



GERAKAN INDONESIA KOMPETEN

BAHAN AJAR KURSUS DAN PELATIHAN DESAIN GRAFIS



PENGANTAR DESAIN GRAFIS

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN
PENDIDIKAN MASYARAKAT
DIREKTORAT PEMBINAAN KURSUS DAN PELATIHAN
2019

BAHAN AJAR
KURSUS DAN PELATIHAN DESAIN GRAFIS

PENGANTAR
DESAIN GRAFIS

DIREKTORAT PEMBINAAN KURSUS DAN PELATIHAN
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
DAN PENDIDIKAN MASYARAKAT
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
2019



Buku Pengantar Desain Grafis dalam bentuk PDF bisa diunduh dengan scan QR Code di samping atau di: <http://bit.ly/pengantardesaingrafis> Silahkan digunakan untuk keperluan yang tidak melanggar hukum, dan bisa digunakan untuk kepentingan pengembangan pendidikan di Indonesia.

Pengantar Desain Grafis

©2019 Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan | ditbinsus@kemdibud.go.id

Hak cipta yang dilindungi Undang-Undang pada:

Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan Ditjen PAUD dan Dikmas, Kemendikbud RI.

Penulis	: Leonardo Adi Dharma Widya, S.Sn., M.Ds. Andreas James Darmawan, S.Sn., M.Sn.
Pengkaji Ulang	: Ferry Wahyu Ardianto, S.E.
Penyunting	: Bambang Trim, S.S. Izzudin Irsam Mujib, S.S.
Perancang Sampul	: Andreas James Darmawan, S.Sn., M.Sn.
Penata Letak	: Sahrul Anwar
Produksi <i>e-Book</i>	: Bayu Antrakusuma, S.Pd., M.Pd. (Phicos) Leonardo Adi Dharma Widya
Cetakan II	: November 2019 Ditulis ulang dengan beberapa penambahan dan perbaikan oleh Leonardo Adi Dharma Widya
ISBN	: 978-602-60263-4-7
Penerbit	: Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan Direktorat Jenderal PAUD dan DIKMAS Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Sambutan

Direktur Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat

Digitalisasi telah mengubah banyak hal di dalam sendi kehidupan manusia sehingga memunculkan fenomena disrupsi pada banyak bidang. Teknologi digital menjadi pemicu berkembangnya internet sehingga mendorong berbagai terobosan teknologi yang tidak pernah terpikirkan sebelumnya.

Kondisi ini memunculkan tantangan sekaligus peluang bagi masyarakat Indonesia untuk menguasai teknologi tinggi, sehingga kompetensi SDM menjadi kunci terhadap penguasaan teknologi agar dapat dimanfaatkan secara maslahat untuk kemajuan bangsa. Kompetensi SDM ini menyangkut pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja yang diperlukan untuk melaksanakan suatu pekerjaan.

Salah satu upaya peningkatan mutu SDM Indonesia adalah melalui pengembangan kursus dan pelatihan yang dibutuhkan di dalam dunia kerja dan dunia industri. Kursus dan pelatihan juga memerlukan dukungan instruktur dan bahan ajar yang bermutu dalam kegiatan pembelajaran.

Sejalan dengan upaya menyiapkan SDM unggul, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengemban misi “mewujudkan insan Indonesia yang berakhlak, cerdas, terampil, mandiri dan kreatif serta profesional berlandaskan gotong-royong” melalui penyelenggaraan layanan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat (PAUD dan Dikmas) yang bermutu. Peran PAUD dan Dikmas menjadi strategis mengingat kedua bidang pendidikan ini merupakan pengejawantahan dari pembelajaran sepanjang hayat.

Untuk memberi akses layanan pendidikan seluas-luasnya kepada masyarakat Direktorat Jenderal PAUD dan Dikmas telah memfasilitasi penyelenggaraan kursus daring yaitu *Massive Open Online Courses* (MOOCs). Sesuai dengan namanya kursus daring ini dapat diselenggarakan secara massal tanpa batas ruang dan jarak.

Selain itu, upaya nyata yang ditempuh dalam mengemban misi di atas adalah mengembangkan dan menyediakan sarana pembelajaran yang mengacu pada Standar Kompetensi Lulusan (SKL) berbasis Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI). Dalam konteks ini, Ditjen PAUD dan Dikmas telah berhasil mengembangkan bahan ajar tematik kursus dan pelatihan yang diharapkan dapat memperkaya khazanah sumber belajar yang ada dan menjadi jembatan antara masyarakat dan dunia kerja. Penerbitan bahan ajar ini juga diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pada lembaga kursus dan pelatihan serta satuan pendidikan nonformal lainnya sehingga lulusannya memiliki kompetensi yang lebih baik dan mampu bersaing di pasar nasional dan global.

Saya menyambut baik diterbitkannya buku-buku bahan ajar ini sebagai upaya meningkatkan layanan pendidikan kursus dan pelatihan dengan memperluas ketersediaan, keterjangkauan, dan kualitas layanan pendidikan masyarakat secara terarah dan terpadu.

Jakarta, November 2019
Direktur Jenderal,

Ir. Harris Iskandar, Ph.D
NIP 196204291986011001



Kata Pengantar

Direktur Pembinaan Kursus dan Pelatihan

Sebagai awal yang baik, kami sampaikan puji syukur ke hadirat Allah Yang Mahakuasa atas berkat rahmat dan hidayah-Nya, bahan ajar kursus dan pelatihan ini dapat diselesaikan. Rasa terima kasih dan penghargaan yang tulus juga kami sampaikan kepada tim penyusun yang telah berupaya keras menyelesaikan bahan ajar kursus dan pelatihan ini sehingga layak untuk dipergunakan.

Kursus dan pelatihan memang tidak dapat dipisahkan dari ketersediaan bahan ajar yang bermutu guna mendukung pengembangan kapasitas SDM yang mumpuni. Pada era yang terus berubah karena kemajuan teknologi yang telah mengubah pola dan ritme kehidupan maka, diperlukan akses terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi yang didukung oleh informasi yang memadai. Untuk itu, Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan telah menyediakan bahan ajar tidak hanya dalam bentuk cetak, tetapi juga dalam bentuk digital dengan tujuan memberi kemudahan akses seluas-luasnya terhadap siapa saja yang membutuhkan.

Bahan ajar kursus dan pelatihan ini merupakan salah satu sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pemenuhan kebutuhan substansi kurikulum berbasis kompetensi di setiap jenis keterampilan yang mengacu pada Standar Kompetensi Lulusan (SKL) dan berbasis Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI). Bahan ajar ini diharapkan relevan secara kontekstual dengan kebutuhan peserta didik serta dunia kerja sehingga sangat membantu mereka dalam proses pembelajaran untuk mempersiapkan diri mengikuti uji kompetensi.

Uji kompetensi merupakan upaya yang terus dibina oleh Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan agar lulusan kursus dan pelatihan memiliki kompetensi yang unggul serta selaras dengan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri. Lebih jauh lagi peserta didik dapat berkembang sesuai dengan bakat dan minatnya serta mampu berkiprah di dunia kerja maupun untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Melalui bahan ajar ini diharapkan dapat terwujud lulusan-lulusan kursus dan pelatihan yang kompeten, berdaya saing, dan mampu meraih peluang yang tersedia pada dunia kerja. Akhirnya, tidak lupa kami sampaikan terima kasih dan penghargaan kepada tim penyusun dan reviewer yang telah bekerja keras serta menginvestasikan waktu, pikiran, dan tenaga demi terwujudnya bahan ajar ini.

Jakarta, November 2019
Direktur

Dr. Agus Salim, SE., M.Si.
NIP 196308311988121001



Daftar Isi

Sambutan	iii
Kata Pengantar	v
BAB 1 Pendahuluan	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan	9
C. Definisi Desain Grafis	10
D. Kategori Desain Grafis	11
E. Sekilas Perkembangan Desain Grafis	14
F. Perkembangan Gaya Visual Desain Grafis	15
G. Peranan Desain Grafis pada Media	18
H. Rangkuman	25
I. Evaluasi	26
BAB 2 Komponen Desain Grafis	28
A. Titik/Dot Verteks	28
B. Garis/Line	29
C. Bentuk/Raut/Kurva	29
D. Ruang/Space/Massa	31
E. Terang-Bayang/Gradasi	33
F. Warna/Color	34
G. Tekstur	37
H. Rangkuman	39
I. Evaluasi	39
BAB 3 Prinsip Desain Grafis	41
A. Komposisi (Composition)	41
B. Keseimbangan (Balance)	42
C. Irama (Rhythm)/Gerakan	44
D. Perbandingan/Proporsi (Proportional)	45
E. Kesatuan (Unity)/Total Organization/Harmony	47

F. Rangkuman	48
G. Evaluasi	48
BAB 4 Proses Rancangan Desain Grafis	50
A. Konsep	51
B. Media	51
C. Ide/Gagasan	52
D. Persiapan Data dan Perancangan	53
E. Revisi	53
F. Final Artwork (FA)	54
G. Produksi	55
H. Rangkuman	55
I. Evaluasi	55
BAB 5 Penutup	56
Daftar Pustaka	58
Glosarium	60
Tentang Penulis	62

1

Pendahuluan

A. Latar Belakang

Pekerjaan desain grafis erat hubungannya dengan seni. Seorang desainer juga merangkap seorang seniman. Banyak arti mengenai seni (tergantung dari sudut mana kita melihat). Arti seni secara umum adalah suatu usaha penciptaan bentuk yang menyenangkan (*sense of beauty*) dan harmoni bentuk yang baik. Herbert Read menyebutkan bahwa seni adalah menciptakan plus mengekspresikan bentuk-bentuk yang menyenangkan dan bentuk-bentuk itu menciptakan keindahan. Akan timbul kenikmatan bagi si penikmat seni yang kemudian akan memberikan penghargaan mulai dari empati sampai dengan apresiasi. Seni erat hubungannya dengan keindahan, kreativitas, dan keterampilan.

Salah satu bagian kesenian yang penerapannya berbentuk dua atau tiga dimensi, dikenal dengan istilah seni rupa. Seni rupa merupakan ungkapan gagasan dan perasaan manusia yang diwujudkan melalui pengolahan media dan penataan elemen (yang meliputi unsur titik, garis, warna, bidang, tekstur, gelap terang) serta prinsip-prinsip desain. Seni rupa merupakan realisasi dari sebuah imajinasi tanpa batas dan tidak ada batasan, sejatinya, dalam berkarya seni tidak akan kehabisan ide dan imajinasi.

Seni rupa dilihat dari segi fungsinya dibedakan antara seni rupa murni (*fine art*) dan seni rupa terapan (*applied-art*).

1. **Seni rupa murni (*fine art*)** adalah seni yang dibuat untuk mengekspresikan nilai budaya dan keindahan. Artinya, seni murni tidak memiliki fungsi lain selain sebagai ekspresi (ungkapan) dan estetis (keindahan). Biasa disebut dengan *Art for Art*, yaitu proses penciptaan dan penjabaran sebuah konsep seni yang senantiasa berorientasi pada keberadaan seni itu sendiri. Namun, apa yang disebut seni murni pada

awal penciptaannya bisa saja bergeser menjadi seni terapan ketika sebuah karya seni murni sebagai idiom artistik digunakan sebagai sebuah komponen artistik dalam sebuah tampilan seni terapan, misalnya lukisan, patung, graffity, kaligrafi, dan sebagainya.



Contoh pameran yang diselenggarakan UPH College, bertajuk: Abstract Expressionism, (Sumber: dokumentasi penulis).



Contoh pameran seni murni (lukisan). (Sumber: galeri-nasional.or.id).

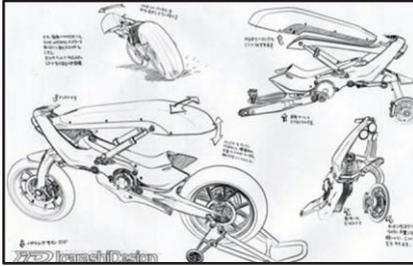


Contoh pameran seni murni (patung).
(Sumber: satulingkar.com).



