



# **BUKU INFORMASI DESAIN GRAFIS**

**PUSAT PENDIDIKAN DAN PELATIHAN INDUSTRI  
KEMENTERIAN PERINDUSTRIAN REPUBLIK INDONESIA  
JL. WIDYA CHANDRA VIII NO. 34 KEBAYORAN BARU JAKARTA SELATAN**

## **KATA PENGANTAR**

Kami panjatkan syukur kepada Tuhan YME, akhirnya modul ini dapat kami selesaikan. Modul ini dibuat untuk referensi perkuliahan Desain Grafis.

Perkuliahan diselenggarakan untuk melengkapi materi mata kuliah yang diberikan oleh prodi Desain Furnitur Politeknik Industri Furnitur & Pengolahan Kayu Kendal.

Melalui modul ini semoga para mahasiswa dapat melakukan desain grafis menggunakan komputer dengan sebaik-baiknya untuk mendukung desain furnitur mereka.

Terimakasih kami sampaikan kepada semua pihak yang telah ikut membantu demi tersusunnya modul ini

Penyusun

## DAFTAR ISI

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| KATA PENGANTAR .....                 | 2  |
| DAFTAR ISI .....                     | 2  |
| DAFTAR TABEL .....                   | 6  |
| DAFTAR GAMBAR.....                   | 7  |
| BAB I PENDAHULUAN.....               | 9  |
| 1.1 TUJUAN UMUM.....                 | 9  |
| 1.2 TUJUAN KHUSUS .....              | 9  |
| 1.3 CAPAIAN PEMBELAJARAN .....       | 10 |
| BAB II PENGANTAR DESAIN GRAFIS ..... | 11 |
| 2.1. Definisi Desain Grafis .....    | 11 |
| 2.2. Kategori Desain Grafis.....     | 12 |
| 2.3. Media Desain Grafis .....       | 12 |
| 2.4. Program Pengolah Grafis.....    | 13 |
| BAB III ELEMEN DESAIN GRAFIS .....   | 15 |
| 3.1. Garis (Line): .....             | 15 |
| 3.2. Bidang (shape):.....            | 17 |
| 3.3. Ilustrasi: .....                | 19 |
| 3.4. Tipografi .....                 | 21 |
| 3.5. Warna : .....                   | 25 |
| 3.6. Gelap terang/ Kontras.....      | 26 |
| 3.7. Tekstur : .....                 | 26 |
| 3.8. Ruang (Space) : .....           | 27 |
| BAB IV FUNGSI & FORMAT WARNA .....   | 28 |

| Judul Modul :<br>Desain Grafis                            | Kode Modul :<br>_____ |
|---|-----------------------|
| 4.1. Pengantar .....                                      | 28                    |
| 4.2. Mengenal Sistem Warna.....                           | 29                    |
| 4.3. Gamut warna .....                                    | 34                    |
| 4.4. Fungsi dan karakter warna .....                      | 35                    |
| 4.5. Karakter / psikologi warna.....                      | 36                    |
| <b>BAB V PRINSIP-PRINSIP DESAIN GRAFIS .....</b>          | <b>37</b>             |
| 5.1. Keseimbangan / Balancing .....                       | 37                    |
| 5.2. Kesebandingan (proportion) .....                     | 40                    |
| 5.3. Irama (rhythm) .....                                 | 43                    |
| 5.4. Kontras (contrast).....                              | 45                    |
| 5.5. Kesatuan/Unity.....                                  | 47                    |
| 5.6. Keselarasan (harmony) .....                          | 49                    |
| 5.7. Alur Baca / Movement / Grid Pada layout.....         | 51                    |
| 5.8. Penekanan/Emphasis .....                             | 53                    |
| <b>BAB VI FORMAT GAMBAR.....</b>                          | <b>54</b>             |
| 6.1. JPEG (Joint Photographic Expert Group) atau JPG..... | 55                    |
| 6.2. GIF (Graphics Interchange Format).....               | 55                    |
| 6.3. PNG (Portable Network Graphics). .....               | 55                    |
| 6.4. TIFF (Tagged Image File Format). .....               | 55                    |
| 6.5. BMP (BitMap Graphics).....                           | 56                    |
| 6.6. PSD (Photoshop Document). .....                      | 56                    |
| 6.7. EPS (Encapsuled Postcript).....                      | 56                    |
| 6.8. CDR (Corel Draw) .....                               | 56                    |
| 6.9. RAW .....  | 57                    |
| <b>BAB VII DESAIN GRAFIS DALAM MULTIMEDIA .....</b>       | <b>58</b>             |
| <hr/>   |                       |
| Judul Modul : DESAIN F+GRAFIS<br>BUKU INFORMASI           | Halaman 4 dari 68     |
| Tahun 2018  |                       |

|   |    |
|---|----|
| 7.1. Karya Desain Grafis Dalam Multimedia ..... | 58 |
| 7.2. Standar Penyiaran (Broadcasting) .....     | 59 |
| 7.3. Desain Grafis Cetak.....                   | 61 |
| 7.4. Ukuran kertas desain grafis cetak .....    | 62 |
| 7.5. Desain grafis dalam multimedia .....       | 63 |
| DAFTAR PUSTAKA.....                             | 65 |
| DAFTAR ALAT & BAHAN .....                       | 67 |
| DAFTAR NAMA PENYUSUN .....                      | 68 |

## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 1 Tabel negara pemakai standar penyiaran .....            | 60 |
| Tabel 2 Tabel perbedaan sistem PAL & NTSC.....                  | 61 |
| Tabel 3 Tabel perbedaan desain grafis multimedia dan cetak..... | 64 |

