



UNS
UNIVERSITAS
SEBELAS MARET

D3 TEKNIK INFORMATIKA

Mata Kuliah : Design Grafis
Tahun : 2015



Pertemuan 06

5 Prinsip Desain

Desain Berhasil ?

1. Fisik

Warna, Jenis huruf, ilustrasi, ukuran.
Berhubungan dengan “**komponen /elemen desain**”

2. Non-Fisik

Makna berupa pesan moral, kreatif dan kesesuaian dengan target desain.
Berhubungan dengan “**prinsip desain**”



(1) Elemen Desain

LINE



A line is a mark between two points. There are various types of lines, from straight to squiggly to curved and more. Lines can be used for a wide range of purposes: stressing a word or phrase, connecting content to one another, creating patterns and much more.

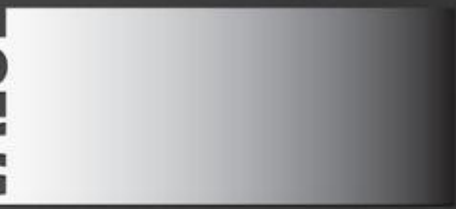
SHAPE



Height + width = shape. We all learned basic shapes in grade school - triangles, squares, circles and rectangles. Odd or lesser seen shapes can be used to attract attention.

There are three basic types of shape: geometric (triangles, squares, circles etc), natural (leaves, animals, trees, people), and abstracted (icons, stylizations, graphic representations etc).

VALUE



Value is how light or how dark an area looks. A gradient, shown above, is a great way to visualize value - everything from dark to white, all the shades in-between, has a value. Use value to create depth and light; to create a pattern; to lead the eye; or to emphasize.

COLOR

Color is used to generate emotions, define importance, create visual interest and more. CMYK (cyan/magenta/yellow/black) is subtractive; RGB (red/green/blue) is additive.

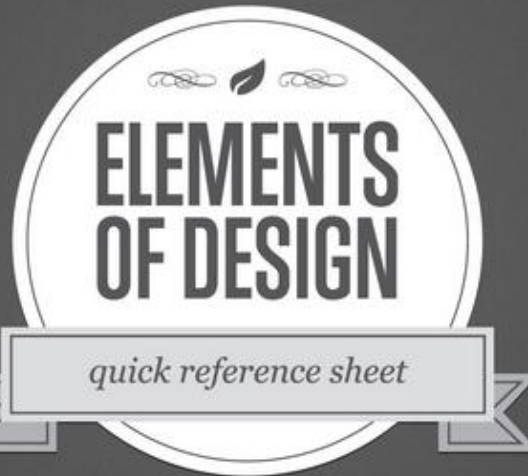
Some colors are warm and active (orange, red); some are cool and passive (blue, purple).

There are various color types (primary to analogous) and relationships (monochromatic to triad) worth learning more about as well.

TEXTURE



Texture relates to the surface of an object; the look or feel of it. Concrete has a rough texture; drywall has a smooth and subtle texture. Using texture in design is a great way to add depth and visual interest. Printed material has actual, tactile texture while screen material has implied texture.



SIZE



Size is how small or large something is: a small shirt vs. an extra large shirt, for example. Use size to define importance, create visual interest in a design (via contrasting sizes), attract attention and more.



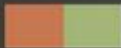
Space is the area around or between elements in a design. It can be used to separate or group information. Use it effectively to: give the eye a rest; define importance; lead the eye through a design and more.

SPACE

(2) Prinsip Desain

CONTRAST

COLOR



TONE/VALUE



SIZE/SHAPE



DIRECTION

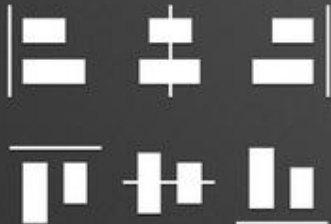


Unique elements in a design should stand apart from one another. One way to do this is to use contrast. Good contrast in a design – which can be achieved using elements like color, tone, size, and more – allows the viewer's eye to flow naturally.

To the left, you can see 4 ways to create contrast in your design.

ALIGNMENT

Proper alignment in a design means that every element in it is visually connected to another element. Alignment allows for cohesiveness; nothing feels out of place or disconnected when alignment has been handled well.

