PROGRAM STUDI
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO

MATA KULIAH
PENGANTAR DKV

ELEMEN DESAIN

-elemen desain-

Tim Pengampu

2020

Capaian Pembelajaran

Mampu mengidentifikasi, memahami, dan menjelaskan tentang Desain Komunikasi Visual secara komprehensif

Kemampuan Akhir yang Diharapkan

Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menjelaskan Elemen Desain

U N S U R D E S A I N

1. GARIS, SHAPE, TEKSTUR, WARNA
2. FONT
3. ILUSTRASI
4. FOTO
5. VIDEO

1. GARIS

Garis adalah serangkaian titik terhubung yang kontras dengan l atar belakangnya.

Garis dapat bujursangkar (lurus dengan sudut) atau lengkung (bulat), untuk memproyeksikan tema visual yang berbeda.

Garis lengkung terlihat di alam (tumbuhan dan hewan tidak me miliki garis lurus sepenuhnya) dan karenanya dianggap organik.

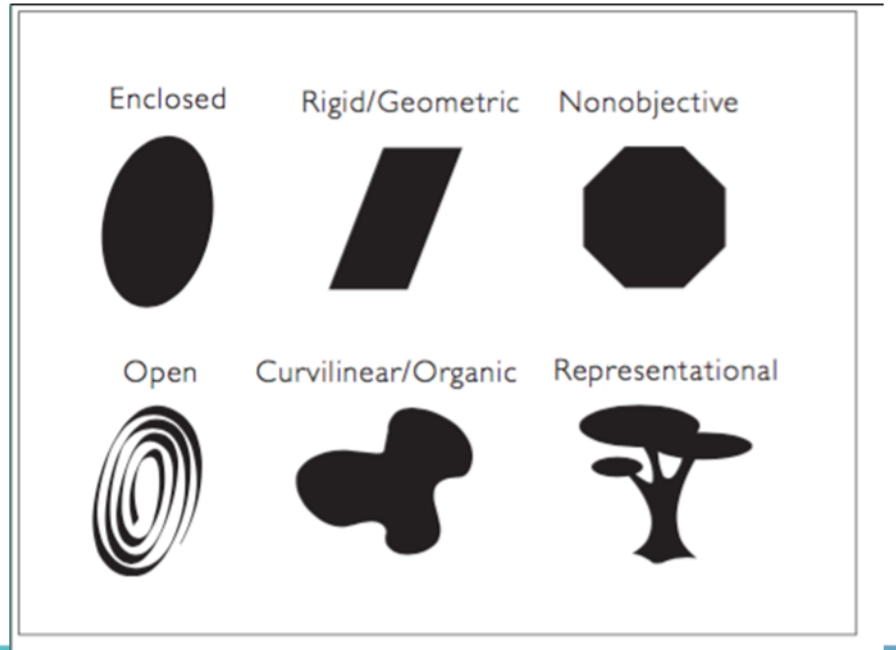
Garis-garis linier dikaitkan dengan industri — bangunan dan me sin, misalnya. Dianggap mekanis, mereka biasanya bermata le bih keras dan lebih membatasi.

2. BENTUK/BIDANG

Bentuk adalah area dalam ruang yang diciptakan oleh penutupan.