Contoh pameran seni murni (patung).
(Sumber: pesantrenkaligrafipska.com)

2. **Seni rupa terapan (*applied-art*)** berbeda dengan seni murni. Selain memiliki nilai ekspresi dan estetis, seni terapan juga memiliki fungsi yang pragmatis, yakni berperan dalam memenuhi keperluan hidup manusia. Membuat karya seni rupa terapan tidak sebebas membuat karya seni rupa murni karena di dalamnya harus mempertimbangkan persyaratan-persyaratan tertentu, seperti syarat keamanan (*security*), kenyamanan (*comfortable*), dan keluwesan dalam penggunaan (*flexibility*). Karya seni rupa terapan dapat digolongkan menjadi dua kelompok, yaitu **desain** dan **kriya**. Contoh desain: desain grafis, desain produk, desain ruangan (*interior*), desain pakaian, desain arsitektur. Contoh kriya: kriya kayu, kriya keramik, kriya batu, kriya batik, kriya tenun, kriya anyaman, kriya bordir, kriya kulit, kriya tekstil, kriya bambu, kriya rotan, kriya logam, dan sebagainya.



Contoh sketsa desain produk kendaraan.
(Sumber: bukamp3.com).



Contoh sketsa desain ruangan (interior).
(Sumber: desainrumahpedia.com).



Contoh sketsa desain pakaian.
(Sumber: fitinline.com).



Contoh sketsa desain arsitektur.
(Sumber: daihocnguyentrai.edu.vn).



Contoh hasil kriya kayu, produk furniture.
(Sumber: kursitamumebeljepara.com).



Contoh hasil kriya eceng gondok,
produk furniture.
(Sumber: narotama.ac.id).



Contoh hasil kriya keramik.
(Sumber: silkeborgantik.dk)



Contoh hasil kriya logam, produk perhiasan.
(Sumber: rahasiasebuahemas.blogspot.com).

Seni rupa murni dan **seni rupa terapan** adalah dua kutub yang berbeda berdasarkan pada konsep penciptaan, tetapi keduanya adalah seni yang terkadang tak bisa dipisahkan dan yang satu tak melebihi nilai yang lain. Dalam lingkup keilmuan yang dibahas dalam buku ini, desain grafis sendiri merupakan bagian dari seni terapan yang memiliki peranan fungsi. Desain grafis yang baik tidak hanya mempersembahkan karya visual yang indah dan ekspresif, namun juga karya tersebut menjadi solusi yang menjawab problem grafis yang ada. Untuk itu, seorang yang mampu memberikan solusi visual dalam lingkup grafis, dapat disebut dengan perancang grafis.

Perancang grafis atau sering disebut dengan desainer grafis (bahasa Inggris: *graphic designer*) adalah profesi yang berhubungan dengan ilustrasi, tipografi, fotografi, atau *graphic motion*/gambar bergerak/animasi. Seorang desainer grafis menciptakan karya untuk (misalnya: penerbit, media cetak, elektronik, dan lain-lain), termasuk di dalamnya brosur dan iklan suatu produk. Mereka bertanggung jawab untuk sebuah tampilan agar tampak menarik, yang bisa diaplikasikan dalam berbagai bentuk materi promosi yang berkaitan dengan produk dan publik. Perancang grafis bertugas untuk menyampaikan sebuah informasi yang diinginkan oleh produk/klien dalam bentuk desain yang menarik.

Kata *desain* memiliki arti merancang atau merencanakan. Kata *grafis* sendiri mengandung dua pengertian: (1) *graphien* (Latin = garis, marka) yang kemudian menjadi *graphic arts* atau komunikasi grafis, (2) *graphise vakken* (Belanda = pekerjaan cetak) yang di Indonesia menjadi grafika, diartikan sebagai percetakan.

Pengertian desain grafis yang dalam perkembangannya disebut juga sebagai desain komunikasi visual, umumnya berhubungan dengan grafika (cetakan) dan/atau media tayang (desain web, desain tampilan apps, desain interaktif). Secara khusus, desain grafis adalah keahlian menyusun dan merancang unsur visual menjadi informasi yang dimengerti publik/masyarakat. Bidang profesi desain grafis menangani konsep komunikasi grafis, merancang, dan me-nyelaraskan unsur yang ditampilkan dalam desain (huruf, gambar, dan atau foto, elemen grafis, warna) sesuai dengan tujuan komunikasi, sekaligus mengawasi produksi (cetak). Dalam kerjanya, desainer grafis memberi *brief* dan pengarahan kepada ilustrator atau fotografer agar hasil yang diperoleh sesuai dengan rancangan desainnya.

Bidang profesi desain grafis meliputi kegiatan penunjang dalam kegiatan penerbitan (*publishing house*), media massa cetak koran dan majalah, dan biro grafis (*graphic house, graphic boutique, production house*). Selain itu, desain grafis juga menjadi penunjang pada industri nonkomunikasi (lembaga swasta/pemerintah, pariwisata, hotel, pabrik/manufaktur, usaha dagang) sebagai *inhouse graphics* di departemen promosi ataupun tenaga grafis pada departemen hubungan masyarakat perusahaan.



Kaitan bidang desain grafis dengan bidang lainnya.
 (Sumber: Penetapan SKKNI Sektor Komunikasi dan Informatika Subsektor Teknologi dan Komunikasi Bidang Keahlian Desain Grafis). Infographic oleh: Ferry Wahyu.

Bidang desain grafis merupakan bagian dari ilmu seni rupa yang dimanfaatkan untuk berkomunikasi. Karena itu, ada beberapa hal yang diprasyarakatkan bagi yang akan bekerja dalam bidang profesi ini, antara lain menyangkut wawasan, keterampilan, kepekaan, dan kreativitas. Dalam buku *FIGUR*, Yongky Safanayong mengungkapkan “Desainer itu harus *smart*, tidak hanya strategi tetapi juga taktis” Dalam bidang kompetensi desain grafis hal yang harus dikuasai sebagai prakondisi sebelum bekerja adalah sebagai berikut.

1. Sikap Kerja (Attitude)

Bekerja sebagai penunjang bidang komunikasi membutuhkan manusia yang sadar dan bertanggung jawab akan tugasnya. Pada jenjang yang lebih tinggi dibutuhkan wawasan mengenai teori komunikasi untuk melakukan tugas yang lebih rumit dalam olah visualnya. Hal tersebut menyangkut pertimbangan tentang:

- pesan/*message* (apa maksud informasi);
- khalayak/*audience* (siapa masyarakat/pelihat yang dituju); dan
- sasaran/*objective* (apa yang diharapkan setelah mendapat informasi).

Kerumitan ketiga aspek ini akan berkembang sejalan dengan makin kompleksnya masalah komunikasi yang dihadapi.



Sikap kerja yang positif. (Sumber: upsidelearning.com).

2. Pengetahuan, Keterampilan, dan Kepekaan (Skill, Knowledge and Sensibility)

Dalam bidang desain grafis, beberapa pengetahuan dasar kesenirupaan umum dan kepekaan khusus yaitu:

- pengetahuan, keterampilan, dan kepekaan olah unsur rupa/desain (garis, bidang, bentuk, tekstur, kontras, ruang,

irama, warna, dan lain-lain) serta prinsip desain (harmoni, keseimbangan, irama, kontras, kedalaman, dan lain-lain). Untuk desain grafis disyaratkan penguasaan garida (*grid system*) dan kolom halaman;



Pengetahuan tentang media terkini. (Sumber: graphicdesignjunction.com).

- b. pengetahuan warna (lingkaran warna, intensitas, analog, saturasi, kromatik, dan lain-lain) dan kepekaan warna, baik aditif (cahaya langsung) maupun subtraktif (pantulan/pigmen), pengetahuan warna monitor (*RGB*) dan warna untuk percetakan (*CMYK, Spot Color*);
- c. memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam olah huruf/ tipografi: keluarga huruf, ukuran huruf, bobot huruf, istilah dalam tipografi, dan keterampilan mengolah huruf, baik secara manual (dengan tangan) maupun secara digital;
- d. memiliki keterampilan menggambar dan kepekaan pada unsur gambar (garis, bidang, warna, dan seterusnya);
- e. memiliki pengetahuan dasar fotografi

3. Kreativitas (Creativity)

Kemampuan kreatif merupakan kompetensi kunci dalam profesi ini. Bidang desain grafis menuntut hasil yang bukan hanya benar dan sesuai misi komunikasi, tetapi juga karya yang menampilkan keunikan, daya tarik, dan kesegaran gagasan. Hal ini menjadi penting karena pada dasarnya manusia selalu menuntut hal baru dan inovasi rancangan untuk menghindari kebosanan.

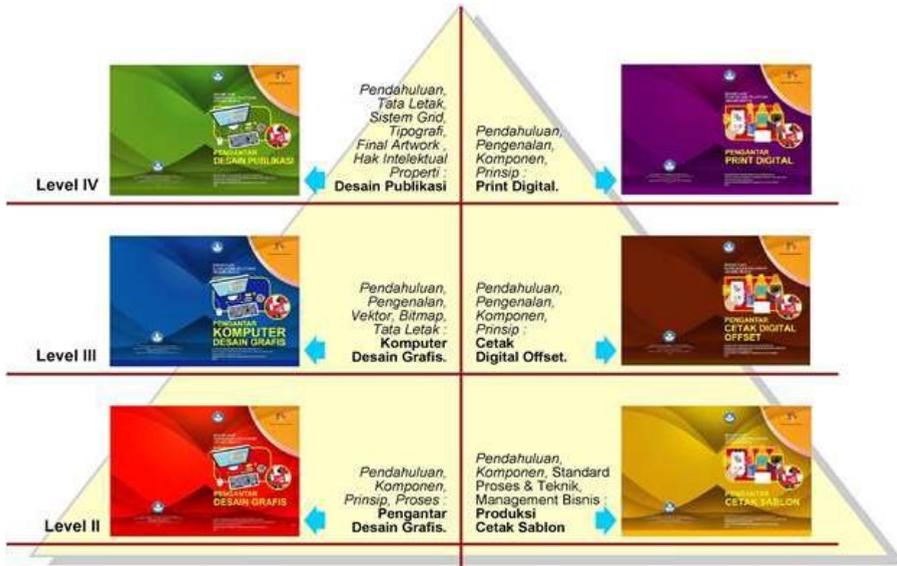


Hal-hal penunjang Kreativitas. (Sumber: duniaku.net).

Untuk menjadi desainer grafis yang profesional, dibutuhkan suatu pedoman berbasis keilmuan (teori maupun praktik) yang nantinya digunakan dalam dunia profesi dan karier.

B. Tujuan

Buku ini dibuat sebagai pengantar bagi peserta kursus desain grafis/desain komunikasi visual untuk memahami dan menguasai tentang berbagai peranan, komponen dasar, prinsip, dan proses desain grafis. Secara umum, sebagai pengetahuan dasar bagi peserta kursus sebelum mempelajari buku seri berikutnya (Pengantar Desain Komputer Grafis, dan Pengantar Desain Publikasi). Buku Pengantar Desain Grafis ini sebagai pondasi awal dalam memahami cakupan dunia desain grafis yang lebih luas. Rencana terbitan buku, dapat dilihat pada bagan berikut ini.



Bagan rencana cakupan isi buku ajar Desain Grafis Seri 1, sebagai dasar dari Buku Seri Kedua dan Ketiga

C. Definisi Desain Grafis

Ada beberapa tokoh menyatakan pendapatnya tentang desain grafis, antara lain sebagai berikut.

Muhammad Suyanto (dalam buku *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan*, M. Suyanto, 2004). Desain Grafis didefinisikan sebagai “aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri”. Aplikasi-aplikasi ini dapat meliputi periklanan dan penjualan produk, menciptakan identitas visual untuk institusi, produk dan perusahaan, lingkungan grafis, desain informasi, dan secara visual menyempurnakan pesan dalam publikasi.

Senada dengan Suyanto, dalam situs www.aiga.com, Jessica Helfand mendefinisikan desain grafis sebagai kombinasi kompleks kata-kata dan gambar, angka-angka dan grafik, serta foto-foto dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus dari seorang individu yang bisa menggabungkan elemen-elemen ini sehingga mereka dapat menghasilkan sesuatu yang khusus, sangat berguna, mengejutkan, *subversive*, atau sesuatu yang mudah diingat.

Danton Sihombing juga menjelaskan bahwa adanya elemen-elemen grafis; seperti marka, simbol, tipografi dan fotografi atau ilustrasi, diterapkan sebagai perangkat visual dan perangkat komunikasi. Sehingga secara umum, pengertian dari desain grafis adalah seni dalam berkomunikasi menggunakan tulisan, ruang, dan gambar. Desain grafis merupakan bagian dari komunikasi visual. Ilmu desain grafis mencakup seni visual, tipografi, tata letak, dan desain interaksi.



Ilustrasi desain grafis (Sumber: popsop.com)

D. Kategori Desain Grafis

Secara garis besar, desain grafis dibedakan menjadi beberapa kategori sebagai berikut.