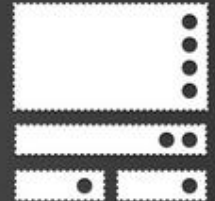


REPETITION

Repetition breeds cohesiveness in a design. Once a design pattern has been established – for example, a dotted border or a specific typographic styling – repeat this pattern to establish consistency.

The short version?

Establish a style for each element in a design and use it on similar elements.



PROXIMITY

Proximity allows for visual unity in a design. If two elements are related to each other, they should be placed in close proximity to one another. Doing so minimizes visual clutter, emphasizes organization, and increases viewer comprehension.

Imagine how ridiculous it would be if the proximity icons on this graphic were located on the other side of this document.



Prinsip Desain

“Prinsip-prinsip desain adalah suatu guide yang dapat membantu dalam membuat desain sehingga desain akan mudah dan dapat menghasilkan desain yang good layout dan tidak menghasilkan desain yang dazzling.”

- Dengan menggunakan prinsip desain tersebut seorang desainer dapat dengan mudah menyatukan komposisi dan kesan yang akan disampaikan pada sebuah desain.
- Sehingga prinsip desain ini dapat dikatakan sebagai sebuah rule/aturan dasar yang harus diikuti untuk mendapatkan desain yang baik.

Prinsip Desain

1. Keseimbangan (Balance)

- *Simetris*
- *Asimetris*
- *Radial*

2. Irama (Rhythm)

- *Normal*
- *Mengalir (flowing)*
- *Berproses (progressive)*

3. Skala & Proportion

- *Jauh / lepas*
- *Sedang*
- *Dekat / intim*

4. Fokus

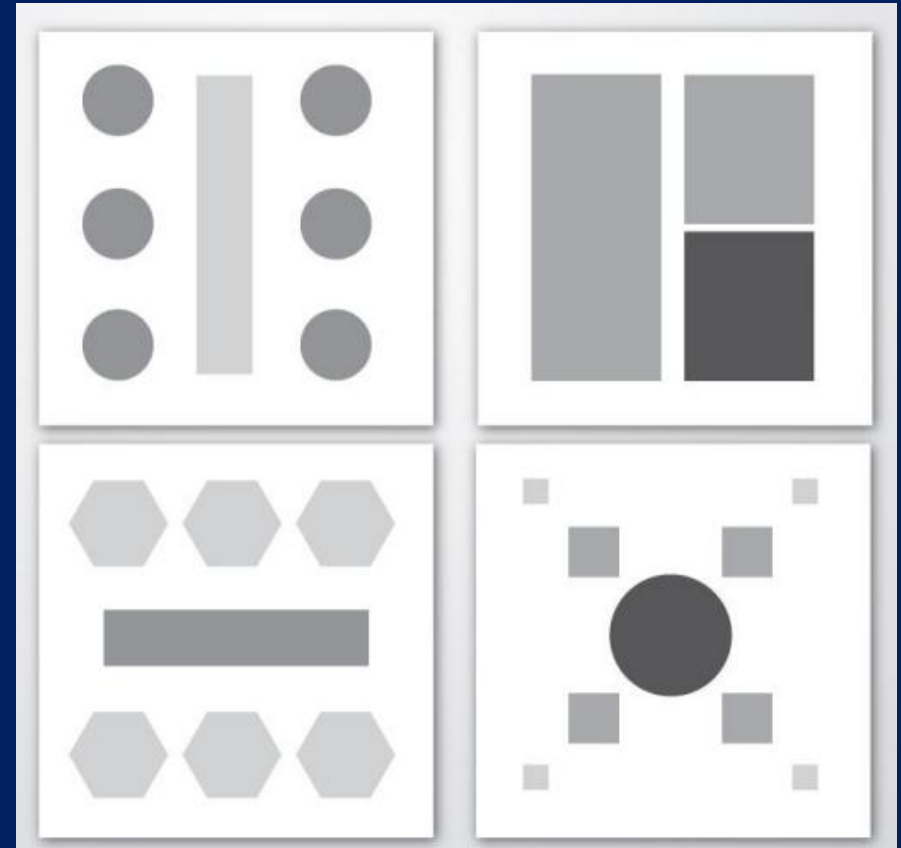
- *Hirarki*
- *Dominant*
- *Sub-dominat*
- *Sub-ordinat*
- *Contrast*