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 1 Variasi garis .....  | 15 |
| Gambar 2 Garis lurus, putus-putus dll .....                         | 16 |
| Gambar 3 Kesan visual garis.....                                    | 16 |
| Gambar 4 Bidang beraturan.....                                      | 17 |
| Gambar 5 Bidang tak beraturan .....                                 | 18 |
| Gambar 6 Bentuk.....  | 18 |
| Gambar 7 Bidang dari komposisi huruf .....                          | 18 |
| Gambar 8 Bidang dari komposisi bidang .....                         | 19 |
| Gambar 9 Perbedaan bitmap & vector .....                            | 21 |
| Gambar 10 Typography .....  | 22 |
| Gambar 11 Seni tipografi.....                                       | 24 |
| Gambar 12 bereksperimen dengan warna.....                           | 25 |
| Gambar 13 Pengaturan gelap terang .....                             | 26 |
| Gambar 14 Pengaturan gelap terang .....                             | 26 |
| Gambar 15 tekstur .....   | 27 |
| Gambar 16 Spektrum warna .....                                      | 28 |
| Gambar 17 CYMK Color System .....                                   | 30 |
| Gambar 18 Model warna CMYK.....                                     | 30 |
| Gambar 19 Skema warna RGB .....                                     | 31 |
| Gambar 20 Skema warna RGB .....                                     | 32 |
| Gambar 21 HSL .....   | 32 |
| Gambar 22 LCH .....   | 33 |
| Gambar 23 Gamut warna .....   | 34 |
| Gambar 24 Pantone chart.....  | 34 |
| Gambar 25 Penerapan warna pada interior.....                        | 35 |
| Gambar 26 Dua benda blm tentu lebih berat daripada satu benda ..... | 37 |
| Gambar 27 Desain Simetris.....                                      | 38 |
| Gambar 28 Desain Asimetris .....                                    | 39 |
| Gambar 29 Golden Ratio (Rasio emas) : 1,1618.....                   | 41 |
| Gambar 30 Penerapan golden section dalam layout .....               | 42 |

|  |    |
|--|----|
| Gambar 31 Penerapan dalam layout twitter .....                             | 42 |
| Gambar 32 Apakah komposisi diatan adalah komposisi golden ratio? .....     | 43 |
| Gambar 33 Repetisi (irama yg terjadi karena pengulangan yang teratur)..... | 44 |
| Gambar 34 Variasi (irama yang terjadi karena perubahan) .....              | 44 |
| Gambar 35 Irama yang terbentuk secara alamiah .....                        | 45 |
| Gambar 36 Kontras memperkuat kesan yang ditimbulkan.....                   | 46 |
| Gambar 37 Kontras yang sederhana.....                                      | 46 |
| Gambar 38 Kesatuan.....  | 47 |
| Gambar 39 Kesatuan untuk menyatakan arah.....                              | 48 |
| Gambar 40 Menyatukan unsur-unsur menjadi sebuah keluarga.....              | 49 |
| Gambar 41 Harmoni bentuk & unsur penyusunnya.....                          | 50 |
| Gambar 42 Warna untuk sasaran anak-anak.....                               | 51 |
| Gambar 43 Alur baca .....  | 51 |
| Gambar 44 Contoh grid system dalam tata letak halaman .....                | 53 |
| Gambar 45 Penekanan .....  | 53 |
| Gambar 46 File diatas memiliki format *.jpg .....                          | 54 |
| Gambar 47 Format gambar dilihat pada type .....                            | 54 |

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 TUJUAN UMUM

**Desain grafis** adalah salah satu bentuk komunikasi visual, berupa pemilihan, kreasi, dan penyusunan “sesuatu” pada suatu permukaan untuk mengkomunikasikan suatu pesan. “Sesuatu” tersebut dapat berupa bentuk huruf (tipografi), ilustrasi atau fotografi. (Wikipedia).

Desain grafis merupakan karya kreatif dalam banyak media, seperti media cetak, media digital, film, animasi, desain produk, pengepakan, dan tanda-tanda informasi.

Komputer grafis merupakan alat yang banyak digunakan untuk membuat pekerjaan desain. Kemampuannya sebagai alat bantu untuk membuat animasi dan multimedia, menjadikan cakupan desain grafis menjadi semakin luas.

Setelah mengikuti perkuliahan ini mahasiswa diharapkan mampu untuk membuat suatu desain grafis sesuai yang dibutuhkan dalam industri furnitur

### 1.2 TUJUAN KHUSUS

Setelah mengikuti perkuliahan ini mahasiswa :

- 1 Mengetahui unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang
- 2 Mengetahui fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB
- 3 Mengetahui prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (*rythm*), keseimbangan, kontras, kesatuan (*unity*), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis
- 4 Mengetahui berbagai format gambar
- 5 Mengetahui prosedur pengambilan gambar/ilustrasi/teks dalam desain
- 6 Menerapkan perangkat lunak pengolah gambar vektor
- 7 Menerapkan manipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek
- 8 Menerapkan pembuatan desain berbasis gambar vektor

### **1.3 CAPAIAN PEMBELAJARAN**

Setelah mengikuti perkuliahan ini mahasiswa mampu :

1. Menempatkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang
2. Menempatkan berbagai fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGB.
3. Menerapkan hasil prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (*rythm*), keseimbangan, kontras, kesatuan (*unity*), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis
4. Menempatkan berbagai format gambar
5. Melakukan proses pengambilan gambar/ilustrasi/teks dengan alat *scanner* dalam desain
6. Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor
7. Memanipulasi gambar vektor dengan menggunakan fitur efek
8. Membuat desain berbasis gambar vektor

## BAB II PENGANTAR DESAIN GRAFIS

**Desain grafis** adalah suatu bentuk komunikasi visual 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** dapat **merujuk kepada** proses **pembuatan, metode, merancang, produk yang dihasilkan** (rancangan), atau pun **disiplin ilmu yang digunakan (desain)**. Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan visual, termasuk di dalamnya tipografi, ilustrasi, fotografi, pengolahan gambar, dan tata letak.

### 2.1. Definisi Desain Grafis

Definisi desain grafis menurut para ahli :

- a. Menurut Suyanto 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, dan lingkungan grafis, desain informasi, dan secara visual menyempurnakan pesan dalam publikasi.
- b. Menurut Danton Sihombing desain grafis "*mempekerjakan berbagai elemen seperti marka, simbol, uraian verbal yang divisualisasikan lewat tipografi dan gambar baik dengan teknik fotografi ataupun ilustrasi*". Elemen-elemen tersebut diterapkan dalam dua fungsi, sebagai perangkat visual dan perangkat komunikasi.
- c. Sedangkan Jessica Helfand dalam situs <http://www.aiga.com/> mendefinisikan desain grafis sebagai "*kombinasi kompleks kata-kata dan gambar, angka-angka dan grafik, 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 atau subversif atau sesuatu yang mudah diingat.

Jadi *Definisi Desain Grafis*: adalah salah satu bentuk seni lukis (gambar) terapan yang memberikan kebebasan kepada sang desainer (perancang) untuk memilih, menciptakan, atau mengatur elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan, dan garis di atas suatu permukaan dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan.

Gambar maupun tanda yang digunakan bisa berupa tipografi atau media lainnya seperti gambar atau fotografi. Desain grafis umumnya diterapkan dalam dunia periklanan, packaging, perfilman, dan lain-lain.