1. *Printing (percetakan)* yang memuat desain buku, majalah, poster, *booklet*, *leaflet*, *flyer*, *pamflet*, periklanan, dan publikasi lain yang sejenis.



*Ilustrasi hasil cetakan desain grafis
(Sumber: PT Solo Murni - Kiky Creative Product Inc)*

2. *Web design* (desain untuk halaman web) atau desain interaktif.



Ilustrasi hasil webdesign. (Sumber: cssbasics.com).

3. Film, termasuk TV komersial, animasi, dan multimedia interaktif.
4. Corporate Identity (logo), EGD (*Environmental Graphic Design*) merupakan desain grafis yang mencakup desain industri (iklan, *branding*, *company profile*, dan lain-lain).



Ilustrasi hasil branding desain grafis (Sumber: mncplaymedia.com).

5. Desain produk, pemaketan, kemasan, *merchandise*, dan sebagainya.



Ilustrasi hasil kemasan desain grafis (Sumber: kompas.com).

E. Sekilas Perkembangan Desain Grafis

Sejak abad ke-15, masyarakat telah meletakkan peranan seni dalam menambah nilai estetika dalam kehidupan mereka. Pada saat ini, profesi desain grafis belum berdiri sendiri, masih menjadi bagian dari dunia seni.

Pada abad ke-17, Henry Cole menjadi salah seorang yang paling berpengaruh dalam pendidikan desain di Inggris. Ia meyakinkan pemerintah tentang pentingnya desain dalam sebuah jurnal yang berjudul *Journal of Design and Manufactures*. Ia menyelenggarakan *The Great Exhibition* sebagai perayaan atas munculnya teknologi industri modern dan desain bergaya Victoria.

Pada abad ke-18, tepatnya dari tahun 1891 sampai 1896, percetakan William Morris Kelmscott mempublikasikan buku karya desain grafis yang dibuat oleh gerakan *Arts and Craft* dan membuat buku dengan desain yang lebih bagus dan elegan untuk dijual kepada orang-orang kaya. Morris membuktikan adanya potensi pasar untuk produk-produk desain grafis. Morris juga memelopori pemisahan desain grafis dari seni rupa. Karya-karya Morris dan karya dari pergerakan *Private Press* secara langsung memengaruhi *Art Nouveau*, dan secara tidak langsung mempengaruhi perkembangan awal dunia desain grafis.

Pada abad ke-19, komunikasi grafis menjadi bidang profesi yang berkembang sangat pesat sejak Revolusi Industri, di saat informasi melalui media cetak semakin luas digunakan dalam perdagangan (iklan, kemasan), penerbitan (koran, buku, majalah), dan informasi seni budaya. Perkembangan bidang ini erat hubungannya dengan meningkatnya kesadaran akan manfaat yang dapat dipetik dari keakuratan penyampaian informasi pada masyarakat. Kata *graphic design* kali pertama digunakan pada tahun 1922 di sebuah esai berjudul *New Kind of Printing Calls for New Design* yang ditulis oleh William Addison Dwiggins, seorang desainer buku Amerika.

Pada abad ke-20, peranan komunikasi yang diemban makin beragam, antara lain informasi umum (*information graphics, signage*), pendidikan (materi pelajaran dan ilmu pengetahuan, pelajaran interaktif pendidikan khusus), persuasi (periklanan, promosi, kampanye sosial), dan pemantapan identitas (logo, *corporate identity, branding*). Munculnya istilah *komunikasi visual* sebenarnya juga merupakan akibat dari makin meluasnya media yang dicakup dalam bidang komunikasi lewat bahasa rupa ini, yaitu percetakan/grafika, film/video, televisi, *web design*, CD interaktif, *gadget (android, tablet, iphone)*, dan lain-lain. Perkem-

bangun itu telah membuat bidang ini menjadi kegiatan bisnis yang sekarang sangat marak melibatkan modal besar dan banyak tenaga kerja. Kecepatan perkembangannya pun berlomba dengan kesiapan tenaga penunjang pada profesi desain grafis. Pada masa sekarang yaitu abad ke-21 ini, peranan desain grafis menjadi sangat individual. Hal ini terjadi karena adanya pengaruh tren media sosial dalam dunia komunikasi teknologi, yang menjadikan media komunikasi lebih berbasis personal, testimonial, dan komunitas. Dengan demikian, kuantitas pengguna desain grafis menjadi semakin luas, untuk itu semakin dibutuhkan pula nilai-nilai profesionalisme untuk memberikan lingkup dan peranan yang jelas bagi dunia desain grafis dalam dunia komunikasi seni.



Ikon aplikasi untuk sosial media. (Sumber socialmediayou.com).

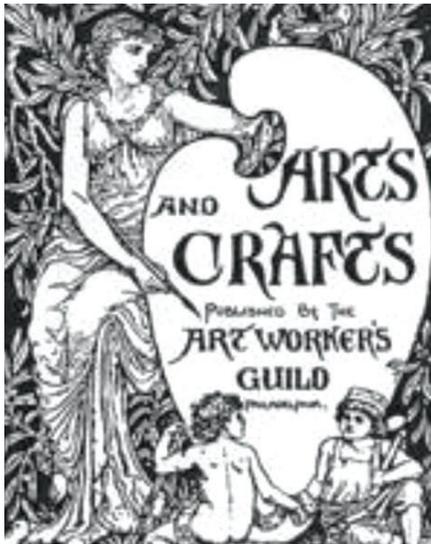
F. Perkembangan Gaya Visual Desain Grafis

Pengertian dari gaya visual dan perkembangan secara umum adalah: suatu ragam yang khas dari ekspresi, desain, arsitektur atau cara pelaksanaan suatu hal. Gaya visual dalam desain grafis yang dibahas di sini adalah keindahan visual yang mempunyai pengaruh besar pada suatu masa dan tempat tertentu. Desainer grafis pada dasarnya bertugas untuk mengatur dan mengkomunikasikan pesan untuk menempatkan sebuah produk atau ide di benak sasaran, memberikan kesan baik, serta memberitahukan dan mempublikasikan suatu informasi dengan cara yang efektif. Dalam proses ini, gaya juga berarti sebuah cara untuk menginformasikan dan menandai pesan yang ditujukan bagi sasaran tertentu.

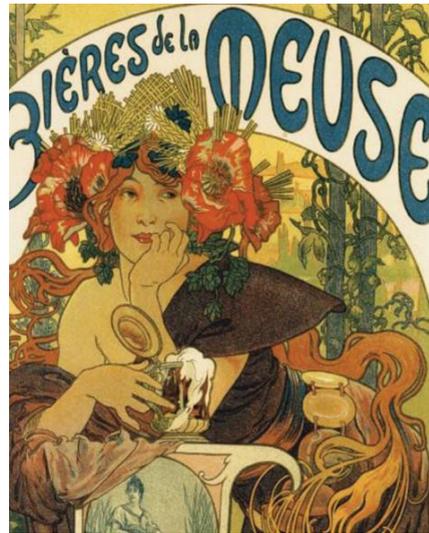
Sejak era Victoria (gaya desain grafis Victorian berkembang di Amerika, Inggris dan sebagian besar benua Eropa sejak tahun 1820- an hingga tahun 1900) hingga sekarang, desain grafis telah berfungsi melayani bermacam kebutuhan di sektor ekonomi dan budaya. Oleh sebab itu, gaya desain grafis berkembang beraneka ragam pula. Suatu gaya diciptakan karena alasan estetika (Art Nouveau), sedangkan yang

lain dengan alasan politik (Dada). Ada pula berdasarkan keinginan untuk mendapatkan identitas bersama (Swiss International Style) atau tuntutan komersial (Post-Modernism), serta berdasarkan landasan moral dan filsafat (Bauhaus). Beberapa gaya dipengaruhi oleh seni murni/fine art (Art Deco), atau ada yang terpengaruhi oleh industri (Plakatstil). Beberapa gaya nasional bahkan menjadi sebuah gerakan internasional (Futurism).

Ada pula beberapa gaya yang bertahan hingga saat ini dan terus masih digunakan (Constructivism, Expressionism, Surrealism). Beberapa gaya tidak mampu bertahan dan hilang ditelan zaman, beberapa gaya dihidupkan dan dipakai kembali hari ini dan bahkan dimodifikasi oleh generasi berikutnya.



*Arts and Crafts Design Style (1893)
Sumber: Steven Heller & Seymour Chwast,
Graphic Style, New York, 1988*



*Contoh Gaya Desain Art Nouveau.
Poster Bières de la Meuse tahun 1897
karya Alphonse Mucha.*



Contoh Gaya Desain Art Deco.
Poster 'L'Atlantique' tahun 1931
karya A.M Cassandre.



Contoh Gaya Desain Futurism.
Sumber: Steven Heller & Mirko Ilic, Icon of
Graphic Design, Thames & Hudson, London.



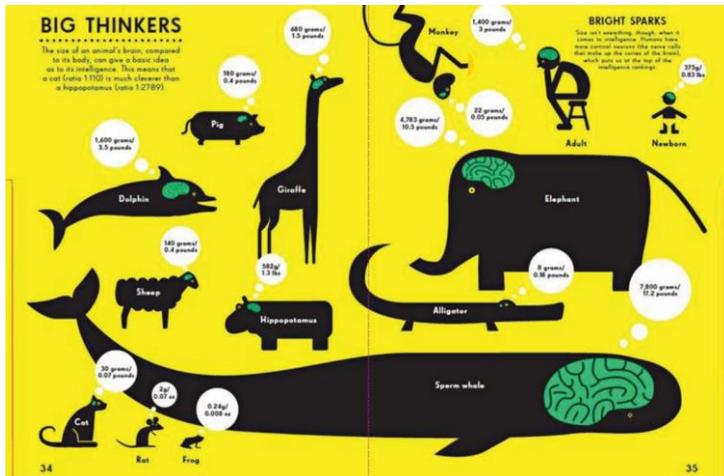
Contoh Gaya Desain Dada.
Poster of the Kleine Dadasoirée tahun 1922 karya Theo van Doesburg.

sikap sasaran (audiensi) sesuai tujuan pemasaran, perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut.

1. Komunikatif

Ada 5 cara untuk membuat karya visual menjadi komunikatif bagi audiensi.

- 1) Visualisasi pendukung agar mudah diterima oleh sasaran.
- 2) Pelajari pesan yang akan disampaikan secara mendalam.
- 3) Pelajari kebiasaan dan hal-hal yang diminati/disukai oleh sasaran yang berkaitan dengan hal visual (ikon, gambar dan elemen visual lain).
- 4) Olah pesan (verbal) menjadi pesan visual, dengan memperhatikan tanda-tanda pesan visual yang dipahami publik, mudah, gampang, dan nyaman dilihat/dibaca.
- 5) Buatlah sederhana dan menarik.



Contoh Media Infografis. (Sumber theguardian.com).

2. Kreatif

Visualisasi diharapkan disajikan secara unik dan tidak klise (sering digunakan), agar menarik perhatian. Rancangan elemen desain grafis (objek, warna, huruf, dan *layout*) dibuat secara asli (*original*/ baru). Penjelasan pesan disusun secara sistematis untuk kemudahan tata alir dan alur (lancar). Kemudahan informasi didukung oleh navigasi dengan susunan tata letak yang luwes tanpa meninggalkan kaidah komunikasi dan keindahan (fleksibel).



Contoh iklan yang kreatif. (Sumber: at&t).

3. Sederhana

Visualisasi tidak rumit supaya kejelasan isi pesan mudah diterima dan diingat. Pengembangan yang kompleks dapat menimbulkan ciri yang khas terhadap suatu elemen visual. Hal itu akan lebih cepat menimbulkan kebosanan visual. Prinsip generalisasi diperlukan untuk menyederhanakan elemen visual menjadi elemen yang paling mendasar sehingga menimbulkan persepsi yang lebih luas dan lebih berumur panjang.



Contoh iklan yang sederhana. (Sumber d-list.co.uk).

4. Kesatuan (Unity)

Penggunaan bahasa visual yang harmonis, utuh, dan senada agar materi pesan dipersepsi secara utuh (komprehensif) yang menyatu dan harmonis di dalam sebuah karya grafis. Hal ini menjadi sebuah upaya yang bertujuan memudahkan pengamat desain menangkap sebuah nuansa visual yang tematik dan mempermudah proses pembentukan pemetaan hierarki informasi yang hendak disampaikan.