5. Kesatuan (Unity)

- *Kedekatan (closure)*
- *Keselarasan (continuity)*
- *Similarity / Consistency*
- *Perataan (Alignment)*

(1) Keseimbangan (Balance)

1. **Simetris** yaitu keseimbangan berdasarkan pengukuran dari pusat yang menyebar ke arah sisi dan kanan.
2. **Asmetris** yang merupakan pengaturan yang berbeda dengan berat benda yang sama disetiap sisi halaman. Warna, nilai, ukuran, bentuk dan tekstur dapat digunakan sebagai unsur balancing.
3. **Radial** meskipun hampir mirip dengan kesimbangan simetris, namum kesan yang ditampilkan seperti ada pancaran dari tengah lingkaran. Keseimbangan radial sangat mudah ditangkap mata karena seakan diarahkan fokus ke titik pusat lingkaran



(1) Keseimbangan (Balance)

1. **Simetris** yaitu keseimbangan berdasarkan pengukuran dari pusat yang menyebar ke arah sisi dan kanan.



(1) Keseimbangan (Balance)



(1) Keseimbangan (Balance)



(1) Keseimbangan (Balance)



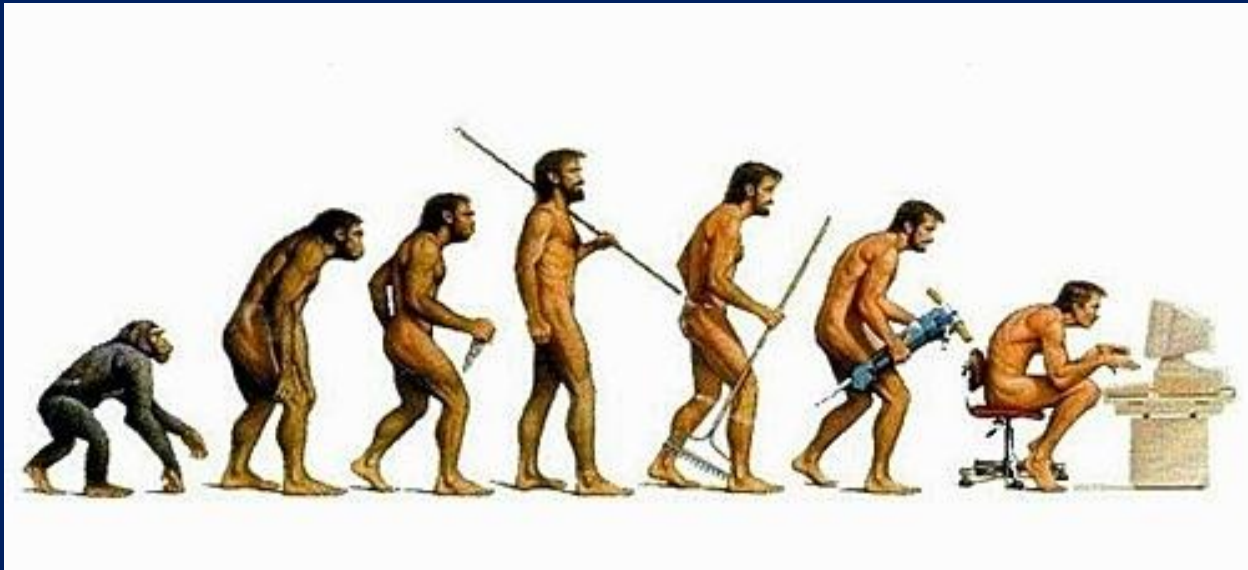
(2) Irama (Rhythm)

Irama adalah pengulangan atau variasi dari komponen2 desain grafis. Pengulangan tersebut bisa membentuk urutan gerakan, pola/pattern tertentu.

