



BUKU INFORMASI

MENGAPLIKASIKAN PRINSIP DASAR DESAIN M.74100.001.02



KEMENTERIAN KETENAGAKERJAAN R.I.
DIREKTORAT JENDERAL PEMBINAAN PELATIHAN DAN PRODUKTIVITAS
DIREKTORAT BINA STANDARDISASI KOMPETENSI DAN PELATIHAN KERJA

Jl. Jend. Gatot Subroto Kav. 51 Lantai 6A Jakarta Selatan
2020

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan	5
C. Definisi Desain Grafis	6
D. Kategori Desain Grafis.....	6
E. Sekilas Perkembangan Desain Grafis	9
BAB II ELEMEN DESAIN GRAFIS	11
A. Titik/Dot/Verteks	11
B. Garis/Line	11
C. Bentuk/Raut/Kurva	12
D. Ruang/Space/Massa	14
E. Warna/Color.....	15
F. Tekstur.....	16
BAB III PRINSIP DASAR DESAIN GRAFIS	18
A. Komposisi	18
B. Keseimbangan (Balance).....	19
C. Irama (Rhythm)/Gerakan	19
D. Perbandingan/Proporsi (Proportional).....	20
E. Kesatuan (Unity)/Total Organization/Harmony.....	21
DAFTAR PUSTAKA	22

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pekerjaan desain grafis erat hubungannya dengan seni. Banyak arti mengenai seni, secara umum seni 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 seni 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 dilihat dari segi fungsinya dibedakan antara seni rupa murni dan seni rupa terapan.

1. Seni rupa murni adalah seni yang dibuat untuk mengekspresikan nilai budaya dan keindahan. Artinya, seni murni tidak memiliki fungsi lain selain sebagai ekspresi (ungkapan) dan estetis (keindahan), misalnya lukisan, patung, kaligrafi, dan sebagainya.



Contoh pameran seni murni (lukisan & patung). (Sumber: dosenpendidikan.com)

2. Seni rupa terapan selain memiliki nilai ekspresi dan estetis, juga memiliki fungsi yang pragmatis, yakni berperan dalam memenuhi keperluan hidup manusia. Contoh: desain grafis, desain produk, desain ruangan (interior), desain pakaian, desain arsitektur, kriya kayu dan sebagainya.



Contoh sketsa desain pakaian & arsitektur
(sumber: *bisnisukm.com* & *apkpure.com*)



Contoh desain interior (sumber: *builder.id*)

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 (*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.

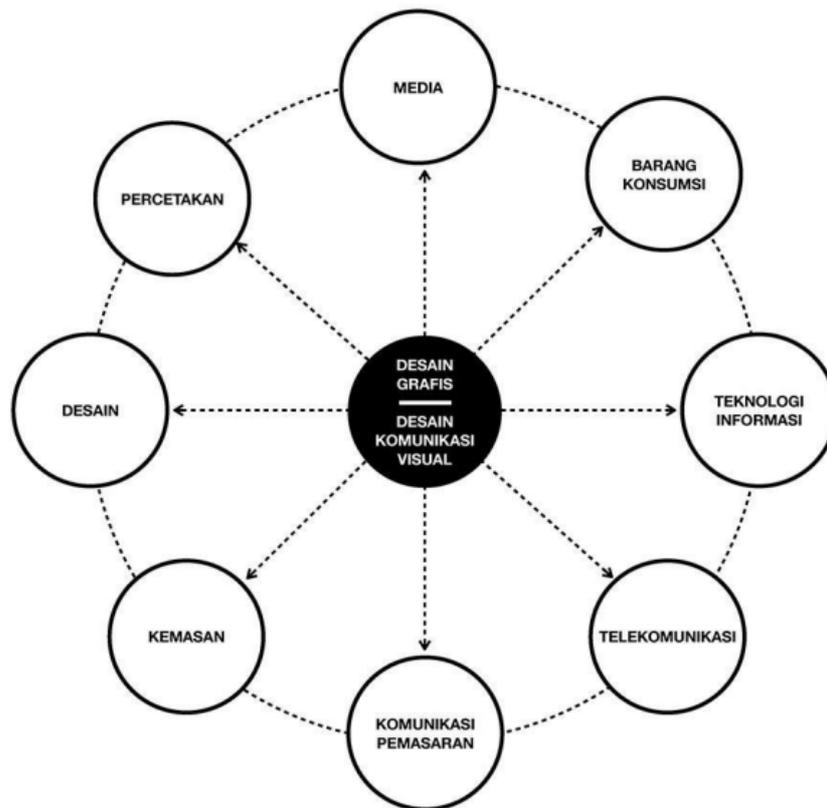
Jadi, pengertian desain grafis adalah pekerjaan dalam bidang komunikasi visual yang berhubungan dengan grafika (cetakan) dan/atau pada bidang dua dimensi, dan statis (tidak bergerak dan bukan *time-based image*). Secara khusus, desain grafis adalah keahlian menyusun dan merancang unsur visual menjadi informasi yang dimengerti publik/masyarakat. Bidang profesi desain grafis menangani konsep komunikasi grafis, merancang, dan meyelaraskan unsur yang ditampilkan dalam desain (huruf, gambar, dan atau foto, elemen grafis, warna) sesuai dengan tujuan komunikasi, dan mengawasi produksi (cetak). Dalam kerjanya, desainer grafis memberi brief dan pengarahan kepada ilustrator atau fotografer agar hasil yang diperoleh sesuai dengan rancangan desainnya.