*Tata letak yang memiliki kesatuan harmony.
(Sumber: looklikegooddesign.com).*

5. Penggambaran Objek dalam Bentuk Image yang Presentatif Gambar dapat berupa fotografi atau gambar informasi berupa tabel/diagram dan gambar bergerak (animasi dan film). Gambar dapat diklasifikasikan sebagai gambar latar belakang desain atau gambar objek yang dapat memperjelas informasi.



*Penggambaran siluet manusia dalam kurva.
(Sumber iklan Apple, produk ipod).*

6. Pemilihan Warna yang Sesuai

Penggunaan kunci warna atau panduan warna berdasar teori warna Munsel, untuk mendapatkan warna-warna yang selaras. Harmoni dalam perpaduan warna dapat membuat nuansa yang berbeda walaupun menggunakan gambar yang sama.



Poster Marilyn Monroe karya Andy Warhol.

7. Tipografi (Font dan Susunan Huruf)

Untuk memvisualkan bahasa verbal agar mendukung isi pesan, baik secara fungsi keterbacaan maupun fungsi psikologisnya, digunakan tipografi secara kreatif sesuai dengan keperluan dan tidak berlebihan. Seorang pakar desainer grafis, William Caslon mengungkapkan: “Tipografi adalah permainan keseimbangan dari suatu kalimat, bentuk halaman, juga sebuah ungkapan visual yang membantu para pembaca memahami pesan yang terkandung dalam konten sebuah halaman”.



Ilustrasi tipografi desain grafis (Sumber: ahlidesain.com).



Sifat/karakter yang diwujudkan dari Typeface. (Sumber: dafont.com)

8. Tata Letak (Layout)

Layout adalah usaha untuk membentuk dan menata unsur-unsur grafis (teks dan gambar) menjadi media komunikasi yang efektif. Jika data/unsur grafis dan warna yang akan dipakai telah dipastikan sebelumnya, selanjutnya kita dapat melakukan proses *layouting*. Peletakan dan susunan unsur-unsur visual harus terkendali dengan baik agar memperjelas hierarki/tingkatan perhatian sasaran terhadap semua unsur yang ditampilkan.



Ilustrasi tata letak desain grafis. (Sumber: depositphotos.com).

9. Unsur Visual Bergerak (Animasi dan/atau Movie)

Animasi/movie yang dibuat sebagai daya tarik di media televisi, web, dan gadget. Sebelumnya dibutuhkan *storyboard* yang merupakan acuan beberapa gambar untuk panduan proses produksi syuting.



Storyboard, rencana pembuatan animasi untuk iklan. (Sumber: nockemannk.wordpress.com).

10. Navigasi (Ikon)

Ikon navigasi berfungsi sebagai tanda untuk mengeksekusi arah/tujuan yang dikehendaki maka gunakan ikon navigasi yang akrab dan konsisten agar efektif dalam penggunaannya. Ikon dirancang sederhana, berkarakter, dan menarik karena fungsinya hanya pemandu.



Desain Ikon yang digunakan untuk web dan gadget. (Sumber: webappers.com).



Desain Ikon information graphic yang digunakan untuk indoor signage di gedung.
(Sumber: imgbuddy.com dan thelibrarystore.com).

H. Rangkuman

- Desain grafis adalah keahlian menyusun dan merancang unsur visual menjadi informasi yang dimengerti publik/masyarakat.
- Kompetensi desain grafis meliputi: 1. sikap kerja (*attitute*); 2. pengetahuan, keterampilan, dan kepekaan (*skill, knowledge and sensibility*); 3. Kreativitas (*creativity*).
- Secara umum, pengertian dari desain grafis adalah seni dalam berkomunikasi menggunakan tulisan, ruang, dan gambar. Desain grafis merupakan bagian dari komunikasi visual. Ilmu desain grafis mencakup seni visual, tipografi, tata letak, dan desain interaksi.
- Secara garis besar, desain grafis dibedakan menjadi beberapa kategori: *printing, web design, film*, termasuk TV komersial, animasi, dan multimedia interaktif, corporate identity (logo), EGD (*Environmental Graphic Design*), desain produk, pemaketan, kemasan, *merchandise*, dan sebagainya.
- Kata *desain grafis* kali pertama digunakan pada tahun 1922 di sebuah esai berjudul *New Kind of Printing Calls for New Design* yang ditulis oleh William Addison Dwiggins, seorang desainer buku Amerika.
- Desain grafis harus memperhatikan: komunikatif, kreatif, sederhana, kesatuan, penggambaran objek dalam bentuk image yang presentatif, warna yang sesuai, tipografi (*font* dan susunan huruf), tata letak (*layout*), unsur visual bergerak (animasi dan/atau *movie*), dan navigasi (ikon).

I. Evaluasi

Jawablah pernyataan dan pertanyaan berikut ini dengan ringkas dan tepat.

1. Jelaskan arti desain secara umum.
2. Sebutkan apa saja kompetensi desain grafis.
3. Sebutkan dan jelaskan secara singkat 5 macam kategori desain grafis.
4. Jelaskan apa yang dimaksud dengan EGD dalam desain grafis?
5. Apa yang dimaksud dengan *unity* dalam desain grafis?
6. Sebutkan dan jelaskan secara singkat 10 peranan desain grafis pada media.
7. Sebutkan dan jelaskan secara singkat 6 unsur komunikatif dalam peranan desain grafis pada media.
8. Sebutkan dan jelaskan secara singkat 3 proporsi pada bidang desain.
9. Sebutkan dan jelaskan secara singkat 5 penggunaan ikon yang efisien.
10. Apa fungsi dari navigasi atau ikon dalam desain grafis?



“Sebuah desain yang baik
dimulai dengan kejujuran,
datang dari perpaduan
dan dari kepercayaan anda
terhadap intuisi anda”.

Freeman Thomas
desainer mobil dan industri Amerika

2

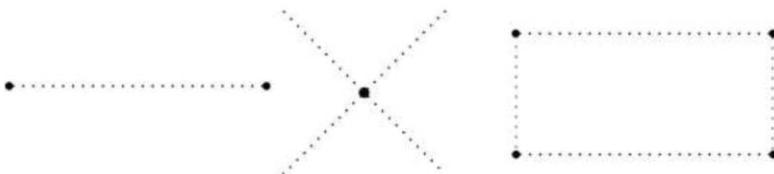
Komponen Desain Grafis

Komponen desain grafis merupakan unsur pembentuk desain grafis itu sendiri. Dalam membuat sebuah desain grafis, diperlukan komponen-komponen yang menjadi dasar visual dalam memberikan peranan komunikasi secara visual. Untuk itu, komponen desain grafis terdiri atas 7 komponen, yaitu titik garis, bentuk, ruang, terang-bayang, warna, dan tekstur. Dari 7 komponen tersebut, perancang desain grafis dapat membangun atau membuat sebuah desain yang menjadi sarana komunikasi secara visual.

A. Titik/Dot/Verteks

Titik sebagai salah satu komponen desain grafis yang paling mendasar, baik berdiri sebagai individual maupun sebagai kelompok, komponen titik memberikan nuansa komunikasi yang berarti dalam sebuah desain. Potensi titik, antara lain sebagai berikut:

1. membentuk sebuah makna: titik tunggal bermakna selesai, titik berkelompok bermakna kesatuan atau kebersamaan;
2. mengekspresikan nilai statis dan emosi: titik tunggal yang berdiri sebagai kemandirian atau bernilai absolut serta berdiri sebagai penekanan selesai;
3. dalam desain, bisa berperan sebagai pemberian aksen (sebagai elemen dekoratif, elemen emosi, dan elemen bahasa gambar);

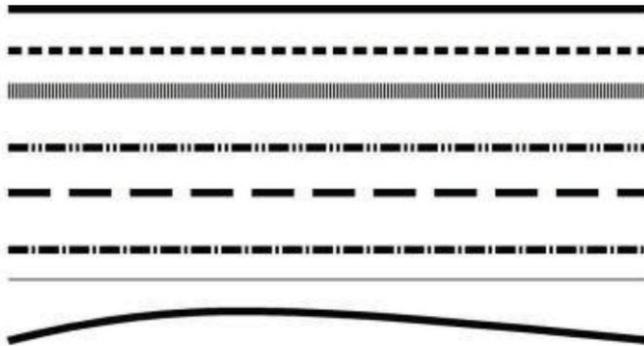


Komponen desain: titik

B. Garis/Line

Garis adalah sebuah komponen desain grafis yang merupakan perapatan dari sekelompok titik yang berurut dan berurut, baik berdiri sebagai elemen utama maupun bagian dari (aksen) komunikasi. Komponen garis memberikan juga nuansa komunikasi yang berarti dalam sebuah desain. Potensi garis, antara lain:

1. Membentuk garis tepi/kontur sebuah benda;
2. Mengekspresikan gerak dan emosi (garis horizontal: tenang, mati; garis diagonal: labil (tidak stabil); garis zigzag: kehancuran, retak, tidak tenang; garis bergelombang: hidup, kelembutan);
3. Dalam desain, bisa berperan sebagai pemberian aksen (sebagai pembatas, kolom, dan dekoratif desain);



Komponen desain: garis.

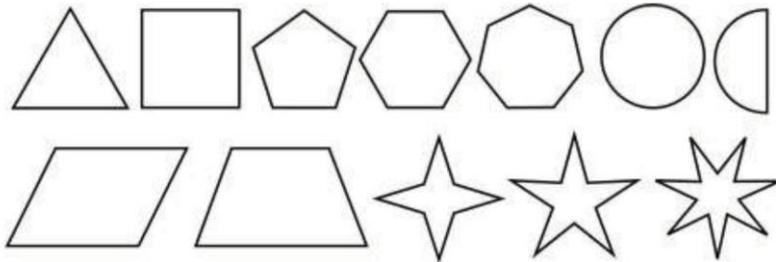
C. Bentuk/Raut/Kurva

Bentuk/raut/kurva adalah sebuah komponen desain grafis yang merupakan bertemunya titik awal garis dengan titik akhir garis. Tentunya, hasil dari garis yang bertemu ini membentuk sebuah bidang. Bidang tersebut, baik berdiri sebagai elemen utama maupun bagian dari (aksen) komunikasi, sangat berperan dalam memberikan nuansa komunikasi yang berarti dalam sebuah desain. Potensi Bentuk dalam desain, antara lain:

1. Menyatakan suatu bangun/*shape* yang tampak dari suatu benda.
2. Bentuk merupakan rupa keliling dari sebuah rancang.
3. Bentuk mempunyai garis luar (*Outline*) atau pembatas disekitarnya.
4. Bentuk memaksimalkan karakter/kesan yang ingin dicapai.

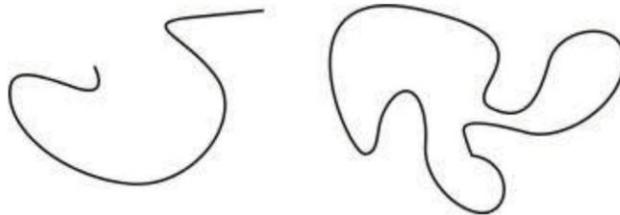
Ada 2 bentuk dasar dalam desain grafis, yaitu: Bentuk **Geometris** dan Bentuk **Organis**.

1. **Bentuk Geometris** (segitiga, segiempat, segilima, lingkaran, trapesium, dan seterusnya). Bentuk geometris ini, merupakan sebagian dari bentuk dasar yang dipergunakan sebagai acuan dasar desainer dalam merancang.

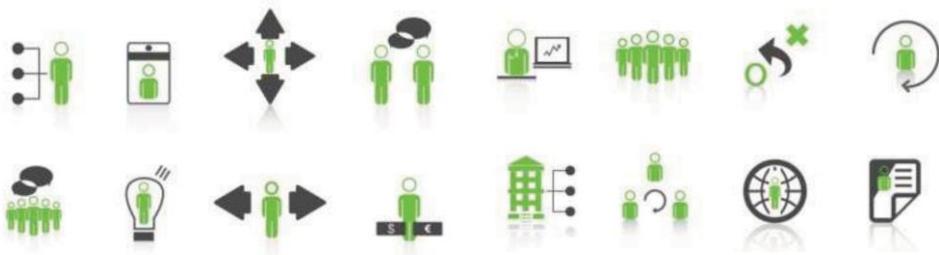


Ilustrasi bentuk-bentuk geometris.

2. **Bentuk Organis**, lengkungan bebas dan fleksibel.



Ilustrasi bentuk organis kurva tertutup dan terbuka.



