



DIGITAL
TALENT
SCHOLARSHIP

VSGA

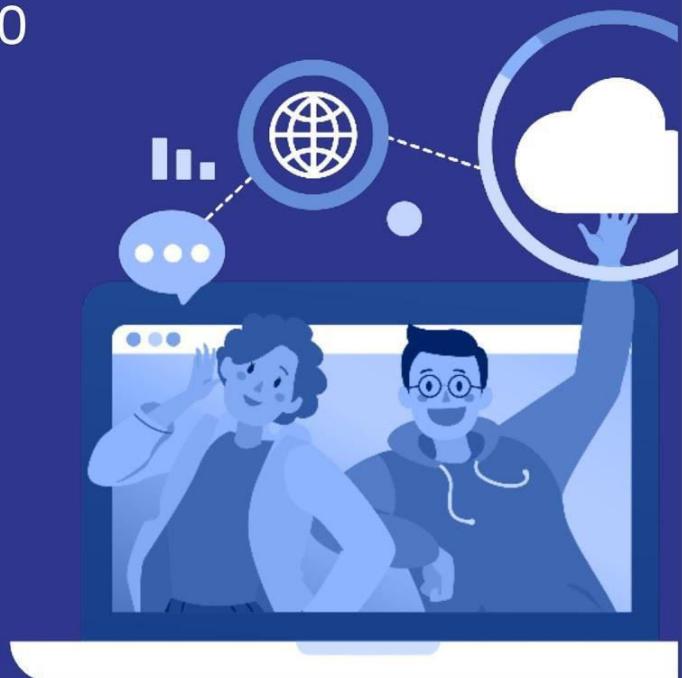
Vocational School
Graduate Academy

Modul Pelatihan

Vocational School Graduate Academy

Tema

Digital Talent Scholarship 2020



KATA PENGANTAR

Era Digitalisasi pada Industri 4.0 di Indonesia saat ini dihadapkan pada tantangan hadirnya permintaan dan penawaran talenta digital dalam mendukung perkembangan ekosistem industri teknologi. Tantangan tersebut perlu dihadapi salah satunya melalui kegiatan inovasi dan inisiasi dari berbagai pihak dalam memajukan talenta digital Indonesia, baik dari pemerintah maupun mitra kerja pemerintah yang dapat menyiapkan angkatan kerja muda sebagai talenta digital Indonesia. Kementerian Komunikasi dan Informatika melalui Badan Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia sejak tahun 2018-2019, telah menginisiasi Program Digital Talent Scholarship yang telah berhasil dianugerahkan kepada 26.000 penerima pelatihan di bidang teknologi informasi dan komunikasi. Program Digital Talent Scholarship ini ditujukan untuk memberikan pelatihan dan sertifikasi tema-tema bidang teknologi informasi dan komunikasi, diharapkan menjadi bagian untuk memenuhi permintaan dan penawaran talenta digital Indonesia.

Tahun ini, Program Digital Talent Scholarship menargetkan pelatihan peningkatan kompetensi bagi 60.000 peserta yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan daya saing SDM bidang teknologi informasi dan komunikasi sebagai bagian dari program pembangunan prioritas nasional. Program pelatihan DTS 2021 ditujukan untuk meningkatkan keterampilan, keahlian angkatan kerja muda Indonesia, masyarakat umum dan aparatur sipil negara di bidang teknologi informasi dan komunikasi sehingga dapat meningkatkan produktivitas dan daya saing bangsa di era Industri 4.0.

Program DTS 2021 secara garis besar dibagi menjadi Tujuh akademi, yaitu: Fresh Graduate Academy (FGA), Program pelatihan berbasis kompetensi bersama GlobalTech yang ditujukan kepada peserta pelatihan bagi lulusan S1 bidang TIK dan MIPA, dan terbuka bagi penyandang disabilitas; Vocational School Graduate Academy (VSGA), Program pelatihan berbasis kompetensi nasional yang ditujukan kepada peserta pelatihan bagi lulusan SMK dan Pendidikan Vokasi bidang TI, Telekomunikasi, Desain, dan Multimedia; Coding Teacher Academy (CTA), Program pelatihan merupakan program pelatihan pengembangan sumberdaya manusia yang ditujukan kepada peserta pelatihan bagi Guru setingkat SMA/SMK/MA/SMP/SD di bidang pemrograman. Online Academy (OA), Program pelatihan OA merupakan program pelatihan Online di bidang Teknologi Informasi yang ditujukan kepada peserta pelatihan bagi Masyarakat umum, ASN, mahasiswa, dan pelaku industri; Thematic Academy (TA), Program pelatihan TA merupakan program pelatihan multisektor bagi pengembangan sumberdaya manusia yang ditujukan kepada peserta pelatihan dari jenjang dan multidisiplin yang berbeda; Regional Development Academy (RDA), Program pelatihan RDA merupakan program pelatihan pengembangan sumberdaya manusia yang ditujukan untuk meningkatkan kompetensi ASN di Kawasan Prioritas Pariwisata dan 122 Kabupaten Prioritas Pembangunan. Digital Entrepreneurship Academy (DEA), Program pelatihan DEA merupakan program pelatihan pengembangan sumberdaya manusia yang ditujukan kepada talenta digital di bidang Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM).

Selamat mengikuti Pelatihan Digital Talent Scholarship, mari persiapkan diri kita menjadi talenta digital Indonesia.

Jakarta, 2021
Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia
Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia
Dr. Ir. Basuki Yusuf Iskandar, MA

Deskripsi Pelatihan

Graphic Designer merupakan salah satu tema pelatihan Program Vocational School Graduate Academy Digital Talent Scholarship 2021 yang berbasis Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) dengan skema skema Junior Graphic Designer. Peserta pelatihan Graphic Designer akan mampu mengidentifikasi elemen visual yang diperlukan dan merancangnya dengan bantuan perangkat lunak bidang desain sebagai solusi dari permasalahan komunikasi visual yang dialami klien. Di akhir pelatihan

peserta akan mengikuti uji kompetensi dan sertifikasi Junior Graphic Designer, bagi yang dinyatakan kompeten akan mendapatkan Sertifikat Kompetensi Junior Graphic Designer dari BNSP.

Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari modul ini peserta latih diharapkan mampu menciptakan karya desain grafis.

Kompetensi Dasar

1. Menerapkan Prinsip Dasar Komunikasi.
2. Mengaplikasikan Prinsip Dasar Desain.
3. Menerapkan Pengetahuan Produksi Desain.
4. Menerapkan Desain Brief.
5. Mengoperasikan Perangkat Lunak Desain.
6. Menciptakan Karya Desain.
7. Membuat Materi Siap Produksi
8. Menetapkan Konsep Desain
9. Menghitung Harga Desain dan Membuat Kontrak Kerja

Indikator Hasil Belajar

1. Mampu menerapkan prinsip dasar komunikasi.
2. Mampu mengaplikasikan prinsip dasar desain.
3. Mampu menerapkan pengetahuan produksi desain.
4. Mampu mampu menerapkan desain brief.
5. Mampu mengoperasikan perangkat lunak desain.
6. Mampu menciptakan karya desain.
7. Mampu membuat materi siap produksi
8. Mampu menetapkan konsep desain
9. Mampu menghitung harga desain dan membuat kontrak kerja

INFORMASI PELATIHAN

Akademi	Vocational School Graduate Academy
Mitra Pelatihan	Lembaga pendidikan tinggi vokasi
Tema Pelatihan	Graphic Designer
Sertifikasi	<i>Junior Graphic Designer</i>
Persyaratan Sarana Peserta/spesifikasi device Tools/media ajar yang akan digunakan	<ol style="list-style-type: none"> 1. RAM minimal 2 GB (direkomendasikan 4 GB atau lebih) 2. Storage minimal sebesar 60 GB 3. Laptop dengan 32/64-bit processor 4. Laptop dengan Operating System Windows 7, 8, 10, Linux, atau MAC OSX 5. Laptop dengan konektivitas WiFi dan memiliki Webcam 6. Akses Internet Dedicated 256 kbps per peserta per perangkat
Aplikasi yang akan di gunakan selama pelatihan	<ol style="list-style-type: none"> 1. CorelDraw atau Adobe Illustrator 2. Adobe Photoshop
Tim Penyusun	<p><u>Pengarah:</u> Dr. Ir. Basuki Yusuf Iskandar, M.A. <i>Kepala Badan Litbang SDM Kementerian Kominfo</i></p> <p><u>Penanggung Jawab:</u> Dr. Ir. Hedi M. Idris, M.Sc. <i>Kepala Pusat Pengembangan Profesi dan Sertifikasi</i></p> <p><u>Koordinator:</u> Arif Handoko, M.T. <i>Sekolah Tinggi Desain InterStudi (STDI)</i></p> <p>Buana Suhurdin Putra, S.T., M.Kom. <i>Ikatan Ahli Informatika Indonesia (IAII)</i></p> <p><u>Anggota:</u> Aji Seto Arifianto, S.ST., M.T. <i>Politeknik Negeri Jember</i></p> <p>Andry Rivan Sumara, M.Si. <i>BPPTIK Kemkominfo Cikarang</i></p> <p>Fuad Sholihin, S.T., M.Kom. <i>Politeknik Negeri Banjarmasin</i></p>

Arraghib Muwafiqun Nizham, A.Md.

Sekolah Vokasi UGM

Caryl Alyona, S.Kom., MMSI.

Politeknik Negeri Ambon

Herry Setiawan Langi, S.ST., M.T.

Politeknik Negeri Manado

I Ketut Gede Sudiartha, S.T., M.T.

Politeknik Negeri Bali

Immanuel Christian Mauko, S.T., M.Eng.

Politeknik Negeri Kupang

Julham, S.T., M.Kom.

Politeknik Negeri Medan

Muh. Ilyas Syarif, S.ST., M.Kom.

Politeknik Negeri Ujung Pandang

Muhammad Arhami, S.Si., M.Kom.

Politeknik Negeri Lhokseumawe

Pramana Yoga Saputra, S.Kom., M.MT.

Politeknik Negeri Malang

Satriyo, S.T., M.Kom.

Politeknik Negeri Pontianak

Taufik Gusman, M.Ds.

Politeknik Negeri Padang

Zulhaydar Fairozal Akbar, S.ST., M.Sc.

Politeknik Elektronika Negeri Surabaya

INFORMASI PEMBELAJARAN UNIT KOMPETENSI KE 2

Unit Kompetensi	Materi pembelajaran	Kegiatan pembelajaran	Durasi Pelatihan	Rasio Praktek : Teori	Sumber pembelajaran
Menerapkan Pengetahuan Produksi Desain	Melaksanakan prinsip dan produksi desain	<ul style="list-style-type: none"> – Ceramah – Diskusi – Belajar Mandiri (membaca referensi) – Tugas 	6 JP	1 : 5	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku informasi 2. Slide PPT. 3. Video referensi
Mengaplikasikan Prinsip Dasar Desain	<ul style="list-style-type: none"> – Mengaplikasikan prinsip dasar desain – Menjelaskan pengetahuan dasar seni rupa – Menjelaskan pengertian dasar desain sebagai bagian dari lingkup seni rupa – Mengaplikasikan pengetahuan mengenai sejarah seni rupa dan desain 				

Materi Pokok

- Menerapkan Pengetahuan Produksi Desain
- Mengaplikasikan Prinsip Dasar Desain

Sub Materi Pokok

- Melaksanakan prinsip dan produksi desain
- Jenis Kertas dan Kegunaannya
- Mengaplikasikan prinsip dasar desain
- Menjelaskan pengetahuan dasar seni rupa
- Menjelaskan pengertian dasar desain sebagai bagian dari lingkup seni rupa
- Mengaplikasikan pengetahuan mengenai sejarah seni rupa dan desain

Tugas Dan Proyek Pelatihan

1. Menjawab pertanyaan terkait jenis produksi desain dan prinsip dasar desain.
2. Memberikan contoh penerapan prinsip desain.
3. Menjelaskan sejarah dan prinsip desain pada suatu karya seni

Link Referensi Modul

1. Video Pembelajaran
2. E-book
3. Link Youtube/Website rujukan

Link Pertanyaan Modul

<https://app.sli.do/> (bisa menggunakan aplikasi ini)

Bahan Tayang

Slide Pelatihan (PPT):
PPT Pertemuan 02 Graphic Designer VSGA DTS 2021

Link room Pelatihan dan Jadwal live sesi bersama instruktur

Zoom, Blue Jeans, Meets

Penilaian

Mengacu pada Kriteria Penilaian Graphic Designer VSGA DTS 2021

Target Penyelesaian Modul

1 sesi

BAB II

MENERAPKAN PENGETAHUAN PRODUKSI DESAIN

A. Pengetahuan yang Diperlukan dalam Menerapkan Pengetahuan Produksi Desain

1. Melaksanakan Prinsip dan Proses Pra-Produksi

Suatu proses perencanaan dalam menyusun proses pra-produksi sesuai prinsip desain. Proses pra-produksi desain dikerjakan secara lengkap hingga karya komunikasi visual siap diproduksi. Proses pra produksi meliputi, *sketch, draft layouting, prototype*.

2. Melaksanakan prinsip dan proses produksi desain

Jenis-jenis produksi dan prinsip serta kualitas hasil dari masing-masing teknik produksi desain diuraikan sesuai jenis dan tahapannya. Jenis produksi yang dimaksud berhubungan dengan penggunaan tinta, baik secara analog maupun digital. Jenis produksi digital berhubungan dengan tampilan pada layar/*screen* untuk perangkat TV, *display* komputer, perangkat mobile, dll. Jenis produksi pada lingkungan termasuk pembuatan struktur obyek pengisi ruang/tiga dimensi, misalnya pamer/*exhibition*, papan marka/*signage*, *merchandise*, dll. jenis-jenis peralatan produksi dalam proses produksi desain dipakai sesuai kebutuhan. Misalnya : alat tulis, media desain

3. Melaksanakan prinsip dan proses pasca produksi desain.

Pasca produksi adalah tahap yang dilakukan setelah tahap produksi selesai dilakukan. Pada tahap ini terdapat beberapa aktivitas seperti

- **Pengeditan**

adalah pekerjaan menyajikan kembali suatu *artwork* atau film dengan cara menambahkan, memotong-motong dan merangkai (menyambung) potongan-potongan gambar atau video sehingga menjadi bentuk akhir yang utuh dan dapat dimengerti.

- **Pemberian efek khusus**

adalah pekerjaan memberikan nilai lebih dalam suatu konteks visual agar suatu *artwork* atau film dapat disajikan dalam bentuk akhir yang lebih menarik lagi.