## 2.2. Kategori Desain Grafis

Secara garis besar, desain grafis dibedakan menjadi beberapa kategori :

- a. Printing (Percetakan) yang memuat desain buku, majalah, poster, booklet, leaflet, flyer, pamflet, periklanan, dan publikasi lain yang sejenis.
- b. Web Desain: desain untuk halaman web.
- c. Film termasuk CD, DVD, CD multimedia untuk promosi.
- d. Identifikasi (Logo), EGD (Environmental Graphic Design) : merupakan desain profesional yang mencakup desain grafis, desain arsitek, desain industri, dan arsitek taman.
- e. Desain Produk, Pemaketan dan sejenisnya.

## 2.3. Media Desain Grafis

Peralatan yang digunakan oleh desainer grafis adalah ide, akal, mata, tangan, alat gambar tangan, dan komputer. Sebuah konsep atau ide biasanya tidak dianggap sebagai sebuah desain sebelum direalisasikan atau dinyatakan dalam bentuk visual.

Pada pertengahan 1980, kedatangan desktop publishing serta pengenalan sejumlah aplikasi perangkat lunak grafis memperkenalkan satu generasi desainer pada manipulasi image dengan komputer dan penciptaan image 3D yang sebelumnya adalah merupakan kerja yang susah payah.

Desain grafis dengan komputer memungkinkan perancang untuk melihat hasil dari tata letak atau perubahan tipografi dengan seketika tanpa menggunakan tinta atau pena, atau untuk mensimulasikan efek dari media tradisional tanpa perlu menuntut banyak ruang.

Seorang perancang grafis menggunakan sketsa untuk mengeksplorasi ide-ide yang kompleks secara cepat, dan selanjutnya ia memiliki kebebasan untuk memilih alat untuk menyelesaikannya, dengan tangan atau komputer.

Desain grafis pada awalnya diterapkan untuk media-media statis, seperti buku, majalah, dan brosur. Sebagai tambahan, sejalan dengan perkembangan zaman, desain grafis juga diterapkan dalam media elektronik, yang sering kali disebut sebagai desain interaktif atau desain multimedia.

Batas dimensi pun telah berubah seiring perkembangan pemikiran tentang desain. Desain grafis bisa diterapkan menjadi sebuah desain lingkungan yang mencakup pengolahan ruang.

## **2.4. Program Pengolah Grafis**

Oleh karena desain grafis dibagi menjadi beberapa kategori maka sarana untuk mengolah pun berbeda-beda, bergantung pada kebutuhan dan tujuan pembuatan karya.

a. Aplikasi Pengolah Tata Letak (Layout) Program ini sering digunakan untuk keperluan pembuatan brosur, pamflet, booklet, poster, dan lain yang sejenis. Program ini mampu mengatur penempatan teks dan gambar yang diambil dari program lain (seperti Adobe Photoshop). Yang termasuk dalam kelompok ini adalah: - Adobe FrameMaker - Adobe In Design - Adobe PageMaker – Corel Ventura - Microsoft Publisher - Quark Xpress

b. Aplikasi Pengolah Vektor/Garis Program yang termasuk dalam kelompok ini dapat digunakan untuk membuat gambar dalam bentuk vektor/garis sehingga sering disebut sebagai Illustrator Program. Seluruh objek yang dihasilkan berupa kombinasi beberapa garis, baik berupa garis lurus maupun lengkung. Aplikasi yang termasuk dalam kelompok ini adalah: - Adobe Illustrator - Beneba Canvas - CorelDraw - Macromedia Freehand - Metacreation Expression – Micrografx Designer

c. Aplikasi Pengolah Pixel/Gambar Program yang termasuk dalam kelompok ini dapat dimanfaatkan untuk mengolah gambar/manipulasi foto (photo retouching). Semu objek yang diolah dalam program-program tersebut dianggap sebagai kombinasi beberapa titik/pixel yang memiliki kerapatan dan warna tertentu, misalnya, foto. Gambar dalam foto terbentuk dari beberapa kumpulan pixel yang memiliki kerapatan dan warna tertentu. Meskipun begitu, program yang termasuk dalam kelompok ini dapat juga mengolah teks dan garis, akan tetapi dianggap sebagai kumpulan pixel. Objek yang diimpor dari program pengolah vektor/garis, setelah diolah dengan program pengolah pixel/titik secara

otomatis akan dikonversikan menjadi bentuk pixel/titik. Yang termasuk dalam aplikasi ini adalah : - Adobe Photoshop – Corel Photo Paint - Macromedia Xres - Metacreations Painter - Metacreations Live Picture - Micrografx Picture Publisher - Microsoft Photo Editor - QFX – Wright Image

**d. Aplikasi Pengolah Film/Video** Program yang termasuk dalam kelompok ini dapat dimanfaatkan untuk mengolah film dalam berbagai macam format. Pemberian judul teks (seperti karaoke, teks terjemahan, dll) juga dapat diolah menggunakan program ini. Umumnya, pemberian efek khusus (special effect) seperti suara ledakan, desingan peluru, ombak, dan lain-lain juga dapat dibuat menggunakan aplikasi ini. Yang termasuk dalam kategori ini adalah: - Adobe After Effect – Power Director - Show Biz DVD - Ulead Video Studio - Element Premier - Easy Media Creator - Pinnacle Studio Plus - WinDVD Creater - Nero Ultra Edition

**e. Aplikasi Pengolah Multimedia** Program yang termasuk dalam kelompok ini biasanya digunakan untuk membuat sebuah karya dalam bentuk Multimedia berisi promosi, profil perusahaan, maupun yang sejenisnya dan dikemas dalam bentuk CD maupun DVD. Multimedia tersebut dapat berisi film/movie, animasi, teks, gambar, dan suara yang dirancang sedemikian rupa sehingga pesan yang disampaikan lebih interaktif dan menarik. Yang termasuk dalam kelompok ini adalah : - Macromedia Authorware - Macromedia Director - Macromedia Flash - Multimedia Builder - Ezedia - Hyper Studio - Ovation Studio Pro

## BAB III ELEMEN DESAIN GRAFIS

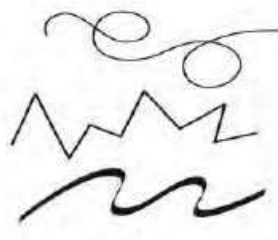
### 3.1. Garis (Line):