*Contoh desain icon dengan mengacu bentuk Geometris.
(Sumber: all-free-download.com)*



*Contoh desain huruf dengan mengacu bentuk Geometris.
(Sumber: bitebrands.co)*

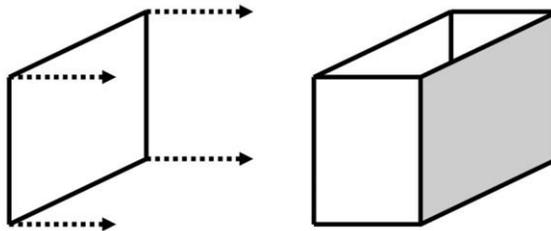


*Contoh desain dengan mengacu bentuk Organik.
(Sumber: all-free-download.com)*

D. Ruang/Space/Massa

Ruang adalah sebuah komponen desain grafis yang merupakan kelanjutan dari bentuk yang dikembangkan dan dapat membentuk ruang imajiner terkait persepsi pengamatnya. Ruang merupakan jarak antara suatu bentuk dengan bentuk yang lainnya. Pada desain grafis dapat dijadikan sebagai unsur grafis dan memberikan estetika desain. Dalam prinsip desain, area yang kosong dianggap sebagai elemen desain. Bidang kosong dapat sebagai ruang ventilasi juga bisa sebagai pemberi kesan tekanan kepada objek visual yang ingin ditonjolkan. Potensi ruang, antara lain sebagai berikut.

1. Ruang menjadi pengembangan bidang yang menjadi bidang lain, tetapi tidak hanya sekedar bidang baru. Ruang harus memiliki dimensi sehingga melahirkan berat/massa pada bidang baru yang disebut ruang.
2. Sebuah bentuk 3 dimensi dapat digambarkan pada permukaan papir yang terdiri atas beberapa bentuk 2 dimensi.
3. Selain membentuk nuansa 3 dimensi, ruang juga dapat memperlihatkan penggabungan bentuk dari sisi/cara pandang yang berbeda (*gestalt*).



Komponen desain: ruang. (Sumber: penulis).

4. Ruang kosong dimanfaatkan agar rancangan tidak terlalu penuh.
5. Ruang kosong dimanfaatkan sebagai pemisah.

- Ruang kosong memberikan penegasan pemisah antar kolom teks koran. Selain itu memberikan kesan desain yang lapang dan rapi. Hal ini diistilahkan dengan white space (ruang kosong).
- Ruang kosong berarti ketidakterdapatnya teks ataupun gambar. Benar-benar kosong, dan bukan berarti tempat yang terbuang dan sia-sia, bukan sama sekali. Ruang kosong itu adalah bahasa tersendiri dari desain yang di buat.

Empty space. (Sumber gambar: www.slideshare.net).

E. Terang-Bayang/Gradasi

Terang-Bayang adalah sebuah komponen desain grafis yang merupakan permainan baru dalam bentuk ranah/lingkup arsir. Dari penambahan elemen arsir tersebut (biasanya adalah efek gradasi), bentuk yang dikembangkan akan memiliki nuansa realistik yang diambil dari prinsip jatuhnya unsur gelap-terang pada sebuah benda bila terkena sumber cahaya. Hasil dari komponen terang-bayang ini berperan sebagai ilustrasi utama (berdasarkan nilai realistiknya), tetapi tidak menutup kemungkinan pula dapat berdiri sebagai bagian dari komunikasi yang kreatif. Potensi terang-bayang, antara lain sebagai berikut.



Komponen desain: Gradasi. (Sumber: pinterest.com).

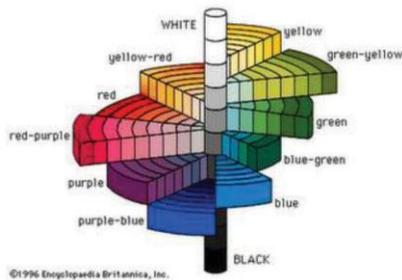
1. Terang-bayang dari arsiran adalah upaya menambah nuansa jatuhnya *highlight* dan *shadow* pada sebuah benda.
2. Pendekatan terang-bayang ini menghasilkan nuansa realistik dan/atau fotografik pada sebuah komponen desain.
3. Peranannya bisa kepada ilustrasi yang utama juga bisa sebagai sebuah elemen aksesoris dekoratif.



Contoh pada desain kemasan, penggunaan warna gradasi (jingga, kuning, dan kecoklatan) memberikan efek kedalaman dan daya tarik tersendiri. (Sumber: jasadesainonline.com)

F. Warna/Color

Warna adalah sensasi yang ditimbulkan oleh otak sebagai akibat daripada sentuhan gelombang-gelombang cahaya pada retina mata. Kira-kira ada 10 juta warna yang berbeda dapat dilihat dari mata manusia. Warna dapat berupa warna alam maupun buatan. Pada warna alam, warna asli dari bahan yang ditampilkan, sedangkan warna buatan, warna asli ditutup dengan lapisan cat atau diubah dengan cara lain. Selain itu ada warna yang disebut sebagai warna pigmen (dihasilkan dari percampuran tinta/cat) dan warna cahaya (dihasilkan dari sinar) seperti layar monitor, layar televisi, layar *handphone*.

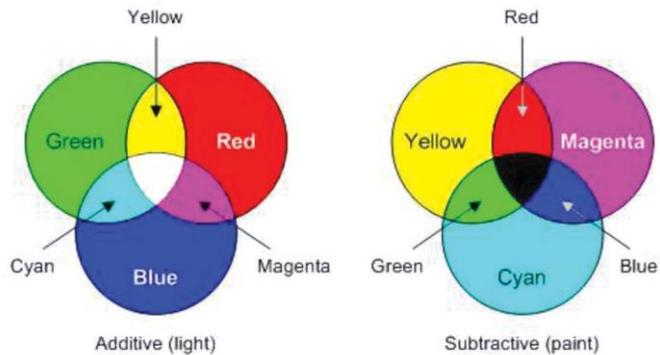


Pohon warna.
(Sumber: Encyclopedia Britannica)



Lingkaran warna/color wheel.
(Sumber: The Sydney Art Store).

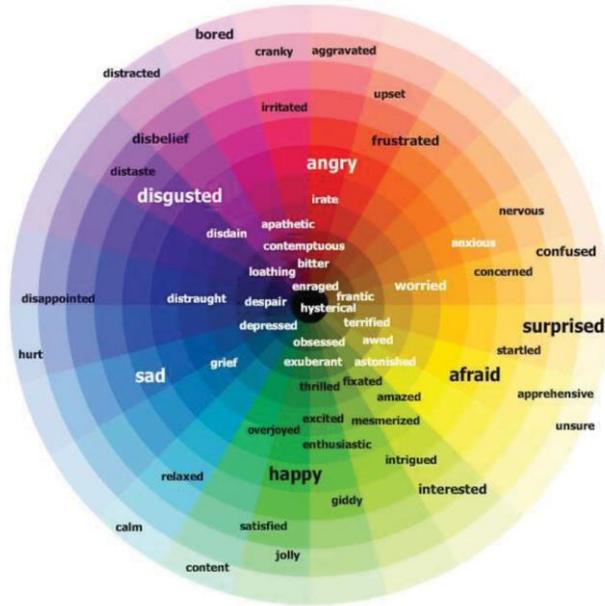
Warna pada dasar keilmuan desain grafis mengacu pada lingkaran warna pigmen (*subtractive*), yang membagi warna dasar/primer menjadi merah, kuning, dan biru, kemudian masuk dalam turunan pertama/sekunder, dan seterusnya. Sementara dalam pekerjaan yang berhubungan dengan layar (animasi, televisi, *web design*) mengacu pada lingkaran warna cahaya (*additive*).



Warna pigmen (*subtractive*) dan warna cahaya (*additive*). (Sumber: *mcad.edu*).

Potensi warna dalam desain grafis antara lain sebagai berikut.

- a. Warna serta nilai gelap dan terangnya, dapat dimanfaatkan untuk memberikan kesan berat-ringan benda, volume, kedalaman komposisi, dan sebagainya.
- b. Warna menciptakan suasana/*mood*/sifat/karakter tertentu pada rancangan.



Suasana/sifat/mood warna secara universal, berdasarkan penelitian/ris t psikologi. Secara intonasi nuansa terbagi menjadi dua jenis, dingin (dari ungu, biru, sampai hijau) dan panas (dari merah, jingga, sampai kuning). (Sumber: do2learn.com).

Desainer grafis harus cerdas dalam menentukan warna yang cocok dalam perancangan. Pemilihan warna dapat ditentukan dari konsep analisis dan strategi yang ditentukan sebelumnya. Jika konsep warna sudah didapatkan dari proses analisa dan strategi, tentu pekerjaan akan lebih mudah dan terarah.



Contoh pedoman warna (color guide) yang dikeluarkan salah satu sistem warna dari Pantone yang sangat populer di kalangan desainer grafis (Sumber: pantone.com). Sistem warna perusahaan lain, seperti TC, Toyo, DIC, ANPA, dan banyak lagi.

G. Tekstur

Tekstur adalah sebuah komponen desain grafis yang merupakan tampilan/karakteristik gambaran/representasi sifat dari suatu permukaan. Tekstur dapat dibiarkan sebagaimana adanya atau diolah secara khusus menurut kehendak perancangannya. Permukaan dapat polos, bersisik, licin, kasar, pudar, kusam, kilap, lembut, halus, berlendir, terasa gatal, berbulu, dan lain-lain. Tekstur merupakan salah satu unsur seni yang unik karena ia dapat mengaktifkan 2 proses penginderaan sekaligus (visual dan raba). Tekstur dapat berukuran kecil, menekankan pada kedua-dimensian permukaan sebagai hiasan, atau berukuran besar yang menekankan pada kesan raba pada 3D. Potensi tekstur, antara lain sebagai berikut:

- a. memperkaya kenikmatan visual;
- b. dipakai dalam memvisualkan objek;
- c. membangkitkan perasaan untuk meraba;
- d. memperjelas kesan adanya ruang;
- e. tekstur dan kesan ruang: tekstur detail/halus (jarak dekat) dan tekstur *blur*/kurang jelas (jarak jauh).



Jenis permukaan kertas. (Sumber: indodesign.org)

Untuk meningkatkan sensasi rabaan lewat tekstur, kita bisa lakukan dengan teknik cetak, misalnya *matte* (dilapisi dengan bahan kimia sehingga hasil cetakan terasa keset/*doft*), *uv gloss* (dilapisi dengan bahan kimia sehingga tampilan lebih mengkilap dan tahan air). Selain dari teknik cetak, kita juga dapat meningkatkan kekuatan desain lewat material/media cetaknya yaitu kertas. Pada masa sekarang sudah sangat banyak pabrik dan distributor kertas dengan beragam ketebalan, warna, dan tekstur untuk meningkatkan tampilan fisik desain grafis. Dengan berbagai pilihan tekstur kertas, kita dapat menyesuaikan karakter desain yang ingin dicapai.



Contoh sampel kertas dari salah satu distributor kertas.
(Sumber: indonesian.alibaba.com)



Packaging dengan tekstur buah. (Sumber: wedesignpackaging.com).

H. Rangkuman

- Dalam membuat sebuah desain grafis, diperlukan komponen-komponen yang menjadi dasar visual dalam memberikan peranan komunikasi secara visual.
- Komponen-komponen tersebut adalah titi *dot*/verteks, garis/*line*, bentuk/*raut*/kurva, ruang/*space*/ massa, terang-bayang/*gradasi*, warna/*color*, dan tekstur.

I. Evaluasi

Jawablah pernyataan dan pertanyaan berikut ini dengan ringkas dan tepat.

1. Mengapa komponen desain grafis dapat menjadi potensi dalam menghasilkan karya grafis?
2. Jelaskan mengenai komponen titik/*dot*/verteks pada desain grafis.
3. Sebutkan apa saja yang dapat menjadi potensi komponen garis/*line* pada desain grafis,
4. Mengapa komponen bentuk/*raut*/ kurva berpotensi pada desain grafis?
5. Sebutkan apa saja yang dapat menjadi potensi komponen ruang/*space*/ massa pada desain grafis?
6. Jelaskan mengenai komponen terang-bayang/ gradasi pada desain grafis
7. Sebutkan apa saja yang dapat menjadi potensi komponen warna/*color* pada desain grafis.
8. Mengapa komponen tekstur berpotensi pada desain grafis?
9. Sebutkan perbedaan antara *uncoated*, *matte*, *gloss* dan *uv gloss*.
10. Jelaskan hubungan antara pemilihan kertas dengan karakter desain grafis.



