elemen yang digunakan disusun dalam urutan yang logis.
- 8) Ilustrasi Foto hendaknya dipilih yang tidak lazim (*unusual*) atau dipangkas agar dapat terlihat.
- 9) Huruf untuk poster seaiknya dibuat tebal (*bold*) dengan warna-warna yang kontras sehingga dapat terlihat dari kejauhan.

Sedangkan menurut Robin Landa berpendapat bahwa yang layak dijadikan petunjuk dalam membuat desain poster yaitu desain poster hanya berupa teks atau gabungan antara teks dan ilustrasi (visual). Elemen visual bisa berupa gambar abstrak, gambar realis, simbolik, ilustratif, fotografi, kolase, grafik atau kombinasi dari semua elemen visual

tersebut. Teks yang berupa rangkaian huruf juga dapat berfungsi sebagai ilustrasi.

Menurut Robin Landa, kriteria desain poster harus dikaitkan dengan tujuan-tujuan poster itu sendiri, yaitu :

- 1) Menyampaikan informasi secara jelas dan mudah dipahami.
- 2) Menciptakan desain yang seketika dapat dibaca dan dipahami.
- 3) Menciptakan desain yang mudah dibaca dari kejauhan.
- 4) Menjanjikan informasi penting yang dibutuhkan pembaca.
- 5) Menyusun informasi dengan urutan yang mudah ikuti.
- 6) Menyusun elemen visual secara hierarki dan menyatu.
- 7) Menyusun elemen-elemen poster berdasarkan prinsip-prinsip desain grafis.
- 8) Membuat desain yang sesuai dengan subjek, audiens dan lingkungannya.
- 9) Mengepresikan spirit dan subjek atau pesan yang disampaikan.

Maka dapat disimpulkan bahwa suatu desain poster pada umumnya memuat informasi penting secara keseluruhan. Memiliki kalimat yang singkat dan padat dan mampu menarik perhatian.

Berikut macam-macam poster yang telah dikelompokan oleh para seniman desain grafis yang harus kalian ketahui diantaranya yaitu :

1) Poster Teks.

Poster teks dapat dikatakan sebagai poster yang paling tua. Poster teks memiliki ciri yaitu mengutamakan teks sebagai suatu informasi. Namun ada juga terselip elemen-elemen gambar seperti simbol kerajaan, gambar raja atau ornamen-ornamen kerajaan lainnya. Poster teks

awalnya digunakan untuk menyampaikan pengumuman pemerintah kepada para rakyatnya pada abad ke-15.



Gambar 5.19. Poster teks.

Ilustrasi oleh Subhan Yuliyanto (2021)

2) Poster Bergambar.

Pada awal abad modern yaitu sekitar akhir abad 17 terjadi perkembangan pada desain poster. Yang pertama yaitu adanya kemajuan teknologi percetakan. Kedua dimulainya era industrialisasi dalam skala besar dengan terjadinya Revolusi Industri di Prancis. Maka dari itulah poster mulai dicetak dalam jumlah besar. Ciri dari poster tersebut yaitu memiliki gambar warna-warni sehingga terkesan menarik.



Gambar 5.20. Poster bergambar.

Ilustrasi oleh Subhan Yulyianto (2021)

3) Poster Propaganda.

Penggunaan poster semakin berkembang dan menjadi populer selama terjadinya Perang Dunia I dan II. Sehingga poster tersebut menjadi barang-barang bersejarah dan disimpan dengan nilai yang tinggi. Pada Perang Dunia I dan II mulai muncul poster-poster yang mengimbau rakyat untuk bergabung menjadi tentara. Kejadian ini menjadi fenomenal diseluruh dunia. Pada tahun 1917 di Amerika Serikat muncul poster yang dibuat oleh James Montgomery Flagg yaitu poster "Uncle Sam : I Want You!".

Berbeda dengan Amerika Serikat poster-poster di Rusia digunakan sebagai alat propaganda yang digunakan dalam revolusi komunis model Rusia. Poster propaganda memiliki tujuan dapat mengembalikan semangat pembaca atau perjuangan usaha seseorang dalam melakukan hal yang bermanfaat bagi kehidupan.



Gambar 5.21. Poster propaganda karya Affandi Koesoema.

Sumber : <https://akurat.co/hari-lahir-tukang-gambar-affandi-dirayakan-google> (2017)

4) Poster Kampanye.

Banyak negara-negara demokrasi yang menyerahkan keputusan mengenai kepemimpinan kepad rakyatnya. Maka sejak itulah poster digunakan sebagai alat untuk mencari simpati calon pemilih pada pemilihan umum. Maka dapat disimpulkan poster kampanye bertujuan untuk menarik simpatik masyarakat pada saat pemilihan umum.

5) Wanted Poster.

Wanted Poster atau dapat juga disebut dengan poster “Dicari” memiliki tujuan yaitu poster yang memuat orang hilang atau suatu perusahaan yang membutuhkan tenaga kerja. Pada era poster Wild West dimanfaatkan untuk membuat sayembara yang berfungsi untuk menemukan penjahat yang sedang dicari. *Wanted poster* selain memuat foto penjahat yang dicari juga menyebutkan sejumlah hadiah yang diberikan kepada si penemu. Tradisi penyebaran poster ini berlangsung hingga FBI (*Federation Bureau of Investigation*) juga ikut menyebarkan *wanted poster* ke seluruh negara di dunia.

Pada maret 1934 ada salah satu *wanted poster* di Amerika untuk mencari seorang penjahat perampok bank kelas kakap bernama John Dillinger. Contoh *wanted poster* di Indonesia digunakan untuk mencari tenaga kerja pada sebuah perusahaan.



Gambar 5.22. Wanted poster.

Ilustrasi oleh Subhan Yuliyanto (2021)

6) Poster Cheesecake.

Jenis poster cheesecake ini cenderung digemari oleh kalangan anak-anak muda. Pada awalnya poster ini berisi kumpulan foto-foto dari “*Pin-Up girl*” (foto bintang pujaan yang ditempel di dinding) seperti tokoh bintang film terkenal saat itu.

7) Poster Film.

Poster film bertujuan untuk mempromosikan sebuah film. Pada industri perfilman poster sangat bermanfaat untuk dapat mempopulerkan film-filmnya sehingga poster film memiliki potensi nilai jual yang cukup tinggi.

8) Poster Komik.

Poster komik adalah poster yang menampilkan tokoh-tokoh komik atau manga seperti *Sailormoon*, *Dragon Ball* sampai dengan *Harry Potter*. Poster komik ini telah populer sejak tahun 1960-an sehingga memicu produksinya poster komik secara meningkat pada tahun 1970-an.

9) Poster Affirmation.

Poster affirmation memiliki ciri yaitu dibuat dengan cenderung warna hitam, gambar alam sebagai gambar latar belakangnya, berisi teks dan kata-kata motivasi tentang *leadership* dan *opportunity*. Tema yang dibawakan pada poster ini sangat bervariasi. Tujuannya agar orang yang membacanya memiliki motivasi. Jenis poster ini memiliki ukuran yang bermacam-macam mulai dari ukuran kecil sampai besar. Pengakhiran poster affirmation ini terkadang diberi pigura.

10) Poster Riset dan Kegiatan Ilmiah.

Poster riset dan kegiatan ilmiah banyak digunakan didunia akademisi yaitu tujuannya untuk mempromosikan karya-karya dan kegiatan ilmiah. Poster ini menjelaskan mengenai rencana kegiatan riset dan hasil riset. Fungsi

lain poster ini juga berkaitan dengan pendaftaran hak cipta (*copyright*) dari hasil-hasil penemuannya agar tidak ada pihak yang dirugikan dan mengklaim karya ilmiah tersebut. Contoh kegiatan ilmiah yg dibuat poster yaitu simposium, seminar dan lain sebagainya . Poster-poster ilmiah ini dipasang pada lembaga-lembaga akademis atau tempat yang sesuai dengan bidang keilmuannya.

11)Poster Motivasi.

Poster yang ditempatkan di dalam kelas yang memiliki tujuan untuk memberi motivasi kepada peserta didik. Motivasi lainnya yaitu agar peserta didik dapat bersikap baik, disiplin mengikuti peraturan sekolah.

12)Poster Seni.

Poster selain dipergunakan untuk media promosi dan penyampaian informasi juga dipergunakan sebagai lahan untuk memproduksi karya-karya seni dari berbagai macam aliran. Pada era komputer grafis kebebasan berkarya sudah mulai berkreasi dan banyak membuat karya plesetan dari karya-karya masa lalu.