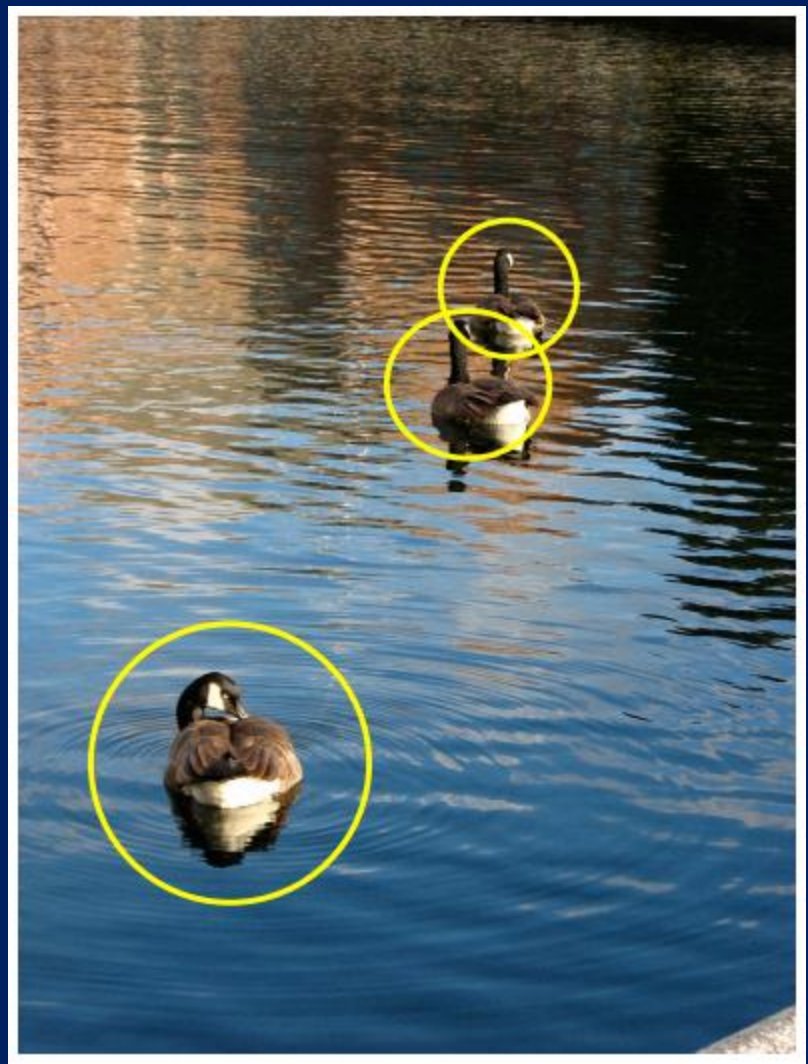
1. **Regular**: Pengulangan komponen grafis dengan jarak dan bentuk yang sama. Pengulangan regular biasa dipakai pada desain border/ bingkai, motif fashion, kertas kado, ubin lantai. Dengan tool Blend di Coreldraw, pengulangan ini dapat dikerjakan dengan mudah.
2. **Mengalir (Flowing)**: Pengulangan bentuk seakan menciptakan kesan bergerak, dinamis dan mengalir. Pengulangan ini biasa digunakan untuk animasi.
3. **Progresif / Gradual**: Ada peralihan antar stepnya, sehingga menimbulkan kesan berproses sedikit demi sedikit. Dalam dunia animasi sering disebut sebagai morphing. Contohnya seperti gambar ayi berubah menjadi dewasa secara bertahap, kotak berubah menjadi lingkaran, gradasi warna dll



(2) Irama (Rhythm)



(2) Irama (Rhythm)



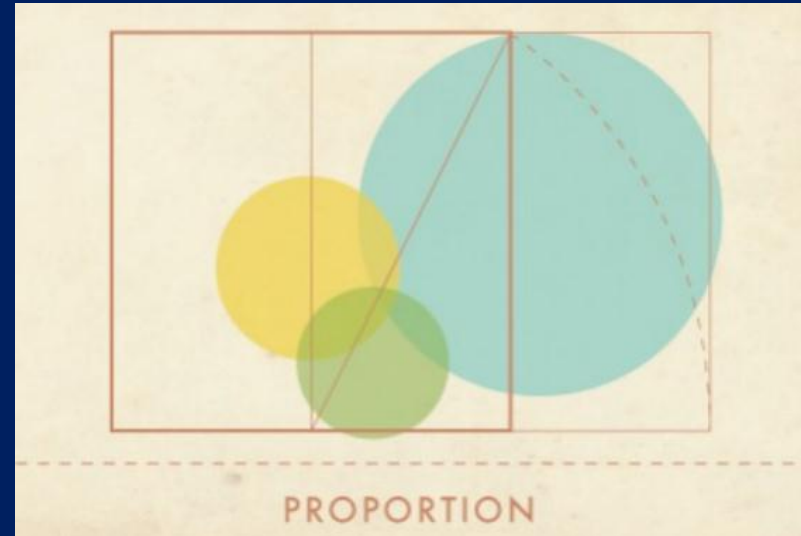
(3) Skala & Proportion

Skala adalah perubahan ukuran / size tanpa perubahan perbandingan ukuran panjang lebar atau tinggi.

