

DEDDY AWARD WIDYA LAKSANA, M.Pd

TI-D3

UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO SEMARANG

PENGANTAR DESAIN GRAFIS

PENDAHULUAN

Secara keilmuan salah satu bagian dari kebudayaan adalah kesenian. Kesenian bisa dipecah lagi menjadi: Seni Musik, Seni Rupa, Seni Tari, Seni Sastra dan Seni Drama. Berdasarkan pohon keilmuan maka Seni Rupa dipecah lagi menjadi: Seni Lukis, Seni Grafis< Seni Ukir, Seni Patung, Seni Kriya dan Desain. Desain dipecah lagi menjadi: Desain Meubel, desain Komunikasi Visual, Desain Interior< Desain Produk, Desain Interior, Desain Busana dll. Desain Komunikasi Visual dipecah lagi menjadi: Desain Gafis dan Multimedia. Desain Gafis dipecah lagi menjadi: Desain Logo (Corporate Design Identity), Desain Iklan dan Reklame, Desain Poster, Desain Brosur dll. Dengan kata lain bahwa keilmuan Desain Komunikasi Visual (Deskomvis) merupakan bagian dari Seni Rupa dan Desain Grafis sebagai bagian kolmuan dari Desain Komunikasi Visual.

Karya Seni Rupa berdasarkan dimensinya dibedakan menjadi 2 yaitu: karya seni rupa dua dimensi (dwimatra) dan karya seni tiga dimensi (trimatra). Karya dua dimensi memiliki ukuran panjang dan lebar dan dapat dilihat satu arah pandang, sedangkan karya tiga dimensi memiliki ukuran panjang, lebar dan tinggi / ketebalan.

Berdasarkan tujuan berkarya maka karya seni rupa dibedakan menjadi Applied Art dan Fine Art. Fine Art atau seni Murni adalah karya seni rupa yang semata-mata tujuannya untuk sebuah kspriemen dan eksplorasi seniman, sedangkan Applied Art atau Seni Terapan adalah karya seni rupa yang diciptakan tidak hanya semata-mata sebagai eksperimen dan eksplorasi seniman tetapi lebih mengarah kepada nilai fungsi dari karya seni yang dihasilkannya. Dengan demikian contoh karya Fine Art adalah seni lukis, seni patung, seni keramik dll sebagai bagian dari ekspresi dari seniman yang menciptakannya, sedangkan contoh Applied Art adalah Poster, Iklan, Logo, sablon, relief, ukiran dan berbagai macam produk kreatif lainnya.

DESAIN

Desain diterjemahkan sebagai seni terapan, arsitektur, dan berbagai pencapaian kreatif lainnya. Dalam sebuah kalimat, kata “desain” bisa digunakan baik sebagai kata benda maupun kata kerja. Sebagai kata kerja, “desain” memiliki arti “proses untuk membuat dan menciptakan obyek baru”. Sebagai kata benda, “desain” digunakan untuk menyebut hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau berbentuk obyek nyata.

Proses desain pada umumnya memperhitungkan aspek fungsi, estetik dan berbagai macam aspek lainnya, yang biasanya datanya didapatkan dari riset, pemikiran, brainstorming, maupun dari desain yang sudah ada sebelumnya. Akhir-akhir ini, proses (secara umum) juga dianggap sebagai produk dari desain, sehingga muncul istilah “perancangan proses”. Salah satu contoh dari perancangan proses adalah perancangan proses dalam industri kimia.

Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam desain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. Desain grafis diterapkan dalam desain komunikasi dan fine art. Seperti jenis desain lainnya, desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metoda merancang, produk yang dihasilkan (rancangan), atau pun disiplin ilmu yang digunakan (desain).