Di bawah ini merupakan peta profesi untuk memberikan gambaran mengenai fungsi dan lingkup bidang Desain Grafis/Desain Komunikasi Visual.



Peta Profesi Desain Grafis (sumber: SKKNI Desain Grafis 2016)

Dari peta profesi tersebut terlihat lingkup profesi bidang Desain Grafis yang mencakup 3 (tiga) fungsi pentingnya yaitu to inform, to identify, dan to persuade. Fungsi memberikan informasi, mengidentifikasi dan membujuk (mempersuasi) dengan mempergunakan media grafis (berbasis cetak), media digital, dan environmental (lingkungan). Ketiga jenis media tersebut dapat digunakan secara sendiri-sendiri maupun secara terpadu. Adapun lingkup profesi terbagi menjadi profesi yang lebih umum biasanya disebut desainer grafis dan profesi yang lebih spesialis seperti: desainer brand, desainer kemasan, desainer website, desainer multimedia, dan lain-lain. Gambaran tersebut menunjukkan bahwa profesi ini akan terus berkembang sesuai dengan kemajuan teknologi.



Peta industri terkait Desain Grafis (sumber: SKKNI Desain Grafis 2016)

Bidang profesi Desain Grafis hampir menyentuh seluruh aspek kehidupan mencakup bidang politik, ekonomi, sosial, dan budaya. Namun dalam peta industri terkait Desain Grafis di atas digambarkan industri-industri di mana pada umumnya seorang Desainer Grafis dibutuhkan keberadaannya. Pada industri-industri tersebut di atas banyak dibutuhkan jasa Desainer Grafis baik sebagai desainer yang bekerja di studio desain, butik kreatif, biro iklan (agency), sebagai desainer lepas (freelancer) maupun menjadi desainer inhouse. Kebutuhan akan Desainer Grafis yang kompeten untuk menunjang industri-industri terkait sangat besar.

B. Tujuan

Buku ini dibuat sebagai pengantar bagi peserta kursus tentang dunia desain grafis untuk memahami dan menguasai tentang berbagai peranan, komponen dasar, dan prinsip dasar desain grafis.

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

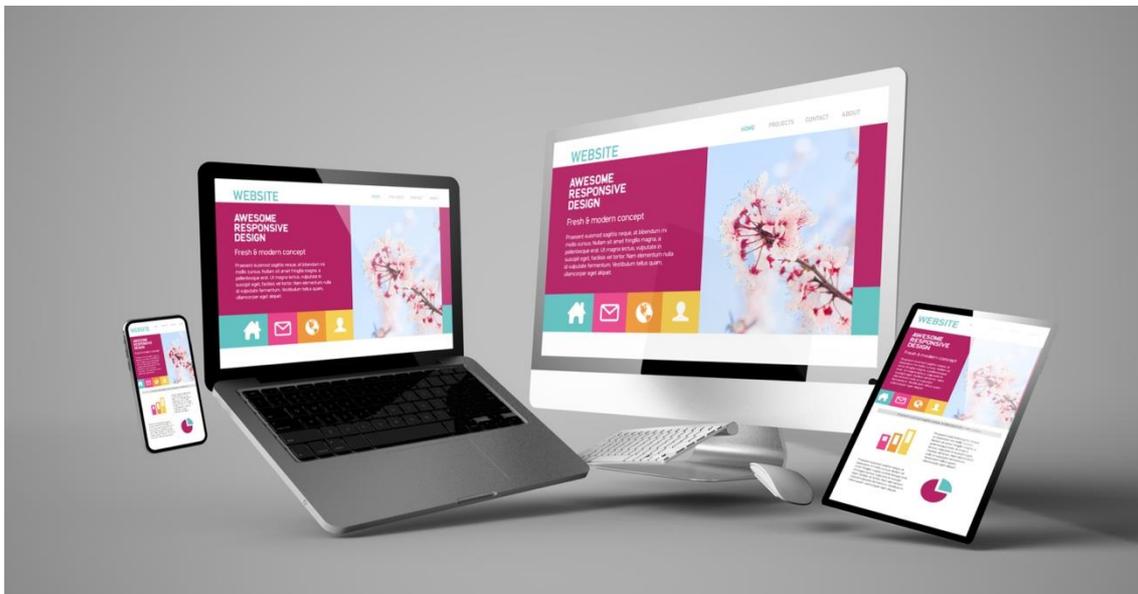
Secara garis besar, desain grafis dibedakan menjadi beberapa kategori sebagai berikut.

