



MODUL

DASAR DESAIN GRAFIS

KD 3.1

Unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang

Untuk Smk Kelas X Semester 1



TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari bab ini, siswa diharapkan mampu:

1. Menjelaskan unsur-unsur dasar tata letak atau layout,
2. Menjelaskan unsur-unsur, berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap terang, tekstur, dan ruang,
3. Merancang unsur-unsur dasar tata letak atau layout, serta
4. Merancang unsur-unsur, berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap terang, tekstur, dan ruang

A. Unsur-Unsur Tata letak

Sebuah karya desain yang bagus harus memenuhi beberapa kriteria dan komponen penting. Selain itu juga harus mengandung originalitas dari desain itu sendiri. Ketika menciptakan sebuah karya desain harus memperhatikan unsur-unsur desain, minimal harus sesuai dengan standar ketentuan yang ditetapkan. Salah satu komponen penting dalam desain adalah unsur tata letak. Tata letak dalam desain terdiri atas beberapa bagian yang tidak boleh terpisahkan dan mengandung arti yang sangat dalam, sebagai contoh unsur yang lain adalah unsur garis, unsur garis tebal maupun tipis sangat memengaruhi pesan yang disampaikan, garis tebal mengandung arti tegas dan jelas, sedangkan garis tipis mengandung kesan halus atau samar-samar. Berikut unsur-unsur penunjang dalam desain grafis.

1. Garis

Elemen pertama dan paling dasar dari desain adalah garis. Dalam menggambar, garis adalah goresan pena atau pensil tapi dalam desain grafis, ada dua titik yang saling terhubung. Garis berguna untuk membagi ruang dan mengarahkan pandangan ke lokasi tertentu. Misalnya, bagaimana caranya majalah menggunakan garis untuk memisahkan konten, judul dan panel samping. Garis memiliki sifat memanjang dan memiliki arah tertentu. Walaupun garis memiliki sifat ketebalan, garis tetap mempunyai sifat dimensi panjangnya, sehingga garis sering disebut sebagai unsur satu dimensi. Garis dimaknai sebagai batas limit dari bidang dan warna. Terbentuknya sebuah garis merupakan gerakan dari suatu titik yang membekas jejaknya sehingga terbentuk suatu goresan, untuk menimbulkan goresan biasanya menggunakan pensil, pena kuas bahkan dengan gerakan tangan kosong pun bisa dimaknai sebagai garis. Bentuk garis sangat bervariasi dari garis lurus yang bersifat formal, garis lengkung yang bersifat informal atau santai,

dan garis patah (zig-zag) yang terkesan kaku, garis tipis dan garis tebal, dan garis spiral yang terkesan lentur.

a. Fungsi Garis

Pada teori tata letak, garis memiliki beberapa fungsi sebagai berikut.

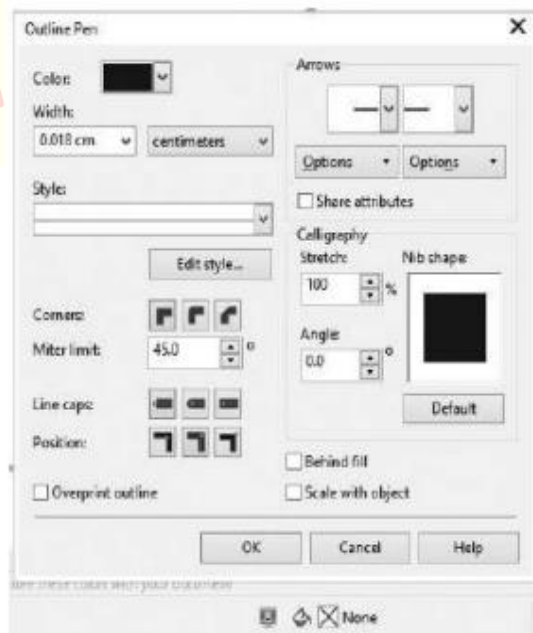
- 1) Sebagai pembatas tepi bidang atau objek untuk memberikan representasi atau citra struktur, bentuk dan bidang
- 2) Menciptakan nilai ekspresi seperti nilai gerak atau dinamika, nilai irama dan nilai arah.
- 3) Memberikan kesan pada visual desain seperti tegas, luwes, dinamis, dan lain-lain.