- **Koreksi warna**

adalah pekerjaan mengatur kembali komposisi, kecerahan, saturasi warna agar suatu *artwork* atau film dapat disajikan dalam bentuk akhir sesuai yang diharapkan.

- **Pemberian elemen gambar tambahan; dan**

adalah pekerjaan menambah elemen teks dan gambar lainnya untuk menunjang suatu *artwork* atau film agar dapat disajikan dalam bentuk akhir sesuai yang diharapkan.

- Penambahan animasi jika diperlukan.

adalah pekerjaan menambah animasi/gambar bergerak untuk menunjang sebuah *footage/film* agar dapat disajikan dalam bentuk akhir sesuai yang diharapkan.

Sesuai kebutuhan dan *user requirements* yang diminta dari pemberi pekerjaan/klien tahapan tambahan dan teknik yang diperlukan di atas harus ditambahkan ke dalam produk desain.

4. Mengelola pelaksanaan seluruh tahap produksi desain.

Seluruh proses pra produksi, produksi hingga pasca produksi desain dilaksanakan sesuai kebutuhan dan tujuan desain. Proses ini harus dilaksanakan secara berkesinambungan karena akan sangat berpengaruh dan menentukan hasil akhir.



Pelaksanaan ketiga tahap produksi desain, perlu untuk didokumentasikan kemajuan pelaksanaan produksinya dengan baik sesuai kebutuhan dalam sebuah laporan.

B. Keterampilan yang diperlukan dalam Menerapkan Pengetahuan Produksi Desain.

1. Membuat panduan perencanaan pra produksi secara komprehensif hingga karya bisa dikomunikasikan secara visual
2. Membuat produksi desain sesuai jenis produksinya. jenis produksi merujuk pada penggunaan tinta, baik secara analog maupun digital. jenis produksi digital terdiri sangat terkait dengan menggunakan layar/screen untuk perangkat TV, Display komputer, perangkat mobile dsb. sedangkan pada analog termasuk pembuatan struktur objek pengisi ruang tiga dimensi.
3. Melakukan proses pasca produksi desain dengan aktifitas seperti seperti pengeditan, pemberian efek khusus, koreksi warna, dan pemberian elemen gambar tambahan hingga penambahan animasi.
4. Membuat dokumentasi kemajuan pelaksanaan seluruh tahap produksi desain.

C. Sikap yang diperlukan dalam Menerapkan Pengetahuan Produksi Desain

1. Ketelitian dalam perencanaan proses pra produksi.
2. Ketelitian, detail dan Kreatif dalam menerapkan pengetahuan produksi desain.
3. Ketelitian, detail dan Kreatif dalam menerapkan pengetahuan pasca produksi desain.
4. Ketelitian dalam mendokumentasikan seluruh kemajuan pelaksanaan tahap produksi desain dengan detail.

BAB III

JENIS KERTAS DAN KEGUNAANNYA

Kertas adalah bahan tipis yang dihasilkan dari proses pemberian tekanan pada serat kayu yang berasal dari *pulp*. Kertas pertama kali dikembangkan oleh bangsa Cina. Kertas merubah kebiasaan orang-orang dalam mendokumentasikan tulisannya yang telah terbiasa menulis lewat media kain, batu, tulang, serta daun. Pada jaman dahulu masyarakat di Indonesia mendokumentasikan tulisan menggunakan daun lontar. Kertas tak hanya dijadikan sebagai media tulis saja, tetapi bisa digunakan seperti kertas tisu yang fungsinya untuk membersihkan dan juga kertas bisa dijadikan objek seni seperti origami. Kertas mempunyai satuan ukuran ketebalan yang dinyatakan dengan GSM (Gram per Square Meter).

Jenis kertas berdasarkan kegunaannya terbagi menjadi :

1. HVS

Kertas ini bertekstur halus, putih, serta tipis dengan ketebalan mulai 60 gsm, 70 gsm, 80 gsm dan 100 gsm. Kertas ini termasuk kertas yang umum digunakan perkantoran dan sekolah sebagai laporan kerja, tugas sekolah, makalah, serta digunakan juga untuk media kertas untuk buku.

2. Kertas Buku (Book Paper)

Kertas ini bertekstur sedikit kasar cenderung halus, kekuningan, ringan dan tipis. Ketebalan kertas mulai 55 gsm, 70, dan 90 gsm. Kertas ini kegunaannya khusus untuk Buku yang sifat teks saja,karena untuk gambar kurang menghasilkan warna yang tajam karena warna kertasnya sendiri cenderung kekuningan. Kertas ini diciptakan untuk membuat mata selalu nyaman berlama-lama dalam membaca buku.

3. Art Paper

Kertas ini bertekstur halus, putih, licin, serta mengkilap dengan ketebalan sedikit tipis yaitu 120 gsm dan 150 gsm. Kertas ini sering digunakan untuk brosur, poster, bagian isi majalah, bagian isi company profile, dan bagian isi buku yang membutuhkan gambar lebih detail. Kertas ini memang terkesan lebih mewah jika ditambah laminasi glossy atau doff.

4. Art carton

Kertas ini bertekstur halus, putih, licin, mengkilap dan tebal. Ketebalan kertas ini mulai 190 gsm, 210 gsm, 230 gsm, 260 gsm, dan 310 gsm. Kertas ini biasa digunakan untuk kartu nama, sampul buku, sampul majalah, company profile, poster, sertifikat, produk kemasan, undangan dan masih banyak lainnya. Untuk kartu nama dan sampul buku sebaiknya menggunakan ketebalan kertas 260 gsm.

5. Karton BW

Kertas ini bertekstur halus, putih, dengan ketebalan 240 gsm. Kertas ini biasa digunakan untuk sertifikat, kartu iuran bulanan, map, undangan dan lainnya . Kertas ini cocok untuk ditulis menggunakan pena seperti kertas HVS.

6. Jasmine

Kertas ini bertekstur halus, licin, mengkilap dan ada partikel emas dipermukaan kertas. Kertas ini biasa digunakan untuk undangan dan kartu ucapan. Kertas ini banyak memiliki varian warna.

7. Concorde

Kertas ini bertekstur kasar sedikit halus dan memiliki permukaan timbul seperti membentuk garis. Kertas ini biasa digunakan untuk sertifikat, proposal, surat penting dan lainnya. Kertas ini memiliki banyak varian warna soft.

8. Linen Jepang

Kertas ini halus, licin dan memiliki tekstur seperti kain pada permukaan depan. Kertas ini memiliki ketebalan 240 gsm dan sering digunakan untuk sertifikat dan kartu nama karena permukaan kertas seperti tekstur kain. Kertas jenis ini memiliki sedikit varian warna.

9. Buffalo

Kertas ini halus, licin dan memiliki tekstur seperti guratan kayu. Kertas ini umumnya digunakan untuk sampul makalah dan beberapa untuk map serta kartu iuran. Kertas ini memiliki banyak varian warna.

10. NCR

Kertas ini bertekstur halus, tipis dan memiliki partikel karbon. Kertas ini umumnya digunakan untuk nota, bon pembelian, struk, faktur, surat jalan dan lainnya. Kertas ini mudah ditulis dan bisa membuat duplikat tulisan pada kertas halaman kedua berkat partikel karbonnya.

11. Stiker Cromo

Kertas ini bertekstur lincin, halus, mengkilap dan memiliki lapisan perekat di permukaan belakang. Kertas ini biasa digunakan untuk media promosi yang ditempel pada tempat-tempat tertentu.

12. Stiker Vinyl

Kertas ini hasil sintetis dengan ciri-ciri bertekstur licin, halus, mengkilap, lentur dan memiliki lapisan perekat di permukaan belakang. Kertas ini biasa digunakan pada bagian motor, mobil, helm dan lainnya. Kertas ini biasa digunakan dalam otomotif karena tidak mudah sobek dan terkikis hujan dan panas.

BAB IV

MENGAPLIKASIKAN PRINSIP DASAR DESAIN

A. Pengetahuan yang Diperlukan dalam Mengaplikasikan Prinsip Dasar Desain

1. Sumber informasi yang absah tentang desain

Sumber informasi dapat meliputi referensi kepustakaan/buku-buku, media elektronik, jurnal online, seminar dan workshop, jurnal/artikel ilmiah, observasi dan pengamatan langsung, wawancara dengan pakar dan praktisi. Pengetahuan akan terbentuk sesuai dengan informasi yang didapat. Sumber informasi yang absah sangat menentukan arah pengetahuan yang akan terbentuk, oleh sebab itu perlu dicermati pilihan sumber informasi atau referensinya. Ada dua jenis referensi yang berperan dalam membentuk pengetahuan:

- 1) Referensi yang berisi teori tentang desain dan seni yang membahas cara-cara yang pernah dilakukan desainer dan seniman sebelum ini dalam melakukan penyelesaian pekerjaan desain. Teori dasar yang sangat berguna secara praktis berupa:
 - a) Teori tentang nirmana yang membahas prinsip-prinsip dasar dalam merancang karya dua dan tiga dimensi menyangkut tentang elemen dasar visual/bidang, prinsip desain dan pengelolaan komposisi
 - b) Teori tentang huruf/tipografi yang berguna untuk membuat dan menentukan karakter huruf yang sesuai pesan atau konsep
 - c) Teori tentang warna yang berguna untuk memahami cara-cara pembentukan/pencampuran warna, komposisi warna dan makna atau persepsi yang timbul dari tampilan warna atau komposisi warna
 - d) Sejarah desain dan seni yang berguna untuk memperkaya perkembangan pemahaman dan sudut pandang terhadap proses dan hasil karya seni/desain, sehingga dapat dipergunakan dalam mengembangkan konsep dan karya seni/desain

Sumber referensinya bisa dari buku yang direkomendasikan oleh komunitas/asosiasi di bidang desain grafis/DKV, terutama oleh: dgi,

adgi, aidia, aiga, ico-d, dll), juga bisa dengan mengacu ke institusi desain/sekolah desain formal, terutama dari: ideo, pentagram, stanford d-school, royal college of arts, dll.

- 2) Referensi tentang karya-karya desain dan seni berguna untuk mencermati karya-karya desain dan seni dengan berbagai penggayaan visual yang sudah pernah diciptakan. Untuk kegiatan referensi dari hasil karya ini bukan dimaksudkan untuk dipakai sebagai contoh atau ditiru, melainkan sebagai perangsang timbulnya keinginan untuk membuat yang lebih baik dari karya-karya itu dan ingin membuat yang berbeda dari itu.

2. Cara merangkai informasi tentang dasar desain

Informasi yang didapat hasil dari sumber informasi yang absah dapat bersifat saling mendukung atau (kesannya) bertentangan. Oleh sebab itu perlu dilakukan upaya untuk merangkai informasi tersebut dengan cara:

- 1) Membuat catatan pribadi
 - a) Mengoleksi informasi yang absah
 - b) Mempelajari/mengorganisasi informasi yang sesuai prinsip desain
 - c) Membuat kesimpulan sementara hasil informasi
 - d) Mencatat pertanyaan-pertanyaan yang timbul dari kekurangpahaman informasi yang didapat
- 2) Validasi/konfirmasi pengetahuan
 - a) Membuat kemungkinan-kemungkinan jawaban dari kekurangpahaman informasinya
 - b) Mengujicobakan kemungkinan jawaban tersebut pada proses kerja atau pada penciptaan konsep karya
 - c) memverifikasi kepada referensi lain atau mewawancara pakar praktisi mengenai kekurangpahaman informasi tersebut
 - d) Melakukan perbaikan pengetahuan hasil ujicoba atau verifikasi.

3. Definisi dan makna desain

Desain adalah suatu proses pengembangan solusi yang inovatif dan memiliki tujuan tertentu yang bermanfaat dalam mewujudkan tuntutan fungsional dan estetika yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Desain

sifatnya inovatif artinya membentuk kebaruan/orisinalitas karena motivasi mendesain adalah melakukan perbaikan, bukan mempertahankan yang sudah ada.

Proses desain dimulai dengan menentukan tujuan yang ingin dicapai. Tujuan berupa harapan yang ingin dicapai oleh sumber proyek/klien dan target pengguna (audiens/konsumen) yang ingin disasar.

Tuntutan fungsional desain maksudnya agar karya desain yang dibuat dapat menjalankan fungsi tertentu. Tuntutan estetika desain maksudnya karya desain harus mengandung unsur estetika, sehingga dapat mengandung kebaruan, menarik perhatian dan mengkomunikasikan karakter yang ditentukan.

Desain yang baik adalah desain yang berpusat pada penggunanya, bukan pada desainernya. Oleh sebab itu desainer perlu mengidentifikasi kebutuhan, aspirasi dan inspirasi dari penggunannya, sehingga karya desainnya sangat sesuai dengan penggunanya.

Referensi lebih lanjut:

Aiga: What is Design? <https://www.aiga.org/guide-whatisgraphicdesign>



4. Prinsip dasar desain

Prinsip dasar desain adalah asas-asas atau nilai-nilai yang dipegang teguh dalam melakukan kegiatan desain. Berikut beberapa prinsip dasar desain, seperti yang disebutkan oleh desainer Dieter Rams:

1) Desain itu harus inovatif

Kemungkinan untuk berinovasi tidak ada batasnya. Pengembangan teknologi, perkembangan sosial, selalu menghadirkan harapan baru untuk inovasi.

2) Desain itu harus berguna

Sebuah produk/program dibeli/dilakukan untuk menghasilkan manfaat sesuai kriterianya, baik secara fungsional, psikologis dan estetis. Desain yang baik menekankan diri pada ketergunaannya, sehingga selalu berusaha menghindari diri dari apapun yang tidak berguna.

3) Desain itu harus estetis

Kualitas estetis sebuah desain sangat berhubungan dengan kegunaannya karena desain dipakai/digunakan oleh manusia. Hanya karya yang dikerjakan secara baik yang akan menghasilkan nilai estetis.

4) Desain itu harus dapat dipahami

Desain harus dapat menjelaskan maksud karyanya secara jelas. Karya desain yang baik adalah yang dapat menjelaskan dirinya sendiri.

5) Desain itu harus bersifat rendah hati

Desain mengandung manfaat layaknya sebuah alat. Desain itu tidak dekoratif, juga bukan karya seni. Desain sebaiknya bersikap netral, sehingga menyediakan ruang untuk penggunanya agar dapat berekspresi.