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: pngitem.com).

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



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

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



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

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



Ilustrasi hasil kemasan desain grafis.(Sumber: medium.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 Crafts 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. Perkembangan 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.



Ikon aplikasi untuk social media (Sumber: bhf.org.uk)

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.

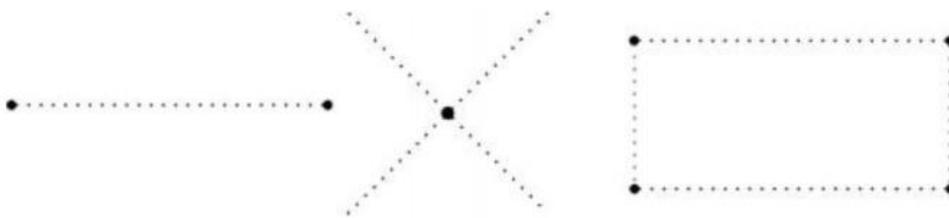
BAB II ELEMEN DESAIN GRAFIS

Elemen 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 kemantapan 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 sebagai berikut:

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 aksentasi (sebagai pembatas, kolom, dan dekoratif desain);



Komponen desain: garis.

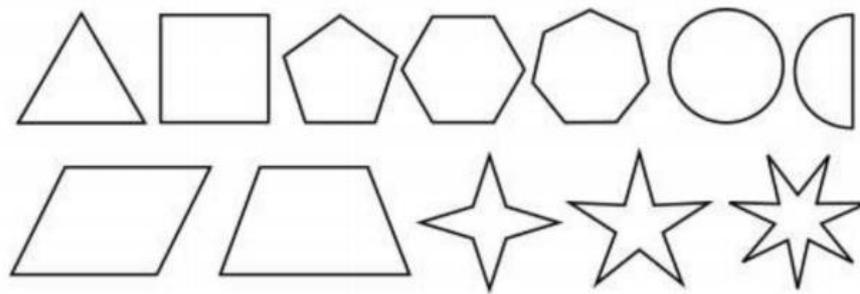
C. Bentuk/Raut/Kurva

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 (aksentasi) komunikasi, sangat berperan dalam memberikan nuansa komunikasi yang berarti dalam sebuah desain. Potensi Bentuk, antara lain sebagai berikut.

1. Istilah bentuk digunakan untuk 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.

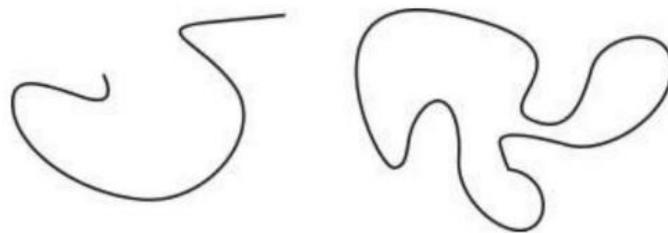
Ada 2 bentuk dasar dalam desain grafis, yaitu: Geometris dan Organik.

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.