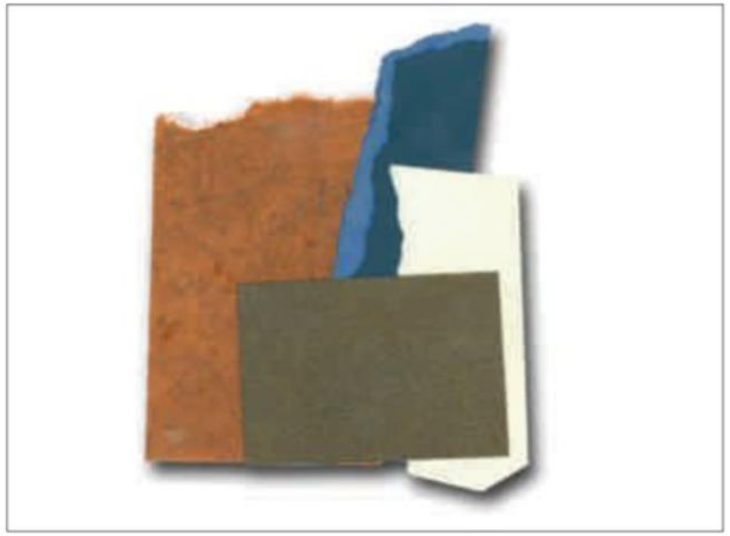
Bentuk dapat berupa

1. organik (dari alam),
2. geometris (dibentuk menurut rumus matematika), atau
3. bebas imajiner.



Kieler Woche
1997

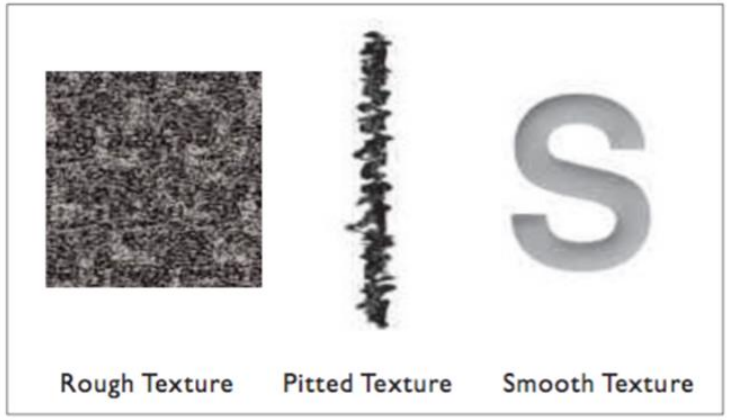
3. TEKSTUR



Kualitas permukaan dari suatu bentuk atau garis adalah teksturn ya. Tekstur dapat dilihat dan dirasakan (taktil) dalam patung atau benda tiga dimensi lainnya bisa dilihat (visual) dalam karya seni dua dimensi dan karya desain.

Tekstur dibuat dalam desain digital dengan menggunakan gamb ar, garis, dan bentuk yang tumpang tindih.

tekstur dengan menciptakan pola yang berbeda (elemen berulan g) dapat mensimulasikan permukaan bertekstur (Stewart 2002).



open your heart give blood
open your heart give blood
open your heart give blood

5. WARNA

Panjang gelombang diterima oleh mata, dan kemudian sinyal yang se suai ditransmisikan ke otak, yang mengenali sinyal sebagai warna tert entu (Holtzschue 2006)

Ada DUA hal utama yang perlu Anda ketahui tentang warna:

1. Model warna aditif (RGB) berbasis cahaya dan digunakan untuk la yar atau monitor (seperti dengan situs Web, Im, dan televisi). Ketik a kami menampilkan halaman Web, kami berakhir dengan RGB d an mode warna indeks.
2. model subtraktif (CMY) dan proses (CMYK) menjadi dasar untuk p roses pencetakan pada semua jenis printer dan mesin cetak. CMY K didasarkan pada pigmen (tinta). Ketika kami menampilkan hala man yang dicetak, kami berakhir dengan file digital dalam mode C MYK

FIGURE 3-12 Monochromatic color.

FIGURE 3-13 Complementary color.

FIGURE 3-14 Analogous color.

