

## B. Bidang Kompetisi Desain Grafis

Kategori bidang wirausaha Desain Grafis adalah kegiatan usaha kreatif dalam ranah “rekayasa visual” yang menggunakan bahasa komunikasi visual (huruf dan gambar) untuk menyampaikan pesan dan disampaikan melalui media (desain) dengan tujuan menyampaikan informasi, identifikasi/memberi identitas, dan mempersuasi, hingga mengubah perilaku khalayak sasaran. Bahasa Komunikasi Visual berwujud image grafis, tanda/symbol, multimedia dan unsur grafis lainnya (warna, bidang, tipografi, tekstur dll) yang disusun berdasar prinsip desain. Isi pesan diungkapkan secara kreatif dan komunikatif serta mengandung solusi (alternatif) untuk permasalahan yang akan disampaikan (dapat bersifat sosial maupun komersial).

Desain Grafis dituntut mampu merancang solusi dan konsep komunikasi visual melalui identitas, informasi, dan persuasi yang tepat, sesuai dengan prinsip-prinsip desain dan dikemas menjadi media visual untuk mencapai tujuan komunikasi yang diharapkan dan dimengerti khalayak sarannya. Adapun luaran dari wirausaha Desain Grafis adalah jasa dan produk komunikasi visual mencakup aktivitas perancangan (desain), pengembangan purwarupa (prototyping), dan wirausaha berbasis teknologi cetak dan digital dengan kriteria pada media sebagai berikut :

- I. *Graphic Design on surface* (berbasis cetak/*printed matter*) seperti majalah, surat kabar, buku, T-Shirt, kalender, billboard, kartu ucapan, poster, brosur, booklet, leaflet, infografis, komik, cerita bergambar untuk anak-anak, graphic novel, ilustrasi untuk lembar peraga atau pelajaran, Ilustrasi untuk produk retail: kaos, tas dan sepatu (*silk screen/digital printing*), Desain Karakter: *toys character*, *mascot event* (stationary character), untuk buku cerita atau komik (*story character*), gamifikasi : boardgame, kemasan (*packaging*).
- II. *Graphic Design on screen* (media digital) meliputi: e-magazine, e-book, webtoon, web design, multimedia interaktif, desain karakter, sticker untuk apps, digital imaging, komik digital, digital company profile, dll. Bidang wirausaha Desain Grafis menuntut kolaborasi dua kemampuan kreatif dan inovatif, antara kewirausahaan dan kerja desain grafis. Kewirausahaan adalah kemampuan kreatif dan inovatif yang menjadi dasar untuk membaca kebutuhan/peluang pasar/pengguna. Kemampuan kreatif dan inovatif tersebut biasanya diawali dengan melihat permasalahan di masyarakat, menggali ide (pemikiran) sebagai solusi serta

menciptakan sesuatu yang baru untuk diterapkan sebagai bentuk inovasi.

a) Jenis-jenis Karya Desain Grafis :

▪ **Desain Grafis Sebagai Sarana Identifikasi**

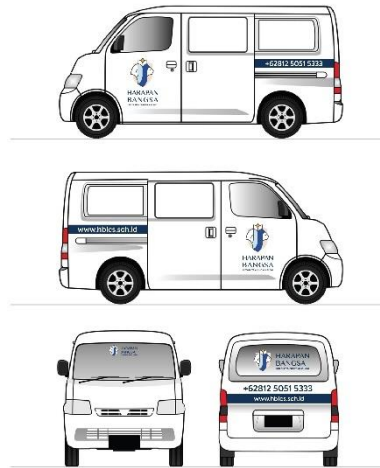
Sebagai sarana identifikasi, desain grafis bertujuan untuk memberi identitas pada produk, jasa, perusahaan maupun perorangan sehingga mampu menjawab pertanyaan tentang apa, siapa, dimana, dan bagaimana hal (produk, jasa, perusahaan, atau personal) yang dimaksudkan tersebut. Identitas dapat mencerminkan kualitas ataupun karakteristik dari produk, jasa, perusahaan ataupun personal yang diidentifikasi (dirancang). Sebagai contoh adalah penggunaan logo atau visual identity/corporate identity/brand identity yang dipergunakan untuk membedakan antara satu perusahaan dengan perusahaan lain atau satu brand dengan brand yang lainnya.