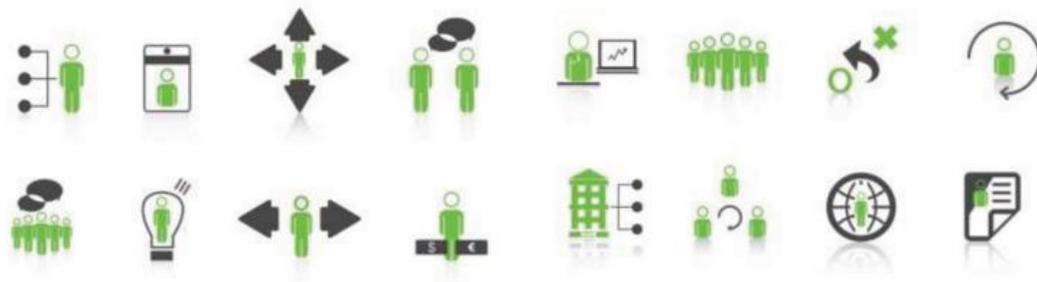


Ilustrasi bentuk-bentuk geometris.

2. Bentuk Organik, lengkungan bebas dan fleksibel.



Ilustrasi bentuk organik 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)

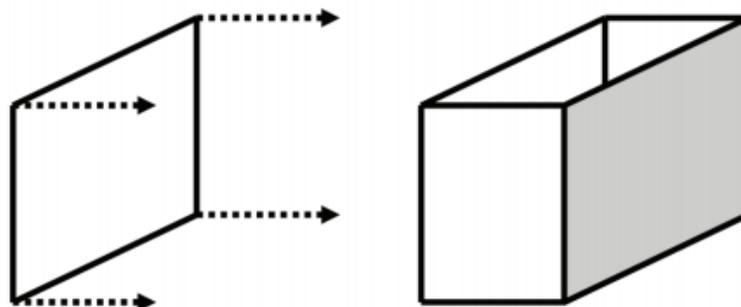


Contoh desain dengan mengacu bentuk Organis.
(Sumber: all-free-download.com)

D. Ruang/Space/Massa

Ruang adalah sebuah komponen desain grafis yang merupakan kelanjutan dari bentuk yang dikembangkan dapat membentuk ruang imajiner yang terkait persepsi pengamatnya. Hasil dari pengembangan bidang yang menjadi ruang ini lebih banyak berperan sebagai elemen utama (berdasarkan tingkat kerumitannya), tetapi tidak menutup kemungkinan pula dapat berdiri sebagai bagian dari komunikasi. Ruang sangat berperan dalam memberikan nuansa 3 dimensi dalam unsur komunikasi visual. Potensi ruang, antara lain sebagai berikut.

1. Ruang menjadi pengembangan bidang yang menjadi bidang lain, tetapi tidak hanya sekadar 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: Pengantar Desain Grafis, Kemendikbud).

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

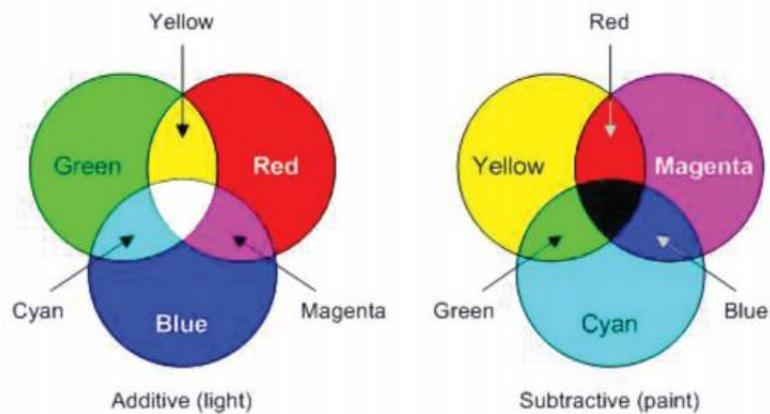


Empty space. (Sumber gambar: www.slideshare.net).

E. 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.

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.

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

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).

F. 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-dimensi permukaan sebagai hiasan, atau berukuran besar yang menekankan pada kesan raba pada 3D.

Potensi tekstur, antara lain sebagai berikut:

1. memperkaya kenikmatan visual;
2. dipakai dalam memvisualkan objek;
3. membangkitkan perasaan untuk meraba;
4. memperjelas kesan adanya ruang;
5. tekstur dan kesan ruang: tekstur detail/halus (jarak dekat) dan tekstur blur/kurang jelas (jarak jauh).