b. Jenis Garis dan Kesan

Garis dalam konsep tata letak mempunyai pengaruh secara visual, garis yang mempunyai ukuran besar atau kecil, tebal atau tipis, posisi horizontal maupun secara vertikal mempunyai dapat menciptakan kesan yang berbeda beda. Berikut jenis garis dan kesan yang ditimbulkan

- 1) Garis horizontal, yaitu memberi sugesti ketenangan atau hal yang tak bergerak
- 2) Garis vertikal, yaitu stabilitas, kekuatan atau kemegahan.
- 3) Garis diagonal, yaitu tidak stabil, sesuatu yang bergerak atau dinamika.
- 4) Garis lengkung S, yaitu grace dan keanggunan
- 5) Garis zig-zag, yaitu bergairah, semangat, dan dinamika atau gerak cepat.
- 6) Garis bending up right, yaitu sedih, lesu, dan kesedihan.
- 7) Garis diminishing perspective, yaitu adanya jarak, kejauhan, kerinduan dan sebagainya.
- 8) Garis concentric Arcs, yaitu perluasan, gerakan mengembang, kegembiraan, dan sebagainya.
- 9) Garis pyramide, yaitu stabil, megah, dan kuat atau kekuatan yang masif.
- 10) Garis conflicting diagonal, yaitu peperangan, konflik, kebencian dan kebingungan.
- 11) Garis upward swirls, yaitu semangat menyala, berkobar-kobar, dan hasrat yang tumbuh.
- 12) Garis upward spray, yaitu pertumbuhan, spontanitas, dan idealisme.
- 13) Garis inverted perspective, yaitu keluasaan tak terbatas, kebebasan mutlak, dan pelebaran tak terhalang.

c. Pembuatan Desain Garis



Pada pembuatan desain garis menggunakan software berbasis vektor yaitu dengan Corel Draw X7 dapat menggunakan Freehand tool atau dengan menekan F5.

Adapun tebal atau tipis garis menggunakan Outline dengan klik tanda pen tool di pojok bawah. Adapun untuk mengatur garis menjadi lengkung, zig-zag, lancip atau lurus dengan menggunakan shape tool atau dengan menekan tombol F10.

2. Bidang

Bidang merupakan unsur tata letak berupa obyek yang memiliki dimensi panjang dan lebar (bersifat pipih), sedangkan yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi disebut bentuk (memiliki volume). Bidang bersifat dua dimensi, sedangkan bentuk bersifat tiga dimensi. Dari bentuknya bidang maupun bentuk terdiri atas beberapa macam, yakni bidang geometris, bidang biomorfis (organis), bidang bersudut, dan bidang tak beraturan. Bidang dapat terbentuk karena titik, kedua ujung garis yang bertemu, atau dapat pula terjadi karena sapuan warna. Bidang beraturan yang dikenal orang adalah kotak (rectangle), lingkaran (circle), dan segitiga (triangle). Penyusunan antara bidang-bidang tersebut akan menghasilkan suatu bentuk tata letak.

Bidang dapat tersusun dari komposisi huruf-huruf yang dirangkai secara kreatif sehingga dapat menyampaikan pesan tertentu, desain seperti gambar berikut kelihatan unik serta dapat membawa karakter yang jelas.



Terdapat bentuk dalam seni rupa tiga dimensi. Ada tiga jenis bentuk, yaitu sebagai berikut.

a. Bentuk Figuratif

Bentuk figuratif adalah bentuk yang meniru wujud yang berasal dari alam seperti manusia, hewan, tumbuhan dan benda. Bentuk ragam hias figuratif berupa objek manusia yang digambarkan dengan mendapatkan pengayaan bentuk.



b. Bentuk Abstraktif

Bentuk abstraktif adalah bentuk figuratif yang diubah sedemikian rupa sehingga beberapa bagian dari bentuk asalnya menghilang dan bentuknya berubah menjadi bentuk yang sudah digayakan. Contoh bentuk abstraktif adalah wayang kulit/golek, topeng, dekorasi batik dan sebagainya.