Desain Grafis Sebagai Sarana Identifikasi meliputi : Perancangan Logo (*Visual Identity/Corporate Identity*), aplikasi Logo pada media : Gedung, Kendaraan, Stationary, Seragam, website, company profile, dll

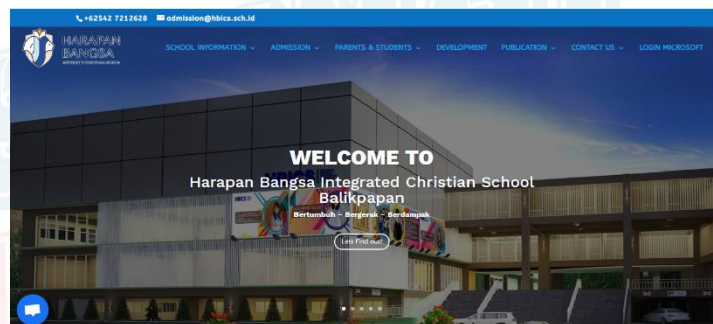


Gambar 1. Contoh Aplikasi Perancangan Visual Identity pada *media stationary*

Operational Car - LUXID Type



Gambar 2. Contoh Aplikasi Perancangan Visual Identity pada kendaraan



Gambar 3. Contoh Aplikasi Perancangan corporate Identity pada media website  
(corporate web design)

- **Desain Grafis Sebagai Sarana Informasi dan Instruksi**

Sebagai sebuah sarana informasi dan instruksi karya Desain Grafis dalam hal ini bertujuan untuk menunjukkan hubungan antara suatu hal yang ada dengan hal yang lainnya, yang fungsi akhirnya berkaitan dengan petunjuk, arah, posisi, dan skala, contoh : desain penunjuk arah (*sign system/signage/ way finding design*, infografis lokasi/kawasan).

Informasi melalui grafis yang disampaikan akan sangat berguna jika dikomunikasikan kepada orang dalam waktu dan tempat yang tepat, dalam bentuk yang dapat dimengerti dan dipresentasikan secara menarik, simple, logis dan konsisten, mengikuti aturan baku yang telah ditetapkan sebelumnya. Sehingga karya desain grafis yang dihasilkan tersebut bersifat universal (dapat dimengerti oleh semua orang).



Gambar 4. Contoh Sign System / Wayfinding Design





Gambar 5. Contoh Desain Infografis Kawasan

#### ▪ Desain Grafis Sebagai Sarana Presentasi dan Promosi/Pemasaran

Sebagai bagian dari sarana presentasi dan promosi karya desain grafis lebih bertujuan sebagai penyampai pesan. Dimana pesan tersebut haruslah diolah sehingga mendapat perhatian dari mata (secara visual) dan akan membuat pesan tersebut dapat diingat selama mungkin. Oleh karenanya tampilan visual yang digunakan harus bersifat persuasif dan menarik. Contohnya adalah poster, brosur, billboard, grafis media luar ruang, dan lain-lain.

Dalam media tersebut perlu adanya pembatasan gambar dan tulisan, teks yang ada harus mempunyai satu makna dan mengesankan. Tujuan akhir daripada karya / produk ini adalah untuk merangsang sasaran yaitu konsumen agar memahami produk serta melakukan pembelian terhadap produk yang diiklankan atau dirancang.



