**DASAR EKSPRESI VISUAL**

**PRINSIP DESAIN**



Disusun oleh :

Mochammad Mustakim 4210161003

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI GAME**

**DEPARTEMEN TEKNOLOGI MULTIMEDIA KREATIF**

**POLITEKNIK ELEKTRONIKA NEGERI SURABAYA**

**SURABAYA**

**2018**

1. Kapan kita sebaiknya menggunakan desain tulisan yang rapat dan renggang? Jelaskan masing-masing fungsinya!

* Tulisan rapat akan memberikan kesan perasaan serba cepat.Konsep ini biasanya digunakan pada iklan baleho dan sejenisnya, yang biasa mengundang pembaca agar pembaca bisa membaca dengan cepat dari sisi mana saja.
* Tulisan renggang akan memberikan kesan tulisan yang ditampilkan harusnya dibaca lebih lambat. Tulisan ini biasanya di gunakan untuk meberikan penanda nama suatu tempat atau wilayah. Biasanya tulisan ini berada di kawasan kawasan pariwisata.

1. Apa perbedaan antara prinsip repetisi dan ritme?, jelaskan dengan singkat dan jelas!

* Ritme adalah salah satu dari prinsip desain. Ritme menjadikan keserasian/kesatuan desain dengan cara melakukan pengulangan elemen secara tetap ataupun sedikit berbeda dalam tempo yang bisa diprediksi.
* Elemen visual yang berulang dalam sebuah desain. Repetisi dapat mengulang ulang warna, bentuk, teksture, ketebalan garis, jenis tulisan, ukuran, konsep grapis dll. Pengulangan elemen visual ini mengembangkan komposisi dan memperkuat desain dalam kesatuan komposisi.

1. Apa perbedaan pola antara ritme bolak-balik dan kontinyu/progresif? Jelaskan!

Ritme bolak balik dibuat dengan menggunakan dua elemen desain yang kontras sedangkan ritme kontinyu dibuat dengan menggunakan perubahan ukuran pada satu elemen desain yang di ulang ulang.

1. Apa yang terjadi jika Variasi terlalu banyak dan apa juga yang terjadi jika bentuk semuanya sama persis dan berulang dengan pola yang sama pula?

Jika variasi terlalu banyak akan menimbulkan chaos. Hal itu terjadi karena, penikmat desain yang meilhat desain akan merasa kacau jika melihat susunan yang selalu berubah ubah gaya. Sebaliknya jika sebuah deasin memiliki bentuk yang sama dan berulang ulang akan membuat penikmat desain merasa bosan karena bentuk yang begitu begitu saja.

1. Untuk apa fokal point diciptakan? Dan bagaimana solusinya jika ada beberapa focal point (titik fokus) dalam satu desain?

Fokal point diciptakan untuk penikmat desain dapat menangkap langsung maksud atau pesan yang disampaikan lewat desain tersebut. Jika fokal point terlalu banyak dalan satu desain, maka harus dibuat sebuah ritme fokal point agar penikmat desain dapat membaca pesan secara urut sesuai dengan prioritas pesan yang ingin disampaikan dala desain tersebut.

1. Apakah perbedaan antara keseimbangan (baik simetris ataupun asimetris) pada desain geometris dan keseimbangan radial?

* Keseimbangan simetris memiliki komposisi yang sama di dua sisi. Konsep ini mengacu pada keseimbangan klasik yang berawal dari historis arsitektur.
* Keseimbangan asimetris memiliki komposisi yang berbeda di dua sisinya.
* Pada keseimbangan geometris, keseimbangan simetris memiliki dua bentuk yang sama atau memiliki jumlah dan ukuran yang sama di kedua sisinya. Sedangkan pada asimetris tidak memiliki bentuk dan ukuran yang sama di kedua sisinya.
* Pada keseimbangn radial, konsep simetris dan asimetris tergantung dari titik focus dari sebuah karya. Jika titik focus berada ditengah maka dapat dikatakan simetris. Apabila titik berada di kiri atau dikanan maka dikatakan asimetris.