Unsur dalam desain grafis sama seperti unsur dasar dalam disiplin desain lainnya. Unsur-unsur tersebut (termasuk shape, bentuk (form), tekstur, garis, ruang, dan warna) membentuk

prinsip-prinsip dasar desain visual. Prinsip-prinsip tersebut, seperti keseimbangan (balance), ritme (rhythm), tekanan (emphasis), proporsi (“proportion”) dan kesatuan (unity), kemudian membentuk aspek struktural komposisi yang lebih luas. **Desain** adalah proses panjang dalam pekerjaan yang erat kaitannya dengan seni untuk mencapai tujuan tertentu.

Desain Grafis adalah suatu proses pemikiran yang diwujudkan dalam gambar (grafis). (Endang Endratman, S.T., 2008)

Ada beberapa software yang digunakan dalam desain grafis,

publishing

- Adobe Photoshop
- Adobe Illustrator
- Adobe Indesign
- Coreldraw
- GIMP
- Inkscape
- Macromedia Freehand

Webdesign

- Macromedia Dreamweaver
- Microsoft Frontpage
- Notepad

Audiovisual

- Adobe After Effect
- Adobe Premier
- Adobe Flash, atau sebelumnya Macromedia Flash
- Rendering 3 Dimensi
- 3D StudioMax
- Maya

UNSUR DESAIN GRAFIS:

1. Garis (Line)
2. Bentuk (Shape)
3. Gambar / Ilustrasi
4. Warna, Tekstur dan Cahaya
5. Huruf / Teks / Tipografi
6. Ruang Kosong (Space)

Kesemua unsur diibaratkan sebagai bumbu dalam masakan. Adalah menjadi pilihan bagi seorang desainer untuk memilihnya. Tidak mesti kesemua unsur dimasukkan dalam desain grafis sehingga tidak terkesan berlebihan.

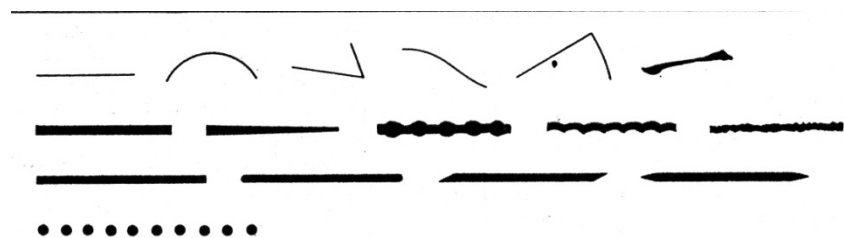
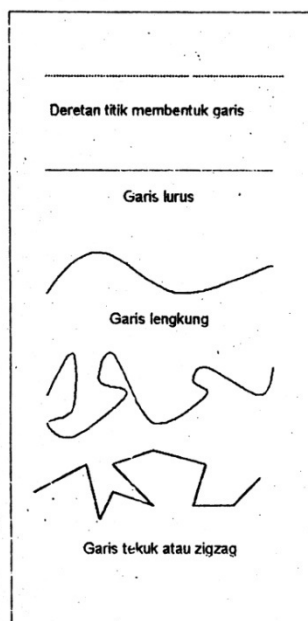
UNSUR DESAIN GARIS

Unsur Desain Garis

Secara teoritis, jika kedua titik dihubungkan atau sebuah titik bergerak, maka jejak yang dilaluinya membentuk suatu garis. Dengan kata lain, deretan sejumlah titik atau noktah dapat membentuk sebuah garis, dengan demikian sebuah garis diawali dan diakhiri dengan titik.

Sebagai unsur visual, garis memiliki pengertian (1) tanda atau markah yang memanjang yang membekas pada suatu permukaan dan arah (2) batas suatu bidang atau permukaan, bentuk atau warna (3) sifat atau kualitas yang melekat pada objek lanjar/memanjang. Dalam pengertian pertama, garis merupakan garis grafis dan benar-benar nyata, bersifat konkret. Sebagai contoh misalnya garis yang terbentuk oleh goresan kapur di papan tulis, torehan kuas di kanvas, tarikan pena di kertas atau garutan paku di permukaan tembok. Garis-garis yang nyata (garis positif) dapat berpenampilan macam-macam, tergantung dari alat yang digunakan dan permukaan yang menerimanya. Ia dapat berpenampilan halus dan rata, bergerigi, berbonggol, terputus-putus, berpangkal dan berujung tumpul atau runcing dan sebagainya.