Didefinisikan sebagai titik yang bergerak dan merupakan tanda yang dibuat oleh alat untuk menggambar seperti pensil, ballpoint, pointed brush, keyboard atau mouse. Pada elemen garis ini terdapat 3 kategori garis yaitu :

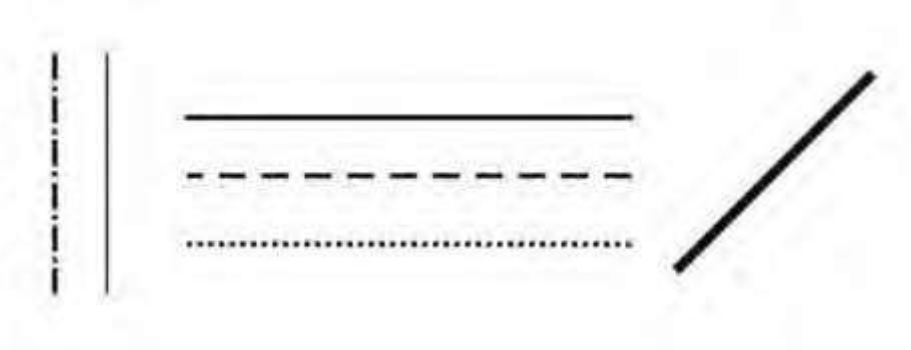
- a. Tipe garis, Merupakan arah garis yang mengacu pada gerakan garis dari awal sampai akhir, Tipe garis dapat berupa garis lurus, lengkung ataupun siku-siku.
- b. Arah garis, Menggambarkan hubungan antara garis dengan halaman. Arah garis ini berupa garis Horizontal, vertikal dan diagonal
- c. Kualitas garis, mengacu kepada bagaimana garis itu digambarkan. Kualitas garis dapat berupa garis tegas, patah-patah, tebal, tipis, tetap dan berubah-ubah

Garis merupakan rangkaian yang tersusun dari titik-titik yang menyambung dengan kerapatan tertentu. Garis memiliki sifat memanjang dan memiliki arah tertentu. Walaupun memiliki unsur ketebalan, namun sifat yang paling menonjol adalah dimensi panjangnya, sehingga sering disebut sebagai unsur satu dimensi. Garis juga bisa dimaknai sebagai batas limit dari suatu bidang dan warna. Terbentuknya garis merupakan gerakan dari suatu titik yang membekaskan jejaknya sehingga terbentuk suatu goresan. Untuk menimbulkan bekas, biasa mempergunakan pensil, pena, kuas bahkan dengan gerakan tangan kosong pun bisa dimaknai sebagai garis.

Dari bentuknya garis sangat bervariasi, ada garis lurus yang bersifat formal, garis lengkung untuk kesan santai dan lembut, dan garis patah (*zig zag*) yang terkesan kaku, garis tebal dan garis tipis.



*Gambar 1 Variasi garis*



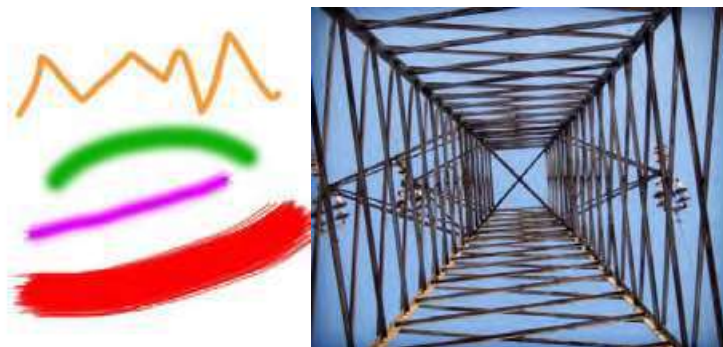
**Gambar 2** Garis lurus, putus-putus dll

Garis bisa membawa karakter yang elastis, kaku dan tegas tergantung pada media, Teknik dan tempat membuatnya

Penggunaan garis dalam susunan tata letak sangat vital, penggunaan garis sering dipakai pada awal proses pembentukan suatu karya desain, yaitu sketsa. Sehingga pengolahan garis yang maksimal juga dapat menciptakan dan mendukung nilai artistic dalam menyusun tata letak

Fungsi garis dalam tata letak :

- Sebagai pembatas tepi bidang atau objek untuk memberikan representasi atau citra struktur, bentuk dan bidang
- Menciptakan nilai ekspresi seperti nilai gerak atau dinamika (*movement*), nilai irama (*rhythm*) dan nilai arah (*direction*)
- Memberikan kesan pada visual desain, misal: tegas, luwes, dinamis dll



**Gambar 3** Kesan visual garis

Sifat/karakter garis dalam hubungannya sebagai elemen tata letak, garis memiliki kemampuan untuk membangkitkan suasana atau menciptakan suatu kesan tertentu.

Sehingga segala rasa yang muncul dalam proses mendesain dapat dimanifestasikan ke dalam bentuk-bentuk garis yang berbeda. Beberapa jenis garis beserta kesan yang ditimbulkan adalah sebagai berikut :

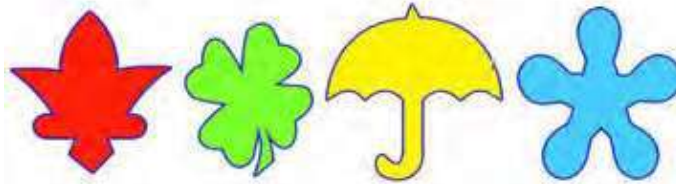
- Garis lurus vertikal berkesan stabil/statis, tenang, kekuatan atau kemegahan
- Garis horizontal dapat mengungkapkan kesan tenang, wawasan luas
- Garis putus-putus dapat mengungkapkan kesan gerak dan gelisah
- Garis silang atau diagonal yang dapat mengungkapkan kesan gerak, ringan, dinamis, tenang dan ragu
- Garis lengkung yang dapat mengungkapkan kesan luwes, lamban, irama dan santai dan kehidupan.
- Garis zig zag berkesan gairah, semangat, dinamika atau gerak cepat
- Garis spiral memberikan kesan kelahiran atau gelombang kekuatan