Gambar 6. Contoh Desain Grafis sebagai sarana presentasi dan promosi / pemasaran



Gambar 7. Contoh Iklan Majalah



Gambar 8. Contoh Poster

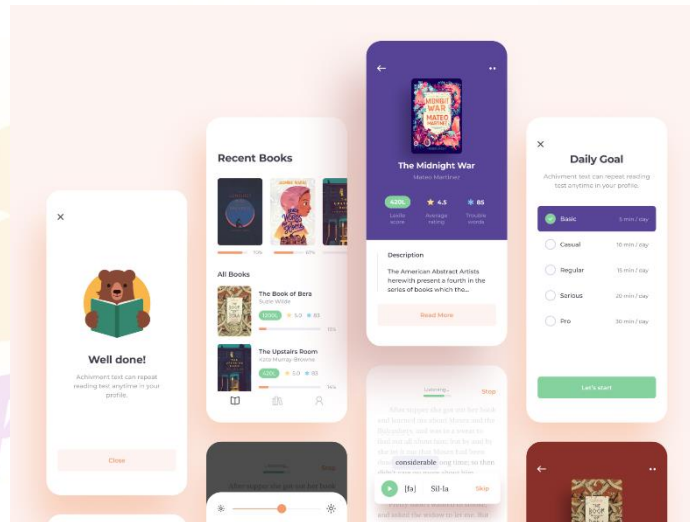
#### ▪ Desain Grafis Antar Muka (Interface Design)

Desain antar muka adalah bagaimana pengguna berinteraksi dengan perangkat atau aplikasi (User Interface / UI). Desainer User Interface (UI) merancang interface antarmuka untuk membuatnya mudah digunakan dan memberikan pengalaman yang ramah bagi pengguna. UI mencakup semua hal yang berinteraksi dengan penggunaan layar / screen, keyboard, dan mouse. Tetapi dalam konteks desain grafis, desain UI berfokus pada pengalaman visual pengguna dan desain elemen grafis di layar seperti tombol, icon, menu, mikro-interaksi, dan banyak lagi.

Adalah tugas seorang desainer UI untuk menyeimbangkan daya tarik estetika dengan fungsi teknis. Desainer UI berspesialisasi dalam aplikasi desktop, aplikasi seluler, aplikasi web, dan game. Mereka bekerja sama dengan desainer UX (User Experience / pengalaman

pengguna) yang menentukan cara kerja aplikasi dan pengembang UI (yang menulis kode untuk membuatnya berfungsi).

Contoh : Desain halaman web (Web Design), Theme Design For Website (WordPress, Shopify, dll), Game Interface, Desain aplikasi (Apps, software, dll), Multimedia Interaktif.



Gambar 9. User Interface Design (UI)



Gambar 10. Multimedia Interaktif

#### ▪ **Desain Grafis Publikasi (*Publishing*)**

Desain Publikasi adalah karya (Cetak maupun Digital) yang berkomunikasi dengan audiens melalui distribusi publik. Mereka secara tradisional menjadi media cetak, buku, koran, majalah, dan katalog. Seiring dengan kemajuan teknologi karya-karya publishing merambah kedalam penerbitan digital. Contoh desain grafis publikasi : Buku, Majalah/Koran, Direktori (cetak maupun digital), Laporan Tahunan (Annual Report), Company Profile, Katalog, E-Book.





Gambar 11. Contoh Desain Cover Buku



Gambar 12. Contoh Desain Cover Majalah

### - Desain Grafis Kemasan (Packaging Design)

Sebagian besar produk memerlukan beberapa bentuk kemasan untuk melindungi dan menyiapkannya untuk disimpan, didistribusikan, dan dijual. Namun desain kemasan juga dapat berkomunikasi langsung dengan konsumen, yang menjadikannya alat pemasaran yang sangat berharga. Setiap kotak, botol dan tas, setiap kaleng, wadah, atau tabung adalah kesempatan menceritakan kisah sebuah merek dan produk.

Desainer kemasan membuat konsep, mengembangkan dummy (prototype) dan membuat file siap cetak untuk suatu produk. Ini membutuhkan pengetahuan ahli tentang proses cetak dan pemahaman yang tajam tentang desain, bentuk, material dan manufaktur industri.