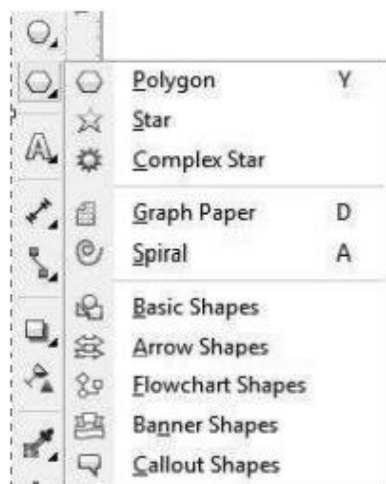


c. Bentuk Abstrak

Bentuk abstrak adalah bentuk yang menyimpang dari wujud benda-benda atau makhluk yang ada di alam. Bentuk abstrak adalah bentuk geometris seperti balok, tabung, piramid, kerucut dan bola. Jika melihat bentuk karya abstrak kita belum tentu bisa mengenali bentuk dari benda atau makhluk apa yang dimaksud oleh perupa.



d. Karya Abstrak



Karya abstrak merupakan hasil eksplorasi lebih lanjut dari bentuk yang biasa kita lihat, sehingga nilai idenya lebih tinggi. Untuk membuat bidang dengan berbagai macam bentuk menggunakan software corel draw X7 yaitu dengan cara klik pada Shape tool atau dengan menekan tombol (F6). Adapun untuk memodifikasi bentuk dari objek yang dibuat

dengan menggunakan perintah-perintah seperti Weld, Intersect, dan Trim.

Sifat/karakter bidang sebagai unsur penyusunan tata letak, di antaranya sebagai berikut!

- 1) Bidang horizontal dan vertikal memberikan kesan tenang, statis, stabil, dan teratur.
- 2) Bidang bundar memberikan kesan santai kadang stabil dan kadang gerak.
- 3) Bidang segitiga memberikan kesan statis maupun dinamis.
- 4) Bidang bergelombang memberikan kesan irama kehidupan dan gerak

3. Ilustrasi

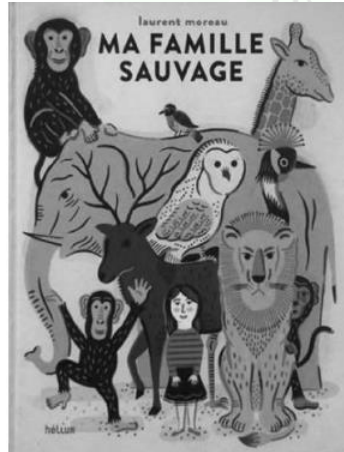
Gambar ilustrasi adalah suatu gambar yang sifatnya menerangkan atau visualisasi dari suatu uraian, baik berupa cerita, berita, karangan, maupun naskah. Hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik drawing, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk. Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna.

a. Fungsi Ilustrasi

Fungsi khusus ilustrasi, sebagai berikut.

- 1) Memberikan bayangan setiap karakter di dalam cerita.
- 2) Memberikan bayangan bentuk alat-alat yang digunakan di dalam tulisan ilmiah.
- 3) Memberikan bayangan langkah kerja.
- 4) Mengkomunikasikan cerita.
- 5) Menghubungkan tulisan dengan kreativitas dan individualitas manusia.
- 6) Memberikan humor-humor tertentu untuk mengurangi rasa bosan.
- 7) Dapat menerangkan konsep yang disampaikan.

Seri buku anak di samping didesain oleh Laurent Moreau. Desain pada layout buku anak tersebut memiliki corak khas yang menampilkan beragam gambar ilustrasi hewan dalam aneka rupa warna yang atraktif.

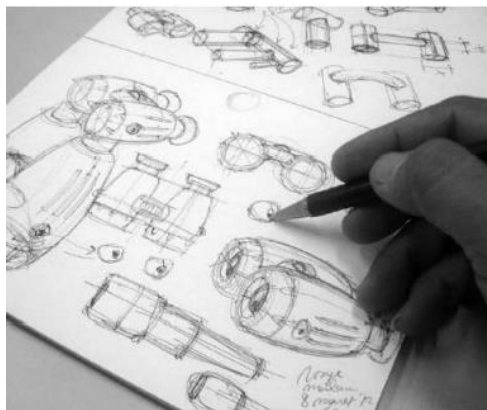


b. Teknik dalam Ilustrasi

Ilustrasi dapat dihasilkan melalui beberapa teknik, yaitu sebagai berikut.

1) Gambar tangan (hand drawing)

Ilustrasi gambar tangan dibuat secara keseluruhan menggunakan tangan, dengan memberikan ekspresi dan karakter tertentu untuk mendukung media komunikasi grafis yang dibuat, seperti iklan, poster, baliho, dan sebagainya.