### 3.2. Bidang (shape):

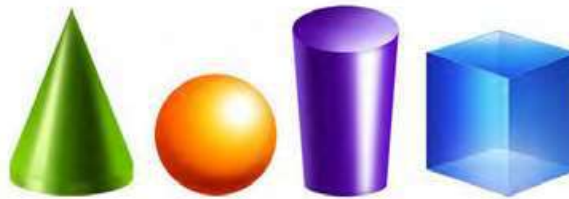
Bidang merupakan unsur tata letak obyek yang memiliki dimensi Panjang dan lebar (bersifat pipih), sedangkan yang memiliki Panjang, lebar dan tinggi disebut sebagai bentuk (memiliki volume). Atau dengan kata lain bidang bersifat dua dimensi sedangkan bentuk bersifat tiga dimensi. Dari bentuknya bidang maupun bentuk terdiri dari beberapa macam yakni: bidang geometris, bidang biomorfis (organik), bidang bersudut dan bidang tak beraturan. Bidang dapat terbentuk karena titik, kedua ujung garis yang bertemu atau dapat pula terjadi karena sapuan warna. Bidang beraturan yang dikenal orang adalah kotak, lingkaran, dan segitiga. Penyusunan antara bidang-bidang tersebut menghasilkan suatu bentuk tata letak



*Gambar 4 Bidang beraturan*

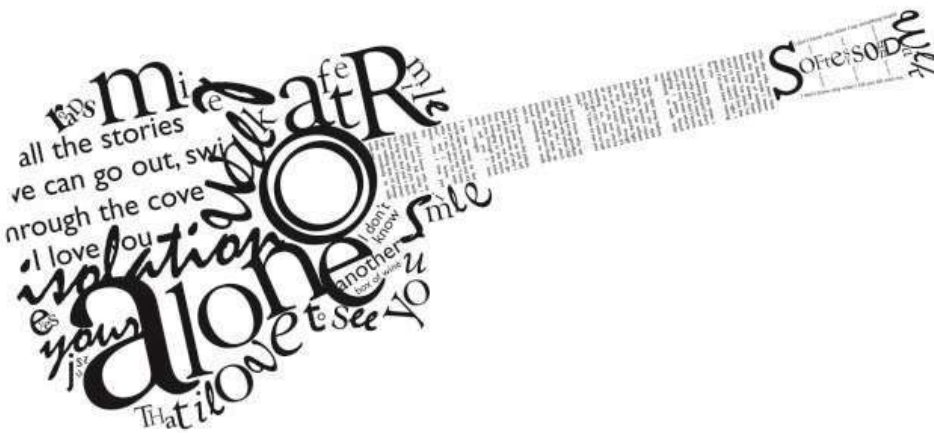


*Gambar 5 Bidang tak beraturan*



*Gambar 6 Bentuk*

Bidang dapat tersusun dari komposisi huruf-huruf yang dirangkai secara kreatif sehingga dapat menyampaikan pesan tertentu, desain seperti gambar di bawah ini kelihatan unik serta dapat membawa karakter yang jelas



*Gambar 7 Bidang dari komposisi huruf*



*Gambar 8 Bidang dari komposisi bidang*

Sifat/karakter bidang sebagai unsur penyusunan tata letak diantaranya sebagai berikut :

- Bidang horizontal dan vertikal memberkan kesan tenang, statis, stabil dan teratur
- Bidang bundar memberikan kesan santai kadang stabil, kadang gerak
- Bidang segitiga memberikan kesan statis maupun dinamis
- Bidang bergelombang membrikan kesan irama kehidupan dan gerak

### **3.3. Ilustrasi:**

Ilustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud dan tujuan secara visual. Ilustrasi secara harafiah berarti gambar yang dipergunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu. Dalam desain grafis, ilustrasi merupakan subjek tersendiri yang memiliki alur sejarah serta perkembangan yang spesifik atas jenis kegiatan seni tertentu.

Bicara tentang ilustrasi selalu berkaitan dengan image yang dipakai pada sebuah desain, sehingga berdasarkan model/image yang digunakan ilustrasi dibedakan menjadi dua :

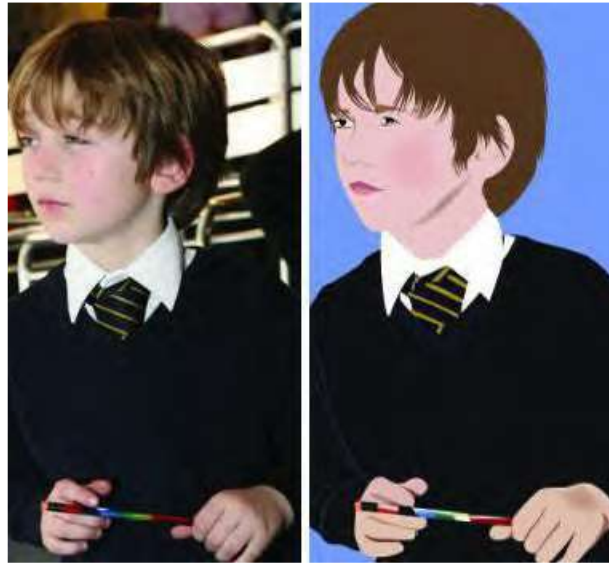
a. Ilustrasi image bitmap

Yaitu ilustrasi yang dibentuk oleh susunan raster/pixel/titik koordinat dalam suatu grid. Semakin banyak jumlah titik yang membentuk suatu garis bitmap berarti semakin tinggi tingkat kerapatannya. Image bitmap memiliki keterbatasan resolusi apabila diperbesar. Ketajaman warna dan detail gambar pada tampilan bitmap tergantung pada banyaknya pixel warna atau resolusi yang membentuk gambar tersebut. Beberapa format file bitmap yang populer adalah bmp, pcx dan tiff.

b. Ilustrasi image vector

Yaitu ilustrasi yang dibentuk oleh serangkaian instruksi matematis yang dijabarkan dalam bentuk, garis dan bagian-bagian lain yang saling berhubungan dalam sebuah gambar. Ukuran file relative kecil dan jika dirubah ukurannya kualitas tetap. Dan sering dipakai untuk membuat logo, animasi, ilustrasi kartun, clipart dsb. Contoh format file vector adalah: .wmf, .swf, .cdr, dan .ai.





BITMAP

VECTOR

VECTOR



600x600  
55KB



300x300  
29KB



150x150  
20KB



72x72  
15KB

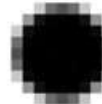
BITMAP



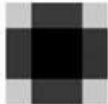
36x36  
13KB



18x18  
12KB



9x9  
11KB



4x4  
11KB

*Gambar 9 Perbedaan bitmap & vector*

### 3.4. Tipografi

Adalah seni cetak atau tata huruf adalah suatu kesenian dan teknik memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, guna kenyamanan membaca semaksimal mungkin. Dikenal pula seni rupa huruf (type design), yaitu karya atau desain yang menggunakan pengaturan huruf sebagai elemen utama. Dalam seni rupa huruf, pengertian huruf sebagai lambang bunyi bisa diabaikan.