Karena desain kemasan menyentuh begitu banyak disiplin ilmu, tidak jarang bagi perancang menemukan diri mereka menciptakan aset lain untuk suatu produk seperti fotografi, ilustrasi, dan identitas visual. Contoh :



Gambar 13. Desain Kemasan (Packaging)

#### ▪ Motion Graphic

Motion Graphic mencakup animasi, audio, audiovisual, tipografi, image/footage, video, dan visual effects yang digunakan dalam media online, televisi, video dan film. Popularitas media telah meroket dalam beberapa tahun terakhir karena teknologi meningkat dan konten video menjadi raja. Desainer motion graphic adalah spesialisasi baru untuk bidang desain. Secara formal sangat dibutuhkan pada industri media, TV, video, film, dan konten video digital. Kemajuan teknologi telah mengurangi waktu dan biaya produksi, membuat bentuk seni dan kreatifitas lebih mudah diakses dan terjangkau. Sekarang, motion graphic / grafik gerak dapat ditemukan di semua platform digital, yang telah menciptakan segala macam bidang dan peluang baru. Contoh: Logo animasi, Trailer, Film Opening, Video Presentasi, Video promosi, Video tutorial, Situs web, Aplikasi, video motion graphic, Video Bumper.



Gambar 14. Contoh Motion Graphic

- **Environment Graphic**

*Environment Graphic* / Desain Grafis lingkungan secara visual menghubungkan orang-orang ke tempat-tempat untuk meningkatkan pengalaman mereka secara keseluruhan dengan membuat ruang lebih mudah diingat, menarik, informatif atau lebih mudah dinavigasi. Contoh *Environment Graphic* : Signage, Mural dinding, Grafis Ruang Pameran, Navigasi transportasi umum, Interior toko eceran, Grafis ruang acara dan konferensi.

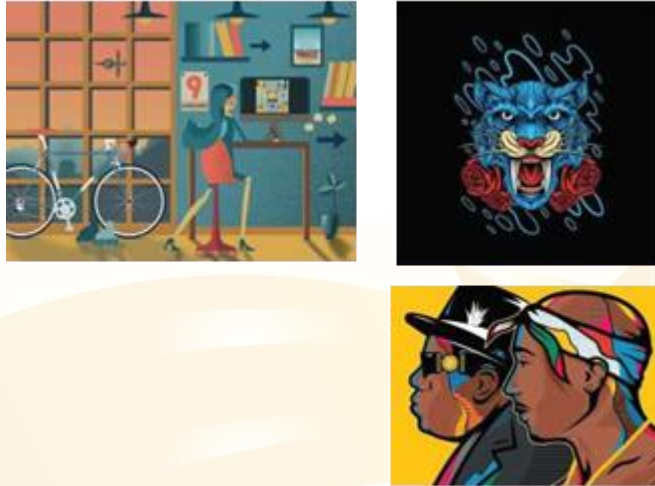


Gambar 15. Contoh Enviromental Graphic

- **Desain Grafis Ilustrasi (Illustrator)**

Seni grafis ilustrasi sering dianggap sama dengan desain grafis, namun mereka masing-masing sangat berbeda. Desainer membuat komposisi untuk berkomunikasi dan menyelesaikan masalah, seniman grafis (illustrator) membuat karya seni (visual art), seni mereka mengambil sejumlah bentuk, dari seni rupa hingga dekorasi hingga ilustrasi mendongeng. Walaupun seni grafis dan ilustrasinya bukan jenis desain grafis secara teknis, banyak yang dibuat untuk penggunaan komersial dalam konteks desain grafis.

Contoh : Novel grafis, Komik, ilustrasi (manual dan digital), vector graphic, poster ilustrasi.



Gambar 16. Contoh Vector Graphic, Illustration

## I. Model Bisnis

Model bisnis yang dapat diikutsertakan dalam kategori bidang usaha desain grafis ini yaitu:

- Bisnis berbasis jasa (*client based oriented*). Suatu bisnis yang memberikan layanan jasa perancangan desain grafis untuk pihak tertentu (berdasarkan pesanan).
- b. Bisnis berbasis produk (*product based oriented*). Suatu bisnis yang mengembangkan dan memasarkan produk desain grafis untuk segmen tertentu berdasarkan ide dan konsep sendiri.