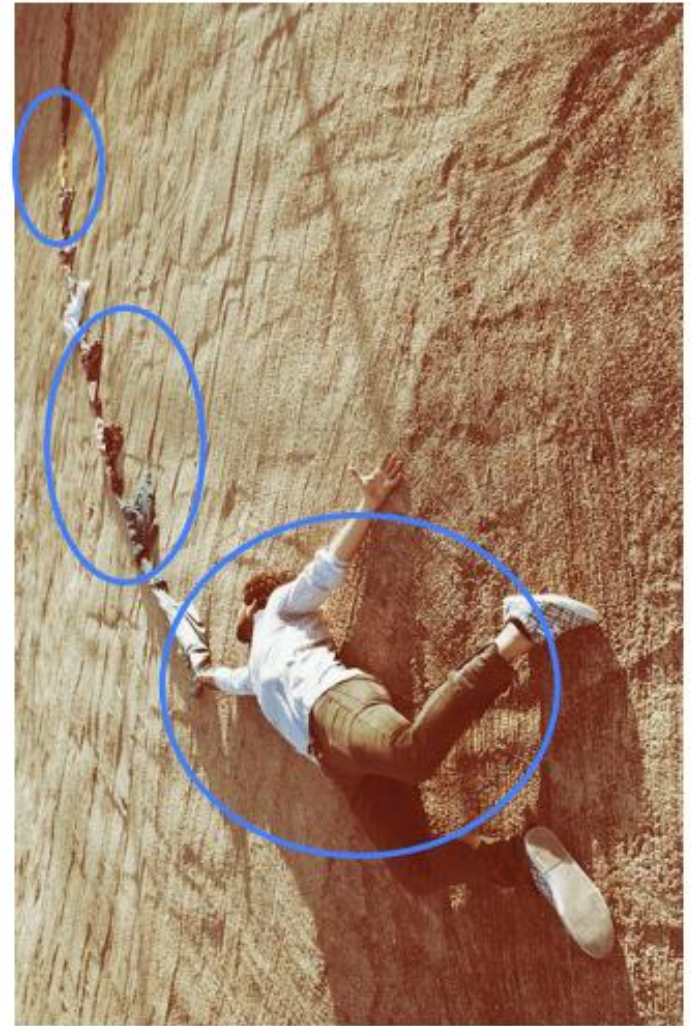
Proporsi adalah adanya perubahan perbandingan antara panjang lebar atau tinggi sehingga gambar dengan perubahan proporsi sering terlihat distorsi.

Oleh karena itu jangan merubah proporsi foto apalagi manusia, bisa – bisa manusia terlihat lebih kurus atau gemuk dibanding asli / normalnya.

Dengan mengatur skala dan proporsi, desain kita bisa berkesan luas / jauh, sedang, sempit / dekat.