*Gambar 10 Typography*

Dalam proses penyusunan tata letak sebaiknya tidak dipahami sebatas memilih jenis huruf. Tipografi lebih mengarah pada cara pengorganisasian huruf. Pengorganisasian tersebut tidak sebatas memilih jenis huruf yang cocok untuk *headline*, *subheadline*, *logotype*, *bodycopy*, dll. Pengorganisasian di sini meliputi pengaturan jarak antar baris, antar huruf, antar kata, spasi, termasuk memastikan bentuk/anatomi huruf yang sesuai dengan pesan. Pemilihan jenis huruf juga memperhatikan kelengkapan seri huruf seperti regular, bold, bold italic, italic. Tipografi terdiri atas beberapa bagian :

- Judul (*headline*)

Dalam sebuah komposisi merupakan bagian yang terpenting/utama untuk menarik perhatian dan merupakan hal yang pertama kali dibaca. Judul berperan sebagai pembuka yang akan mengarahkan pembaca untuk lebih jauh mengetahui informasi atau isi pesan yang ada di dalamnya. Dalam memilih judul sebaiknya singkat, jelas dan menarik secara visual sesuai dengan isi pesan.

- Sub Judul (sub headline)

Merupakan kelanjutan dari judul yang berfungsi menjelaskan makna atau arti pada judul, karena judul biasanya cukup singkat maka perlu adanya penjelasan sedikit lebih Panjang yang saling mendukung dengan judulnya. Ukuran huruf subJudul lebih kecil dari judul dan lebih besar dari isi naskah (*bodycopy*)

- Naskah (bodycopy)

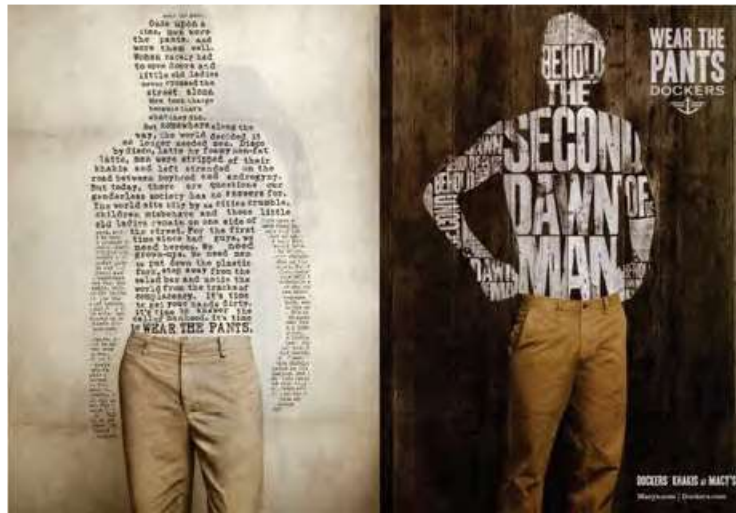
Naskah adalah kalimat yang berisi informasi yang lebih mendetail dan mendalam sesuai dengan tema pada judul, berfungsi untuk memberikan wawasan kepada pembaca sehingga pembaca dapat menganalisa isi pesan, menentukan sikap dan tindak lanjut terhadap pesan yang disampaikan. Susunan naskah dapat dikombinasikan dengan unsur ilustrasi agar lebih menarik, memperjelas atau memberikan gambaran terhadap isi naskah.

- Logotipe (logotype)

Logo yang berupa teks/huruf disebut logotype. Logo sebagai identitas produk atau instansi dibuat sederhana dan komunikatif yang merupakan manifestasi dari seluruh filosofi sebuah produk/perusahaan. Sedangkan logo yang berupa gambar/symbol disebut logogram. Dalam penyusunan logo hendaknya dirancang dengan kreatif, mudah dibaca, serasi dengan karakter produk, artistic, elegan dan harmonis.

Seni tipografi, yaitu karya atau desain yang menggunakan pengaturan huruf sebagai unsur utama pada tata letaknya. Sebenarnya tipografi sendiri merupakan salah satu elemen dari dunia desain grafis yang unik, dimana tipografi bukan hanya sekedar elemen bacaan, tetapi juga mempunyai unsur seni yang luar biasa

Tipografi bisa juga dikatakan sebagai 'visual language' atau dapat berarti 'bahasa yang dapat dilihat.



**Gambar 11 Seni tipografi**

Kejelasan bentuk huruf (legibility) adalah tingkat kemudahan mata mengenali suatu karakter / rupa huruf / tulisan tanpa harus bersusah payah. Hal ini ditentukan oleh:

- a. Kerumitan desain huruf, seperti penggunaan kait, kontras goresan, dan sebagainya.
- b. Penggunaan warna
- c. Frekuensi pengamat menemui huruf tersebut dalam kehidupan sehari-hari

Keterbacaan (readability) adalah tingkat kenyamanan / kemudahan suatu susunan huruf saat dibaca, yang dipengaruhi oleh:

- a. Jenis huruf
- b. Ukuran

- c. Pengaturan, termasuk di dalamnya alur, spasi, kerning, perataan, dan sebagainya
- d. Kontras warna terhadap latar belakang

### 3.5. Warna :

Merupakan kesan yang diperoleh oleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya. Disebabkan karena cahaya memiliki spektrum warna maka manusia dapat mengenali warna. Panjang gelombang spektrum warna yang dapat dilihat oleh mata manusia adalah 380 nanometer hingga 780 nanometer, sedangkan diatas 700 nanometer disebut dengan inframerah dan yang dibawah 400 nanometer disebut dengan sinar ultraviolet, sinar X dan sinar Gamma.

Sejak kecil kita sudah mengenal warna, mulai bisa membedakan warna-warna yang menarik pada permainan kita. Warna yang mencolok akan menarik perhatian, sehingga warna merupakan unsur tata letak yang paling menonjol dalam menarik perhatian bagi yang melihatnya



*Gambar 12 bereksperimen dengan warna*

Perlu berhati-hati dalam pemilihan warna untuk tata letak, karena apabila pemilihan warna kurang tepat akan menimbulkan kebingungan, kurang terbaca serta merusak komposisi yang sudah disusun. Sehingga bagi siapapun yang akan membuat karya desain grafis wajib mengenal warna secara lebih mendalam

### 3.6. Gelap terang/ Kontras

ialah Hubungan antara elemen yang satu dengan elemen yang lain yang berhubungan dengan kecerahan dan kegelapan sehingga memberikan citra dan persepsi secara rinci untuk membaca kata atau tulisan pada layar.