13)Poster Layanan Masyarakat.

Poster layanan masyarakat atau bisa disebut dengan Social Campaign merupakan suatu jenis poster yang tidak bertujuan komersial karena poster jenis ini bertujuan untuk memberikan pelayanan kepada masyarakat selain itu poster jenis ini sering dilombakan oleh lembaga-lembaga pemerintah atau LSM.

Poster layanan masyarakat juga dimanfaatkan sebagai media kritik sosial yang ditujukan kepada masyarakat maupun pemerintah contohnya seperti pemberantasan korupsi dan mafia peradilan.

14)Poster Komersial.

Poster komersial ini memiliki tujuan sebagai sarana mempromosikan suatu produk. Poster komersial dibuat

harus sekreatif mungkin karena memiliki banyak saingan dengan poster komersial lainnya dalam mempromosikan suatu produk. Poster yang kreatif mampu mencuri perhatian pembacanya.

b.Komik

Komik adalah media yang digunakan untuk mengekspresikan ide dengan gambar, sering dikombinasikan dengan teks atau informasi visual lainnya. Komik sering mengambil bentuk urutan panel yang disandingkan. Seringkali perangkat tekstual seperti balon ucapan, keterangan, dan onomatope menunjukkan dialog, narasi, efek suara, atau informasi lainnya. Ukuran dan pengaturan panel berkontribusi pada kecepatan narasi. Kartun dan bentuk-bentuk ilustrasi serupa adalah cara pembuatan gambar yang paling umum dalam komik; fumetti adalah bentuk yang menggunakan gambar fotografi. Bentuk umum komik termasuk strip komik, editorial dan lelucon, dan buku komik (sumber : Ensiklopedia Wikipedia).

Komik merupakan rangkaian gambar yang disusun sehingga membentuk suatu cerita. Komik biasanya dibuat dengan urutan cerita dan adanya teks yang ditampilkan berupa balon kata. Biasanya komik menampilkan peran seorang tokoh atau karakter. Komik juga dipergunakan sebagai media penyampaian pesan yang paling efektif. Dengan adanya bahasa gambar menjadi lebih mudah dimengerti si pembacanya dibandingkan dengan bahasa tulisan atau lisan.

Dalam membuat komik yang harus diperhatikan bukan hanya sekedar menggambar orang dalam adegan saja, namun banyak aspek yang harus dipahami. Komik merupakan bagian dari DKV, komik bukan sekedar buku bacaan biasa secara bahasa gambar komik dapat digunakan untuk membuat iklan. Seiring perkembangan jaman komik digunakan untuk undangan pernikahan yang unik.

Cerita pada komik biasanya berisikan cerita yang lucu. Komik sering digunakan pada halaman koran sebagai selingan isi koran yang dimana memuat berita serius. Elemen komik sangat berkaitan dengan ilustrasi, kartun dan gambar animasi sehingga sebuah komik memiliki karakter yang kuat dan kemudian difilmkan dalam bentuk film animasi.

The Funnies adalah buku komik pertama yang diterbitkan. The funnies merupakan jenis komik bersejari yang mampu bertahan cukup lama mulai dari seri 1 sampai seri 13 di tahun 1929. Pada tahun 1938 komik mulai memunculkan tokoh superhero superman dan disusul dengan suksesnya DC Comics dan Marvel Comics yang awal mulanya memiliki tokoh superhero yaitu Captain Marvel, Captain Amerika, The Mighty Thor, The X-Men dan yang paling sukses yaitu tokoh Spiderman.

Seorang pelukis komik yaitu Charles Schulz adalah seorang pelukis kartun atau komik strip dari Amerika yang menggambar tokoh Peanut di tahun 1950. Tokoh tersebut tidak lain ialah Charlie Brown dan anjing peliharaannya Snoopy. Fungsi lain komik selain mengisi kekosongan pada sebuah halaman koran komik sekarang komik dibuat menjadi buku komik.

Di Indonesia sendiri komik muncul pada tahun 1930. Saat itu komik hanya dicetak pada sebuah surat kabar Melayu-cina yaitu "Shinpo". Orang yang pertama kali menulis surat kabar yaitu Kho Wang Gie dan mulai diterbitkan pada Sabtu, 2 Agustus 1930. Pada tahun 1930 samapai 1950 komik dibuat hanya berupa strip. Kemudian pada tahun 1952 komik mulai dicetak dalam bentuk buku. Judul buku komik pertama yang dicetak yaitu "Kisah Pendudukan Jogja" karya Abdul Salam. Selain itu ada juga komik karya R.A Kosasih yang berjudul Sri Asih dan karya Jakawarna yang berjudul Ardisoma.

Seiring perkembangan jaman komik mulai dianggap tidak mendidik karena mengandung unsur kekerasan.

Maka pada tahun 1955 komik dimusnahkan dengan cara dibakar oleh pemerintah.

c. Iklan Cetak.

Dalam bahasa melayu "iklan" berasal dari kata *i'lan* dari bahasa arab yang memiliki arti menerangkan secara berulang-ulang. Itulah lain iklan yaitu adalah reklame. Reklame berasala dari bahasa Prancis yaitu *reclame* yang artinya menyerukan. Maka dapat disimpulkan iklan adalah meyerukan atau menyampaikan informasi kepada audiens dengan memperhatikan pesan yang disampaikan.

Menurut Rhenald Kasali, iklan adalah pesan yang menawarkan suatu produk yang ditujukan kepada masyarakat lewat suatu media. Iklan lebih diarahkan untuk membujuk orang supaya mau membeli produk atau jasa yang ditawarkan. Iklan merupakan salah satu alat *marketing* untuk menawarkan produk dari sebuah perusahaan kepada masyarakat dengan menggunakan elemen verbal dan visual melalui media.

Iklan mencakup dua elemen yaitu visual dan elemen verbal. Elemen visual berupa ilustrasi bisa foto atau gambar, tipografi, bidang atau gabungan dari unsur-unsur grafis. Sedangkan elemen verbal terdiri dari judul (*headline*), subjudul (*subhead*), teks (*body copy*) dan *baseline* (*slogan* atau nama dan alamat perusahaan).

d. Logo.

Logo merupakan suatu gambar yang sekedar hanya sebagai sketsa dengan arti dan maksud tertentu, dimana mewakili suatu arti dari sebuah perusahaan, organisasi, produk, negara, lembaga, dan hal lainnya membutuhkan sesuatu yang singkat dan mudah diingat sebagai pengganti dari nama sebenarnya atau bisa juga disebut dengan simbol dari sebuah perusahaan atau produk tertentu. Logo juga berfungsi sebagai identitas brand. Di bawah ini ada beberapa macam-macam logo diantaranya yaitu :

1) Lettermark (*logotype*).

Lettermark atau biasa disebut dengan *logotype* adalah logo yang mengandung unsur typografi atau logo yang terdiri dari berbagai jenis huruf. Contohnya inisial perusahaan seperti logo brand minuman Coca Cola, brand fashion H&M, Youtube, Google dan sebagainya. Lettermark dibuat sesederhana mungkin.



Gambar 5.23. Logotype.

Sumber : [\(2021\)](https://www.portaldekave.com/artikel/lengkap-inilah-8-jenis-logo-yang-harus-dipahami-desainer-grafis)

2) Basic Shape.

Basic Shape atau sering disebut dengan *primitive shape* merupakan bentuk dasar yang dimana menjadi desain awal dari pembuatan sebuah logo. Bisa juga disebut sebagai penggabungan unsur-unsur antara dua objek yang kompleks yaitu huruf dan gambar sehingga tercipta satu kesatuan yang dapat menghasilkan sebuah logo.



Gambar 5.24. Basic shape.

Ilustrasi oleh Subhan Yulyianto (2021)

3) Picture mark.

Picture mark merupakan logo yang terdiri dari simbol dimana memanfaatkan ikon yang didesain dengan grafis tertentu untuk menggambarkan suatu brand tertentu sehingga bentuk logo atau ikon akan terus diingat dan selalu dapat mewakili identitas produk atau brand itu sendiri. Contohnya seperti logo Twitter, logo Apple, Nike dan lain sebagainya.



Gambar 5.25. Picture mark Twitter.

Sumber : <https://www.freepnglogos.com/pics/twitter-logo-png> (2021)



Gambar 5.26. Picture mark Apple.

Sumber : <https://www.freepnglogos.com/pics/twitter-logo-png> (2021)

e. Kemasan.