(3) Skala & Proportion

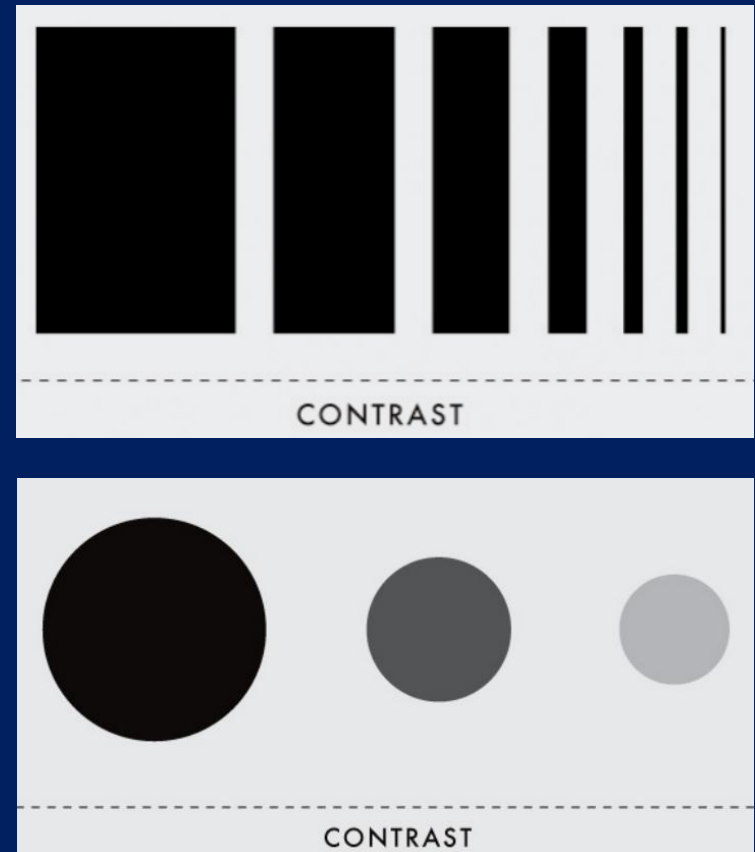


(3) Skala & Proportion



(4) Fokus

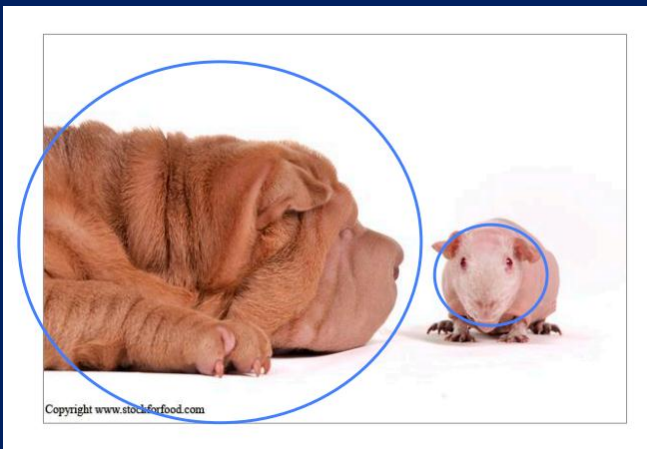
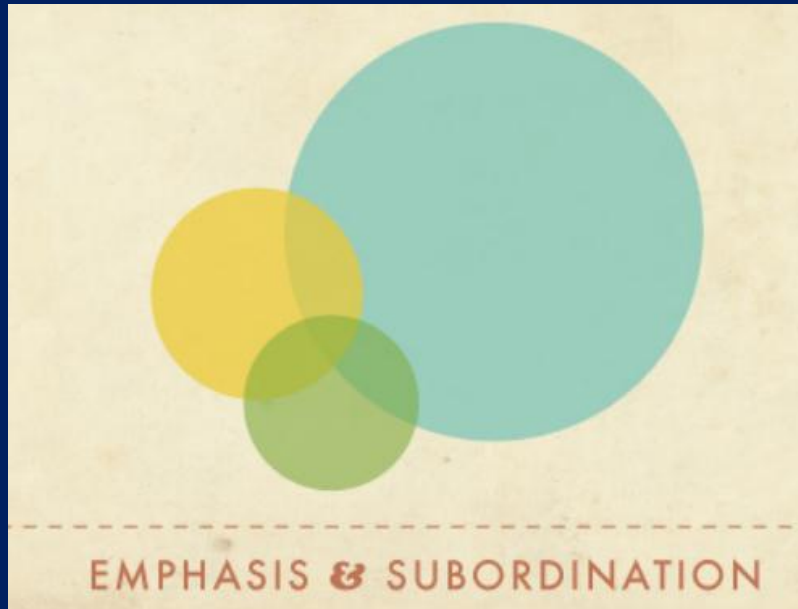
1. Dominant = objek yg paling menonjol/menarik.
2. Subordinat = objek pendukung.
3. Sub-ordinate = objek yg kurang menonjol, bahkan tertindih oleh objek dominat & subdominant. Contohnya adalah background.
4. Penekanan karena ada perbedaan drastis/konflik pada komponen desain grafis. Misal kontras warna hitam dan putih, kontras garis tebal dan tipis, kontras teks font size besar dan kecil, dll.