Gelap terang dapat berfungsi untuk beberapa hal, antara lain: menampilkan kesan kedalaman, membuat efek benda tiga dimensi dan untuk memperjelas kontras. Dengan adanya unsur gelap terang sebuah visual akan terlihat lebih dramatis sehingga dapat menambah kesan bagi yang melihatnya. Gelap terang dalam karya desain grafis dapat diciptakan dengan pengaturan intensitas warna, dapat pula diciptakan dengan menggunakan efek-efek khusus.



*Gambar 13 Pengaturan gelap terang*



*Gambar 14 Pengaturan gelap terang*

### 3.7. Tekstur :

Merupakan kualitas permukaan, papan, kertas atau halaman yang digunakan sebagai media desain. Tekstur dibagi menjadi dua:

- Tekstur tactile : tekstur nyata dimana kita bisa merasakan permukaannya dengan jari kita
- Tekstur visual : adalah tekstur ilusi yang memberikan impresi yang sederhana dari tekstur nyata

Tekstur sering dipakai untuk lebih menguatkan karakter sebuah bidang, dengan menciptakan tekstur tertentu akan lebih menguatkan pesan yang ingin disampaikan sehingga karya desain menjadi lebih artistik. Setiap tekstur membawa karakter tertentu sehingga seorang desainer grafis harus mempertimbangkan dalam pemilihan tekstur supaya lebih sesuai dengan tema. Misalnya tekstur kayu menimbulkan kesan hangat, tekstur besi/logam menciptakan kesan keras, namun bisa juga untuk tema teknologi, tekstur air untuk kesegaran dll.



*Gambar 15 tekstur*

### **3.8. Ruang (Space) :**

Merupakan jarak antara suatu objek dengan objek yang lainnya pada suatu desain. Objek yang dimaksud dapat berupa Teks, Gambar ataupun Bentuk bangun datar tertentu.

## BAB IV FUNGSI & FORMAT WARNA

### 4.1. Pengantar

Warna dapat didefinisikan secara obyektif/fisik sebagai *sifat cahaya yang dipancarkan*. Secara obyektif atau fisik, warna dapat terlihat karena panjang gelombangnya sesuai dengan spektrum cahaya yang dapat ditangkap mata kita.

Dilihat dari panjang gelombangnya, cahaya yang tampak oleh mata merupakan salah satu bentuk pancaran energi yang merupakan bagian yang sempit dari gelombang elektromagnetik. Cahaya yang dapat ditangkap indera manusia mempunyai panjang gelombang 380 sampai 780 nanometer. Perhatikan tabel berikut ini:



*Gambar 16 Spektrum warna*

**Proses terlihatnya warna** adalah dikarenakan adanya cahaya yang menimpa suatu benda, dan benda tersebut memantulkan cahaya ke mata (retina) kita hingga terlihatlah warna.

Secara umum warna merupakan bagian penting dari segala aspek kehidupan manusia. Warna juga masuk kedalam bagian dari elemen Seni. Dalam Seni warna memegang peran sebagai sarana untuk lebih mempertegas dan memperkuat kesan atau tujuan dari sebuah karya desain.

Warna memerankan dirinya sebagai "**warna**", yang mempunyai fungsi dalam membentuk sebuah keindahan. Selain itu dengan adanya warna kita dimudahkan dalam melihat dan mengenali suatu benda.

Warna mempunyai fungsi ganda dimana bukan hanya aspek keindahan saja namun sebagai elemen yang membentuk perbedaan antara obyek satu dengan obyek lain.

Warna juga mampu menggambarkan sifat obyek secara nyata. Sebagai contoh warna hijau untuk menggambarkan daun, rumput; dan biru untuk laut, langit. Warna dalam hal ini lebih mengacu pada sifat-sifat alami dari obyek tertentu misalnya padat, cair, jauh, dekat dll.

Warna menempatkan dirinya sebagai bagian dari simbol. Warna merupakan lambang atau sebagai perlambang sebuah tradisi atau pola tertentu.

Selain itu Warna juga dapat dijadikan sebagai media komunikasi, sebagai contoh dapat kita lihat dari obyek-obyek seperti bendera, logo perusahaan, fashion, dll.

Warna obyek pengganti bahasa formal dalam mengkomunikasikan sesuatu misalnya: merah berarti berani dan putih berarti suci.

## 4.2. Mengenal Sistem Warna

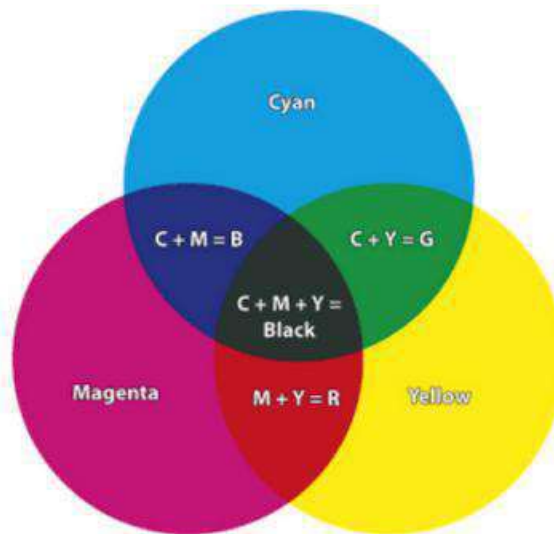
Terdapat beberapa sistem warna yang ada di dunia. Beberapa diantaranya adalah sbb:

- Prang Color System (oleh Louis Prang -1876)
- Munsell Color System
- Ostwald Color System
- Schopenhauer/Goethe Weighted Color System
- Subtractive Color System
- **CMYK atau Process Color System**
- **Additive Color/RGB Color System**

### 1. *CMYK Color System/ Process Color System*

**CMYK** → **Cyan-Magenta-Yellow-Black** . Sistem warna CMYK Biasanya juga sering disebut sebagai **warna proses** atau **empat warna**. CMYK adalah sebuah **model warna berbasis pengurangan sebagian gelombang cahaya (subtractive color model)** yang **umum dipergunakan dalam pencetakan berwarna**.

Jadi untuk memproduksi gambar agar dapat dicapai hasil yang relatif sempurna dibutuhkan sedikitnya 4 tinta yaitu: Cyan, Magenta, Yellow dan Black.