Desain Kemasan adalah suatu desain yang kreatif dengan mengaitkan bentuk, warna, tipografi dan elemen desain dengan terdapat informasi produk agar produk dapat dipasarkan dan memiliki nilai jual tinggi. Kemasan sendiri digunakan untuk melindungi produk yang ada di dalamnya. Suatu pengemasan produk merupakan desain yang rancang dan guna memproduksi kemasan atau *packing* untuk melindungi produk.

Fungsi lain dari kemasan selain sebagai pelindung produk adalah juga sebagai media pemasaran. Persaingan desain bentuk dan warna kemasan pada produk sejenis bisa dilihat pada rak jualan di minimarket atau pada media toko online. Selain itu kemasan juga berfungsi untuk memberikan informasi kepada konsumen mengenai isi produk di dalamnya.



Gambar 5.27. Pola desain kemasan kotak.

Sumber : <https://www.pngdownload.id/> (2020)



Gambar 5.28. Desain kemasan kantong.

Sumber : <https://buatlogoonline.com/membuat-desain-kemasan-dengan-photoshop/> (2020)



E. Assesmen

1. Tugas Mandiri

Carilah refensi di internet mengenai cara mendesain logo! Setelah itu buatlah sketsa desain logo suatu produk brand pada kertas gambar berukuran A3 dengan teknik gambar bebas. Logo yang dibuat terdiri dari 3 alternatif desain berupa logo brand produk makanan atau brand fesyen. warnailah sketsa kalian dengan menggunakan teknik basah atau aquarel!

2. Tugas Kelompok

a. Judul tugas.

Membuat desain kemasan makanan tradisional.

b. Bahan :

Kertas Manila atau karton.

c. Alat :

Pensil , penggaris, cat warna dan gunting.

d. Langkah penggeraan :

- 1) Carilah bentuk kemasan makanan tradisional yang ada di lingkungan sekitar kalian!
- 2) Amati komposisi atau unsur yang terdapat pada desain kemasan tersebut!
- 3) Buatlah alternatif desain kemasan tersebut berdasarkan kreatifitas kalian masing-masing!

3. Penilaian Mandiri

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan tepat dan benar!

- 1) Konsep karya diartikan sebagai sebuah gagasan dan ide sebelum membuat karya desain komunikasi visual. Konsep karya merupakan kegiatan awal sebelum melakukan

kegiatan berkarya seni. Suatu proses berfikir membentuk sesuatu. Setelah kalian menentukan konsep karya hal apakah yang dilakukan saat membuat karya desain komunikasi visual!

- 2) Dalam membuat karya sketsa dan ilustrasi ada berbagai macam teknik yang harus kalian pahami. Salah satunya adalah teknik arsir. Jelaskan secara singkat apakah yang dimaksud dengan teknik arsir!
- 3) Gambar ilustrasi bersifat menerangkan. Karena sifatnya menerangkan, maka gambar yang dibuat harus benar-benar dapat menerangkan maksud yang akan diterangkan. Sehingga proses pembuatannya pun harus diperhatikan dengan baik. Langkah awal yang dilakukan ketika membuat gambar ilustrasi adalah?
- 4) Gambar ilustrasi banyak ditemukan dalam komik, cover, majalah, dan lain-lain. Setiap penempatan yang terdapat gambar ilustrasi, memiliki fungsi yang tidak sama dengan lainnya. Hal yang diperoleh adanya penggunaan gambar ilustrasi pada cover yaitu?
- 5) Sketsa merupakan gambaran atau lukisan yang kasar, ringan, semata-mata garis besar atau belum selesai. Kadang kala hanya digunakan sebagai pengingat-ingat saja. Sketsa atau sket (*sketch*) secara umum dikenal sebagai bagan atau rencana. Sebutkan manfaat menggambar sketsa!
- 6) Gambar yang berfungsi memperkuat, memperjelas, memperindah, mempertegas, dan memperkaya cerita atau narasi. Pernyataan tersebut merupakan pengertian dari?
- 7) Apa sajakah alat dan bahan yang digunakan dalam teknik kering untuk membuat gambar sketsa dan ilustrasi. Sebutkan dan jelaskan!
- 8) Pembuatan gambar ilustrasi dapat dilakukan dengan cara manual maupun teknologi digital. Jelaskan bagaimanakah menggambar ilustrasi yang baik?

- 9) Dapat menjelaskan suatu peristiwa, menjelaskan suatu naskah tertulis, suatu karangan dan menghiasi halaman buku, majalah ataupun surat kabar. Pernyataan tersebut merupakan fungsi dari apakah?
- 10) Sebutkanlah unsur-unsur dari gambar ilustrasi. Kemudian sebutkan pengertiannya satu persatu!

F. Refleksi

Setelah kalian mempelajari tentang konsep dasar karya dengan sketsa dan ilustrasi dalam perancangan dan proses produksi untuk dikembangkan dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual. Diharapkan peserta didik mampu mengkomunikasikan konsep dasar karya dengan sketsa dan ilustrasi dalam perancangan dan proses produksi untuk dikembangkan dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.

G. Pengayaan

Scan QR code di bawah ini dengan menggunakan scan QR pada smartphone kalian atau langsung ketikkan alamat link ke dalam browser untuk menambah wawasan tentang gambar sketsa dan ilustrasi!



<https://bit.ly/3dlx6qE>



<https://bit.ly/3AfsFrp>

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual
untuk SMK DKV Kelas X
Penulis : Maylinda Ambarwati, dkk
ISBN : 978-623-6199-97-8

Latihan Soal Semester 1

1. Langkah awal dari visualisasi sebuah ide yang ada di pikiran kalian dengan menggunakan dasar karya seni untuk membuatnya adalah
 - A. Arsiran
 - B. Gradasi
 - C. Sketsa
 - D. Ojek
 - E. Garis lurus
2. Gambaran kasaran dan ringan merupakan suatu rencana dari suatu gambar atau lukisan yang akan dibuat disebut ...
 - A. Sketsa
 - B. Gambar
 - C. Ilustrasi
 - D. Poster
 - E. Lukisan
3. Adapun 3 jenis sketsa dalam seni rupa yaitu sketsa gambaran garis besarnya, sketsa cepat, studi sketsa. Yang dimaksud dengan sketsa cepat
 - A. Sketsa yang menggunakan beberapa garis untuk menampilkan citra sketsa yang telah diselesaikan
 - B. Sketsa yang berupa garis-garis dengan bentuk sederhana tanpa rincian
 - C. Sketsa gambar yang tidak dapat selesai
 - D. Sketsa yang dikerjakan kurang rinci
 - E. Semua jawaban salah
4. Sketsa dapat dibagi menjadi 2 yaitu sketsa seni rupa murni dan seni rupa terapan. Apakah yang dimaksud dengan sketsa murni ...
 - A. Sebuah seni yang mengutamakan fungsi
 - B. Sebuah seni yang mengutamakan kegunaan
 - C. Sebuah seni yang digunakan sebagai hiasan
 - D. Sebuah seni yang dapat dimanfaatkan
 - E. Sebuah seni yang berguna untuk kehidupan
5. Fungsi sketsa dalam berbagai bidang salah satunya ilmu pengetahuan. Yang dimaksud sketsa sebagai ilmu pengetahuan ...
 - A. Berfungsi sebagai alat bantu dalam sebuah penelitian ilmiah

- B. Sebagai media eksplorasi
 - C. Sebagai media rancangan pakaian
 - D. Sebagai media pembelajaran
 - E. Sebagai gambar dekorasi
6. Sketsa dibagi menjadi beberapa macam jenisnya. Salah satunya ialah sketsa ekspresi adalah suatu bentuk gambar sketsa yang bertujuan untuk ...
- A. Membuat garis gambar ekspresif
 - B. Membuat garis rancangan
 - C. Membuat garis detail
 - D. Membuat garis warna detail
 - E. Membuat garis indah
7. Aktivitas kreatif untuk membentuk imaji atau gambar yang menyampaikan gagasan, ide, serta symbol sebagai salah satu bentuk ekspresi menggunakan berbagai teknik guratan dan alat gambar yang beranekaragam disebut dengan
- A. Estetika
 - B. Seni Rupa
 - C. Sketsa
 - D. Teknik Dussel
 - E. Menggambar
8. Dalam dunia seni rupa Rupa Dasar dapat di artikan sebagai ilmu yang mempelajari berbagai macam unsur-unsur rupa dan perwujudtannya seperti 2 dimensi dan 3 dimensi. Ilmu dasar tersebut dapat memiliki kemahiran dalam menggambar dan penugasan teknik rupa dasar. Selain rupa dasar ada juga yang perlu ketahui dalam memahami seni rupa. Yaitu Kosa Rupa, apakah yang dimaksud dengan kosa ruap
- A. Sebuah unsur dasar terbentuknya wujud visualisasi baik karya 2 dimensi maupun 3 dimensi
 - B. Elemen-elemen desain
 - C. unsur visual yang berfungsi membentuk suatu objek coretan
 - D. suatu elemen yang unsur visualnya relatif sangat kecil
 - E. elemen visual yang mempunyai dimensi panjang dan lebar
9. Gambar bisa menjadi sebuah ekspresi perasaan pembuatnya. Seseorang yang gemar menggambar biasanya menunjukan ekspresi perasaan pada gambar yang ia buat. Dibawah ini yang dimaksud dengan gambar adalah ...