2) Fotografi

Ilustrasi berupa foto dihasilkan dengan teknik fotografi menggunakan kamera, baik manual maupun digital. Foto yang dihasilkan dengan kamera digital memungkinkan adanya pengolahan lebih lanjut, langsung tanpa scanning di komputer untuk memberikan ekspresi ataupun ilustrasi tertentu sesuai keinginan. Objek fotografi menjadi lebih realistis, eksklusif, dan persuasif. Pada kenyataannya teknik hand drawing dan teknik fotografi dapat digabung.



4. Tipografi

Sebenarnya tipografi merupakan salah satu elemen dari dunia desain grafis yang unik. Tipografi bukan hanya sekadar elemen bacaan, tapi juga mempunyai unsur seni yang luar biasa. Tipografi dapat dikatakan sebagai bahasa yang dapat dilihat. Typography (tipografi) merupakan suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin. Seni tipografi merupakan karya atau desain yang menggunakan pengaturan huruf sebagai elemen utama. Tipografi atau typography menurut Roy Brewer dapat memiliki pengertian luas yang meliputi penataan dan pola halaman, atau setiap barang cetak. Pada pengertian lebih sempit hanya meliputi pemilihan, penataan dan berbagai hal bertalian pengaturan baris-baris susun huruf (typeset), tidak termasuk ilustrasi dan unsur-unsur lain bukan susun huruf pada halaman cetak. Peran dari tipografi adalah untuk mengomunikasikan ide atau informasi dari halaman tersebut ke pengamat. Secara tidak sadar, kita selalu berhubungan dengan tipografi seperti koran atau majalah yang kita baca, label pakaian yang biasa kita kenakan dan masih banyak lagi contoh contoh lainnya. Perkembangan tipografi saat ini sudah mengalami perkembangan dari fase penciptaan dengan tangan hingga menggunakan komputer.

Berikut beberapa jenis huruf berdasarkan klasifikasi yang dilakukan oleh James Craig.

a. Roman

Ciri dari huruf ini adalah memiliki sirip/kaki/serif yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf Roman memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis garis hurufnya. Kesan yang ditimbulkan adalah klasik, anggun, lemah gemulai dan feminin.



Times Roman
5a K P S
Times New Roman
5a K P S

b. Egyptian

Egyptian adalah jenis huruf yang memiliki ciri kaki/sirip/serif yang berbentuk persegi seperti papan dengan ketebalan yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan adalah kokoh, kuat, kekar, dan stabil.

EGYPTIANSLATE
Bold Regular Light
3 OpenType Pro Fonts

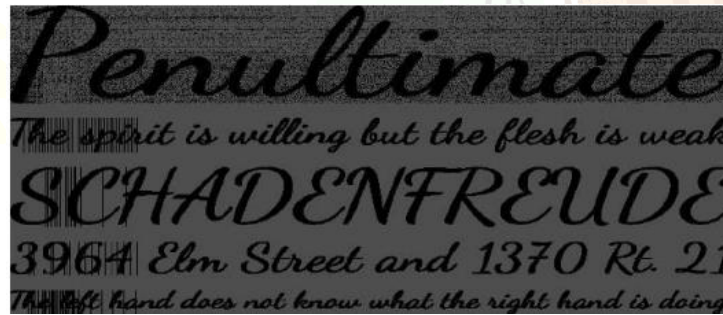
c. Sans Serif

Pengertian San Serif adalah tanpa sirip/serif. Huruf jenis ini tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer, dan efisien.

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz

d. Script

Huruf Script menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkannya adalah sifat pribadi dan akrab.

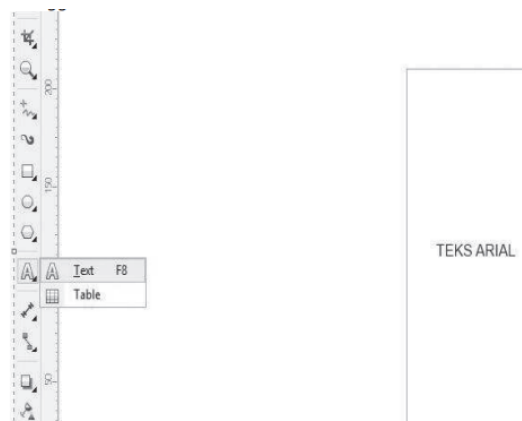


e. Miscellaneous

Huruf jenis ini merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada ditambah hiasan dan ornamen, atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental.