Antisipasi untuk kemungkinan akan dilangsungkan Expo Kidspreneurship Festival EPIK 2K21 melalui media virtual/online, maka untuk bidang Desain Grafis perlu diperhatikan hal-hal yang terkait karya/produk peserta (dari konsep, perancangan dan hasil akhir/karya) sebagai berikut :

- 1) Mengingat Expo akan dilaksanakan secara virtual maka peserta yang lolos ke tahap Expo (finalis 10 besar) diminta untuk membuat konten video singkat tentang karya yang meliputi konsep, proses perancangan dan hasil akhir/karya jadi. Video dibuat menarik dan informatif, tidak perlu menampilkan banyak visual yang tidak relevan, video fokus kepada konsep karya (ide, riset, latar belakang masalah, dll), proses dan



perancangan yang berisi tentang analisa keuangan, marketing, promosi, serta hasil jadi/karya. Video tersebut akan diakses oleh dewan juri serta pengunjung (*virtual audience*)

- 2) Peserta yang lolos ke tahap Expo membuat infografis tentang karya yang menjelaskan karyanya, sehingga hal-hal yang menjadi keunggulan karya, spesifikasi karya, konsep karya, keunikan karya dapat dinformasikan dalam infografis yang menarik. Infografis ini akan muncul di halaman/*page* peserta dan dapat diakses oleh dewan juri dan pengunjung (*virtual audience*).
- 3) Informasi mengenai proses perancangan (berupa gambar/grafis) perlu ditampilkan, peserta harus menyertakan proses perancangan (berupa gambar, foto atau grafis). Jangan sampai proposal tidak ada/minim gambar karya.

## **II. Ketentuan khusus kompetisi Desain Grafis :**

### **a. Peserta wajib membuat pernyataan tentang:**

- Keaslian karya dan isi/konten produk/jasa desain grafis serta tidak sedang dalam sengketa atau klaim dari pihak lain;
- Belum pernah menang di kompetisi atau mendapatkan penghargaan di bidang atau kategori sejenis di tingkat nasional atau lebih tinggi.
- Karya yang disubmit peserta merupakan karya asli (tidak plagiasi).

### **b. Peserta wajib menyertakan dokumen visual rancangan yang meliputi:**

#### **1. Dokumen Presentasi**

Bidang Desain Grafis mewajibkan agar format dan isi dokumen presentasi disesuaikan dengan format Company Profile wirausaha

**BAB 1 :** Judul karya, nama dan profil wirausaha: identitas perusahaan, pendiri, alamat (telp, web, email, akun media sosial)

**BAB 2 :** Latar belakang, masalah, solusi, dan gagasan wirausaha

**BAB 3 :** Analisa S.W.O.T dari wirausaha

**BAB 4 :** Konsep Produk: Deskripsi produk: maksud, tujuan, dan fungsi produk; *Unique Selling Point*; Sasaran (Target pasar); Nilai nilai tambah produk (contohnya: dampak positif bagi lingkungan, pemberdayaan potensi lokal, penggunaan bahan

bahan yang ramah lingkungan, kesesuaian dengan tema Kidspreneurship 2021).

**BAB 5:** *Business Plan Model Canvas* (BMC); Cash Flow; Alur Produksi

**BAB 6 :** Visualisasi dari sketsa sampai finalisasi desain/rancangan (foto produk/karya, tipografi, logo, karakter, sistem grafis, skema warna, dsb);

**BAB 7 :** Dokumentasi dari proses pembuatan design (foto)

**Ketentuan Dokumen Presentasi:**

- Ukuran slide/keatas : A4, posisi kertas landscape (rebah)
- Format file : .pdf
- Jumlah maksimal : 15 halaman
- Ukuran file : maks 20 MB per dokumen

**2. Poster**

Bidang Desain Grafis mewajibkan agar finalis mensubmit poster seperti yang tertera dalam ketentuan umum

**3. Foto**

Bidang Desain Grafis mewajibkan agar finalis mensubmit foto seperti dalam ketentuan umum disertai beberapa ketentuan khusus.