- A. Mengubah bentuk yang realis erdasarkan imajinasi
 - B. Kegiatan menggambar objek enda secara ojektif
 - C. Menggambar dengan terstruktur
 - D. Menggambar bentuk geometris
 - E. Aktivitas kreatif untuk membentuk imaji atau gambar yang menyampaikan gagasan ide
10. Dalam membuat sebuah gambar perlu kalian mengenal konsep. Apakah yang dimaksud dengan konsep menggambar dalam seni rupa ...
- A. Alat komunikasi menyampaikan ide
 - B. Alat menyampaikan gagasan
 - C. Kegiatan menggambar objek benda secara objektif sesuai keadaan sebenarnya
 - D. Aktivitas kreatif untuk membentuk imaji
 - E. Perwujudan bayangan angan-angan
11. Jenis-jenis gambar dibagi menjadi lima macam salah satunya yaitu menggambar ekspresif. Apakah yang dimaksud dengan gambar ekspresif....
- A. Menggambar sesuatu murni dari imajinasi tanpa beban untuk meniru suatu objek atau model.
 - B. Menggambar bentuk-bentuk geometris lengkap dengan perspektif akuratnya dan dapat juga disusun menjadi suatu bangun tertentu.
 - C. Gambar suasana ialah fokus terhadap suasana yang dihadirkan oleh gambar, gambar objek yang berada di latar belakang bisa hanya dibuat impresi atau bentuk sederhananya saja, yang penting suasananya terbentuk.
 - D. Menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dari sesuatu yang diilustrasikannya.
 - E. Fokus terhadap suatu bentuk tertentu dan biasanya berdiri sendiri tanpa interaksi apapun dengan sekitarnya.
12. Secara umum komposisi terdiri dari 3 jenis yaitu komposisi asimetris, simetris dan komposisi sentral. Yang dimaksud dengan komposisi sentral adalah
- A. Gambar atau benda yang dibelah dua namun bila disatukan memiliki sisi yang tidak seimbang
 - B. Sebuah benda atau gambar yang memiliki sisi yang bisa menyatu
 - C. Cara menyusun dan mengatur objek gambar sebagai pusat

- perhatian
- D. Perandingan dari bagian-bagian benda
 - E. Sisi satu dengan yang lainnya tidak sama
13. Prinsip menggambar dalam seni rupa dibagi menjadi 7 yaitu diantaranya komposisi, proporsi, keseimbangan, kesatuan, penekanan, irama dan gradasi. Pengertian dibawah ini yang dimaksud dengan keseimbangan ialah
- A. Pertautan bagian-bagian antara satu unsur dengan unsur lainnya.
 - B. Perandingan objek dari bagian benda yang dijadikan sebagai objek.
 - C. Kesan yang memperlihatkan kondisi stabil tidak berat disalah satu sisi.
 - D. Pengulangan dari satu atau beberapa unsur secara teratur.
 - E. Penyusunan warna berdasarkan tingkat perpaduan.
14. Menggambar dapat juga diartikan sebagai bentuk kegiatan seni rupa yang melihatkan gagasan dan imajinsi dalam media dua dan tiga dimensi dengan memperlihatkan proporsi, komposisi, keseimbangan, dan gelap terang yang disebut dengan
- A. Unsur
 - B. Prinsip
 - C. Kriya
 - D. Objek
 - E. Media
15. Pengulangan dari satu atau beberapa unsur secara teratur dan berulang-ulang dan terus dalam menggambar suatu karya seni rupa disebut
- A. Penekanan
 - B. Gradasi
 - C. Proporsi
 - D. Irama
 - E. Komposisi
16. Gambaran kasaran dan ringan merupakan suatu rencana dari suatu gambar atau lukisan yang akan dibuat disebut dengan ...
- A. Sketsa
 - B. Gambar
 - C. Ilustrasi

D. Poster

E. Lukisan

17. Adapun 3 jenis sketsa dalam seni rupa yaitu sketsa gambaran garis besarnya, sketsa cepat, studi sketsa. Yang dimaksud dengan sketsa cepat

- A. Sketsa yang menggunakan beberapa garis untuk menampilkan citra sketsa yang telah diselesaikan
- B. Sketsa yang berupa garis-garis dengan bentuk sederhana tanpa rincian
- C. Sketsa gambar yang tidak dapat selesai
- D. Sketsa yang dikerjakan kurang rinci
- E. Sketsa yang dikerjakan secara detail

18. Sketsa adalah gambar yang kasar dan ringan, atau gambaran garis besarnya saja dari suatu gambar atau lukisan yang belum selesai.



sketsa yang menggunakan beberapa garis untuk menampilkan citra sketsa yang telah selesai seperti contoh pada gambar diatas disebut dengan ...

- A. Sketsa cepat
- B. Sketsa gambaran besarnya saja
- C. Sketsa murni
- D. Sketsa studi
- E. Sketsa pembelajaran

19. Sketsa dapat dibagi menjadi 2 yaitu sketsa seni rupa murni dan seni rupa terapan. Apakah yang dimaksud dengan sketsa murni ...

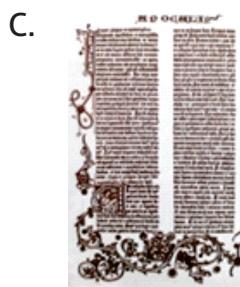
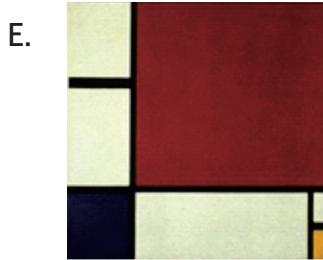
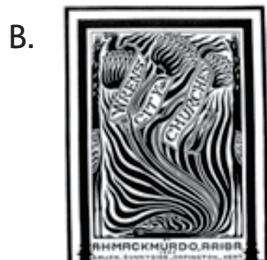
- A. Sebuah seni yang mengutamakan fungsi
- B. Sebuah seni yang mengutamakan kegunaan

- C. Sebuah seni yang digunakan sebagai hiasan
 - D. Sebuah seni yang dapat dimanfaatkan
 - E. Sebuah seni yang mengutamakan nilai ornamen
20. Fungsi sketsa dalam berbagai bidang salah satunya ilmu pengetahuan. Yang dimaksud sketsa sebagai ilmu pengetahuan ...
- A. Berfungsi sebagai alat bantu dalam sebuah penelitian ilmiah
 - B. Sebagai media eksplorasi
 - C. Sebagai media rancangan pakaian
 - D. Sebagai media pembelajaran
 - E. Sebagai gambar dekorasi
21. Sketsa dibagi menjadi beberapa macam jenisnya. Salah satunya ialah sketsa ekspresi adalah suatu bentuk gambar sketsa yang bertujuan untuk ...
- A. Membuat garis gambar ekspresif
 - B. Membuat garis rancangan
 - C. Membuat garis detail
 - D. Membuat garis warna detail
 - E. Membuat garis indah
22. Apabila suatu ide desain disampaikan tanpa menggunakan sketsa maka akan terjadi....
- A. Misinformasi pesan ide
 - B. Misinterpretasi pesan ide
 - C. Miskalkulasi pesan ide
 - D. Misteri pesan ide
 - E. Miskinhati pesan ide
23. Sebuah sketsa desain lebih menekankan pada komunikasi. Fungsi sketsa logo dalam dkv adalah....
- A. Sebagai komunikasi gambaran ide
 - B. Sebagai hasil bentuk logo
 - C. Sebagai finalisasi desain
 - D. Sebagai corak desain
 - E. Sebagai motif desain
24. Sketsa rancangan merupakan suatu bentuk gambar sketsa yang bertujuan untuk....