6) Desain itu harus jujur

Desain tidak membuat produk/programnya menjadi lebih inovatif, lebih kuat, atau lebih berguna daripada kenyataannya. Desain tidak berusaha untuk memanipulasi penggunanya dengan janji yang tidak bisa ditepati.

7) Desain yang baik itu yang sederhana (tidak kompleks)

Desain itu sederhana, tetapi lebih baik, karena berkonsentrasi pada aspek yang lebih esensial, sehingga desainnya tidak diganggu oleh hal yang tidak penting.

Referensi lebih lanjut: <https://principles.design>

5. Definisi dan teori seni rupa

Desain sangat erat kaitannya dengan seni rupa, terutama dalam kaitan prosesnya yang berusaha mewujudkan kebaruan. Seni sebagai kegiatan memaksimalkan imajinasi manusia, sehingga bisa menghasilkan kebaruan bahkan penemuan hal baru, sangat diperlukan untuk kehidupan manusia, agar dapat memotivasi perkembangan peradaban. Seni rupa merupakan bagian dari seni yang medium ekspresinya berhubungan dengan wujud kerupaan, misalnya seni lukis, seni patung, seni keramik, seni instalasi, dll.

Teori seni rupa mengkaji pengertian seni rupa dari berbagai gagasan, terutama dari aliran/penggayaan/pendekatan yang dilakukan, diantaranya:

1) Seni modern/modernisme

Seni modern adalah respons dunia kreatif terhadap praktik dan perspektif rasionalis dunia. Seniman bekerja untuk mewakili pengalaman kehidupan modern dengan cara-cara inovatif yang tepat. Meskipun seni modern sebagai istilah berlaku untuk sejumlah besar genre artistik yang membentang lebih dari satu abad, secara estetis, seni modern dicirikan oleh niat seniman untuk menggambarkan subjek sebagai eksekutifnya di dunia, menurut perspektif uniknya dan ditandai oleh penolakan terhadap gaya dan nilai yang diterima atau tradisional.

Beberapa kata kunci Formalisme dalam Seni Modern:

- a) Bentuk lukisan terdiri dari unsur-unsur dasarnya: warna, garis, komposisi, dan tekstur. Unsur-unsur ini merupakan bahasa mendasar yang digunakan oleh kritikus seni formalis untuk memeriksa dan menganalisis karya seni.
- b) Apakah sebuah karya seni adalah abstraksi murni atau representasional, seorang formalis mencari elemen dasar yang sama dan menilai nilai lukisan berdasarkan kemampuan artis untuk mencapai keseimbangan kohesif dalam komposisi.
- c) Jika sebuah lukisan dianggap tidak memiliki nilai, itu karena sang seniman telah gagal menciptakan keseimbangan visual dari unsur-unsur pelukis formal.

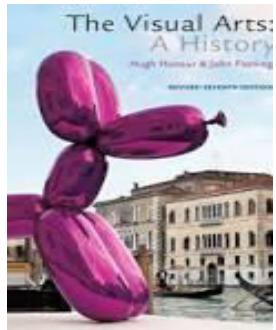
2) Postmodernisme

Postmodernisme paling baik dipahami dengan cara memahami etos modernisme yang digantikannya. Berbagai seniman di zaman modern didorong oleh pendekatan pemikiran yang radikal dan maju, ide-ide positif teknologi, dan narasi besar dari dominasi dan kemajuan Barat. Kedatangan Neo-Dada dan seni Pop di Amerika pasca perang menandai awal reaksi terhadap pola pikir ini yang kemudian dikenal sebagai postmodernisme. Reaksi tersebut mengambil banyak bentuk seni selama empat dekade berikutnya, termasuk Seni Konseptual, Seni Minimalis, Seni Video, Seni Pertunjukan, dan Seni Instalasi. Gerakan-gerakan ini beragam dan berbeda tetapi dihubungkan oleh karakteristik tertentu: penghiburan yang ironis dan menyenangkan dari subjek yang terpecah-pecah/terfragmentasi, pemecahan hierarki budaya seni tinggi dan seni rendah, merusak konsep keaslian dan orisinalitas, dan penekanan pada gambar dan tontonan. Di luar gerakan yang lebih besar ini, banyak seniman dan kecenderungan yang kurang menonjol berlanjut di arus postmodern hingga hari ini.

3) Seni demi seni

Ungkapan 'seni demi seni' mengukuhkan anggapan bahwa seni memiliki nilai tersendiri dan harus dinilai terlepas dari tema apa pun yang mungkin disinggung, seperti moralitas, agama, sejarah, atau politik. Ini mengajarkan bahwa penilaian nilai estetika tidak boleh disamakan dengan hal-hal yang tepat untuk lingkup kehidupan lainnya. Ide ini memiliki akar kuno, tetapi frasa ini pertama kali muncul sebagai seruan bersama di Perancis abad ke-19, dan kemudian menjadi pusat gerakan Estetika Inggris. Meskipun frasa ini telah sedikit digunakan sejak itu, peninggalannya telah menjadi jantung dari gagasan-gagasan abad ke-20 tentang otonomi seni, dan dengan demikian penting bagi berbagai bentuk pemikiran yang berbeda seperti pemikiran formalisme, modernisme, dan avant-garde. Hari ini, digelar lebih longgar dan santai, kadang-kadang diletakkan ke tujuan yang sangat berbeda, untuk membela hak kebebasan berekspresi, atau untuk memohon seni untuk menegakkan tradisi dan menghindari menyebabkan pelanggaran.

Referensi lebih lanjut: http://www.theartstory.org/section_critics.htm



6. Karya-karya seni rupa

Mengenali gagasan seniman dan karya-karya seni rupanya sangat berguna untuk desainer dalam rangka mengembangkan karya cipta desain, terutama tentang penggunaan kebebasan berimajinasi dalam menghasilkan konsep desain. Beberapa seniman dan karya-karyanya yang perlu dikenali adalah sebagai berikut:

1) Michelangelo

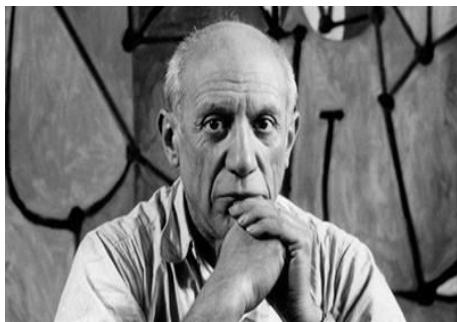


Michelangelo dikenal oleh dunia sebagai seorang pemotong, pelukis, dan juga arsitek yang terkenal. Karya terbesar dari Michelangelo adalah ilustrasi cerita alkitab yang terdapat pada langit-langit Sistine Chapel di Vatican. Karyanya tersebut dibuat berdasarkan salah satu bab di Alkitab Kejadian. Dimana Kitab Kejadian merupakan kitab yang mengisahkan bagaimana awalnya dunia dan manusia pertama kali dibuat. Dikenal sebagai tokoh terdepan dalam seni visual dalam sejarah dan budayawan besar masa 'Renaissance'.

Michelangelo dikenal selaku pelukis, pemahat dan arsitek, meninggalkan hasil karya yang mempesona. Karyanya secara mendalam mempengaruhi perkembangan seni lukis dan pahat Eropa sesudahnya. Lahir di Caprese, Italia. Karya karyanya amat mempesona dan sangat berpengaruh, Fresko besar yang menghiasi dinding atas gereja Sistine di Roma merupakan kreasi terbesar sepanjang jaman. Patung "Daud" dan "Musa"nya - misalnya - dan "Pieta" yang mashur merupakan hasil karya seni yang tak terlampaui. Karya arsitek terbesarnya adalah gereja Medici di Florence dan juga jadi kepala

arsitek gereja St. Peter di Roma. Sepanjang hidupnya Michelangelo banyak membuat sajak, sekitar 300 sajak di temukan. Sajak sajaknya mencerminkan corak kepribadiannya, hingga akhir hidupnya tidak menikah.

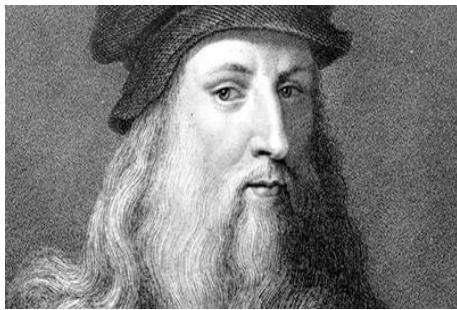
2) Pablo Picasso



Pablo Picasso adalah pelukis asal Spanyol, penganut aliran Cubist modern. Hasil karyanya telah diakui oleh dunia sebagai hasil karya yang tidak ada duanya. Tiap goresan kuasnya selalu dapat membuat kagum banyak orang.

Hasil karyanya tersebut juga memiliki nilai yang sangat tinggi. Ada 3 hasil karya dari Picasso yang terkenal di dunia antara lain adalah Les Demoiselles d'Avignon, Guernica, dan The Weeping woman.

3) Leonardo Da Vinci



Tentunya Anda mengenal lukisan Monalisa bukan? Lukisan Monalisa tersebut dibuat oleh seorang pelukis terkenal asal Italia bernama Leonardo Da Vinci. Tidak hanya dikenal sebagai pelukis, Da Vinci juga merupakan seorang pematung, arsitek, insinyur, ahli matematika, dan juga ilmuwan. Banyaknya hal yang bisa dilakukan olehnya hingga membuat ia dijuluki sebagai 'Universal Genius'.

Selama sepanjang hidupnya sebagai pelukis yakni 1452-1519, Da Vinci telah dikenal melalui karya-karyanya yang indah. Di dunia ini, ada 4 hasil karyanya yang sangat dikenal seperti salah satunya yang kita kenal adalah Monalisa, lukisan lainnya antara lain The Last Supper, The vitruvian Man, dan Lady with An Ermine.

4) Masaccio

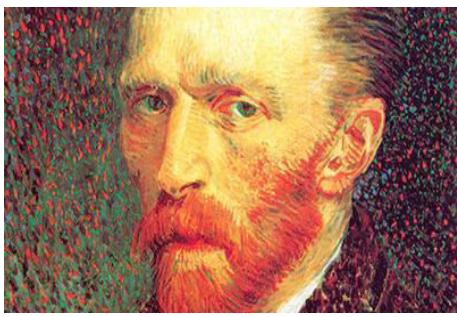
Tommaso Masaccio, begitulah nama lengkap dari pelukis terkenal asal Italia ini. Namanya mungkin tidak seterkenal pelukis lainnya seperti Leonardo Da



vinci, Raphael atau Michelangelo. Masaccio adalah salah satu pelukis yang menggunakan hukum perspektif ilmiah di setiap karya seni yang ia buat.

Masaccio meninggal di usia yang sangat muda yakni 26 tahun ketika tengah mengerjakan Brancacci Chapel Frescoes of The Life os St Peter. Namun meskipun Masaccio meninggal di usia yang masih muda, ada 3 lukisannya yang terkenal di dunia yaitu brancacci Chapel, Pisa Altarpiece, dan Holy Trinity.

5) Vincent Van Gogh



Tahun 1853-1890 adalah tahun dimana pelukis terkenal asal Belanda hidup, Vincent Van Gogh. Tidak ada seorangpun di dunia yang tidak mengenal namanya. Di dunia seni Van Gogh dikenal sebagai pelukis terkenal yang beraliran

impresionis. Karya seni buatannya dikenal sebagai salah satu inspirasi para pelukis di abad ke-20. Sebagai pelukis beraliran impresionist, terdapat 3 karya seni Van Gogh yang sangat dikenal di dunia. Tiga lukisan itu adalah Sunflowers, The Starry Night, dan Cafe Terrace at Night.

6) Giotto Di Bondone



Banyak yang menganggap bahwa Di Bondone ini adalah pelukis pertama, seperti Adam yang menjadi manusia pertama yang diciptakan oleh Tuhan. Hal tersebut diungkapkan karena Giotto terus melanjutkan aliran melukis yang

disebut dengan Byzantine dan juga beberapa aliran lukis lainnya yang terkenal sangat tua. Giotto di Bondone adalah seorang pelukis asal Italia yang juga dikenal sebagai seorang arsitek di tahun 1267 sampai tahun 1337. Ada 2 hasil karyanya yang sangat terkenal di dunia yakni Scrovegni Chapel Frescoes dan juga Campanile.

7) Raphael



Bersama dengan Leonardo Da Vinci dan Michelangelo, mereka bertiga menjadi pelukis paling terkenal yang berasal dari Italia. Raphael juga yang menjadi orang pertama yang memberikan respon terhadap lukisan Monalisa

buatan Leonardo Da Vinci yang terkenal. Dari lukisan Monalisa itulah, Raphael kemudian membuat lukisan yang mirip dengan Monalisa yang diberi nama dengan *Portrait of Maddalena Doni*. Hasil karya dari Raphael banyak disukai orang. Beberapa hasil karyanya yang terkenal antara lain adalah *Mond Crucifixion*, *Portrait of Maddalena Doni*, dan *Wedding of The Virgin*. Diyakini sebagian orang bahwa pencapaian yang diraih oleh Raphael melebihi dari apa yang telah dicapai oleh Leonardo.

8) Rembrandt



Seorang pelukis terkenal asal Belanda yang hidup di era 1606 sampai dengan 1669. Hasil seni yang ia ciptakan merupakan hasil perpaduan sempurna dari cahaya dan juga bayangan. Hasilnya tersebut seakan-akan menggambarkan

sisi terang dan gelap dari perjalanan hidupnya sebagai seorang pelukis. Dalam membuat karya seni, bisa dibilang bahwa Rembrandt ada sedikit terpengaruh oleh gaya melukis dari Titian. perpaduan hangat dari warna, ketebalan lukisan, dan goresan kuas yang berani menjadi gaya Rembrandt dalam menciptakan lukisan. Ada 2 lukisan buatan Rembrandt yang terkenal yakni *The Jewish Bride* dan *The Storm of The Sea of Galilee*.

9) Paul Cezanne



"Cezanne is the father of us all", begitulah kata-kata yang diberikan untuk memberikan penghargaan atas karya seni yang telah dihasilkan dari goresan kuas Paul Cezanne. Ketika Cezanne mulai dikenal sebagai pelukis beraliran impresionis, Cezanne malah meninggalkan grup pelukis tersebut dan mulai mengembangkan gaya melukisnya sendiri.