“Manfaatkan seluruh unsur
& elemen di sekitar anda juga
seluruh semesta alam raya ini
sebagai energi dalam berimajinasi,
berinspirasi dan berkreativitas”.

Leonardo Widya

3

Prinsip Desain Grafis

A. Komposisi (Composition)

Merancang/mendesain pada dasarnya adalah hasil penyusunan pengalaman visual dan emosional dengan memperhatikan elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain yang dituangkan dalam satu kesatuan **komposisi** yang mantap.

Komposisi = *Composition* = *Componere* (asal kata dari bahasa Latin), yang artinya penggabungan. Pada dasarnya, suatu komposisi merupakan penggabungan dari banyak bagian menjadi suatu bentuk yang serasi/sepadan.



Prinsip desain: komposisi. (Sumber: wedesignpackaging.com).

Definisi umum: Suatu susunan unsur desain yang digunakan dalam perencanaan komposisi, yang ditata/di-*layout* secara serasi/*harmony* dengan berlandaskan prinsip-prinsip desain sehingga tercapai kesatuan antara unsur-unsur desain (*total organization*). Komposisi sebagai pedoman dasar/arahan umum/wacana berpikir awal ini mampu mencapai rancangan bentuk abstrak, alamiah, nonobjektif, ornamental, ataupun struktural.

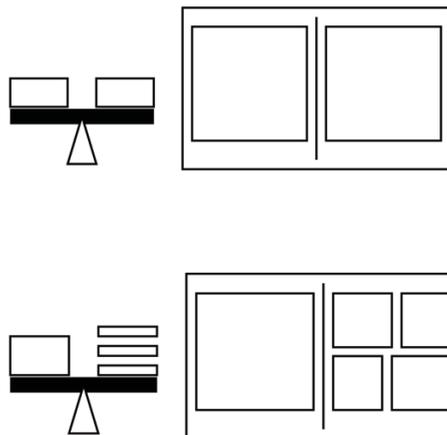
Dalam menyusun unsur-unsur untuk membuat suatu karya rancang harus mengetahui/memperhatikan 4 dasar pokok prinsip seni dan desain berikut ini. Prinsip-prinsip ini patut dipahami, untuk mendapatkan satu pandangan yang efektif (tepat guna) terhadap suatu karya seni/desain.

B. Keseimbangan (Balance)

Keseimbangan dapat dicapai dengan menampilkan unsur-unsur desain, seperti bentuk dan ukuran, warna, tekstur, dan sebagainya agar unsur-unsur yang ada dikomposisikan dengan serasi, sepadan, dan memberi kesan mantap serta tepat pada tempatnya. Secara garis besar, sifat keseimbangan dibagi 2 macam, yaitu:

1. Keseimbangan Nyata (*Formal Balance*)
2. Keseimbangan Tak Nyata (*Informal Balance*)

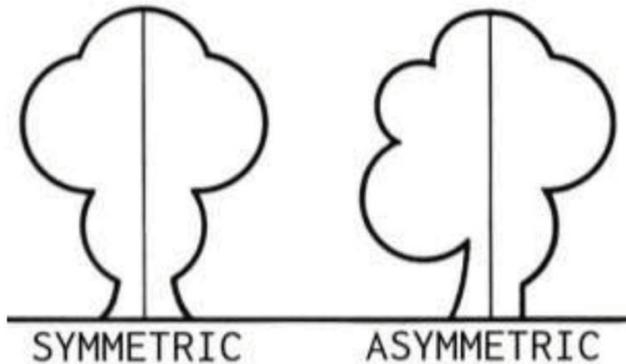
Dalam ilmu dasar desain, bentuk keseimbangan terbagi 2 macam, yaitu Simetris (*symmetric*) dan Asimetris (*asymmetric*).



Prinsip Dasar: Bilamana pada dua sisi terdapat benda dengan **berat** dan **jarak** yang sama terhadap sumbu khayal/maya, pada kedua belah sisi dari sumbu khayal tersebut tampak seolah-olah berbobot sama.

1. Simetris/symmetric (Berkesan Statis)

Pada umumnya, yang terjadi bersifat *formal balance*, tetapi bisa

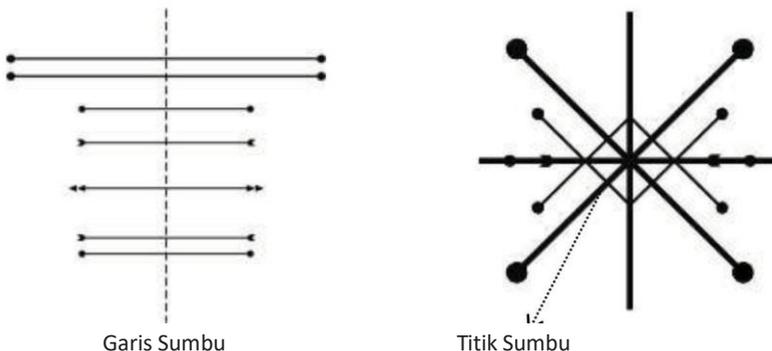


Simetri dan Asimetri. (Sumber: blog.sribu.com)

juga *informal balance*. Keseimbangan simetris terbagi dalam 2 macam, yaitu *axial balance* (berdasar garis sumbu), bentuk yang sama (posisi, letak, ukuran, warna, dan lain-lain) dalam 2 ruang (kiri-kanan, atas bawah sebagai garis sumbu), dan *radial balance* (berdasarkan titik sumbu). Keseimbangan bisa terjadi, baik secara fisik maupun secara optis. Untuk menghayati ya hanya diperlukan satu titi atau sumbu khayal, guna menentukan letak objek yang akan disusun menurut prinsip keseimbangan.

2. Asimetris/asymmetric (Berkesan Dinamis)

Memiliki sifat *informal balance*, karena bagian-bagiannya (entah itu



Ilustrasi untuk keseimbangan Axial dan Radial.



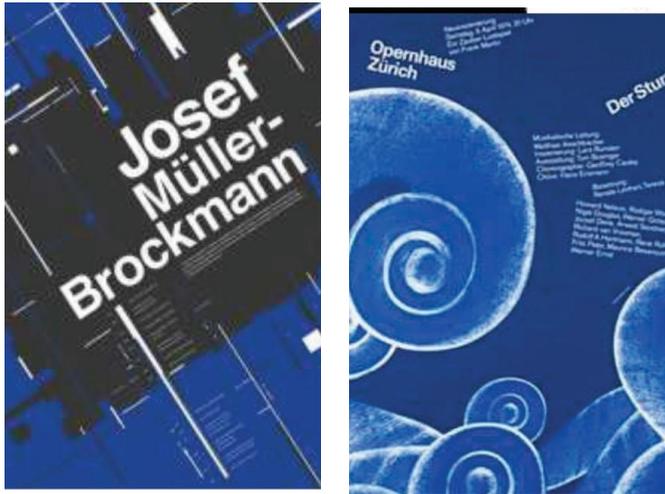
Desain dengan keseimbangan Simetri. Poster karya: Josef Müller-Brockmann

posisinya, letaknya, ukurannya, warnanya, atau lainnya) dirancang variatif untuk pencapaian kedinamisan, namun, memiliki kesan sama berat/seimbang. Hal ini merupakan upaya menciptakan penekanan dalam sebuah tampilan visual. Penekanan ini dilakukan untuk mengurangi unsur kejenuhan visual yang tampil dari sudut visual yang simetris. Pola asimetris ini pada hakikatnya juga menyentuh upaya aplikasi *golden ratio* dalam meningkatkan unsur estetika.

C. Irama (Rhythm)/Gerakan

Merupakan upaya memvisualisasikan unsur gerak pada media





Desain dengan keseimbangan Asimetri. Poster karya: Josef Müller-Brockmann

grafis yang statis. Penampilan gerak ini dilakukan untuk mendapatkan unsur dinamis dalam menambah nuansa penekanan yang informatif. Untuk itu, unsur gerak tidak selalu ditampilkan dalam visual yang ikonik, tetapi juga permainan psikologi visual yang dapat mengarahkan mata pengamat. Secara psikologi, mata manusia akan mengarah dari unsur warna yang gelap ke terang, dan/atau dari area yang kompleks ke area yang sederhana (*simple*).

D. Perbandingan/Proporsi (Proportional)

Suatu perbandingan antara suatu unsur/materi yang satu dengan yang lain, berhubungan dengan ukuran dan bentuk bidang yang akan disusun untuk menunjukkan ukuran perbandingan bagian-bagian atau keseluruhan antara serangkaian unsur yang dikomposisikan. Perbandingan merupakan salah satu prinsip yang menentukan baik-tidaknya suatu komposisi/struktur/susunan, dan seterusnya dalam mewujudkan bentuk, bisa merupakan perbandingan ukuran, perbandingan posisi, ataupun perbandingan ruang (*space*) yang berelasi dengan satuan ukuran: panjang, lebar, dan tinggi.



*Layout dengan irama visual.
(Sumber: behance.net).*

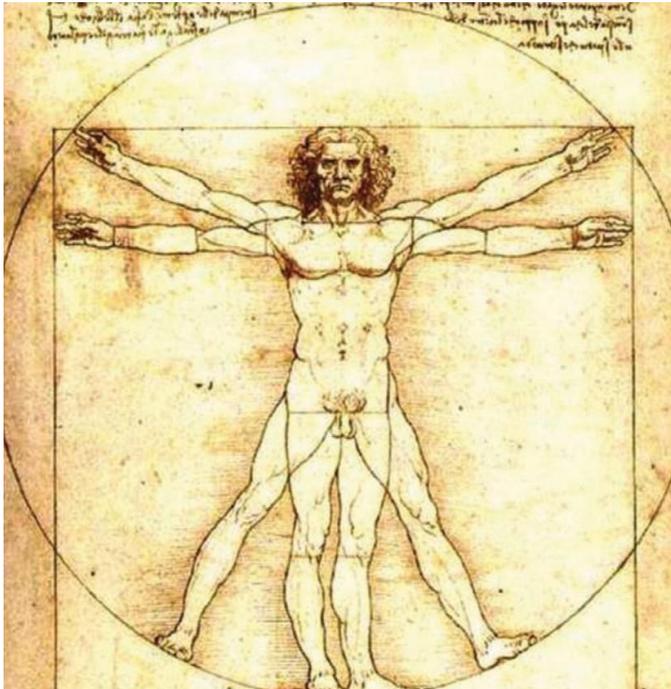
Golden ratio adalah sebuah perbandingan satuan ukuran yang banyak dipakai dalam membuat sebuah karya seni dan grafis.



*Proporsi golden ratio dalam pengambilan fotografi.
(Sumber: creativepho ographer.weebly.com).*

Perbandingan ukuran ini dapat ditemukan dengan mengukur pembagian lingkaran sebuah kerang, sehingga dipakai sebagai patokan ukuran proporsi yang sempurna. Seperti halnya ilustrasi *Vitruvian Man* milik Leonardo da Vinci, didalamnya terdapat perbandingan *golden ratio* yang memperkuat asumsi kesempurnaan sebuah proporsi tubuh manusia. Saat ini perbandingan satuan ukuran yang proposional ini banyak dipakai oleh para pencipta seni, terutama yang terkait dengan pendekatan estetika manusia.

E. Kesatuan (Unity)/Total Organization/Harmony



Vitruvian Man karya Leonardo da Vinci.

Keserasian adalah prinsip desain yang diartikan sebagai keteraturan di antara unsur-unsur desain lainnya. Penggabungan elemen-elemen/ unsur-unsur desain dengan memperhatikan keseimbangan, irama, perbandingan, dan semuanya dalam suatu komposisi yang utuh agar nikmat untuk dipandang. Semua hal yang membentuk suatu rancangan harus ada hubungannya satu sama lain dengan seluruh rancangan sehingga memberi kesan menjadi satu (hubungan/ikatan antara unsur- unsur yang satu dengan yang lainnya sebagai suatu bentuk yang tak dapat dipisahkan).



Iklan yang mengandung unsur kesatuan. (Sumber: Bango Indonesia).

F. Rangkuman

- Definisi umum komposisi: Suatu susunan unsur desain yang digunakan dalam perencanaan komposisi, yang ditata/di-*layout* secara serasi/*harmony* dengan berlandaskan prinsip-prinsip desain sehingga tercapai kesatuan antara unsur-unsur desain (*total organization*). Komposisi sebagai pedoman dasar/arahan umum/ wacana berpikir awal ini mampu mencapai rancangan bentuk abstrak, alamiah, nonobjektif, ornamental, ataupun struktural.
- Hal yang perlu diperhatikan dalam komposisi: keseimbangan (*balance*), irama (*rhythm*) / gerakan, perbandingan / proporsi (*proportional*), kesatuan (*unity*) / *total organization* / *harmony*.