- A. Membuat garis rancangan
 - B. Membuat garis ekspresi
 - C. Membuat garis latihan
 - D. Membuat warna rancangan
 - E. Memberi garis indah
25. Sketsa layout iklan cetak terdiri dari logo, spesifikasi produk, ilustration gambar, headline, body copy dan produk. Pernyataan dibawah ini yang merupakan pengertian dari layout ialah
- A. Sebuah cara yang dapat memudahkan menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif.
 - B. Penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistic.
 - C. Suatu tulisan biasanya diawali oleh sebuah atau beberapa kata singkat yang disebut judul.
 - D. Gambaran singkat tentang topik yang dibicarakan pada isi tulisan.
 - E. Merupakan huruf awal yang berukuran besar dari kata pertama pada paragraf.
26. Elemen layout sketsa desain dibagi menjadi beberapa macam. Salah satunya yaitu adalah headline. Yang dimaksud dengan headline ialah
- A. Area diantara sisi atas kertas dan margin atas.
 - B. Suatu tulisan biasanya diawali oleh sebuah atau beberapa kata singkat yang disebut judul.
 - C. Area diantara sisi bawah kertas dan margin bawah.
 - D. Keterangan yang menyertai elemen visual.
 - E. Point merupakan suatu daftar atau list yang mempunyai beberapa baris berurutan kebawah.
27. Karya desain grafis sudah dikenal oleh manusia dalam ilmu Anthropologi Prasejarah. Yang dari kurun waktu ke waktu memiliki filosofi yang terkandung dalam setiap karya-karyanya. Dibawah ini yang merupakan ciri-ciri ilmu Anthropologi Prasejarah adalah ...
- A. Terdapat sebuah gambar didalam gua berupa tanda atau simbol
 - B. Terdapat gambar-gambar kontemporer
 - C. Terdapat gambar diluar gua berupa simbol

- D. Memiliki warna yang full color
E. Memiliki warna dominan merah
28. Karya-karya para pemburu pada jaman dahulu selain memiliki nilai estetis dan keterampilan seni grafis juga memiliki nilai magis. Yang dimaksud dengan nilai estetis adalah
A. Memiliki nilai keagamaan
B. Memiliki nilai mistis
C. Memiliki nilai keindahan
D. Memiliki nilai kecantikan
E. Memiliki nilai kegunaan
29. Perkembangan seni grafis dari waktu ke waktu banyak mengalami perubahan sesuai dengan jamannya. Setelah itu terjadi perkembangan karya grafis pada akhir abad ke-19 dengan terpisahnya fine art dengan applied art. Pernyataan dibawah ini yang merupakan pengertian dari fine art adalah ...
A. Seni grafis yang mengutamakan nilai keindahannya saja
B. Seni grafis yang mengutamakan nilai kegunaannya saja
C. Seni grafis yang mengutamakan nilai kegunaan dalam kehidupan sehari-hari
D. Seni grafis yang mengutamakan nilai applied art
E. Seni grafis yang mengutamakan nilai magis
- 30.
- 
- Perhatikan gambar diatas. Mesin tersebut dipergunakan untuk proses cetak offset pada abad ke-19 di Eropa. Mesin tersebut diberi nama
A. Mesin cetak digital
B. Letter press
C. Finishing touch
D. Mesin sablon
E. Mesin printing

31. Dibawah ini yang merupakan contoh leaflet dan poster di Era Hindia-Belanda yang mulai terkenal setelah negara kolonial menetapkan peraturan perundang-undangan Agraria pada tahun 1870 yaitu....



32. Teksur merupakan nilai suatu raba yang dimana merupakan halus-kasarnya suatu permukaan benda. Dilihat dari jenisnya tekstur dibagi menjadi tampilan yaitu tekstur semu dan teksur nyata. Perhatikan gambar dibawah ini.



- Gambar tersebut termasuk kedalam jenis tekstur
- A. Tektur Bayang-bayang
 - B. Tekstur semu
 - C. Tekstur nyata
 - D. Tekstur perabaan
 - E. Tekstur imajinasi
33. Dibawah ini yang merupakan pengertian yang benar mengenai tekstur semu ialah....
- A. merupakan tekstur yang apabila penglihatan dan perabaan berbeda. Contohnya kalian meihat sebuah tekstur marmer namun pada saat diraba terasa halus
 - B. tekstur yang apabila diperhatikan memiliki kesamaan antara hasil raba dan penglihatan kalian
 - C. tekstur khayalan hasil dari imajinasi
 - D. tekstur yang memberikan kesan yang tegas
 - E. tekstur yang memberikan kesan yang lemah
- 34.
- 
- Perhatikan karya diatas!. Keseimbangan adalah prinsip dasar desain yang memperhatikan penempatan unsur-unsur rupa dalam satu bidang. Penempatan atau komposisi yang harus diperhatikan adalah apakah suatu bidang tersebut berat sebalah atau tidak. Mulai dari warna, bidang maupun bentuk. Gambar tersebut merupakan komposisi yang bersifat
- A. komposisi suatu objek karya yang dibuat seimbang, yaitu objek pada bagian kanan dan kiri sama dan terkesan sama berat
 - B. penyusunan objek karya yang disusun objek kanan dan kirinya tidak sama namun terkesan seimbang
 - C. keseimbangan yang prinsipnya hampir sama dengan komposisi dominan. Perhatian objek karya mengarah pada

satu titik pusat

- D. komposisi yang menempatkan semua elemen desain yang diatur sedemikian agar tidak terlihat mendominan
 - E. menyusun elemen-elemen visual grafis secara berulang-ulang
35. Penyusunan elemen desain yang terkesan menonjol seperti menggunakan warna yang mencolok, menggunakan desain huruf yang besar seperti sans serif dan dibuat sangat berbeda dengan elemen-elemen lainnya. Disebut dengan
- A. Proporsi
 - B. Tekstur
 - C. Penekanan
 - D. Irama
 - E. Komposisi
36. Penyusunan objek karya yang disusun objek kanan dan kirinya tidak sama namun terkesan seimbang. Disebut dengan
- A. Asimetris
 - B. Tekstur
 - C. Simetris
 - D. Memusat
 - E. Point of interest
37. Sudut pandang atau angle merupakan posisi dimana kalian sebagai pembuat karya melihat suatu benda atau pandangan terhadap suatu objek. Perhatikan pada gambar berikut ini.



Pada gambar tersebut merupakan sebuah sudut pandang yang dimana posisi pandangan mata setinggi mata objek dan tergantung pada ketinggian objek. Disebut dengan

- A. Low angle
- B. Frog angle
- C. Normal angle

- D. Bird eye angle
E. High angle
38. Posisi pandangan mata berada diatas objek. Pengambilan objek gambar dilakukan diatas ketinggian, sehingga dapat memperlihatkan keadaan yang luas. Pengertian tersebut merupakan pengertian dari
- A. Low angle
B. Frog angle
C. Normal angle
D. Bird eye angle
E. High angle
39. Gambar pensil dibawah ini merupakan jenis pensil yang dapat disi ulang kembali.
- 
- Pensil tersebut digunakan untuk menggambar dengan detail karena memiliki mata pensil yang sangat kecil. Jenis pensil tersebut disebut dengan
- A. Pensil Grafit
B. Krayon
C. Pensil Conte
D. Pensil mekanik
E. Pensil Charcoal
40. Dibawah ini yang merupakan pengertian pensil jenis conte atau charcoal adalah
- A. pensil ini hanya dikhkususkan untuk membuat sketsa atau tulisan pada sebuah kaca
B. pensil yang memiliki inti pigmen berwarna dan casing pelindungnya terbuat dari bahan kayu. Pensil warna ini terbuat dari bahan lilin, aditif, pigmen, serta bahan pengikat
C. salah jenis pensil yang hampir sama dengan pensil jenis graphit. Hanya saja yang membedakan dari pensil ini yaitu memiliki ujung mata pensil yang lebih besar
D. pensil yang hampir mirip dengan bulpoin
E. jenis pensil yang pada umumnya sering digunakan untuk menulis

KUNCI JAWABAN

- | | |
|-------|-------|
| 1. C | 21. A |
| 2. A | 22. A |
| 3. A | 23. A |
| 4. C | 24. A |
| 5. A | 25. B |
| 6. A | 26. B |
| 7. E | 27. A |
| 8. A | 28. C |
| 9. E | 29. A |
| 10. C | 30. B |
| 11. A | 31. C |
| 12. C | 32. C |
| 13. C | 33. A |
| 14. B | 34. C |
| 15. D | 35. C |
| 16. A | 36. A |
| 17. A | 37. C |
| 18. A | 38. E |
| 19. C | 39. D |
| 20. A | 40. C |

GLOSARIUM

Applied art disebut juga seni rupa terapan. Seni rupa terapan adalah karya seni rupa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari yang mana mengandung nilai fungsi tertentu di samping nilai seni yang dimilikinya. Fungsi karya seni rupa bisa dibedakan menjadi dua, yaitu fungsi estetis dan fungsi praktis.