Gaya lukis yang dikenalkan oleh Cezanne benar-benar gaya melukis yang baru dan tidak biasa. Inilah yang membuka pintu datangnya aliran lukis Cubism di abad ke-20. Sepanjang karirnya sebagai pelukis terkenal, karya yang paling berkesan adalah Mont Sainte-Victoire seen from Bellevue.

10) Claude Monet



Lukisan Claude Monet *Le Bassin aux Nympheas* terjual dengan harga US \$ 80,5 juta atau sekitar Rp 885,5 miliar dalam lelang di London, Inggris. Ini sekaligus memecahkan rekor lukisan termahal oleh pelukis yang sama. Claude Oscar Monet lahir 14 November 1840 di Paris, Perancis, Wafat 5 Desember

1926 (umur 86) di Giverny, Perancis. Pelukis warga negara Perancis ini penganut aliran impresionisme. Awal April 1851 Monet memasuki sekolah Le Havre. Ia segera terkenal dengan karikatur-karikatur carchoalnya. Pada Juni 1861 Monet bergabung dengan pasukan Resimen I Kavaleri Ringan Afrika di Aljazair selama dua tahun dari tujuh tahun masa wajib militer.

Masa wajig militer telah di jalani, kemudian Claude Monet kembali ke dunia lukisan, yakni bergabung dengan studio Charles Gleyre di Paris, dan kemudian bertemu Pierre-Auguste Renoir, Frederic Bazille, dan Alfred Sisley. Kemudian mereka bersama mengembangkan teknik baru dalam seni rupa dengan melukis berdasarkan efek-efek pantulan cahaya yang ditangkap mata, konsep dasar awal dari aliran Impresionisme yang kita kenal. Banyak karya terbaik Monet dihasilkan pada saat tinggal di Argenteuil, desa di Seine di dekat Paris antara tahun 1871 hingga 1878.

11) Andy Warhol



Andrew Warhol was born on August 6, 1928, in Pittsburgh, Pennsylvania. Andy Warhol was an illustrator for magazines and advertisements, and he became successful, eventually becoming a prominent figure in art from the 1960s onwards. He was involved in various forms of art, including performances, film making, installations, video, and writing, and was controversial for blurring the line between fine art and mainstream aesthetics. Warhol died on February 22, 1987, in New York City.

British artist Richard Hamilton described pop art as "popular, temporary, discarded, cheap, young, clever, sexy, attracting attention, glamorous, big business." As Warhol himself said, "After you have 'had' pop, you don't know how to look at things the same way again. And after you think about pop, you can't see America the same way again."

Pop art is known for Warhol's depictions of Coca-Cola bottles, vacuum cleaners, and hamburgers. He also painted portraits of celebrities like Marilyn Monroe, Elizabeth Taylor, Mick Jagger, and Mao Zedong. These portraits gained him fame and recognition, and he began accepting commissions for portraits of celebrities and socialites. His portrait of "Eight Elvises" was sold back for \$100 million in 2008, making it one of the most expensive artworks in history.

12) Jean-Michel Basquiat

Jean-Michel Basquiat was not just a black artist from Brooklyn; he is considered a pioneer of graffiti art and a voice for the African-American community in the United States. He is known for his iconic style, which combined elements of graffiti, street art, and high art. His work often depicted social and political issues, particularly the experience of Black people in America. He used raw materials and expressive, energetic brushwork. Basquiat's art career began in the late 1970s and continued until his death in 1996. His influence on contemporary art is significant, and his artworks are highly valued.



marginalisasi: "Saya disadarkan oleh bahwa saya tidak pernah melihat beberapa lukisan dengan orang (kulit) hitam di dalamnya."

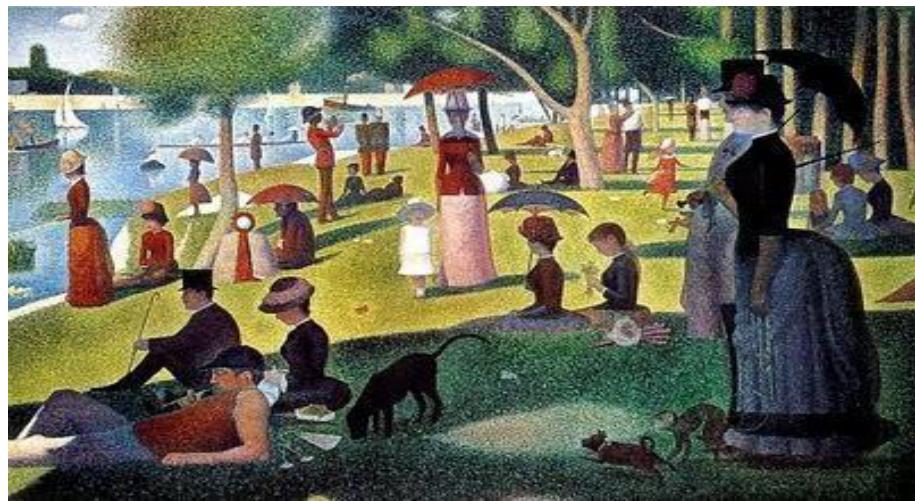
7. Karakter dan penggunaan elemen

dasar seni rupa

Seni rupa merupakan cabang dalam seni yang berorientasi pada bentuk, dalam hal ini mencakup bentuk dua dimensional dan tiga dimensional. Dan wujud seni itu dapat berupa lukisan, seni grafis, patung, seni kriya, seni desain. Desainer menggunakan pendekatan elemen yang sama dengan yang dikenal di seni rupa, terutama ditekankan ke pengenalan dan pemahaman elemen seni rupa untuk penggunaannya yang menunjang konsep atau pesan komunikasi. Dalam dunia seni rupa terdapat lima elemen dalam membentuk suatu karya seni, kelima elemen itu adalah :

1) Titik (point)

Titik adalah salah satu elemen dalam seni rupa yang paling kecil, dan merupakan elemen paling dasar dalam seni rupa. Apabila suatu titik ditarik akan menjadi suatu garis, dan titik pabila diolah secara luas akan menjadi suatu bidang. Titik mempunyai peran yang sama dengan elemen seni yang lain seperti garis dan warna. Penggunaan titik biasnya pada bagian-bagian yang terkecil dalam suatu karya seni. Misalkan dalam lukisan manusia titik digunakan pada bagian detail wajah, mata, dan dalam lukisan pemandangan penggunaan titik biasanya dipakai pada bagian pohon, daun, tanah dan batu-batuan. Dalam seni lukis ada suatu aliran yang disebut dengan istilah *pointilis*, aliran seni lukis ini menggunakan teknik titik dalam keseluruhan lukisannya. Pelopor dalam lukisan ini adalah Georges Seurat. Pelukis post-impresionisme kelahiran Paris ini mempelopori dalam teknik lukis pointilis.



Gambar: Salah satu jenis lukisan pointilis, karya seniman Prancis Georges Seurat

2) Garis (line)

Elemen yang kedua dalam seni rupa adalah garis, garis merupakan bentuk yang memanjang dan mempunyai sifat yang elatis, kaku , dan tegas. Penggunaan garis dalam seni rupa sangat vital, kegunaan garis biasanya pada awal proses pembentukan suatu karya seni, yaitu sketsa. Tetapi garis memang dan harus digunakan dalam suatu karya seni. Dimana pengolahan garis yang maksimal juga dapat menciptakan dan mendukung nilai artistik dalam karya seni. Kita tahu jika pengolahan suatu garis akan dihasilkan garis lengkung, garis lurus, garis patah-patah, garis tebal, dan garis tipis. Kesemua jenis garis itu bila dikomposisikan dengan tepat dan sesuai akan menghasilkan nilai artistik. Pelukis yang dalam tekniknya dominan penggunaan garis salah satunya adalah van Gogh, dan Affandi.

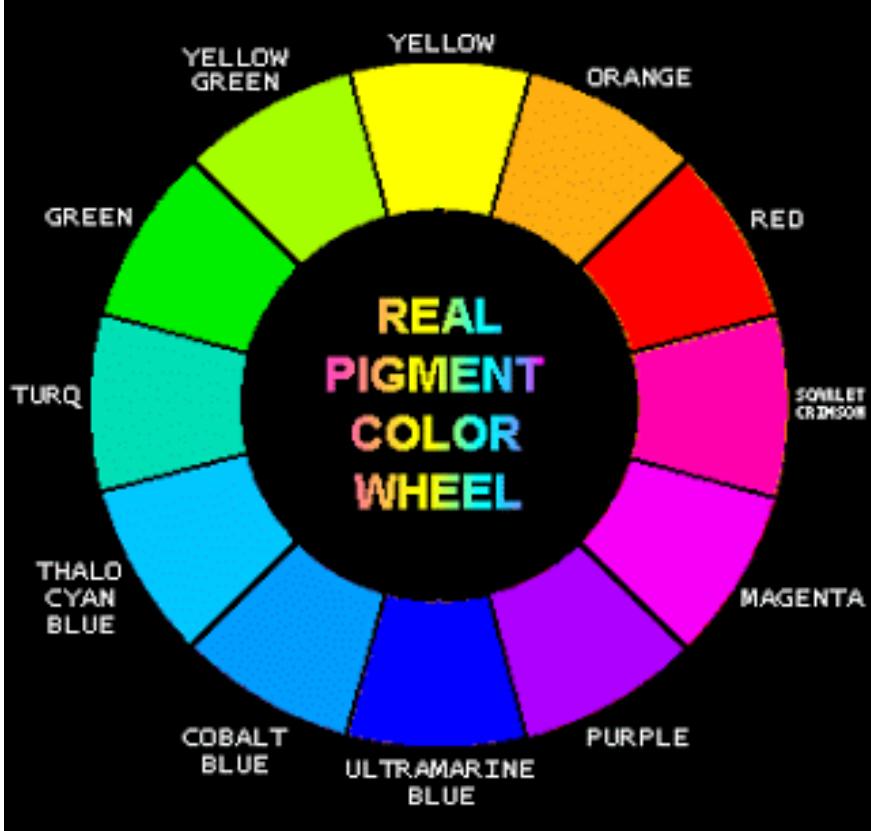


Affandi - Three Moods - 1966, Oil on canvas - 106 X 183 cm. - Private Collection

Gambar: Lukisan Affandi, yang identik dengan garis-garis lengkung yang ekspresif

3) Warna (color)

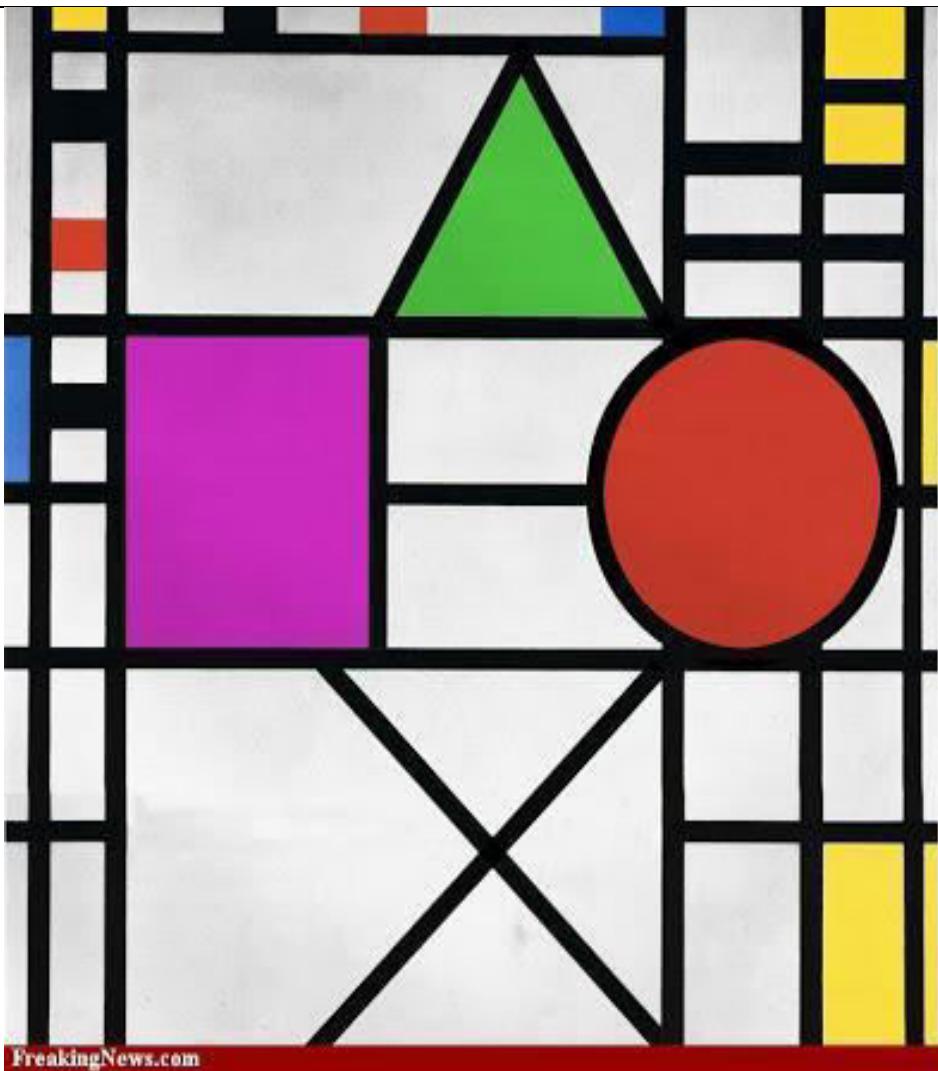
Warna merupakan elemen yang paling dominan dalam seni rupa, penggunaan warna mencakup dalam karya seni lukis, patung, seni desain, dan seni kriya. Dalam seni rupa, warna bisa berarti pantulan tertentu dari cahaya yang dipengaruhi oleh pigmen yang terdapat di permukaan benda. Kita tahu berdasarkan teori warna dibagi menjadi tiga yaitu, warna primer, warna sekunder, dan warna tersier. Penggunaan warna meliputi pada bidang-bidang yang telah di sketsa atau bentuk yang telah selesai dalam pembuatan karya tiga dimensional seperti patung. Warna dalam seni rupa warna dihasilkan memalui berbagai media, intinya media yang dipakai warna ada dua yaitu media kering dan media basah. Media kering warna dapat diperoleh pada alat berupa pensil warna, pastel, krayon, konte, dan spidol. Sedangkan media warna pada media basah berupa cat, seperti cat air, cat minyak, dan cat akrilik.



Gambar: Diagram Warna.