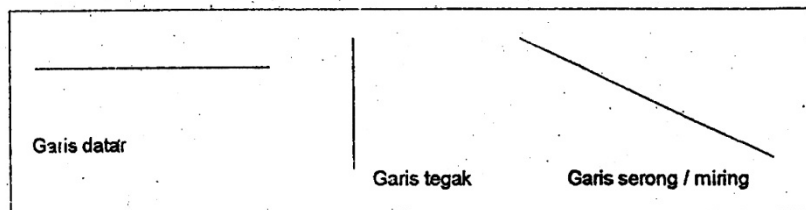
Dalam pengertian yang kedua dan ketiga, garis lebih bersifat konsep (garis negatif), karena hanya dapat dirasakan keberadaannya. Misalnya garis yang dapat kita rasakan karena adanya pertemuan dua buah permukaan atau bidang warna, batas keliling suatu bentuk atau sifat memanjang pada kawat, benang, jeruji atau bahkan kualitas garis pada kolom dan pilar suatu bangunan.



Karakteristik utama sebuah garis adalah dimensi memanjangnya, meski pada garis pendek dan memiliki ketebalan sekalipun. Dimensi lebar atau ketebalannya umumnya tidak terlalu diperhitungkan dibanding dengan dimensi panjangnya. Sekalipun garis dapat ditampilkan tebal atau tipis, panjang atau pendek. Pada dasarnya ukuran garis adalah nisbi, karena bergantung pada arah, kedudukan dan dalam hubungan dengan unsur-unsur lainnya. Potensi garis yang menonjol adalah dapat menyatakan massa bentuk, irama dan gerakan, serta membentuk kontur, yakni garis tepi yang mengelilingi bentuk (read.H, 1959).

Ditinjau dari segi jenisnya, terdapat garis lurus, garis lengkung dan garis tekuk atau zigzag. Garis lurus berkesan tegas dan lancar;memilik arah yang jelas ke arah pangkal atau ujungnya. Garis lengkung baik yang lengkung sederhana maupun berganda berkesan lembut, kewanitaan dan luwes. Seakan bergerak lamban, berkelok arahnya, Garis tekuk atau zigzag seakan bergerak meliuk berganti arah atau tak menentu arahnya. Penampilannya membentuk sudut-sudut atau tikungan-tikungan yang tajam, terkadang berkesan tegar dan tegang.

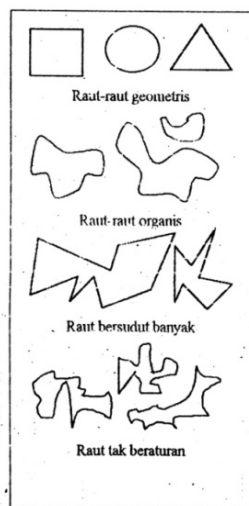
Dari segi arah dikenal garis tegak, garis datar dan silang. Garis tegak penampilannya berkesan kokoh,



memiliki vitalitas yang kuat. Garis datar berkesan tenang dan mantap, meluas, sedangkan garis silang berkesan limbung, goyah, bergerak dan giat.

Dengan demikian garis memiliki kesan atau sifat berbeda-beda, bergantung pada arah dan jenis serta dimensinya. Selain itu garis dapat ditentukan oleh alat dan bahan yang digunakan, permukaan tempat garis itu diciptakan dan karakter pembuat garis yang bersangkutan (sidik, Fajar, 1981)