**Ketentuan Foto:**

- Karya harus difoto dengan aneka tampak : 1 foto tampak depan (*front view*), 1 foto tampak samping (kanan dan kiri), 1 foto tampak belakang (*back view*), 1 foto tampak  $\frac{3}{4}$  (*orthogonal view*)
- Sertakan beberapa desain grafis yang sudah teraplikasikan pada objek tertentu (t-shirt, mug, pin, totebag, sampai interface di layar monitor perangkat elektronik/digital lainnya) dan simulasi interaksi pengguna dengan karya tersebut (misalnya mug dipegang, bantal yang dipeluk, dsb);

- Desain grafis dapat disimulasikan pada objek virtual akibat render model 3D (misalnya : mug yang dibangun dari aplikasi 3D, dsb);
- Ukuran resolusi image : min 150dpi
- Format file : .jpg
- Ukuran file : maks 10MB per foto

#### 4. Video

Video adalah kelengkapan yang menjadi syarat wajib finalis mengikuti tahap final Kidspreneurship 2021 **apabila peserta dinyatakan masuk menjadi FINALIS 10 BESAR.** Video berisi materi verbal, audio, dan visual untuk menunjukkan material, bentuk, penggunaan, ekspresi interaksi, hingga sebagai materi promosi wirausaha finalis dengan alur yang runut dan estetik yaitu:

##### a. Video Profil Wirausaha (Teaser dan Promosi)

Video profil wirausaha berisi mengenai profile usaha produk/karya dengan poin–poin promosi/marketing (unik, kreatif, keunggulan produk dan menarik)

##### Ketentuan Video Profil Wirausaha:

- Durasi : 3 menit
- Frame size video : 16:9
- Posisi layar : landscape (rebah)
- Resolusi : minimal 720p
- Format file : .mp4/H.264
- Video diunggah ke akun Youtube pribadi /perusahaan finalis dengan privasi pengunggahan yang dipilih adalah "tidak publik" dengan format judul Kidspreneurship Festival EPIK 2K21, Bidang Kompetisi, Nama Produk-Teaser Profil/Presentasi paling lambat Maret 2021.
- Link Video wajib dikirimkan ke email [kidspreneurship@hbics.sch.id](mailto:kidspreneurship@hbics.sch.id) saat submit kelengkapan di laman pada tanggal tanggal 31 Maret – 22 April 2021.
- Finalis melakukan pengisian identitas & upload hasil karya



finalis di website Kidspreneurship 2021. Link website akan dikirimkan saat pengumuman kategori 10 besar.

#### **b. Video Presentasi**

Video presentasi berisi ide, konsep, deskripsi produk, proses dan produksi produk/karya.

##### **Ketentuan Video Presentasi:**

- Durasi : maks 7 menit
- Frame size video : 16:9
- Posisi layar : landscape (rebah)
- Resolusi : minimal 720p
- Format file : .mp4/H.264
- Video diunggah ke akun Youtube pribadi /perusahaan finalis dengan privasi pengunggahan yang dipilih adalah "tidak publik" dengan format judul Kidspreneurship Festival EPIK 2K21, Bidang Kompetisi, Nama Produk-Teaser Profil/Presentasi paling lambat Maret 2021.
- Link video wajib dikirimkan ke email [kidspreneurship@hbics.sch.id](mailto:kidspreneurship@hbics.sch.id) saat submit kelengkapan di laman pada tanggal 31 Maret – 22 April 2021.
- Finalis melakukan pengisian identitas & upload hasil karya finalis di website Kidspreneurship 2021. Link website akan dikirimkan saat pengumuman kategori 10 besar.

#### **5. Prototipe /Mock up**

Prototipe /Mock up atau contoh karya wirausaha Bidang Desain Grafis berupa file dalam format file digital (lihat bagian foto), sehingga finalis diperbolehkan hanya mengirim foto karya desain grafis atau diperbolehkan juga mengirimkan objek yang dimaksud (misalnya : contoh mug, contoh brosur, contoh buku, contoh bantal, dsb) ke panitia dengan memerhatikan ketentuan umum **apabila peserta dinyatakan masuk menjadi FINALIS 10 BESAR.**