4) Bidang (shape/field)

Bidang dalam seni rupa merupakan bagian yang mempunyai sisi lebar dan panjang. Bidang dalam karya seni rupa dapat merupakan bidang yang teratur dan tidak beraturan. Bidang-bidang yang teratur misalnya segitiga, lingkaran, persegi panjang, dan kubus. Pengomposisian antara bidang-bidang tersebut akan menghasilkan suatu bentuk karya seni. Bidang dapat terbentuk dari titik, garis dan warna. Ketika kita membuat garis untuk membuat segitiga, maka jadilah bidang segitiga. Pelukis yang mengangkat konsep bidang, dengan komposisi sedemikian rupa adalah Piet Mondrian, dan Pablo Picasso.



Gambar: Lukisan Piet Mondrian yang menekankan pada komposisi bidang-bidang.

5) Tekstur (texture)

Pengertian tekstur dalam seni rupa adalah nilai raba suatu permukaan, baik itu nyata atau semu. Suatu permukaan mungkin kasar, halus, lunak, keras dan sebagainya. Penggunaan tekstur dalam seni rupa mungkin tidak begitu penting, tekstur digunakan dalam seni lukis sebagai nilai tambah untuk menciptakan kesan-kesan tertentu. Tekstur dapat berupa tekstur semu atau nyata, tekstur semu dapat diolah dengan teknik-teknik tertentu dan dengan berbagai media. Pembuatan tekstur semu lebih sulit dibandingkan dengan tekstur nyata. Tekstur nyata dapat dengan mudah dibentuk, dalam seni lukis misalnya kita bisa membuat tekstur kasar dengan menggunakan media kolase atau tempel. Sehingga dapat dengan cepat diperoleh tekstur tersebut. Dalam lukisan, tekstur sering dijumpai pada jenis lukisan abstrak.



Gambar: Contoh lukisan abstrak dengan penggunaan teknik semu dan teknik nyata.

8. Prinsip dasar pengolahan elemen desain/seni

Elemen/unsur dalam desain grafis sama seperti elemen dasar dalam disiplin desain lainnya yang semuanya berakar dari elemen dalam seni rupa. Elemen tersebut adalah (termasuk shape, bentuk (*form*), teknik, garis, ruang, dan warna) membentuk prinsip-prinsip dasar desain visual. Prinsip-prinsip tersebut termasuk diantaranya:

1) Unity (Kesatuan)

Unity adalah kesatuan yang digubah melalui unsur yang mendominasi dan kurang mendominasi serta kedekatan dalam komposisi dalam suatu karya seni. Dominasi diupayakan melalui ukuran, letak, perbedaan atau pengecualian. Hal tersebut dilakukan untuk mencapai harmonisasi/keselarasan.

2) Keseimbangan (Balance)

Balance atau keseimbangan adalah stabilitas atau kesan adanya daya tarik yang sama antara bagian yang satu dengan yang lain tanpa meniadakan aksentuasi/klimaks atau yang menjadi pusat perhatian pada susunan karya seni. Keseimbangan dikelompokkan menjadi seperti berikut.

- a) Keseimbangan Sentral/Radial adalah keseimbangan yang diperlihatkan melalui unsur yang relatif sama dari pusat hingga ke keseluruhan tepi (kiri-kanan, atas-bawah).
- b) Keseimbangan Simetris/Formal adalah keseimbangan yang diperlihatkan melalui unsur yang relatif sama dari pusat hingga sisi (kiri dengan kanan, dan atau atas dengan bawah).
- c) Keseimbangan Asimetris/Inormal adalah keseimbangan yang susunan unsur-unsurnya pada tiap sisi ditempatkan berbeda namun tetap memberikan kesan seimbang, baik dengan komposisi vertikal, diagonal, horizontal atau kombinasi. Kesan lainnya adalah adanya gerak, bebas dan spontan.
- d) Keseimbangan Kontras adalah keseimbangan yang didapat dengan menyatukan dua hal yang berbeda baik bentuk, ukuran maupun warnanya, untuk menghindari kesan monoton. Namun, penyatuan tersebut menyusupkan unsur pengalih agar tidak terlalu kontradiktif.

3) Ritme (Rhythm)

Ritme dalam seni rupa adalah susunan atau perulangan yang teratur dari elemen atau unsur dalam suatu objek karya. Susunan gerak ritme didapat dengan beberapa cara, antara lain sebagai berikut.

- a) Ritme Repetisi Murni dengan menyusun materi objek dengan mengulang unsur yang sama.
- b) Ritme Repetisi Alternatif/Variasi dengan menyusun materi objek dengan perulangan yang diberi alternatif variasi.
- c) Ritme Progresi/Gradasi dengan menyusun materi objek dengan variasi perubahan komposisi, ukuran atau warna unsur secara bertahap.

Ritme Mengalir/Flowing dengan menyusun materi objek dengan gerak berkelanjutan.

4) Proporsi (Proportion)

Proporsi adalah perbandingan ukuran yang ideal dari objek, baik menurut kenyataan atau perasaan. Hal ini memerlukan kecermatan dalam membuat komposisi elemen-elemen dan kejelian menganalisis dampak perasaan dari hasil komposisi tersebut.

5) Penekanan (Emphasize)

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

9. Cara merangkai informasi tentang dasar desain

Informasi yang didapat dari hasil pengetahuan tentang dasar desain bisa dipergunakan untuk memahami cara untuk membuat dan menilai komposisi visual hasil desain. Tantangan lebih lanjut adalah tentang kegiatan membuat percobaan komposisi baru untuk menciptakan perbedaan/orisinalitas/inovasi pada tampilannya. Kecenderungan membuat komposisi yang umum dan taat aturan elemen dasar akan mengurangi kualitas orisinalitas. Oleh sebab itu perlu dilakukan praktek untuk merangkai informasi tersebut dengan cara melakukan eksperimen-eksperimen komposisi.

10. Kebutuhan program desain

Program desain membutuhkan beberapa hal:

1) Project Brief

Project brief adalah pemahaman dan penjelasan singkat sebuah pekerjaan atau proyek yang diinginkan atau dimiliki oleh pemberi tugas atau klien, berisi informasi permasalahan atau kebutuhan klien. Bentuk *project brief* bisa berupa rincian tertulis yang sudah disusun secara sistematis oleh pihak klien, bisa juga masih berupa deskripsi secara verbal yang disampaikan langsung oleh klien.

2) Design Brief

Design Brief adalah merupakan panduan tertulis untuk sebuah proyek desain yang dikembangkan bersama oleh desainer dan pihak ketiga. Panduan Tertulis/*Design Brief* ini menjadi difokuskan pada hasil yang diinginkan dari sebuah desain. Bentuk *Design Brief* bisa berupa rincian tertulis yang sudah disusun secara sistematis oleh desainer berdasarkan *project brief*, bisa juga masih berupa deskripsi secara verbal yang disampaikan langsung oleh desainer kepada para pihak terkait.

3) Strategi desain

Strategi desain yang dimaksud adalah taktik/teknik/cara pencapaian tujuan proyek yang dinilai paling tepat sasaran; berupa kerangka prinsip dasar desain yang dapat dikembangkan secara lebih efektif pencapaiannya dengan bantuan konsep desain.

4) Gagasan atau ide

Gagasan atau ide adalah rancangan yang masih tersusun di dalam pikiran.

5) Konsep desain

Konsep desain adalah pemikiran utama dalam pembentukan desain.

11. Makna seni dan desain

Desainer perlu memahami perbedaan antara desain dan seni, agar dapat mengembangkan lingkup desain secara lebih progresif. Ketidakjelasan pemahaman perbedaan seni dan desain akan menjadikan desainer kurang tepat memosisikan dirinya, sehingga berujung pada kekurangtepatan melakukan proses dan memaknai hasil kerjanya.

Desain adalah suatu proses pengembangan solusi yang inovatif dan memiliki tujuan tertentu yang bermanfaat dalam mewujudkan tuntutan fungsional dan estetika yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sedangkan seni adalah kegiatan memaksimalkan imajinasi manusia, sehingga bisa menghasilkan kebaruan bahkan penemuan hal baru, sangat diperlukan untuk kehidupan manusia, agar dapat memotivasi perkembangan peradaban. Oleh sebab itu ada beberapa perbedaan mendasar:

- 1) Desain berpusat di pengguna, Seni berpusat di pembuat.
- 2) Desain bersifat obyektif, Seni bersifat subyektif.
- 3) Desain bersifat inovatif, Seni bersifat inventif.

12. Pemahaman karya-karya seni dan desain

Selain perlu memahami karya-karya seni (point 6), desainer juga perlu memahami gagasan dan karya dari desainer-desainer lain. Hal ini dimaksudkan agar desainer dapat mengambil pelajaran dari gagasan desainer lain; bukan

mencontoh atau meniru hasil desainnya. Hasil pengetahuan itu dapat dipergunakan sebagai dukungan untuk lebih berani membuat cara/metode pembuatan desain yang lebih baik.

13. Definisi desain grafis/DKV dan bidang desain lainnya

Desain adalah suatu proses pengembangan solusi yang inovatif dan memiliki tujuan tertentu yang bermanfaat dalam mewujudkan tuntutan fungsional dan estetika yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Bidang Desain Grafis di dunia internasional juga dikenal dengan beberapa nama lain seperti Desain Komunikasi Visual, Desain Komunikasi, Komunikasi Visual dan Komunikasi Grafis. Di Indonesia istilah yang digunakan yaitu Desain Grafis atau Desain Komunikasi Visual.

Sebelum digunakan juga istilah Desain Komunikasi Visual, Desain Grafis ditinjau dari arti katanya: desain memiliki arti merancang atau merencanakan. Kata grafis sendiri mengandung dua pengertian: (1) *Graphien* (lt.=garis, marka) yang kemudian menjadi *Graphic Arts* atau Komunikasi Grafis, (2) *Graphise Vakken* (bld=pekerjaan cetak) yang di Indonesia menjadi Grafika, diartikan sebagai percetakan. Jadi pengertian Desain Grafis adalah pekerjaan dalam bidang komunikasi visual yang berhubungan dengan grafika (cetakan) dan/atau pada bidang dua dimensi, dan statis (tidak bergerak dan bukan *time-based image*). Pengertian tersebut akhirnya berkembang karena meningkatnya kesadaran akan manfaat yang dapat dipetik dari keakuratan dalam penyampaian informasi pada masyarakat. Hal tersebut juga didukung dengan perkembangan teknologi informasi dalam bidang pengembangan perangkat lunak aplikasi desain grafis, internet, *mobile* dan teknologi digital lainnya. Perkembangan teknologi ini telah memunculkan media baru yang lahan garapan baru para desainer grafis/komunikasi visual, sehingga memunculkan para spesialis di bawah bidang Desain Grafis/Desain Komunikasi Visual. Bidang Desain Grafis/Desain Komunikasi Visual tidak terbatas pada desain untuk media yang dicetak melainkan juga pada media digital yang berbasis waktu (*time-based image*).

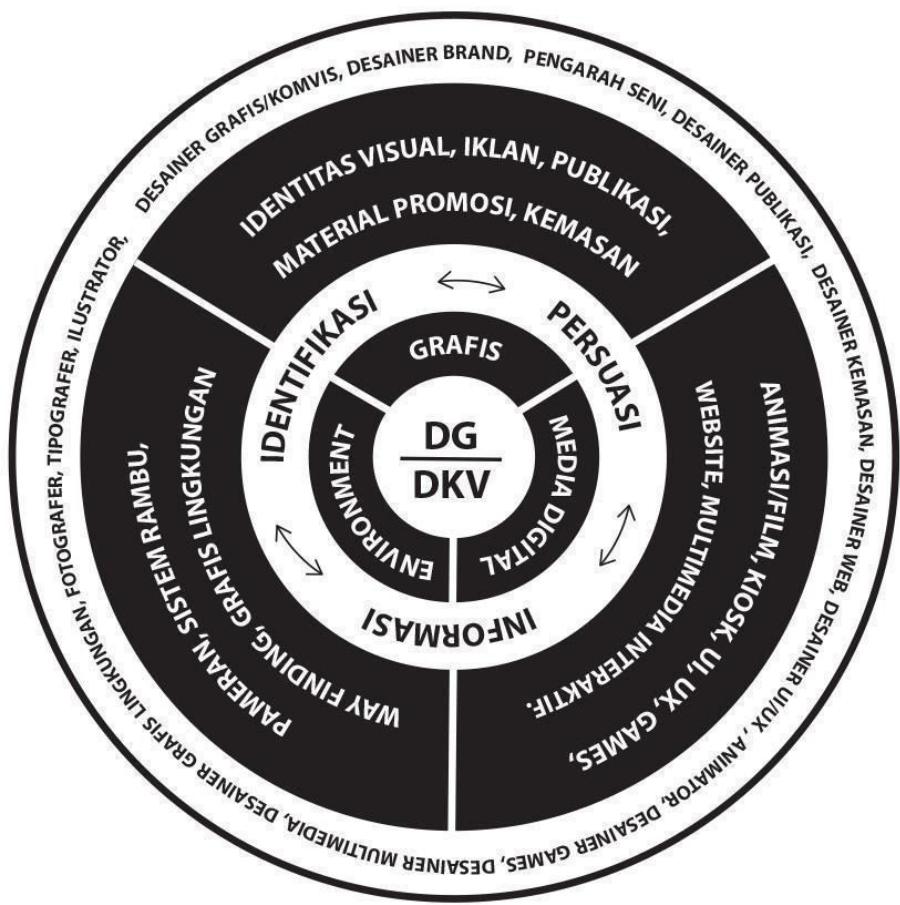
Dengan demikian, secara khusus Desainer Grafis/Komunikasi Visual adalah seseorang yang mempunyai keahlian merancang solusi komunikasi visual melalui program identitas, informasi dan persuasi yang sesuai tujuan yang

ditetapkan pemberi tugas kepada khalayak sasarannya dengan menggunakan media konvensional (berbasis cetak) maupun non konvensional (non cetak).

Seorang Desainer Grafis/Komunikasi Visual mengemas informasi menjadi media visual yang dimengerti khalayak sasarannya. Desainer Grafis/Komunikasi Visual membuat konsep komunikasi grafis, merancang dan meyelaraskan elemen-elemen desain sesuai dengan prinsip-prinsip desain. Untuk mencapai tujuan komunikasi yang diharapkan. Di samping itu harus mampu mengawasi dan memberikan supervisi produksi. Seorang Desainer Grafis/Komunikasi Visual dalam bekerja mendapatkan bahan-bahan berupa naskah dari penulis naskah, gambar dari illustrator, foto dari fotografer, maupun materi-materi lainnya dari pihak ketiga. Agar hasil yang diperoleh sesuai dengan kebutuhannya, Desainer Grafis/Komunikasi Visual harus mampu membuat *brief* dan memberikan supervisi kepada pihak ketiga yang menjadi rekanannya.