Unsur Desain Raut

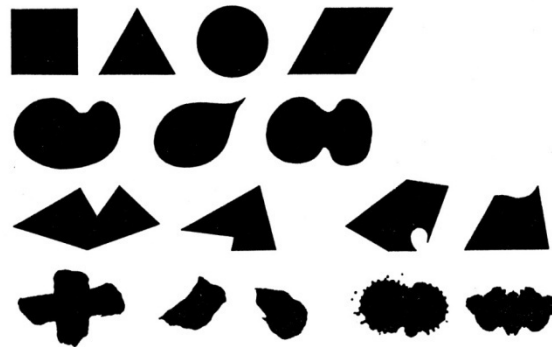


Istilah raut dipakai untuk menerjemahkan kata shape dalam bahasa unggris. Istilah seringkali dipadankan dan dikacaukan dengan kata bangun, bidang atau bentuk. Dalam kamus, bangun berarti bentuk, rupa , wajah, perawakan. Selain itu juga berarti bangkit, berdiri dan struktur atau susunan. Sedangkan kata bidang berarti; permukaan rata dan tentu batasnya.

Bidang hanya mengandung pengertian luas, karena itu dipahami sebagai sesuatu yang pipih, sedangkan kata raut atau bangun dapat pula menunjuk pada sesuatu yang menggumpal, padat dan sintal. Istilah bentuk (inggris;form), dalam seni rupa dipakai sebagai istilah yang memiliki pengertian keseluruhan unsur-unsur yang membangun terjadinya bentuk itu, sehingga terwujud. Bentuk dapat dikenali dari berbagai segi. Dari ukuran dan corak permukaannya, garisnya, warnanya, raut dan lain-lain. Unsur visual raut adalah pengenalan bentuk yang utama. Sebuah bentuk dapat dikenali dari rautnya, apakah sebagai suatu bangun yang pipih datar yang menggumpal padat atau berongga, bervolume, lonjong, bulat, persegi dan sebagainya. Raut dapat ditampilkan dengan kontur.

Dengan demikian, raut dapat dipandang sebagai perwujudan yang dikelilingi oleh kontur, baik untuk menyatakan sesuatu yang pipih dan datar, seperti pada bidang, maupun yang padat bervolume, seperti pada gumpal atau gempal (mass). Tetapi raut juga dapat terbentuk oleh sapuan-sapuan bidang warna.

Dari segi perwujudannya raut dapat dibedakan menjadi (1) raut geometris, (2) raut organis, (3) raut bersudut banyak dan (4) raut tak beraturan (wong, 1972). Raut geometris adalah raut yang berkontur atau dibatasi oleh garis lurus atau lengkung yang mekanis, seperti bangun yang terdapat dalam geometri ilmu ukur. Raut geometris yang terpokok adalah lingkaran, persegi dan segitiga. Raut organis atau biomorfis merupakan raut yang bertepi lengkung bebas, sedangkan raut bersudut banyak memiliki banyak sudut, berkontur zigzag. Raut tak beraturan merupakan raut yang dibatasi oleh garis lurus dan lengkung tak beraturan mungkin karena tarikan tangan bebas, terjadi secara kebetulan, atau melalui proses khusus yang mungkin sulit dikendalikan, misalnya perwujudan raut yang terbentuk karena tumpahan tinta atau sapuan bebas suatu warna.

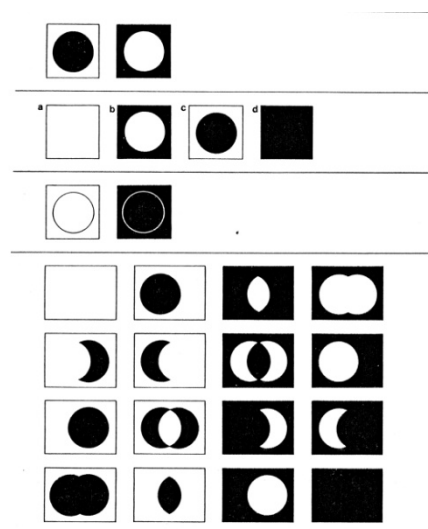


Sebagaimana halnya dengan garis, raut memiliki dimensi warna, arah dan sifat permukaan. Dimensi terkecil sebuah raut akan tampak sebagai noktah atau titik dalam bidang gambar. Sementara warnanya dapat mempengaruhi kesan besaran raut. Selanjutnya arah atau kedudukan raut dalam bidang gambar dapat tegak, miring atau mendatar. Letaknya dapat ditengah, di pinggir kanan atau kiri, diatas atau dibawah dalam ruang gambar. Bagian ruang gambar yang ditempati raut disebut raut negatif, sedangkan rautnya sendiri merupakan raut positif. Raut dapat berwarna, polos atau bercorak.