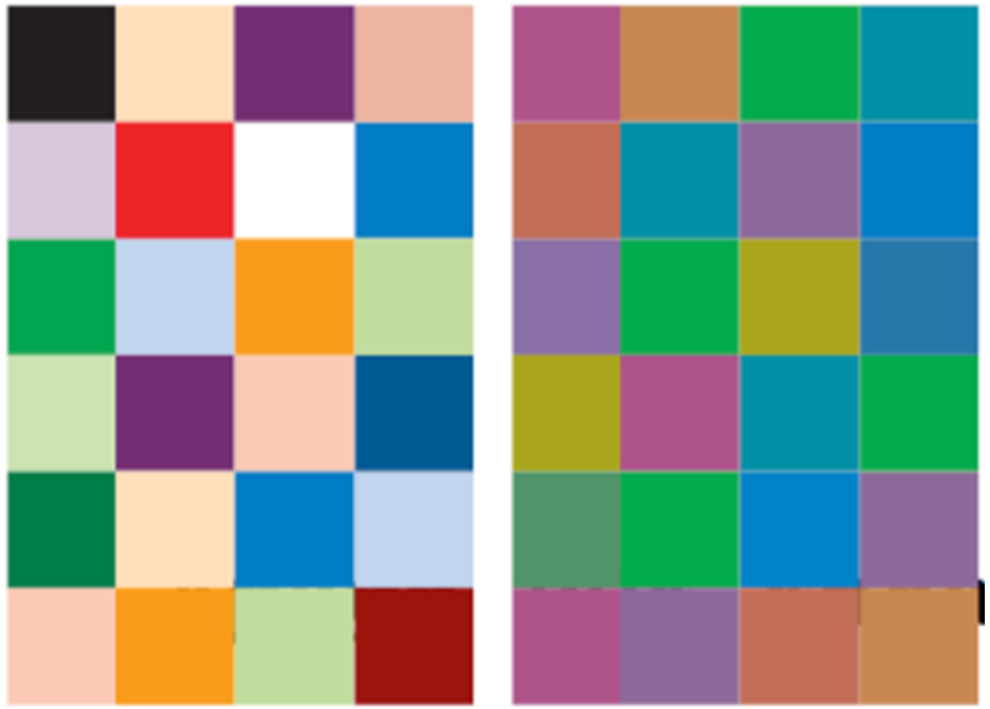
FIGURE 3-15 Contrasting color.

Skema warna monokromatik menggunakan satu rona dasar yang mungkin atau mungkin tidak mengandung variasi tingkat terang (rona) atau kegelapan (rona).

Skema warna komplementer menggunakan rona yang berhadapan langsung di roda warna.
misalnya, menggunakan warna pelengkap biru dan or anye untuk menciptakan kontras. Biru adalah warna y ang lebih tenang; oleh karena itu, dominan. Oranye di gunakan sebagai warna aksen.

Skema warna analog menggunakan rona yang terleta k berdekatan pada roda warna. Kedekatan warna me nciptakan harmoni, tetapi untuk menghindari kebingun gan visual, satu warna harus mendominasi, dan yang lain harus digunakan sebagai warna pendukung.

NILAI



Value contrast Hue contrast

Nilai adalah cahaya relatif atau kegelapan dari rona.

Nilai rona diukur dengan membandingkannya dengan rona nilai-nilai lainnya.

Nilai-nilai ini membentuk kontras gambar: gambar yang sebagian besar terdiri dari rona dengan nilai yang sama dikatakan memiliki kontras rendah, sementara gambar dengan kontras tinggi berisi rona dengan nilai yang sangat berbeda.

Nilai dapat lulus menjadi skala gradien (skala abu-abu, misalnya) untuk menunjukkan perbedaan antara terang dan gelap, serta semua nilai midrange di antaranya.

Prinsip DESAIN
THE PRINCIPLES OF ART

1. Irama (Rhythm)
2. Dominasi (Domination)
3. Proporsi (Proportion)
4. Keseimbangan (Balance)
5. Kesatuan (Unity)

SUMBER PUSTAKA

- Rustan, Surianto. 2017. *Bisnis Desain.* Jakarta: PT Lintas Kreasi Imaji
- Best, Kathryn. 2006. *Design Management: Managing Design Strategy, Process and Implementation*. Switzerland: AVA Publishing SA

Sumber gambar:
www.freepik.com

THANKS

ANY QUESTIONS?