14. Fungsi utama dari Desain Grafis/DKV

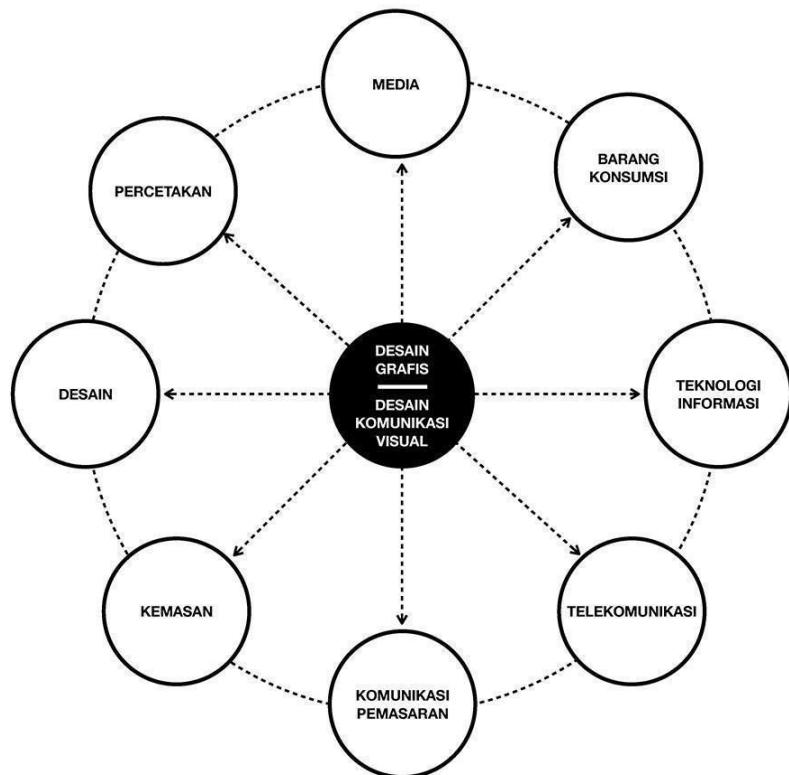
Di bawah ini merupakan peta profesi untuk memberikan gambaran mengenai fungsi dan lingkup bidang Desain Grafis/Desain Komunikasi Visual. Pada peta profesi tersebut terlihat lingkup profesi bidang Desain Grafis/Desain Komunikasi Visual yang mencakup 3 (tiga) fungsi pentingnya yaitu *to inform*, *to indentify*, dan *to persuade*. Fungsi memberikan informasi, mengidentifikasi dan membujuk (mempersuasi) dengan mempergunakan media grafis (berbasis cetak), media digital, dan *environmental* (lingkungan). Ketiga jenis media tersebut dapat digunakan secara sendiri-sendiri maupun secara terpadu. Adapun lingkup profesi terbagi menjadi profesi yang lebih umum biasanya disebut desainer grafis/komunikasi visual dan profesi yang lebih spesialis seperti: desainer *brand*, desainer kemasan, desainer *website*, desainer multimedia, dan lain-lain. Gambaran tersebut menunjukkan bahwa profesi ini akan terus berkembang sesuai dengan kemajuan teknologi.



Gambar: Peta Profesi Desain Grafis/Desain Komunikasi Visual

Bidang profesi Desain Grafis/Desain Komunikasi Visual hampir menyentuh *seluruh* aspek kehidupan mencakup bidang politik, ekonomi, sosial, dan budaya. Namun dalam peta industri terkait Desain Grafis/Desain Komunikasi Visual di atas digambarkan industri-industri di mana pada umumnya seorang Desainer Grafis/Komunikasi Visual dibutuhkan keberadaannya. Pada industri-industri tersebut di atas banyak dibutuhkan jasa Desainer Grafis/Komunikasi Visual baik sebagai desainer yang bekerja di studio desain, butik kreatif, biro iklan (*agency*), sebagai desainer lepas (*freelancer*) maupun menjadi desainer *inhouse*. Kebutuhan akan Desainer Grafis/Komunikasi Visual yang kompeten untuk menunjang industri-industri terkait sangat besar. Apalagi sudah memasuki era pasar bebas ASEAN dalam kerangka Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA). Karena itu perlu disiapkan suatu standar yang dapat jadi acuan bagi tenaga kerja dalam profesi ini, baik dalam posisinya untuk menentukan jenjang ketenagakerjaan maupun dalam perencanaan pendidikan penunjangnya. Agar terjadi

kesinambungan antara pendidikan dengan dunia industri dalam penyediaan SDM yang berdaya saing.



Gambar: Peta Industri terkait bidang Desain Grafis/Desain Komunikasi Visual

15. Prinsip dasar Desain Grafis/DKV

Prinsip dasar desain grafis/DKV juga berlandaskan prinsip dasar desain. Tambahannya berupa beberapa prinsip menyangkut komunikasi dan identitas, diantaranya:

1) Desain grafis/DKV harus komunikatif

Komunikasi dapat menghubungkan dua pihak (komunikator dan komunikan), sehingga terjadi kesamaan (commune) pemahaman. Pihak komunikan dapat mengembangkan pesan-pesan yang aspiratif, bahkan yang edukatif/inspiratif, sehingga dapat berperan ganda untuk meningkatkan taraf hidup (terutama budaya sosial) masyarakat.

2) Desain grafis/DKV menyatu dalam pesan, berfungsi sebagai bahasa.

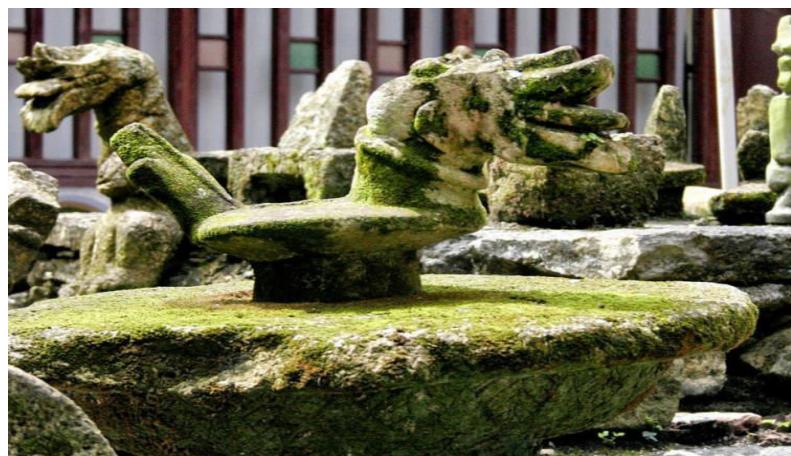
Posisi desainer grafis ada dalam obyeknya, desainer grafis tidak menjadi pihak ketiga antara komunikator dan komunikan. Oleh karena itu, desainer grafis harus dapat mengubah nilai-nilai (termasuk nilai subyektif) untuk menjadi obyektif. Desainer grafis dapat berperan untuk mempengaruhi

komunikator dalam pembentukan ide pesan dan dapat mewadahi aspirasi dan kepentingan komunikasi yang membutuhkan peningkatan kualitas hidup.

16. Sejarah seni rupa dan desain

Pengetahuan tentang sejarah seni rupa dan desain berguna untuk membuka wawasan desainer mengenai perkembangan pemikiran dan gagasan manusia dari jaman ke jaman. Dari sejarah juga akan terungkap Sejak awal peradaban manusia, seni rupa dan desain dianggap sudah mulai dilakukan dalam bentuk yang primitif. Seni rupa dan desain makin berkembang sesuai perkembangan jaman. Berikut sekilas perkembangan sejarah seni rupa dan desain dunia:

1) Zaman Prasejarah



Seni rupa zaman prasejarah bisa dilihat salah satunya dari peninggalan berupa benda-benda perkakas, benda pemujaan, patung-patung, bangunan dan obyek-obyek lain. Secara umum masa prasejarah terbagi atas:

- a) Masa Phaleolitikum atau zaman batu tua. Manusia pra sejarah belum mengenal estetika, hal ini bisa dilihat dari peninggalan kapak batu yang mereka buat dulu. Kapak yang mereka buat bentuknya masih kasar dan tidak beraturan. Selain itu karena mereka hidup secara nomaden atau selalu berpindah tempat, sehingga bukti peninggalan seni bangunan baru ditemukan pada masa Mesolitikum.
- b) Pada masa Mesolitikum orang mulai mempunyai tempat tinggal. Mereka tinggal di dalam goa-goa. Inilah yang menjadi salah satu bukti adanya seni bangunan pada masa pra sejarah. Selain seni bangunan, manusia pada zaman itu juga telah mengenal seni lukis. Karya lukis

mereka yang berupa kegiatan perburuan, simbol nenek moyang, dan cap jari ditemukan pada dinding-dinding goa.

- c) Setelah masa Mesolitikum, seni rupa semakin berkembang pada masa Neolitikum. Pada masa ini mereka mulai membangun rumah dari kayu atau bambu. Sementara bangunan dari batu digunakan sebagai tempat pemujaan. Seni lukis pada masa ini biasanya diterapkan pada bangunan dan benda-benda kerajinan lainnya.
- d) Masa Megalitikum dikenal sebagai zaman batu besar. Peninggalan seni bangunan pada masa ini berupa bangunan yang terbuat dari batu dengan ukuran yang besar. Sama halnya seperti saat masa Neolitikum, pada zaman ini bangunan batu besar tersebut juga digunakan untuk keperluan upacara atau ritual keagamaan. Seni patung pada zaman batu besar berupa arca atau patung dari batu yang berbentuk binatang atau manusia.

2) Abad Pertengahan (Medieval)



Gambar: Ratapan (Derita Kristus), Cappella degli Scrovegni, sebuah fresko (lukisan dinding) karya Giotto.

Karya seni rupa pada abad pertengahan banyak dipengaruhi oleh otoritas gereja. Bahkan disebutkan bahwa gereja juga ikut terlibat dalam menentukan karya yang akan dibuat. Karya seni rupa yang dibuat pada masa ini cenderung berukuran besar. Hal ini dimaksudkan untuk mengisi ruang pada bangunan-bangunan yang saat itu juga berukuran besar. Tokohnya: Giotto, Duccio, Cimabue.

3) Zaman Renaissance

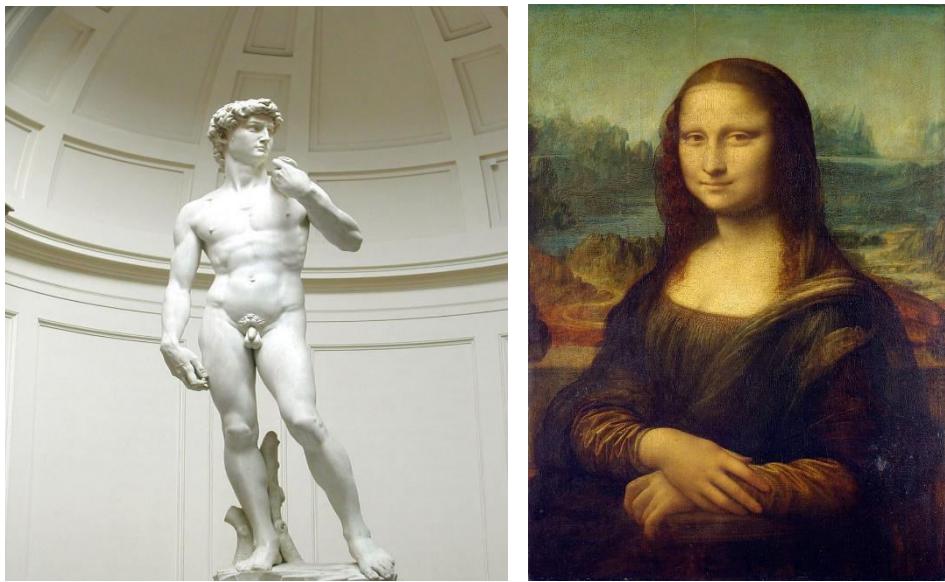
Jika pada abad pertengahan ajaran kristiani begitu melekat bahkan pada isi karya seni, zaman Renaissance disebutkan sebagai zaman yang mulai mengusik otoritas gereja. Hal ini dikarenakan pada zaman ini terjadi berbagai macam penemuan-penemuan di berbagai bidang yang dianggap bertentangan dengan keyakinan gereja. Renaissance yang berarti terlahir kembali, dijadikan sebagai titik awal kembalinya seni rupa klasik Yunani yang telah lama hilang. Tokoh renaisans diantaranya: Botticelli, Michelangelo, Leonardo da Vinci.



Gambar: "*Birth of Venus*" karya Botticelli



Gambar: "*Creation of Adam*" karya Michelangelo



Gambar: David karya karya Michelangelo dan *Mona Lisa* karya Leonardo da Vinci

4) Zaman Barok

Gaya seni Barok dimulai pada tahun 1600. Karakteristik seni rupa pada masa ini cenderung dramatis berlebihan dari keadaan sebenarnya, detail yang digunakan berwujud kaya, dengan warna dalam, dan intensitas tinggi antara terang dan bayangan gelap. Sementara untuk seni bangunan, penekanan terdapat pada tiang, kubah, pencahayaan, ruang kosong yang menunjukkan adanya tangga.

Tokohnya antara lain Gian Lorenzo Bernini adalah salah satu seniman terkemuka seni Baroque. Arsitek, pelukis, dan juga desainer, ia bekerja untuk Kardinal Scipione Borghese, yang menugaskannya karya-karya Baroque: "Aeneas, Anchises dan Ascanius"; "Pemerkosaan Proserpina"; "David" dan "Apollo and Daphne". Bernini adalah seorang sosialita, mungkin starchitect pertama dalam sejarah; dia secerdas arogansinya.

Caravaggio adalah pelukis Baroque yang paling penting. Lukisan-lukisannya memiliki gaya yang unik dan mempengaruhi semua seni yang mengikutinya. Meskipun ia belum mendirikan lokakarya dan tidak pernah memiliki murid, beberapa seniman mendapat inspirasi langsung dari gaya artistiknya, dan untuk alasan ini mereka disebut "Caravaggisti" atau "Caravagesques". Lukisan Caravaggio ditandai oleh 3 elemen:

- realisme yang menuntunnya untuk melukis adegan-adegan yang penuh sesak dengan stereotip Roma pada waktu itu;
- penggunaan chiaroscuro, yang disukai untuk membuat wajah dan tubuh yang tampaknya tiga dimensi;
- adegan dramatis teatrikal, dengan perhatian yang teliti terhadap momen yang paling tragis.