Berikut tampilan ketika memasukan teks pada software corel draw X7 dengan menggunakan Teks tool.



5. Warna

Warna dalam layout dapat membuat gambar menarik perhatian, dan mengidentifikasi objek. Pemilihan warna sangat penting dalam menghasilkan karya yang berkualitas, karena Anda harus mengetahui tentang apa yang ingin Anda lakukan dan ke warna apa yang cocok untuk tujuan Anda. Warna dapat digunakan untuk:

- a. Sorot elemen penting dan utama seperti subheads

- b. Menarik mata.
- c. Sinyal di mana pembaca untuk melihat terlebih dahulu.
- d. Membuat gambar atau moods.
- e. Mengatur.
- f. Memprovokasi emosi.

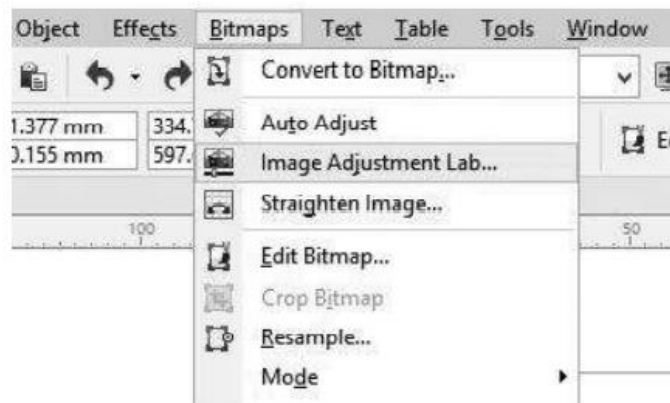
6. Gelap Terang

Gelap terang merupakan keadaan suatu bidang yang dibedakan dengan warna tua untuk gelap dan warna muda untuk terang yang disebabkan oleh perbedaan intensitas warna atau karena pengaruh cahaya.



Pengaturan gelap terang pada desain grafis dapat diciptakan dengan pengaturan intensitas warna, dapat pula diciptakan menggunakan efek khusus. Berikut cara pengaturan gelap terang pada software corel draw dan adobe photoshop.

- a. Cara pengaturan gelap terang pada Corel Draw X7 ,dengan cara klik pada Menu > Bitmaps > Image Adjustment Lab

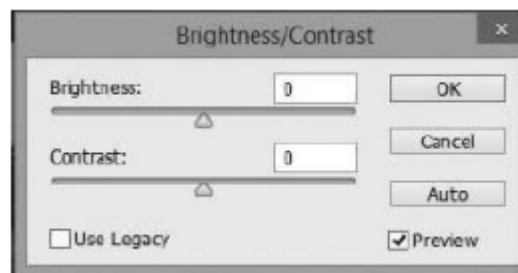


b. Kemudian muncul kotak dialog berikut



Pada kotak dialog pengaturan Image Adjustment Lab, pengaturan pada Brightness, contrast, dan saturation geser ke kiri untuk mengurangi dan ke kanan untuk menambah intensitas terang.

Cara pengaturan gelap terang pada Adobe Photoshop CS 6 ,dengan cara klik pada Menu Image > Adjustment > Brightness / Contrast. Pada kotak dialog pengaturan pada Brightness ,contrast geser ke kiri untuk mengurangi dan ke kanan untuk menambah intensitas terang.



7. Tekstur (Texture)

Tekstur adalah tampilan permukaan (corak) dari suatu benda yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba. Pada prakteknya, tekstur sering dikategorikan sebagai corak dari suatu permukaan benda, misalnya permukaan karpet, baju, kulit kayu, dan lain sebagainya.



8. Ruang (Space)

Ruang adalah unsur yang dapat bersifat semu maupun nyata. Pada karya seni 3 dimensi kita langsung bisa merasakan sensasi ruang ketika melihat ataupun berada di dalamnya. Adapun dalam karya 2 dimensi, kita hanya bisa berkhayal tentang ruang. Seniman dapat menghasilkan kesan ruang pada lukisannya dengan cara memberikan bayangan, membuat perspektif pada objeknya, memberikan perbedaan warna terang dan gelap dan masih banyak lagi.