Branding segala usaha yang dilakukan oleh sebuah bisnis untuk membangun mereknya. Merek atau jenama adalah tanda yang dikenakan oleh pengusaha pada barang yang dihasilkan sebagai tanda pengenal.

Advertising segala bentuk pesan promosi benda seperti barang, jasa, produk jadi, dan ide yang disampaikan melalui media dengan biaya sponsor dan ditunjukan kepada sebagian besar masyarakat.

Animator seorang seniman yang menciptakan berbagai ragam gambar yang akan membentuk ilusi seolah-olah bergerak pada saat ditayangkan dengan cepat yang disebut dengan frame. Animator dapat bekerja dalam berbagai bidang seperti film, televisi, video game, dan Internet.

Company profile profil perusahaan yang merupakan sebuah media atau alat yang bermanfaat untuk memberikan informasi atau gambaran secara lengkap mengenail detail perusahaan.

Cetak offset teknik cetak yang banyak digunakan, di mana citra bertinta di-transfer terlebih dahulu dari plat ke lembaran karet, lalu ke permukaan yang akan dicetak.

Cloud system metode penyampaian berbagai layanan melalui internet. Gabungan pemanfaatan teknologi komputer dan pengembangan berbasis Internet. Awan adalah metafora dari internet, sebagaimana awan yang sering digambarkan di diagram jaringan komputer.

Digital bentuk modernisasi atau pembaharuan dari penggunaan teknologi di mana sering dikaitkan dengan kemunculan internet dan komputer.

Digitizer merupakan perangkat masukan yang berbentuk datar seperti papan yang memiliki beberapa tombol di bagian samping dan sebuah pena khusus.

Interaktif hal yang saling berhubungan dan saling mempengaruhi.

Desain biasa diterjemahkan sebagai seni terapan, arsitektur, dan berbagai pencapaian kreatif lainnya. Dalam sebuah kalimat, kata "desain" bisa digunakan, baik sebagai kata benda maupun kata kerja. Sebagai kata kerja, "desain" memiliki arti "proses untuk membuat dan menciptakan objek baru".

Editor keseluruhan fungsi penyuntingan (editing) pada suatu naskah di perusahaan penerbitan maupun media.

Efektif sebuah usaha untuk mendapatkan tujuan, hasil dan terget yang diharapkan dengan tepat waktu.

Entrepreneur orang yang melakukan aktivitas wirausaha yang dicirikan dengan pandai atau berbakat mengenali produk baru, menentukan cara produksi baru, menyusun manajemen operasi untuk pengadaan produk baru, memasarkannya, serta mengatur permodalan operasinya.

EGD (*Enviromental Graphic Design*) komunikasi grafis mengenai sebuah informasi yang ditemukan dalam sebuah lingkungan.

Freelance pekerjaan lepas waktu, di mana seseorang bekerja tanpa terikat oleh jam kerja.

Frame satuan terkecil dalam video sedangkan pada program flash, frame diumpamakan seperti kertas HVS yang telah digambar, dan contoh apabila framenya diperpanjang sebanyak 5 frame, maka diumpamakan seperti 5 kertas HVS dengan gambar yang sama.

Flyer perangkat pemasaran yang biasanya dicetak pada selembar kertas, serta memiliki ukuran yang lebih kecil dibandingkan brosur atau pamflet.

Fine art seni yang dikembangkan untuk dinikmati keindahannya. Seni murni mengutamakan sifat estetikanya dibandingkan kegunaannya dalam kehidupan sehari-hari.

Globalisasi proses integrasi internasional yang terjadi karena pertukaran pandangan dunia, produk, pemikiran, dan aspek-aspek kebudayaan lainnya.

Inovatif bersifat memperkenalkan sesuatu yang baru; bersifat pembaruan (kreasi baru).

Inovator seseorang yang bisa mengubah masalah menjadi peluang.

Image kombinasi antara titik, garis, bidang, dan warna untuk menciptakan suatu imitasi dari suatu objek-biasanya objek fisik.

Ilustrasi hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik gambar, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk.

infografis representasi visual informasi, data atau ilmu pengetahuan secara grafis. Grafik ini memperlihatkan informasi rumit dengan singkat dan jelas, seperti pada papan, peta, jurnalisme, penulisan teknis, dan pendidikan.

Interaktif hal yang saling berhubungan dan saling mempengaruhi.

Kreatif daya cipta, proses mental yang melibatkan pemunculan gagasan atau anggitan baru, atau hubungan baru antara gagasan dan anggitan yang sudah ada. Dari sudut pandang keilmuan, hasil dari pemikiran berdayacipta biasanya dianggap memiliki keaslian dan kepantasian.

Keyboard sebuah perangkat keras (*hardware*) pada komputer yang berfungsi sebagai alat untuk input data yang berupa huruf, angka dan simbol.

Literasi istilah umum yang merujuk kepada seperangkat kemampuan dan keterampilan individu dalam membaca, menulis, berbicara, menghitung, dan memecahkan masalah pada tingkat keahlian tertentu yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga, literasi tidak bisa dilepaskan dari kemampuan berbahasa.

Leaflet bentuk iklan kertas yang ditujukan untuk distribusi luas dan biasanya diposting atau didistribusikan di tempat umum, dibagikan kepada perorangan atau dikirim melalui pos.

Mouse (tetikus) merupakan salah satu alat input yang berguna sebagai penunjuk navigasi di layar monitor.

Merchandising keseluruhan komponen yang membuat sebuah produk dibeli oleh konsumen, yang mencakup keberadaan produk dilokasi (toko) tersebut.

Packaging (kemasan) merupakan sistem yang terkoordinasi untuk menyiapkan barang menjadi siap untuk ditransportasikan, didistribusikan, disimpan, dijual, dan dipakai.

Publikasi pelaksana dari kegiatan peyebaran informasi.

Profesi suatu bentuk pekerjaan yang mengharuskan pelakunya memiliki pengetahuan tertentu yang diperoleh melalui pendidikan formal dan keterampilan tertentu yang didapat melalui pengalaman kerja dan terus memperbarui keterampilannya sesuai perkembangan teknologi.

Scanner sebuah alat pemindai salah satu perangkat input pada komputer, merupakan suatu alat yang berfungsi untuk menduplikat objek.

Spanduk media informasi yang biasanya berukuran besar dan membentang. Media promosi yang satu ini, dipasang untuk memberikan informasi.

Schoolpreneur Program pendidikan entrepreneurship (kewirausahaan) informal yang diberikan khusus di lingkungan institusi.

Self-employment seseorang yang tidak bekerja untuk perusahaan tertentu yang memberikan gaji atau upah konsisten.

Technopreneur seseorang yang memanfaatkan perkembangan teknologi mutakhir untuk dioptimalkan sebagai basis dalam mengembangkan pengembangan usaha.

Teknologi keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Penggunaan teknologi oleh manusia diawali dengan pengubahan sumber daya alam menjadi alat-alat sederhana.

Visual dapat dilihat dengan indra penglihat (kasat mata).