G. Evaluasi

Jawablah pernyataan dan pertanyaan berikut ini dengan ringkas dan tepat.

1. Sebutkan dan jelaskan dengan singkat mengenai prinsip desain grafis.
2. Jelaskan prinsip komposisi (*composition*) dalam desain grafis.
3. Jelaskan prinsip keseimbangan (*balance*) dalam desain grafis.
4. Jelaskan prinsip keseimbangan simetris/simetri (berkesan statis) dalam desain grafis.

5. Jelaskan prinsip keseimbangan asimetris/asimetri/*Informal Balance* (berkesan dinamis) dalam desain grafis.
6. Jelaskan perbedaan mendasar antara simetris dan asimetris.
7. Jelaskan prinsip irama (*rhythm*)/gerakan dalam desain grafis.
8. Jelaskan prinsip perbandingan/proporsi (*proportional*) dalam desain grafis.
9. Jelaskan mengapa karya seni dan grafis sering kali menggunakan perbandingan *golden ratio*.
10. Jelaskan prinsip kesatuan (*unity*) / *total organization* / *harmony* dalam desain grafis.

4

Proses Rancangan Desain Grafis

Proses perancangan grafis secara umum:

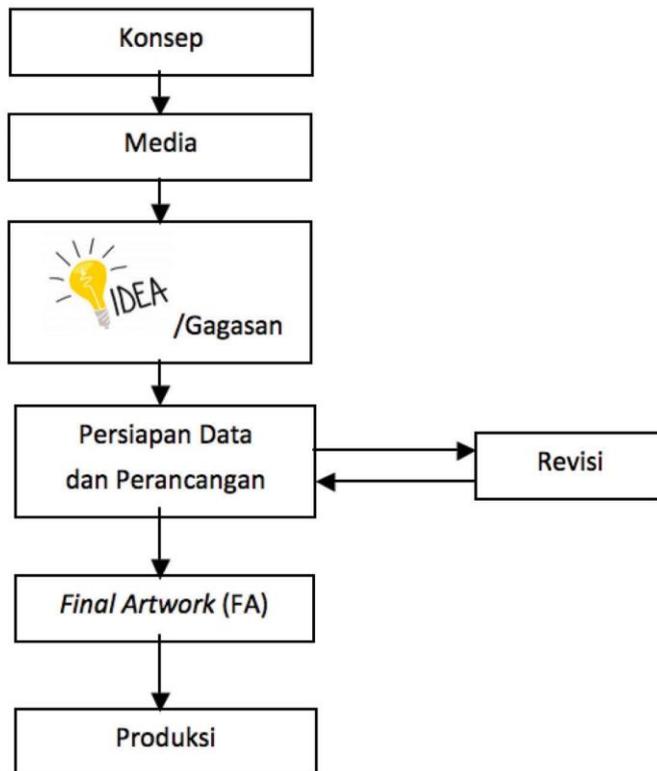


Diagram tersebut merupakan rentetan pekerjaan desainer grafis secara umum. Secara lebih detail, dijelaskan sebagai berikut.



Pilihan media. (Sumber: rctelevision.com).

Contoh, untuk mengiklankan produk yang memiliki sasaran lokal, disarankan dengan media lokal, selain efisien, efektif, juga target pasar lebih tepat. Sebaliknya, jika target atau sasaran berskala nasional, maka gunakan media nasional dari mulai TV sampai koran dan majalah yang bersifat nasional pula.

C. Ide/Gagasan

Untuk mencari ide yang kreatif diperlukan studi banding, literatur wawasan yang luas, diskusi, wawancara, dan lain-lain agar desain bisa efektif diterima sasaran dan membangkitkan kesan tertentu yang sulit dilupakan.



Ilustrasi sebuah ide. (Sumber: International Ideas week).

D. Persiapan Data dan Perancangan

Data berupa teks atau gambar terlebih dahulu harus kita pilah dan seleksi. Apakah data itu sangat penting sehingga harus tampil atau kurang penting sehingga harus dapat ditampilkan lebih kecil, samar, atau dibuang sama sekali. Data dapat berupa data informatif atau data estetis. Data informatif bisa berupa foto atau teks dan judul. Data estetis dapat berupa bingkai *background*, efek garis-garis atau bidang. Untuk desain menggunakan komputer, data harus dalam format digital/*sofcopy*. Oleh karena itu, peralatan yang diperlukan untuk mengubah data analog ke digital seperti *scanner*, dan kamera digital akan sangat membantu.



Contoh eksplorasi ide lewat sketsa. (Sumber: 1stwebdesigner.com).

Tugas desainer adalah menggabungkan data informatif dan data estetis menjadi satu kesatuan yang utuh. Tujuan desain grafis adalah untuk mengkomunikasikan karya secara visual. Oleh karena itu, jangan sampai estetika mengorbankan pesan/informasi.

E. Revisi

Revisi dilakukan apabila tidak adanya kesesuaian dari apa yang sudah direncanakan dan atau ada perubahan lainnya. Dalam melalui proses revisi ini, sikap dan mentalitas seorang desainer grafis sangat menentukan keberhasilan proses. Hal ini tentunya terkait dengan sejauh mana desainer dapat melihat dari sudut pandang klien terhadap permintaan solusi visual mereka.



Proses revisi sebuah logo dan penyempurnaannya. (Sumber: Logo Airwalk).

F. Final Artwork (FA)

Final Artwork (FA) adalah materi **final design** yang sudah **approved** (disetujui) oleh klien untuk dilanjutkan ke bagian produksi cetak. Beberapa hal yang harus diperhatikan, antara lain ukuran *artwork*, *bleed* dan *crop marks*, *font* (TTF), resolusi /dpi, mode warna, *image link*, format file (Pdf, Tiff, Jpg).



Sebuah FA yang disetujui. (Sumber: printing.org)

G. Produksi

Setelah desain selesai, sebaiknya lebih dahulu di-*proofing* (*print preview* hasil cetak mesin sebelum diperbanyak), untuk memastikan kesesuaian warna dan hasil cetak. Jika tidak ditemukan kesalahan apa pun, desain siap untuk diperbanyak/cetak.



Ilustrasi sebuah konsep. (Sumber: identitydesigned.com)

H. Rangkuman

- Proses perancangan grafis secara umum:
Konsep ⇒ Media ⇒ Ide/Gagasan ⇒ Persiapan Data dan Perancangan
⇒ Revisi ⇒ *Final Artwork* (FA) ⇒ Produksi.

I. Evaluasi

Jawablah pernyataan dan pertanyaan berikut ini dengan ringkas dan tepat.

1. Jelaskan secara singkat proses rancangan desain grafis secara umum.
2. Jelaskan secara singkat proses rancangan konsep.
3. Jelaskan secara singkat proses rancangan media.
4. Jelaskan perbedaan mendasar antara proses konsep dan media.
5. Jelaskan secara singkat proses rancangan ide/gagasan.
6. Jelaskan secara singkat proses rancangan persiapan data.
7. Jelaskan perbedaan mendasar antara proses ide dan data.
8. Jelaskan secara singkat proses rancangan revisi.
9. Jelaskan secara singkat proses rancangan *final artwork*.
10. Jelaskan secara singkat proses rancangan produksi.

5

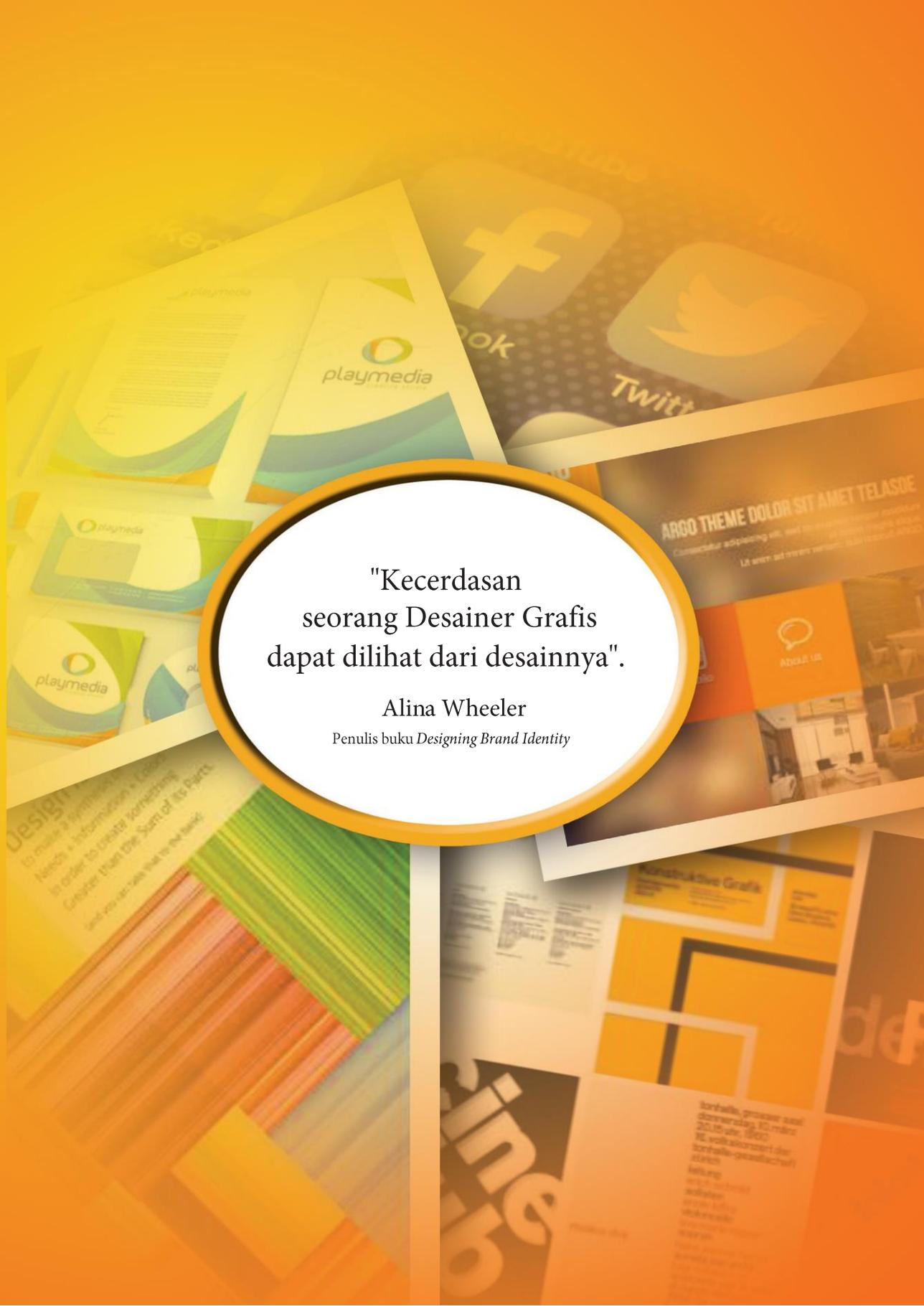
Penutup

Adanya fenomena “banting stir” para profesional di bidang keilmuan dan profesi lain, untuk menekuni profesi desain grafis, menjamurnya jurusan desain grafis di berbagai lembaga pendidikan baik tingkat sarjana maupun kursus, adalah bukti bahwa dunia desain grafis saat ini semakin diminati dan merambah pada semua lini kehidupan seni dan komunikasi.

Seiring dengan perkembangan teknologi, desain grafis akan terus mengisi kebutuhan komunikasi insan manusia. Walaupun akan ada beberapa variasi baru, baik dalam bentuk format maupun media, pada dasarnya pedoman keilmuan dasar ini akan menjadi landasan yang kokoh dan bertahan sepanjang masa.

Buku Pengantar Desain Grafis, pada seri pertama ini hanya berisi pemahaman akan pengetahuan dasar dunia desain grafis. Mulai dari latar belakang, tujuan, definisi desain grafis, kategori desain grafis, perkembangan desain grafis, gaya visual, sampai peranan desain grafis pada media, semua telah dipaparkan secara mendasar. Selain itu, juga terdapat pemahaman tentang komponen desain grafis, termasuk di dalamnya titik garis, bentuk, ruang, terang-bayang, warna dan tekstur. Pada akhir buku juga dikupas mengenai prinsip desain grafis yang terdiri dari komposisi, keseimbangan, irama, perbandingan dan kesatuan. Juga buku ini menilik proses perancangan desain grafis, yang terdiri dari konsep, media, ide, persiapan data dan perancangan, revisi, serta final artwork.