Gambar: *The Calling of Saint Matthew* karya Caravaggio



Gambar: *The Syndics of the Clothmaker's Guild* karya Rembrandt van Rijn



Gambar: Deposizione nel sepolcro karya Caravaggio

Andrea Pozzo (1642-1709) adalah seorang arsitek, seorang pelukis, seorang dekorator, tetapi di atas semua itu dia adalah teoritikus dari Baroque Italia. Esai teoritisnya, *Perspectiva pictorum et architectorum*, ditulis antara 1693 dan 1698, adalah salah satu manual paling awal dalam perspektif seniman dan arsitek, dan, faktanya, ini adalah titik awal untuk penciptaan semua arsitektur dan dekorasi yang dicirikan oleh efek ilusi.

Pietro da Cortona (1596-1669) adalah salah satu tokoh kunci dalam munculnya arsitektur Baroque Romawi bersama dengan Bernini dan Borromini. Dia mendesain Istana Kepausan Castel Gandolfo.



Gambar: Istana Kepausan Castel Gandolfo desain oleh Pietro da Cortona

5) Rokoko

Ornamen taman yang menggunakan kerang dan batu hias menjadi alasan mengapa disebut Rokoko. Rokoko diadopsi dari bahasa Prancis yang artinya batu, kerang. Pada masa ini motif-motif bunga dan tanaman lainnya mulai ditambahkan dalam karya seninya. Arsitekturnya dibuat lebih anggun, berkesan riang berbeda dengan Barok yang menampilkan karya yang cenderung serius. Dan cat-cat berwarna pucat banyak dipilih pada masa ini.

6) Abad 19 dan 20

Munculnya berbagai macam aliran dalam seni rupa dimulai pada abad 19. Awalnya aliran-aliran tersebut berkembang di Eropa kemudian menyebar ke seluruh dunia. Hasil karyanya pun tidak lagi dipengaruhi oleh kehidupan gereja. Ciri karya seni pada abad 19 salah satunya adalah penggunaan warna-warna cerah yang mampu menunjukkan emosi dan pemikiran senimannya. Selain itu pada abad 19 seniman tidak lagi didominasi oleh kaum bangsawan, tidak sedikit pula kalangan bawah yang juga menjadi seniman. Selain itu beberapa aliran baru dalam seni rupa juga kembali muncul di abad 20 ini, diantaranya:

a) Naturalisme

Corak atau aliran dalam seni rupa yang berusaha melukiskan sesuatu obyek sesuai dengan alam (nature). Tahunabad ke-19. Ciri-ciri Objek Lukisannya Obyek yang digambarkan diungkapkan seperti mata melihat. Untuk memberikan kesan mirip diusahakan bentuk yang persis, ini artinya proporsi, keseimbangan, perspektif, pewarnaan dan lainnya diusahakan setepat mungkin sesuai mata kita melihat. Tokoh: William Hogart dan Frans Hall, Raden Saleh, Abdullah Sudrio Subroto, Basuki Abdullah, Gambir Anom dan Trubus.

b) Realisme

Corak seni rupa yang menggambarkan kenyataan yang benar-benar ada. Ciri-ciri Objek Lukisannya ditekankan bukanlah obyek tetapi suasana dari kenyataan tersebut. Tokoh: Gustave Corbert, Francisco de Goya dan Honore Daumier.

c) Romantisme

Corak dalam seni rupa yang berusaha menampilkan hal-hal yang *fantastic*, irrasional, indah dan absurd. Aliran ini melukiskan cerita-cerita romantis tentang tragedy yang dahsyat, kejadian dramatis yang biasa ditampilkan dalam cerita romantis. Ciri-Ciri romantisme Objek Lukisannya Penggambaran obyeknya lebih sedikit dari kenyataan, warna yang lebih meriah, gerakan yang lebih lincah, pria yang lebih gagah, wanita yang lebih lembut. Tokoh: Theobore, Gerriwult, Raden Saleh.

d) Impresionisme

Aliran ini mengutamakan kesan selintas dari suatu obyek yang dilukiskan. Tahun 1874. Ciri-ciri Objek Lukisannya: Dalam lukisan impressionisme obyek yang dihasilkan agak kabur dan tidak mendetail. Tokoh: Claude Monet, Aguste Renoir, Casmile Pissaro, SIsley, Edward Degas, Mary Cassat, Kusnadi, Solichin dan Afandi.

e) Ekspresionisme

aliran yang mengutamakan curahan batin secara bebas. Bebas dalam menggali obyek yang timbul dari dunia batin, imajinasi dan perasaan. Ciri-Ciri Objek Lukisannya: Obyekobyek yang dilukiskan antara lain; kengerian, kekerasan, kemiskinan, kesedihan dan keinginan lain dibalik tingkah laku manusia. Tokoh: Vincent Van Gogh, Paul Gauguin, Ernst Ludwig, Karl Schmidt, Emile Nolde, JJ. Kandinsky, Paul Klee, Affandi, Zaini dan Popo Iskandar.

f) Kubisme

Aliran yang cenderung melakukan usaha abstraksi terhadap objek ke dalam bentuk-bentuk geometri untuk mendapatkan sensasi tertentu. Pameran retpektif Cezanne yakni pada tahun 1907. Ciri-ciri Objek Lukisannya: Corak ini menggambarkan alam menjadi bentuk-bentuk geometris seperti segitiga, segi empat, lingkaran, silinder, bola, kerucut, kubus dan kotak-kotak. Tokoh: Gezanne, Pablo Picasso, Metzinger, Braque, Albert Glazes, Fernand Leger, Robert Delaunay, Francis Picabia dan Juan Gris.

g) Fauvisme

Nama yang dijuluki kepada sekelompok pelukis muda yang muncul pada abad ke 20. Karena keliaran dari warna-warna itulah oleh kritikus Perancis Louis Vauxelles dilontarkan dengan nama Fauvisme.Pada abad ke 20. Ciri-ciri fauvisme adalah pada objek Lukisannya warna-warna yang liar. Des fauves dalam bahasa Perancis artinya binatang liar. Tokoh: Henry Matisse, Andre Dirrain, Maurice de Vlamink, Raul Dufi dan Kess Van Dongen.

h) Dadaisme

Aliran yang dikatakan anti seni, anti perasaan dan cenderung merefleksi kekasaran dan kekerasan. Karyanya aneh seperti misalnya mengkopy lukisan Monalisa lalu diberi kumis, tempat kencing diberi judul dan dipamerkan. Dilakukan juga metode kolase seperti misalnya kayu dan rongsokan barang-barang bekas.Tahun lahir aliran seni ini adalah pada Perang Dunia ke-I. Ciri-Ciri dadaisme pada objek lukisannya seni yang tidak mau ilusi atau ketiadaan ilusi. Yang kemudian diungkapkan dalam bentuk main-main, secara sederhana dan kekanak-kanakan. Tokoh: Juan Gross, Max Ernst, Hans Arp, Marcel Duchamp dan Picabia.

i) Futurisme

Aliran ini mengatakan keindahan gerak dan dipandang sebagai pendobrak aliran Kubisme yang dianggap statis dalam komposisi, garis dan pewarnaan. Tahun lahirnya lukisan ini adalah pada tahun 1909. Ciri-Ciri objek Lukisannya Futurisme mengabdikan diri pada gerak sehingga pada lukisan anjing digambarkan berkaki lebih dari empat. Tokoh: Umberto, Boccioni, Carlo Cara, Severini, Gioccomo Ballad an Ruigi Russalo.

j) Surrealisme

Surrelisme Lukisan dengan aliran ini kebanyakan menyerupai bentuk-bentuk yang sering ditemui di dalam mimpi. Pelukis berusaha untuk mengabaikan bentuk secara keseluruhan kemudian mengolah setiap bagian tertentu dari objek untuk menghasilkan sensasi tertentu yang bisa dirasakan manusia tanpa harus mengerti bentuk aslinya.

Melukiskan suasana yang mencekam lengang menakutkan serta hal-hal yang fantastis. Aliran seni rupa ini mulai ada pada Tahun 1924. Ciri-Ciri: Objek Lukisannya corak surealis berusaha membebaskan diri dari kontrol kesadaran, menghendaki kebebasan yang selanjutnya ada kecenderungan menuju kepada realistik namun masih dalam hubungan-hubungannya yang aneh. Tokoh: Joan Miro, Salvador Dali dan Andre Masson. Di Indonesia bisa disebut Sudibio; Sudiardjo dan Amang Rahman.

k) Pop Art (Popular Art)

Nama aslinya adalah Popular Images. Seni ini muncul karena kejemuhan dengan seni tanpa obyek dan mengingatkan kita akan keadaaan sekeliling yang telah lama kita lupakan. Dalam mengambil obyek tidak memilih-milih, apa yang mereka jumpai dijadikan obyek. Tahun berkembang di Amerika pada tahun 1956. Ciri-Ciri objek Lukisannya menampilkan suasana sindiran, karikaturis, humor dan apa adanya. Tokoh: Tom Wesselman, George Segal, Yoseph Benys, Claes Oldenburg dan Cristo.

l) Post Modern (Kontemporer)

Seni yang tidak terikat oleh aturan-aturan zaman dulu dan berkembang sesuai zaman sekarang, atau karya yang secara tematik merefleksikan situasi waktu yang sedang dilalui. Aliran ini diperkenalkan kepada masyarakat Tahun 70-an. Ciri-Ciri objek Lukisan postmodernisme mengutamakan kebebasan berekspresi, dinamis dan tidak terikat aturan. Teknologi masa kini dipadukan dengan seni merupakan ciri khas aliran kontemporer. Tokoh: Sprinka, Jim Supankat, Nyoman Nuarta, dan Angelina P.

m) Konstruktivisme

Pergerakan di dalam seni dan arsitektur yang pertama kali di Moscow tahun 1915. Tokoh: Naum Gabo, Laszlo Moholy-nagy, Victor Pasmore, Liubov Popova, Oskar Schlemmer (1888 – 1943)

n) Neo-Klasik

Seni yang ada sejak pecahnya revolusi Perancis. Bersifat rasional, obyektif dan klasik serta digunakan untuk mendidik. Ciri-Ciri:

- Lukisan terikat pada norma-norma intelektual akademis.
- Bentuk selalu seimbang dan harmonis.
- Batasan-batasan warna bersifat bersih dan statis.
- Raut muka tenang dan berkesan agung.
- Berisi cerita lingkungan istana.
- Cenderung dilebih-lebihkan.

Pecahnya revolusi Perancis pada tahun 1789, merupakan titik akhir dari kekuasaan feodalisme di Perancis yang pengaruhnya terasa juga ke bagian-bagian dunia lainnya. Revolusi ini tidak hanya perubahan tata politik dan tata social, tetapi juga menyangkut kehidupan seni. Para seniman menjadi bebas dalam memperturutkan panggilan hati masing-masing, dimana mereka berkarya bukan karena adanya pesanan, melainkan semata-mata ingin melukis saja.

Maka dengan demikian mulailah riwayat seni lukis modern dalam sejarah yang ditandai dengan individualisasi dan isolasi diri. Jacques Louis David adalah pelukis pertama dalam babakan modern. Pada tahun 1784, David melukiskan “SUMPAH HORATII”. Lukisan ini menggambarkan Horatius, bapak yang berdiri di tengah ruangan sedang mengangkat sumpah tiga anak laki-lakinya yang bergerombol di kiri, sementara anak peremuannya menangis di sebelah kanan.

Lukisan ini tidak digunakan untuk kenikmatan, melainkan untuk mendidik, menanamkan kesadaran anggota masyarakat atas tanggung jawabnya terhadap Negara. J.L. David merupakan pelopor aliran Neo-Klasik, dimana lukisan Neo-Klasik bersifat Rasional, objektif, penuh dengan disiplin dan beraturan serta bersifat klasik. Tokoh Neo-Klasik adalah JEAN AUGUST DOMINIQUE INGRES (1780-1867)

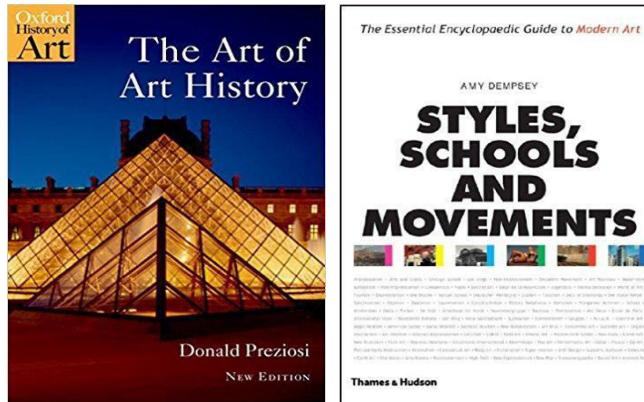
o) Abstraksionisme

Aliran Abstraksionisme adalah aliran yg berusaha melepaskan diri dari sensasi-sensasi atau asosiasi figuratif suatu obyek. Aliran Abstraksionis di bedakan menjadi dua yaitu:

- Abstrak kubistik, yaitu abstrak dalam bentuk geometrik murni seperti lingkaran kubus dan segi tiga. Tokoh : berasal dari Rusia yaitu Malivich [1913]

- Abstrak Nonfiguratif, yaitu abstrak dalam arti seni lukis haruslah murni sebagai ungkapan perasaan, di mana garis mewakili garis, warna mewakili warna dan sebagainya. Bentuk alami ditinggalkan sama sekali. Tokoh: Wassily Kadinsky, Naum Goba.

Referensi lebih lanjut:



17. Ragam gaya desain

Pada perkembangannya, terdapat beberapa ragam gaya yang berkembang dalam desain (juga terpengaruh dari perkembangan lingkup seni) terutama dipengaruhi oleh dinamika sosial dan budaya dunia. Beberapa ragam gaya yang perlu diketahui, diantaranya:

1) Victorian (1837 - 1901)



Gaya Victorian berasal dari Inggris pada periode pemerintahan Ratu Victoria berlangsung. Ciri utama gaya desain ini adalah terdapat ornamen hiasan yang kompleks hampir memenuhi semua bidang, gaya desain ini

diaplikasikan ke semua cabang desain termasuk arsitektur, furniture, interior, kemasan dan lainnya.