INDEKS

Simbol

3R (*Reduce, Reuse, and Recycle*) 93

A

Additive Color 140
Adityawan 75
advertising 20
Ahmad Sanusi 11
Animator 17, 18, 175
applied art 74
aquarel 125, 126, 132, 158
arsir 123, 124, 159
arsitektur 73, 86, 96, 176
artcarton 61
artpaper 61
audio visual 4, 75, 81

B

baliho 20, 81, 112
banner 17, 81, 87, 88, 89, 112
baterai 55, 56
billboard 81
Blu-ray 62

C

canson 60, 136, 137
cat cair 126
Charcoal 128, 129
Charles Schulz 152
Chonte 128, 129
Chua Eung Hwa 8
cloud system 62, 63, 81
CMYK 140
crayon 52, 53, 131
CTF (*computer to film*) 79
CTP (*computer to plate*) 79

D

Dermatograph 129, 130
desain 2, 3, 4, 7, 8, 14, 22, 25, 28, 29, 59, 60, 64, 66, 67, 68, 69, 74, 75, 76, 82, 83, 85, 86, 87, 88, 89, 94, 95, 96, 100, 101, 117, 118, 119, 121, 141, 156, 157, 160, 176, 182, 183, 184, 185, 187
desainer grafis 16, 17, 21
desainer komunikasi visual 75, 83, 112
desainer web 17
desain grafis 2, 3, 9, 22, 23, 74, 75, 89, 90, 96, 138, 144
desain kemasan 16, 75, 76, 156, 158
desain komunikasi visual 2, 3, 4, 7, 8, 14, 17, 21, 22, 23, 24, 25, 28, 29, 59, 60, 64, 66, 67, 68, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 81, 82, 85, 86, 87, 88, 90, 94, 96, 97, 101, 116, 117, 121, 122, 158, 159160, 182, 183, 187
DKV 72, 151, 183, 187
dussel 124
DVD 61, 62

E

editor video 20
EGD (*enviromental graphic design*) 86, 96
ekonomi kreatif 7, 25, 70, 71, 72, 73, 75, 76, 97, 98, 107, 109

F

Fadel 6
fancy paper 61
fine art 75
fotografer 19, 21
fotografi 19, 24, 29, 42, 43, 53, 59, 62, 66, 67, 73, 77, 81, 84, 85, 89, 140, 143, 151, 177
freelance 22
fumetti 151

G

graphit 128

H

Howkins 71, 73
HVS 60, 133, 136, 176

I

- ikon 83, 89, 155
- illustrasi 2, 3
- ilustrator 14, 15, 25, 79
- industri hijau 91, 92
- industri kreatif 72, 73, 75, 94, 95, 100, 107, 108, 109, 110, 112, 114, 115, 116
- industri multimedia 85
- industri musik 87
- industri penerbitan 85
- infografis 86, 89, 90, 177
- inovatif 7, 12, 20, 21, 22, 24, 25, 100, 103, 110, 112, 113, 115, 116
- inovation 104
- inovator 12
- internet 4, 21, 57, 59, 62, 94, 158, 175
- invention 8, 104, 115
- Ivory 134

J

- James Montgomery Flagg 146
- Jean Baptista Say 11
- Johannes Gutenberg 102
- John Howkins 71
- Joseph Schumpeter 12
- Jousma 8, 24
- JPEG 61, 62

K

- K-3 (Keselamatan dan Kesehatan Kerja) 28, 66, 67
- kalkir 60, 133, 134
- kamera digital 77, 78
- kamera foto 19, 40, 48, 53, 54, 76, 77, 78
- kamera video 19, 40, 48
- kertas 60, 61, 62, 124, 125, 130, 133, 134, 135, 136, 137, 141, 158, 176, 178
- Keselamatan dan Kesehatan Kerja 28, 29, 66, 67
- kewirausahaan 7, 9, 10, 12, 13, 25, 178
- komikus 15
- konsep kreatif 83, 100
- konsep kreativitas 102

kreatif 2, 7, 12, 20, 24, 25, 70, 71, 72, 73, 75, 76, 82, 83, 94, 95, 97, 98, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 122, 151, 156, 176

kuas 51, 52, 77, 125, 128, 131

L

Langer 122

lensa kamera 54

Lettermark 154

linen 60, 61, 133, 135

Lisa Ballard 142

logo 16, 17, 22, 23, 83, 153, 154, 155, 158

logotype 154

Lori Siebert 142

M

manila 60, 136

matte paper 134

media sosial 22, 76, 81, 87, 104

merchandising 83

MKV 63

MOV 63

MP4 63

MPEG 63

P

packaging 16, 75

pastel 52, 124

PDF 4, 61

pena 53, 127, 128, 176

penggaris 53, 158

pensil 28, 48, 49, 50, 51, 66, 120, 124, 127, 128, 130, 131, 136, 137

pensil mekanik 127

perfilman 73, 149

Periklanan 20, 95

permainan interaktif 83

picture mark 155

PNG 61

pointilis 124, 125

poster 80, 84, 141, 142, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151

proses kreatif 100, 106, 107, 111, 116
pure art 75

R

RAW 62
Raymond 12
revolusi industri 2, 8, 13, 20, 24, 64, 65, 66, 67, 68, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 81, 82, 83, 85, 86, 87, 88, 91, 92, 94, 95, 96, 97, 98, 100, 101, 107, 108, 109, 110, 112, 114, 115, 116, 117, 118, 149
RGB 140, 141
Richard Cantillon 10, 24
Robin Landa 143, 144

S

sampul buku 85
schoolpreneur 7
selebgram 73
self-employment 10
seni murni 75
seni terapan 74, 176
sketsa 2, 3, 15, 77, 104, 120, 121, 123, 124, 125, 127, 130, 131, 133, 136, 141, 153, 158, 159, 160
SLR (*single lens reflex*) 77
smartphone 68, 80, 81, 83, 98, 118, 160
storyboard 15

T

tata letak 85, 89, 90
teacherpreneur 7
technopreneur 7, 8, 9, 25
teknologi industri 81, 82, 94, 95, 96
tipografi 2, 3, 59, 75, 85, 153, 156
Trilling 6

V

VCD 62, 63
video 4, 14, 17, 19, 20, 34, 35, 40, 48, 53, 62, 63, 73, 75, 76, 81, 85, 95, 112, 175, 176
videografer 19
videotron 4, 14, 17, 19, 20, 34, 35, 40, 48, 53, 62, 63, 73, 75, 76, 81, 85, 95, 112, 175, 176

visual branding 75, 83, 86, 88

W

Wallace 105, 116

warna 46, 48, 52, 59, 61, 62, 65, 75, 78, 82, 122, 123, 126, 130, 131, 133, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 143, 145, 149, 156, 158, 177

watercolor pencil 131

wirausahawan 9, 10, 11, 13, 14, 21, 22, 24

Y

youtuber 73

Z

Zimmerer 21

DAFTAR PUSTAKA

Handoko, Priyo. 2019. *Produk Kreatif dan Kewirausahaan SMK/MAK Kelas XI*. Jakarta ; PT. Bumi Aksara

Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta ; CV. Andi Offset.

Kusuma, Dody. 2019. *Produk Kreatif dan Kewirausahaan SMK/MAK Kelas XI cetakan ke-2*. Bogor ; Yudhistira.

Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasinya*. Yogyakarta ; CV. Andi Offset.

BIODATA PENULIS 1

Nama Lengkap : Maylinda Ambarwati, S.Pd.
Telepon /HP/WA : 085728731313
E- mail : maylindaa26@gmail.com
Akun Facebook : maylindaa26@gmail.com
Alamat Kantor : SMKS Batik 1 Surakarta
JL. Slamet Riyadi, Kleco,
Surakarta



Kompetensi Keahlian : Desain Komunikasi Visual

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir) :

1. Guru Ekstra SD Sabranglor Surakarta (2013–2015).
2. Guru Ekstra SD Mangkubumen Lor Surakarta (2013–2016).
3. Guru Ekstra SD Karangasem I Surakarta (2014–2019).
4. Guru Seni Budaya SMA Keperawatan Avista Surakarta (2015–2016).
5. Guru Seni Budaya SMA Negeri 8 Surakarta (2017–2018)
6. Guru DKV SMK Batik 1 Surakarta (2015–2019).

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar :

S1 Pendidikan Seni Rupa FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta (Lulus Tahun 2013).

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir) :

1. Seni Kriya (SD Kls III).
2. Videografi Jilid I SMK DKV.

Informasi Lain dari Penulis :

Tinggal di Perumahan Damar Agung 2 B.17 R.T. 05/R.W. 05, Gumpang, Kartasura, Sukoharjo. Lahir di Sragen, 24 Mei 1990. Sekolah Dasar dilalui di SD YPWKS 1 Cilegon, SMP Negeri 3 Cilegon dan SMA Al-Ishlah Cilegon. Tahun 2008 kuliah di Pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan UNS Surakarta, lulus tahun 2013. Menjadi guru di SMK Batik 1 Surakarta dari tahun 2015 s/d sekarang.