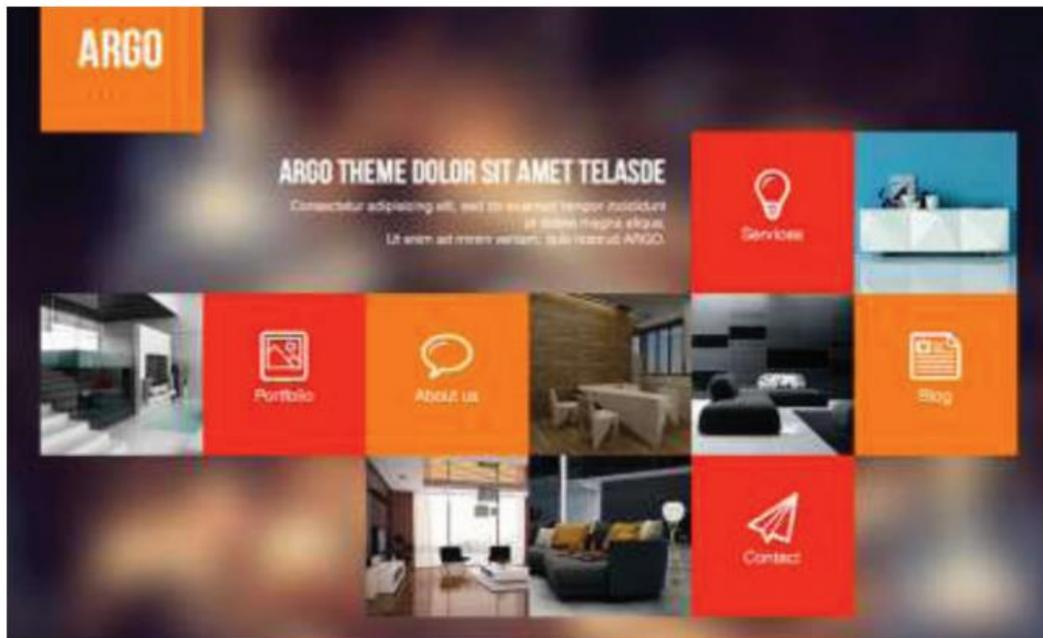
Packaging dengan tekstur buah.
(Sumber: wedesignpackaging.com).

BAB III PRINSIP DASAR DESAIN GRAFIS

A. Komposisi

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.



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

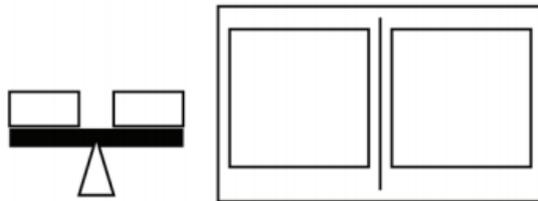
Definisi umum: Suatu susunan unsur desain yang digunakan dalam perencanaan komposisi, yang ditata/di-layout secara serasi/harmony dengan berlandaskan prinsip-prinsip desain sehingga tercapai kesatuan antara unsur-unsur desain (total organization). Komposisi sebagai pedoman dasar/arahan umum/wacana berpikir 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.

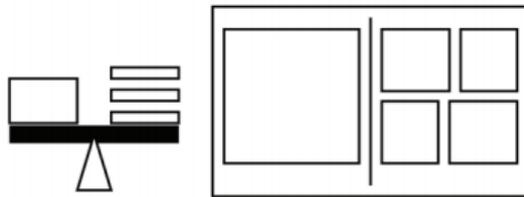
B. Keseimbangan (Balance)

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.

C. Irama (Rhythm)/Gerakan

Merupakan upaya memvisualisasikan unsur gerak pada media 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).



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

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.

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



Proporsi golden ratio dalam pengambilan fotografi.
(Sumber: creativephotographer.weebly.com).

E. Kesatuan (Unity)/Total Organization/Harmony

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).

DAFTAR PUSTAKA

- Kepmen No. 301 Tahun 2016 Tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kaegori Aktivitas Profesional, Ilmiah dan Teknis Golongan Pokok Aktivitas Profesional, Ilmiah dan Teknis Lainnya Bidang Desain Grafis dan Desain Komunikasi Visual.
- Leonardo Widya, S.Sn., M.Ds., Andreas Darmawan, S.Sn., M.Sn., 2016. *Pengantar Desain Grafis*. Kemendikbud RI.
- Suyanto, M. 2004. *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan*. Yogyakarta: Andi.
- www.id.wikipedia.org/wiki/desain_grafis/ Diakses pada tanggal 29 April 2020
- www.id.wikipedia.org/wiki/Perancang_grafis/ Diakses pada tanggal 29 April 2020
- www.id.wikipedia.org/wiki/Seni_rupa/ Diakses pada tanggal 29 April 2020