(4) Fokus



(4) Fokus

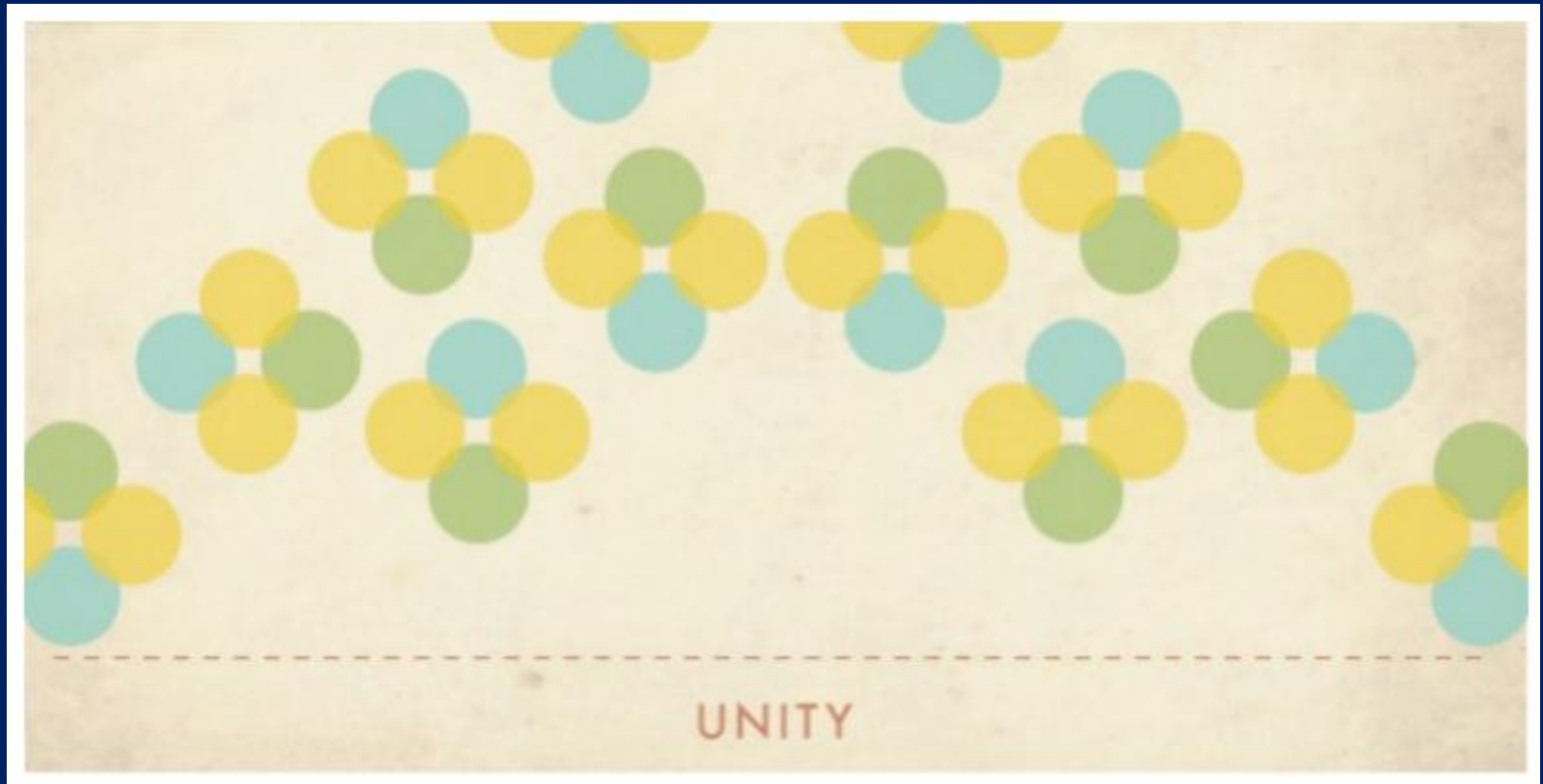


(4) Fokus



(5) Kesatuan (Unity)

Dgn mendekatkan objek2, seakan mata menangkap objek2 tsb sgb kesatuan / group.