BIODATA PENULIS 2

Nama Lengkap : Dwi Kurnia Kuswahyuni,
ST, M.Kom
Telepon /HP/WA : 085288131332
E- mail : dwi.kurnia.k@gmail.com
Akun Facebook : -
Alamat Kantor : SMKN 1 Cibinong
Jl. Karadenan No.7, Karadenan, Cibinong,
Bogor, Jawa Barat 16111
Kompetensi Keahlian : Multimedia



Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir) :

1. Guru honor SMAN Kawalu Tasikmalaya (1995-2000).
2. Guru honor SMAN Manonjaya (1996-1999).
3. Pengajar Bimbel Primagama Cabang Tasikmalaya (1995-1997).
4. Guru SMKN 1 Cibinong (2000-sampai sekarang).

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar :

1. Sarjana Teknik Informatika Fakultas Teknik, Jurusan Teknik Informatika UNINUS Bandung (1998).
2. Akta IV Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan ,Universitas Terbuka (1999).
3. S-2 Magister Komputer ,Program studi teknik informatika, Bidang peminatan Sistem Informatika Managemen.

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir) :

1. Teknik Pengolahan Audio Dan Video Pada Pembuatan Video Promosi Pariwisata , Direktorat Pembinaan SMK Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2019,
2. Desain Grafis Percetakan kelas XI semester 3, Dinas Pendidikan Propinsi Jawa Barat 2018.

Informasi Lain dari Penulis :

Tinggal di Bumi Karadenan Permai Blok F No.3 ,Kec. Cibinong , Kabupaten Bogor , Jawa Barat, dilahirkan di Tasikmalaya pada 24

juli 1971. Sekolah Dasar dilalui SDN Cilolohan 1 Tasikmalaya, SMPN 2 Tasikmalaya, SMAN 1 Tasikmalaya. Pernah mengikuti pelatihan Training Multimedia Contents Development Di Korea Selatan (Program KOICA&KCCI) Selama 3 Bulan (2003), 3D Animation dan Digital Video Fundamental di Digital Studio Workshop Jakarta selama 2 Bulan (2005), Desain Grafis di P4TK Bandung.

BIODATA PENULIS 3

Nama Lengkap : Agus Nugroho, S.Kom
Telepon /HP/WA : 081228328705
E- mail : nugerohosmk11@gmail.com
Akun Facebook : -
Alamat Kantor : SMKN 11 Semarang
Jl. Grafika Raya,
Gedawang, Kec. Banyumanik, Kota
Semarang, Jawa Tengah 50266
Kompetensi Keahlian : Produksi Grafika.



Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir) :

Guru PNS SMK N 11 Semarang mulai tahun 1991 s/d sekarang.

Riwayat Pendidikan Tinggi :

IKIP Negeri Jakarta.
Universitas Stikubank Semarang.

Karya Tulis :

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Penerapan Metode Resitasi Berbasis ICT dalam Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Kompetensi Dasar Merakit Personal Komputer pada Siswa Kelas X kompetensi Keahlian Multimedia SMK N 11 Semarang.

Informasi Lain dari Penulis :

Tinggal di Puri Asri Pedana Blok K3 No. 6, Padangsari, Banyumanik, Semarang, dilahirkan di Jakarta, 1 Agustus 1967. Sekolah Dasar dilalui SD Negeri 1 Purwareja, Klampok, Banjarnegara, SMP Negeri 2 Purwareja, Klampok, Banjarnegara, SMA Pemda Purwareja, Klampok, Banjarnegara.

BIODATA PENELAAH

Nama Lengkap : Hermansyah Muttaqin, M.Sn.
Telepon /HP/WA : 085842711819
E- mail : hermansyah_m
@staff.uns.ac.id
Akun Facebook : www.facebook.com/
hermansyah.muttaqin
Akun IG : www.instagram.com/hermansyahmuttaqin
Alamat Kantor : Sekolah Vokasi UNS
Jln. Kolonel Sutarto No. 150K Panggung
Jebres, Solo, 57126
Kompetensi Keahlian : Desain Komunikasi Visual



Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir) :

1. Dosen DKV pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, 2006-2019.
2. Fakultas Seni Rupa & Desain, Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Dosen DKV pada Program Studi Diploma 3 DKV, Sekolah Vokasi.
4. Universitas Sebelas Maret Surakarta 2019 s/d sekarang.
5. Kepala Program Studi D3 DKV Sekolah Vokasi UNS 2019-2024.

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar :

1. Program Studi Desain Grafis, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Sastra.
2. Universitas Sebelas Maret Surakarta; 1991-1996.
3. Program Studi Pengkajian Seni Rupa, Jurusan Seni Rupa & Pertunjukan.
4. Fakultas Pasca Sarjana, Institut Seni Indonesia Surakarta; 2008-2010.

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir) :

Dunia Koleksi: Hulu Hilir Kepemilikan Karya Seni (Buku Kelola Seni #2, kumpulan artikel). 2019. Penerbit Ombak, Jogjakarta.

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir) :

1. 2021 : Strategi Pengemasan Produk Makanan Olahan Ukm Untuk Mendukung Program Destination Branding Kota Surakarta
2. 2020 : Pengaruh Business Development Servicess Terhadap Kinerja Usaha Mikro Kecil Menengah Di Kota Surakarta
3. 2020 : Perancangan Buku Coffee Table Book Sebagai Implementasi Program Branding Dengan Konsep IMC Untuk Mendukung Program Pemasaran Desa Wisata Trangsan, Gatak, Sukoharjo

Informasi Lain dari Penulis :

Tinggal di Jln. Kutai Barat IV No. 8 RT 3 RW 16 Kalurahan Sumber, Kecamatan Banjarsari, Solo 57138. Dilahirkan di Surakarta, 15 November 1971. Sekolah Dasar dilalui SD Muhammadiyah 2 Kauman Solo, SMP Negeri 10 Solo, dan SMA Batik Solo.

BIODATA PENATA LETAK

Nama Lengkap : Subhan Yuliyanto, S.Sn.
Telepon /HP/WA : 081227777106
E- mail : subhanyuliyanto@gmail.com
Akun Facebook : -
Alamat Kantor : SMKS Batik 1 Surakarta
JL. Slamet Riyadi, Kleco,
Surakarta



Kompetensi Keahlian : Desain Komunikasi Visual

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir) :

1. Dosen Luar Biasa Prodi D3 Deskomvis FSRD (2010-2018).
2. Instruktur jurusan non drum dan desainer grafis di Gilang Ramadhan Studio Band Surakarta (2018-2019)
3. Guru Produktif Jurusan DKV SMK Batik 1 Surakarta (2019 s/d sekarang)

Riwayat Pendidikan Tinggi :

1. S1 Teknik Sipil FT Universitas Diponegoro Semarang(1997-200).
2. D3 Akuntansi FE Universitas Sebelas Maret Surakarta (2002-2005).
3. D3 DKV FSSR Universitas Sebelas Maret Surakarta (2005-2009).
4. Alih Jenjang S1 DKV FSRD Universitas Sahid Surakarta (2011-2014).

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir) :

Videografi Jilid I SMK DKV, Direktorat Pembinaan SMK, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2019).

Informasi Lain dari Penulis :

Tinggal di Sukomulyo gang 13 no 13 RT. 5/RW. 6, Kadipiro, Banjarsari, Surakarta. Lahir di Surakarta, 22 Juli 1977. Sekolah Dasar dilalui di SD Muhammadiyah 1 Surakarta, SMP Al-Islam 1 Surakarta dan SMA Negeri 4 Surakarta. Pada awalnya belajar desain grafis secara otodidak hanya sebatas sebagai hobi ketika

kuliah di Semarang tahun 1997. Proses belajar melalui referensi produk-produk cetak yang dikumpulkan dari jalan atau lingkungan sekitar kemudian dibawa pulang untuk dipelajari dan ditiru teknik desainnya meskipun diluar kompetensi jurusan kuliah yang diambil saat itu. Selain itu juga sangat gemar mengoleksi dan membaca buku-buku yang berisi tentang ilmu desain grafis, fotografi dan komputer grafis. Pada tahun 2000 mulai menjadi instruktur komputer desain grafis dan MS. Office di lembaga-lembaga pendidikan komputer dan pada tahun 2005 memutuskan untuk kuliah di Program Studi D3 Deskomvis FSSR UNS untuk menunjang legal formal secara linear sesuai kompetensi keahlian desain grafis. Pada tahun 2010 diangkat menjadi dosen luar biasa di Program Studi D3 Deskomvis FSSR UNS hingga 2018. Pada tahun 2019 mulai aktif sebagai guru produktif jurusan DKV SMK Batik 1 Surakarta hingga sekarang.