Elemen desain khas dari Victorian adalah penggunaan pembatas (border) dekoratif dan tipografi yang rumit serta simetris pada tata letak dan desain. Pada masa kini gaya desain yang terpengaruh Victorian dikembangkan menjadi sedikit lebih sederhana dengan warna-warna cerah yang dikenal dengan sebutan *Vintage Design*. Karakteristik utama dari Victorian adalah:

- Pembatas (border) dekoratif
- Tipografi yang rumit
- Penuh dengan ornamen/hiasan seakan menggambarkan kesan 'sibuk' pada desain

2) Arts And Crafts (1880 - 1910)



Merupakan style desain internasional yang terkenal dengan seni dekoratif halus yang dimulai di Inggris dan berkembang di Eropa dan Amerika Utara pada tahun (1880 sampai 1910), kemudian muncul kembali di Jepang pada tahun 1920-an. Gaya desain ini dibuat menggunakan bentuk sederhana (simple forms), dan sering menampilkan kesan abad pertengahan, kesan romantis dengan lebih menekankan penggunaan tekstur dan ilustrasi tipografi. Style desain ini memiliki pengaruh yang kuat bidang seni di Eropa sebelum digantikan oleh Art Nouveau dan Art Deco sampai akhirnya tergeser oleh style yang lebih modern pada tahun 1930-an. Ciri dan

karakteristik utama dari Arts & Crafts Style adalah bentuk yang sederhana, ilustrasi tipografi, penggunaan tekstur yang banyak.

3) Art Nouveau (1890 - 1920)

Art Nouveau populer di Eropa Barat dan Amerika dari sekitar tahun 1890 sampai 1920, ditandai dengan ornamen garis(line) dan kurva yang rumit dibuat dengan palette warna yang cerah dan enak dipandang.

Berbeda dengan Art Deco, Style Art Nouveau terlihat digambar tangan (hand draw) dan menggunakan garis(line) serta bentuk yang alami. Sedang Style Art Deco menggunakan bentuk yang geometris dan gradasi warna yang lebih modern. Ciri Art Nouveau antara lain:

- Digambar tangan (handdrawn)
- Penggunaan ornamen garis dan kurva yang alami
- Penggunaan objek keindahan/wanita pada desain



4) Futurisme (1900 - 1930)



Futursime lahir sebagai gerakan sosial yang berkembang di Italia pada awal abad 20-an yang mempengaruhi gaya desainnya. Gaya desain ini lebih menekankan pada ilustrasi kecepatan, teknologi, dan kekerasan, serta bentuk objek seperti mobil, pesawat dan kota. Gaya futurisme seringkali menawarkan pemecahan warna kedalam serangkaian titik-titik atau bentuk-bentuk geometris melalui proses yang disebut Divisionisme. Gaya desain Futurism banyak mempengaruhi perkembangan desain grafis kearah yang lebih modern pada abad ke-20an.

5) Early Modern (1910 - 1935)



Early Modern tercipta ketika para seniman meninggalkan kebiasaan mereka dan mencoba bereksperimen untuk menciptakan Style desain dan filosofi desain baru yang akan mempengaruhi semua desainer grafis di seluruh dunia. Early Modern memiliki bentuk geometris yang lebih minimalis dengan dominasi oleh foto dan lebih sedikit ilustrasi.

Style desain ini adalah awal dari perubahan desain grafis ke arah yang lebih modern. Ringkasan ciri dari Early Modern Adalah :

- Bentuk geometris
- Lebih minimalis
- Desain lebih bersih
- Lebih menekankan penggunaan foto dengan sedikit ilustrasi

6) Heroic Realism (1910 - 1940)



Heroic Realism merupakan istilah yang menggambarkan seni desain grafis yang digunakan sebagai propaganda. Contohnya termasuk gaya realisme sosialis yang terikat dengan Rezim Komunisme, dan gaya seni yang sangat mirip dengan Fasisme. Style Desain Heroic Realism ini digunakan untuk menyebarkan revolusi di Uni Soviet pada waktu itu atau pada masa pendudukan Nazi.

Karakteristiknya adalah mudah diidentifikasi, terlihat realistik dan kebanyakan menggambarkan tokoh, pahlawan atau simbol sebagai objek utamanya. Gambar poster "Uncle Sam" yang terkenal di Amerika adalah salah satu dari poster yang menggunakan style ini.

Ciri-ciri utama dari Style desain Heroic Realism adalah :

- Menampilkan citra realistik
- Menonjolkan satu orang atau tokoh sebagai objek utama
- Text kalimat pesan yang terlihat lebih strong
- Penggunaan font yang jelas dan tebal

7) Art Deco (1920 - 1940)



Art Deco populer pada tahun 1920 sampai 1940-an, menggunakan gradasi warna, motion line dan efek airbrush / tampilan kasar adalah ciri khas dari Style Art Deco. Contoh sempurna dari Style Art Deco dalam desain grafis dapat ditemukan di buku-buku komik, poster pameran mobil tua, sampul buku dan poster film.

Karakteristik dari Art Deco adalah terdapat bentuk-bentuk geometris, bold kurva, strong vertical lines, efek airbrush dan gradasi warna, juga menekankan penggunaan ilustrasi dan representasi dari bangunan atau benda sehari-hari. Belakangan ini style Art Deco kembali di pakai dalam pembuatan beberapa poster film dan kembali populer beberapa tahun ini.

8) Gaya Swiss / International Style (1940 - 1960)



Sering disebut sebagai International Typographic Style atau International Style, gaya desain yang berasal dari Swiss pada tahun 1940-an adalah dasar dari banyak perkembangan Style desain grafis pada abad ke-20. Style desain ini lebih disukai karena lebih mengutamakan kesederhanaan, tanpa tambahan ornamen, bersih dan lebih memanfaatkan ruang negatif dalam desainnya.

Fokus utama dari Swiss Design adalah penggunaan grid, tipografi sans-serif, hierarki konten dan tata letak yang bersih. Desain Swiss mengkombinasikan sebuah foto yang besar namun ditampilkan secara sederhana dengan tipografi minim.

Flat Design yang sedang populer dan paling banyak digunakan sekarang ini juga terinspirasi dari gaya desain ini. Style desain ini pada masa-nya lebih banyak digunakan untuk desain poster yang merupakan sarana komunikasi yang paling efektif kala itu.

Ciri utama dari Swiss Style adalah :

- Memanfaatkan ruang negatif
- Bersih dan sederhana
- Lebih sering menggunakan font Sans Serif
- Layout asimetris

9) Gaya Late Modern (1945 - 1960)



Late Modern meliputi produksi keseluruhan dari artwork terbaru yang dibuat antara setelah perang dunia II dan tahun-tahun awal abad ke-21. Istilah lain dari Style desain ini adalah Contemporary Art. Gaya desain ini

lebih mengedepankan kesederhanaan dengan bentuk geometris yang terdistorsi, tata letak struktur yang polos, sederhana dan non-dekoratif.

10) American Kitsch Style (1950 - 1960)



Pengaruh dari Art Deco menginspirasi para seniman dan desainer untuk membuat ide-ide desain yang lebih modern, setelah beberapa tahun mencoba pada tahun 1950-an Style desain Kitsch American muncul dengan gaya desain yang lebih futuristik. Style desain ini ditandai dengan penggunaan font yang menonjol dengan kontras warna yang sesuai, Style desain ini banyak digunakan pada komik-komik dan poster film pada masanya.

Kitsch adalah sebuah kata yang dalam bahasa jerman yang berarti "Selera Buruk". Dalam desain, kitsch digunakan untuk menggambarkan artwork atau desain yang berkesan megah, elegan, dan vulgar. Seperti namanya Style desain ini berasal dari Amerika namun masih belum diketahui alasan pada desainer Amerika dulu menggunakan kata 'kitsch' tersebut.

Karakteristik utama dari Style desain American Kitsch adalah :

- Penggunaan warna kontras antara font dan illustrasi
- lebih berani menggunakan warna-warna cerah
- Bentuk aerodinamis (*aerodynamic shapes*)
- Menampilkan tokoh dengan pose unik sebagai objek utama

11) Gaya Psychedelic (1960 - 1970)



Gerakan Psychedelic dimulai pada pertengahan tahun 1960-an dan memiliki efek pada banyak aspek budaya populer termasuk gaya berpakaian, seni, sastra dan falsafat. Nama "Psychedelic" mengacu pada obat narkoba yang populer pada budaya kaum muda waktu itu. Motif Visual Art Psychedelic sebagian terinspirasi dari Art Nouveau, bentuk kurva lengkung, font hand draw, dan warna yang intens adalah ciri dari gaya desain ini.

Dinamakan Psychedelic dikarenakan orang yang melihat desain ini seakan-akan berhalusinasi seperti orang yang sedang mabuk atau mengkonsumsi obat narkoba.

Dari kacamata seni, gaya desain ini merupakan artwork yang sangat bagus, namun gaya desain ini sudah jarang digunakan karena bentuk font yang sulit terbaca menghilangkan fungsi utama dari desain yaitu mengkomunikasikan pesan kepada orang yang melihat desain tersebut.

Ciri-ciri dari gaya desain Psychedelic adalah :

- Memberi kesan halusinasi
- Bentuk abstrak dengan warna intens
- Menggunakan Font hand Draw

12) Gaya Post-Modern (1970 - 1990)



Post Modern tidak memiliki dampak pada desain grafis sampai pada tahun 1980-an. Awalnya banyak yang mengira ini hanya Mixed Art (*Style Campur*), namun pada kenyataannya ini adalah rancangan terbaru dari desain. Style campur ini ditandai dengan judul yang miring, ilustrasi kolase, terdapat unsur tumpang tindih dalam desain, menampilkan toko sebagai objek utama, dan dekorasi impulsif.

13) Gaya Grunge (2000 - 2015)



Gaya Grunge adalah sebuah evolsi desain baru yang muncul pada awal tahun 2000-an, gaya desain ini sangat mudah dikenali dengan penggunaan tekstur kasar (efek bercak-bercak) yang konsisten, tanpa garis tepi / border dan tata letak yang teratur.

Noda / tekstur kotor, gambar robek, potongan kertas atau kerutan kertas adalah elemen yang paling populer digunakan dalam gaya desain grunge.

Tekstur kotor sering digunakan sebagai background (*gambar latar belakang*) untuk menu navigasi pada website, foto dan keseluruhan layout. Biasanya elemen ini adalah objek biasa di kehidupan sehari-hari seperti guratan kertas, bercak cat tembok dan lainnya yang direplikasikan dalam bentuk nyata tanpa efek glossy. Ciri utama dari Grunge Style adalah :

- Tekstur kotor sebagai gambar latar belakang
- Garis tidak teratur dan tanpa border(*garis tepi*)
- Penambahan efek kertas robek dan tepi bertekstur kotor
- Penggunaan font yang solid dan mudah dibaca dengan warna yang kontras

14) Gaya Flat Design (2010 - sekarang)

Flat Design adalah style desain yang paling banyak digunakan dan populer pada saat ini, karena gaya desain ini lebih minimalis, dengan pemilihan warna cerah yang nyaman dipandang. Flat Desain awalnya digunakan untuk grafis antarmuka website, software / aplikasi, dan mobile Apps. Namun kini, gaya desain ini juga di aplikasikan ke berbagai media seperti banner, poster, brosur, icon dan lainnya.



Meskipun sekarang masih banyak desainer berpikir bahwa mereka harus menambahkan desain yang ramai dengan banyak ornamen hiasan di situsnya maupun di desainnya agar terlihat menarik. Ideologi seperti itu sudah tidak berlaku karena sekarang eranya dimana desain digital itu bersifat simple namun menarik.

Swiss Style / International Typographic Style memberikan pengaruh yang sangat besar pada flat desain dan dianggap sebagai titik awal dari flat desain meskipun gaya flat desain baru muncul beberapa tahun terakhir. Ciri khas dari Flat Design adalah :

- Minimalis
- Warna kalem dan enak dipandang
- Straight lines
- Pemanfaatan ruang negatif

15) Gaya Metro Design (2012 - Present)

Metro UI merupakan istilah bahasa baru yang dikenal setelah meluncurnya sistem operasi Windows 8 pada tahun 2012. Hampir semua orang mengenal istilah ini karena kemunculannya bersamaan Windows 8. Desain Metro ini yang tidak ditemukan pada versi Windows 7 ini mempunyai daya ketertarikan yang luar biasa. Dengan desain UI modern dan typografi yang menakjubkan yang belum pernah ditemui sebelumnya.

Fokus utama dalam Metro Design adalah meningkatkan penggunaan pembaca dan pengamat dengan menampilkan desain yang rapi dan lebih menarik. Metro design lebih mengandalkan banyaknya grid layout yang simple dan penggunaan typografi sans-serif. Typografi dalam metro ui ini sangat penting sekali, Metro ui mempunyai konten dengan konteks yang singkat namun mudah untuk dipahami, kesederhanaan typografi ini mampu dibaca dan dimengerti dalam beberapa detik saja.

Metro datang dengan desain yang sangat menarik, simple dan indah dengan efektifitas kesederhanaan yang colourful. Metro ini merupakan desain yang sangat cocok diterapkan di semua perangkat device baik itu PC, laptop, layar sentuh, tablet dan smartphone.

Referensi lebih lanjut:

<https://www.onlinedesignteacher.com/2016/05/graphic-design-styles.html>



Tugas :

Jawablah pertanyaan berikut ini.

1. Sebutkan tahapan dalam memproduksi desain, khususnya karya desain grafis.
2. Apakah latar belakang pemilihan jenis kertas yang akan digunakan dalam desain packaging?
3. Jenis kertas apakah yang cocok digunakan dalam desain packaging produk makanan ringan.
4. Sebutkan manfaat penerapan prinsip dasar desain grafis pada perancangan sebuah poster. Berikan contoh penerapannya dalam sebuah poster iklan layanan masyarakat.
5. Style desain untuk tampilan antar-muka aplikasi interaktif (user interface) saat ini umumnya menggunakan flat design. Apa ciri dan karakter flat design menurut Anda?

A central graphic shows three young adults (two women and one man) working on laptops. They are positioned against a background of a world map and various digital icons like a globe, a lightbulb, gears, and arrows. A yellow button at the bottom contains the website address.

digitalent.kominfo.go.id

DTS_kominfo

digitalent.kominfo

digitalent.kominfo

in Digital Talent Scholarship



Badan Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia
Kementerian Komunikasi dan Informatika
Republik Indonesia