(5) Kesatuan (Unity)

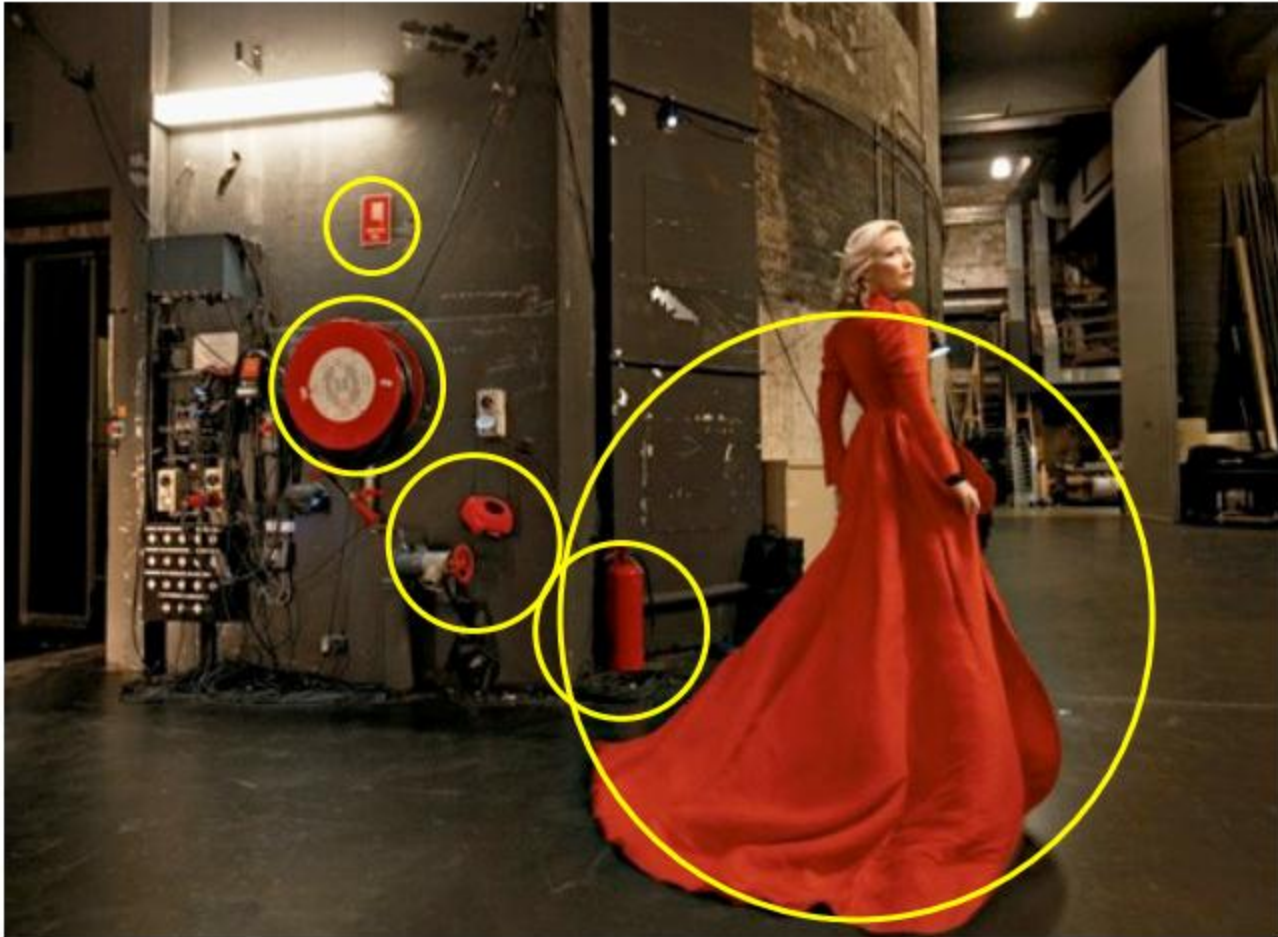


PEDOMAN PENGAJUAN PROPOSAL
HIBAH RISET BERBASIS LABORATORIUM



Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat
Universitas Indonesia
2009

(5) Kesatuan (Unity)



Selesai 😊

Prinsip
Desain