Walaupun proses desain grafis itu sendiri tidak perlu terikat pada pemahaman tersebut, dengan mengetahui dan mengerti tentang pemahaman dasar desain grafis ini, niscaya hasil karya yang dikreasikan dapat menjadi maksimal dan kaya dengan nilai tambah, baik secara ekspresi, estetis, maupun fungsinya sebagai solusi bagi masalah visual grafis.



"Kecerdasan
seorang Desainer Grafis
dapat dilihat dari desainnya".

Alina Wheeler

Penulis buku *Designing Brand Identity*

Daftar Pustaka

BUKU

- Darmaprawira, Sulasmi. 2002. *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Edisi: Kedua. Bandung: ITB.
- Heller, Steven and Chwast, Seymour. 1988. *Graphic Style: From Victorian to Digital*. New York: Harry N. Abrams.
- Hendratman, Hendi. 2006. *Tips & Trik Computer Graphic*. Edisi Revisi, . Bandung: Informati a.
- Kusrianto, Adi, 2007. *Panduan pada Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.
- Safanayong, Yongky. 2006, *Desain Komunikasi Visual Terpadu*, Jakarta: Arte Intermedia.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2005. *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain*. Edisi Kedua. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sihombing, Danton. 2015. *Tipografi dalam Desain Grafis* . Jakarta: Gramedia.
- Suria, Lauren. 2015. *FI9UR*. Jakarta: DGI.
- Suyanto, M. 2004. *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan*. Yogyakarta: Andi.
- Wallschlaeger, Charles, Busic-Snyder, Cynthia. 1992. *Basic Visual Concepts and Principles for Artists, Architects and Designers*. Boston: McGraw Hill.

BAHAN AJAR

- James Darmawan, S.Sn, M.Ds. 2015. *Handout Kuliah BINUS*.
- Leonardo Widya, S.Sn, M.Ds. 2015. *Handout Kuliah UPH dan UMN*.

INTERNET

- Pinki Meita, 2012.
Perbedaan Seni Murni dan Seni Terapan (Seni Rupa)
www.pinkimeita.blogspot.co.id/2012/09/perbedaan-seni-murni-dan-seni-terapan.html/ Diakses pada tanggal 6 Oktober 2015
- Proses Perancangan Grafis Se ara Umum
www.rakyatmultimedia.wordpress.com/2011/03/02/proses-perancangan-grafis-se-ara-umum/ Diakses pada tanggal 28 Juli 2015
- Satria Multimedia, Tiuh yahbana. Design grafis [www.satriamultimedia.com/artikel/teori_design_grafis.html/](http://www.satriamultimedia.com/artikel/teori_design_grafis.html) Diakses pada tanggal 15 Juli 2015
- www.id.wikipedia.org/wiki/desain_grafis
Diakses pada tanggal 20 Juli 2015
- www.id.wikipedia.org/wiki/Perancang_grafis
Diakses pada tanggal 20 Juli 2015
- www.id.wikipedia.org/wiki/Seni_rupa/
Diakses pada tanggal 22 Oktober 2015
- www.koinworks.com/blog/tips-memilih-media-untuk-pemasangan-iklan-agar-efektif/ Diakses pada tanggal 28 Oktober 2015

Glosarium

- Animasi : Rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak.
- Brosur : Bahan informasi promosi tertulis mengenai suatu masalah yang disusun secara sistematis; cetakan yang hanya terdiri atas beberapa halaman dan dilipat tanpa dijilid.
- Fleksibel : Lentur; mudah dibengkokkan.
- Horizontal : Garis atau bidang yang sejajar dengan horizon atau garis datar; mendatar.
- Iklan : Berita pesanan untuk mendorong, membujuk khalayak ramai agar tertarik pada barang dan jasa yang ditawarkan; pemberitahuan kepada khalayak mengenai barang atau jasa yang dijual, dipasang di media massa (seperti surat kabar dan majalah) atau di tempat umum.
- Ilustrasi : Gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan; gambar, desain, atau diagram untuk penghias (halaman sampul dan sebagainya); penjelasan tambahan berupa contoh, bandingan, dan sebagainya untuk lebih memperjelas paparan (tulisan dan sebagainya).
- Interaktif : Bersifat saling melakukan aksi; antar-hubungan; saling aktif.
- Komunikasi : Pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami; hubungan; kontak;
- Kreatif : Memiliki daya cipta; memiliki kemampuan untuk menciptakan; 2 bersifat (mengandung) daya cipta dan imajinasi;

- Logo : Lambang yang mengandung makna, terdiri atas satu kata atau lebih sbg lambang atau nama perusahaan dsb
- Multimedia : Penyediaan informasi pada komputer yang menggunakan perpaduan audio-visual (suara, gambar, animasi, dan teks).
- Publikasi : Penerbitan.
- Revisi : Peninjauan (pemeriksaan) kembali untuk perbaikan
- Simetri : Seimbang
- Visual : Dapat dilihat dengan indra penglihat (mata); berdasarkan penglihatan.

BIODATA PENULIS



Leonardo Widya, S.Sn., M.Ds.

LeonardoWidya@gmail.com

Lahir di Jakarta, 5 November 1974. Meraih jenjang Sarjana Seni tahun 1998, program Desain Komunikasi Visual di Universitas Pelita Harapan (UPH) – Tangerang dan meraih jenjang pascasarjana (Magister Desain) tahun 2014 program Desain di Universitas Trisakti – Jakarta.

Kesibukannya saat ini (selain menggeluti dunia entrepreneur dengan mengerjakan berbagai proyek desain grafis dan web design dari beberapa klien), sejak tahun 1998 penulis telah mengabdikan ilmunya sebagai Dosen Desain Komunikasi Visual di Universitas Pelita Harapan (UPH), Tangerang. Pada tahun 2010 bergabung sebagai dosen Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara (UMN), Gading Serpong, Tangerang. Kecintaannya dalam dunia pendidikan bukan hanya mengajar tingkat sarjana, melainkan juga dengan mengajar di tingkat SMA sehingga tahun 2016 juga dipercaya Yayasan Pelita Harapan untuk mengembangkan mata pelajaran ekstrakurikuler Seni dan Desain Kreatif di UPH College sebagai guru part time. Tahun 2015 sampai dengan sekarang juga turut bergabung sebagai anggota pengurus dan assessor di PT Sertifikasi Animasi Kreatif Indonesia (LSP3-Ainaki), mengembangkan kegiatan pelatihan bersama Castle Production (PT Kastil Avindo) dan Cybermedia Center di bidang desain dan animasi.

Pada tahun 1999-2010 penulis pernah menjabat Kepala Program dan Pengajar di Cybermedia College, Graphic Design Program (yang sekarang berubah nama menjadi Cybermedia Center). Tahun 2005-2010 sebagai Dosen Tetap Universitas Mercu Buana, S1-Fakultas Ilmu Komunikasi, Program Komunikasi Visual. Tahun 2011-2013 sebagai guru Seni dan Desain di SMK Mahanaim jurusan Animasi.

Mata Kuliah yang diampu, antara lain: Fundamental Art & Design, Nirmana, Colour Theory, Visual Communication Design, Typography, Font Design, Calligraphy-Lettering, Packaging Design, Advertising Design, Computer Graphic Design, Web Design, Pengembangan Media Lini Bawah, Pengembangan Gagasan Visual, Metodologi Penelitian, Digital Publishing, Design Studio, Interactive Media, Bimbingan Tugas Akhir, Desain untuk Masyarakat, dan lain-lain.

BIODATA PENULIS



James Darmawan, S.Sn., M.Sn.

James.Dar@gmail.com

Lahir di Jakarta, 15 Maret 1977. Mendapat predikat lulusan terbaik pada jenjang sarjana angkatan 1995, dalam program Desain Komunikasi Visual di Universitas Pelita Harapan - Tangerang. Semenjak lulus tahun 1999, karier mengajar langsung dimulai sebagai dosen paruh waktu di berbagai universitas, saat ini mengajar dan menjabat sebagai Kepala Program Studi di Pradita Institute.

Seiring dengan perjalanan, tercapai beberapa karier non-akademik; mulai sebagai Graphic Designer, Art Director dan sampai sebagai Creative Director di sebuah perusahaan advertising agency multinasional Insight Communication dari Australia. Dan pada tahun 2010, penulis memutuskan diri untuk full time dalam bidang pendidikan di Universitas Bina Nusantara, Jakarta Barat. Perjalanan karier akademiknya dimulai sebagai Subject Content Coordinator, memiliki Jenjang Jabatan Akademik Lektor 200, dinyatakan lulus Sertifikasi Dosen dari Mendikbud RI, dan kembali mendapatkan predikat lulusan terbaik pada jenjang pascasarjana angkatan 2010, dalam program Penciptaan Seni di Institut Seni Indonesia, Yogyakarta. Pada tahun 2012, dipercaya untuk memberikan sumbangsih desain Visual Identity, Maskot dan Piala Unggulan untuk Kopertis III – Jakarta. Pada tahun 2017, penulis kembali dipercaya untuk menjabat sebagai kepala program DKV Bina Nusantara pada Kota Bandung sebelum kembali ke Gading Serpong sebagai Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual dan Desain Interior di Institut Sains dan Teknologi Pradita.

Pengalaman mengajar meliputi: Basic Fundamental Design, Expression Drawing and Illustration, Chromatology, Photography, Video and Audio Visual, Advertising Design, Digital Technic Drawing and Rendering, Desktop Publishing and Computer Graphic, New Media and Interactive Web Design dan juga Final Project.

Tingkatkan kompetensi Anda,
dengan membaca buku berikutnya:



“Perkembangan ranah praktisi desain grafis di Indonesia yang kian pesat saat ini membutuhkan suplemen-suplemen pengetahuan yang tidak hanya untuk sekedar diingat sebagai teori, namun juga sebagai suatu pemahaman praktis implementatif dalam sebuah proses desain yang kian banyak digiatkan oleh para Millennial, buku ini merupakan salah satu suplemen yang turut berkontribusi dalam perkembangan tersebut. Salut! ”

Mohammad Rizaldi, S.T, M.Ds.

Vice President Asosiasi Program Studi DKV Indonesia,
Kepala Program Studi DKV Universitas Multimedia Nusantara,
& Praktisi Desain Grafis.

“Sebuah karya anak muda dinamis untuk bangsa, guna memenuhi kebutuhan kompetensi desain grafis, di era kompetisi dunia yang triki (tricky), patut dihargai dan diamini, terutama bagi mereka yang terbatas kondisi.”

Julianto Oei, M.Sn.

Dosen DKV: Universitas Bina Nusantara, Universitas Pelita Harapan,
Praktisi Desain Grafis.

“Membuat suatu karya desain grafis yang bagus dibutuhkan pengetahuan yang komprehensif, tidak hanya sekedar kemampuan menggunakan tools, tetapi juga proses yang benar dalam alur suatu desain. Kiranya tidak salah buku ini sangat penting bagi yang ingin mendapatkan ilmu tentang alur desain grafis sehingga karya yang dihasilkan lebih 'nendang' *two thumbs up deeh!!!*”

Ferry Wahyu Ardianto, MM.

Instruktur LKP El Rahma Education Centre,
Praktisi Desain Grafis.

“Desain Grafis kini menjadi bagian yang wajib terkandung dalam berbagai kegiatan guna memenuhi kebutuhan industri dan perkembangan zaman yang kian kompetitif. Sumber daya profesional dan unggul di bidang desain grafis harus mampu menguasai kemampuan praktik, analitis, dan estetis yang mendorong produksi karya yang komunikatif.

Hadirnya buku ini sungguh luar biasa, pemaparan tidak hanya terbatas pada materi yang bersifat praktik yang umumnya hanya memenuhi *hard skill*, namun dibekali dengan pengetahuan pengantar yang memuat teori desain secara sederhana sehingga luaran setelah membaca buku ini bukan hanya sekedar mampu mengoperasikan piranti desain grafis, namun juga mendorong kemampuan dalam memberikan alasan logis terhadap hasil karya desain grafis yang diciptakan, Luar Biasa!”

I Komang Angga Maha Putra, S.Ds., M.Sn., ACA

Dosen Desain Komunikasi Visual,
Kepala Bagian Komunikasi Digital STD Bali,
Ketua Asosiasi Digital Marketing Indonesia Chapter Bali.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN
PENDIDIKAN MASYARAKAT
DIREKTORAT PEMBINAAN KURSUS DAN PELATIHAN
2019