Setiap jenis raut memiliki karakter dan kesan masing-masing. Raut lingkaran berkesan diam memusat. Raut persegi berkarakter tenang, tampil utuh dan stabil, jika bertumpu pada satu sisinya. Raut segitiga tampak terarah, dinamis, terlebih jika tidak bertumpu pada sisinya. Secara umum raut geometris memberi kesan tegas, formal dan mekanis, sedangkan raut organis berkarakter lunak, lembek, lentur dan bergerak bebas seakan memberi kesan pertumbuhan.

Unsur Desain Bentuk

Bentuk dihasilkan dari garis-garis yang tersusun sedemikian rupa. Bentuk dibagi menjadi bentuk 2 dimensi (dwimatra) dan 3 dimensi (trimatra), masing-masing bentuk mempunyai arti tersendiri, juga tergantung kepada budaya yang membentuknya. Contohnya bagi agama Kristen segitiga dapat melambangkan trinitas, sedangkan di Mesir dapat diartikan femininitas (kewanitaan). Dalam desain, bentuk tidak hanya mendefinisikan sebuah obyek tetapi juga bisa mengkomunikasikan sebuah gagasan.



Secara umum bentuk dua dimensi dibagi 3 macam:

- Bentuk geometris, bentuk yang sangat umum dan terstruktur (kotak, segi tiga, lingkaran, dan banyak lainnya).
- Bentuk natural, yaitu bentuk hewan, tumbuhan dan manusia yang merupakan bentuk-bentuk yang tidak beraturan dan mudah berubah.
- Bentuk abstrak, yaitu bentuk natural yang disederhanakan, misalkan symbol pada fasilitas orang cacat, dan sebagainya.

Bentuk Dasar Dua Dimensi dan Variasinya:

- Segi tiga sama sisi, segi tiga siku-siku, segi tiga sama kaki. Memberi arti energi, kekuatan, keseimbangan, hukum. ilmu pasti, agama, referensi untuk perasaan maskulin (kekuatan, agresif, dan pergerakan yang dinamis).
- Segi empat (kotak / bujur sangkar), kotak tumpul, jajaran genjang, trapesium, bintang segi empat. Memberi arti keteraturan, logis dan aman. Kotak juga memberi dasar 3 dimensi yang berarti berat, massa dan kepadatan.
- Segi lima.
- Segi enam.
- Segi delapan.
- Baling-baling, baling-baling segi banyak
- Lingkaran, elips, setengah lingkaran, juring (*pie*).
- Bintang segi 3, 4, 5, 6, 8.
-

Aplikasi bentuk 2D:

- Memotong (crop) gambar dengan suatu cara tertentu yang menarik
- Menyimbolkan sebuah ide
- Membuat format baru (kombinasi)
- Memperjelas informasi
- Membentuk huruf.

Metode Kombinasi bentuk 2D:

- Penambahan / penggabungan (ADDITION / UNION / WELD),
- Pengurangan (SUBTRACTION),
- Perpotongan (INTERSECTION).
-

Bentuk Dasar Tiga Dimensi dan Variasinya:

- *Box* (Boks)
- *Ball* (Bola)
- *Cone* (Kerucut / Tirus)
- *Cylinder* (Silinder / Tabung)
- *Tube / Pipe* (Pipa)
- *Doughnut* (Donat / Torus)
- *Pyramid* (Piramid)
- *Knot* (Karet simpul)
- *Rounded Box* (Kotak Tumpul)
- *Capsule* (Kapsul)
- *Spring* (Per)