*Gambar 17 CMYK Color System*

CMYK bekerja dengan format 32 bit dan setiap channel warna C, M, Y, K mengandung 8 bit. Contoh alat yang bekerja dengan model warna CMYK adalah tinta printer dan offset. Model warna CMYK dan RGB memiliki perbedaan jangkauan warna yang disebut dengan gamut warna (color gamut) / color space, sehingga gambar dengan model CMYK pada monitor akan lebih redup dibandingkan dengan model RGB.



*Gambar 18 Model warna CMYK*

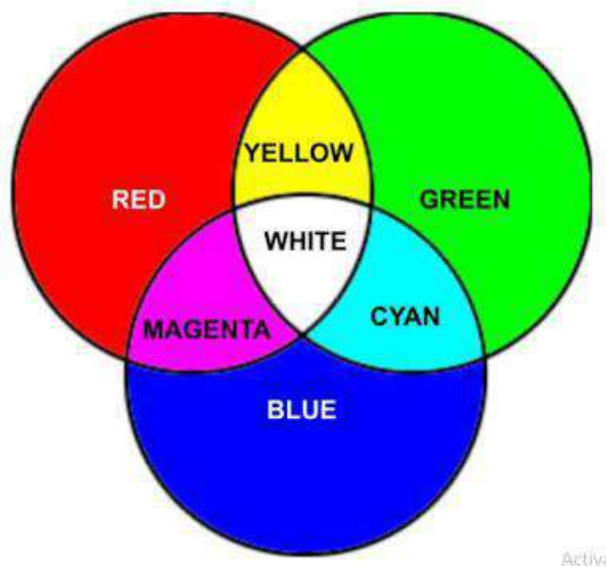
## 2. RGB Color System/ Additive Color System

**Warna additive** adalah warna yang berasal dari cahaya yang disebut spektrum. Terdiri dari : warna **red** (merah), **green** (hijau) dan **blue** (biru).

Pencampuran ketiga warna primer dengan jumlah yang sama akan menghasilkan warna putih.

Kombinasi antara dua warna primer akan menghasilkan warna sekunder.

- Warna RGB sangat baik digunakan untuk presentasi visual di monitor
- Bagi para Web / Game desainer, Seseorang yang sering presentasi warna RGB lah yang paling sering digunakan



**Gambar 19 Skema warna RGB**

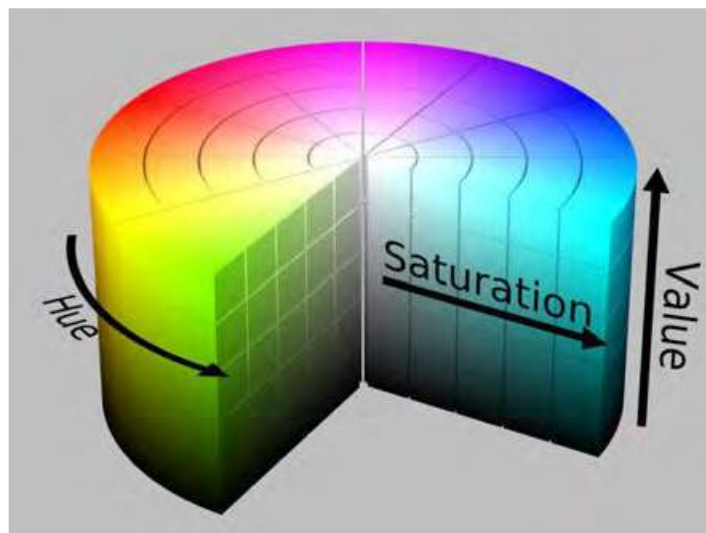
RGB bekerja dengan format 24 bit dan setiap channel warna RGB mengandung 8 bit. Alat elektronik (monitor, scanner, kamera digital, TV) bekerja dengan model warna RGB. Sehingga warna yang dikerjakan pada piranti elektronik apabila akan dicetak maka harus *convert* ke model CYMK. Agar hasil cetakan dapat sama dengan warna pada monitor maka harus dilakukan kalibrasi pada peralatan yang digunakan.



**Gambar 20 Skema warna RGB**

### 3. HSL (*Hue Saturation Lightness*)

Adalah karakteristik warna yang didefinisikan menggunakan komponen H (*hue*), S (*Saturation*) dan L (*Lightness*). *Hue* menyatakan nilai dari pigmen warna, dan diukur dengan satuan derajat 0 sampai 360. Hue dipakai untuk klasifikasi warna merah/red (0 derajat), kuning/yellow (60 derajat), hijau/green (120 derajat), biru muda/cyan (180 derajat), biru/blue (240 derajat), dan merah jingga/magenta (300 derajat)



**Gambar 21 HSL**

Saturation/Chroma adalah derajat intensitas suatu warna (intensity) dengan nilai antara 80 hingga 120 yang berfungsi untuk mendefinisikan kemurnian suatu warna,

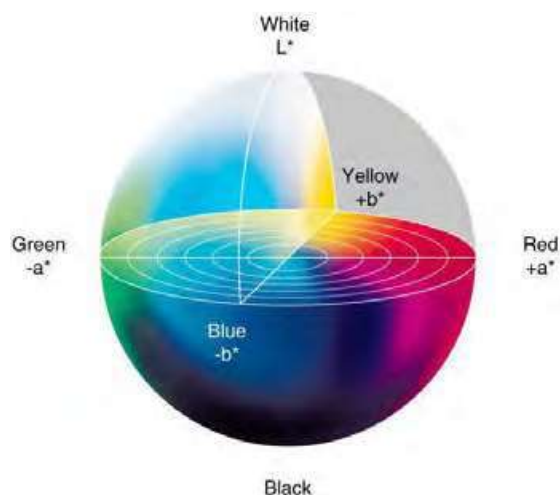
baik cenderung kotor (*grayish*) maupun cenderung dominan (murni). Semakin tinggi nilai persentasenya maka gambar semakin menuju keabu-abuan.

Lightness disebut juga dengan *luminance*, *brightness* atau *value*. *Lightness* adalah nilai putih yang terkandung dalam tersebut, pada umumnya diukur dalam persentase 0% (hitam) ke 100% (putih). Semakin tinggi nilai persentasenya maka semakin cerah warnanya, semakin rendah persentasenya maka semakin pudar warnanya. Lightness adalah nilai gelap terangnya suatu warna, sehingga lightness dipakai sebagai perbandingan seberapa gelap atau terang suatu gambar.

#### 4. Lab Color – Lightness (*green-red axis*) *b* (*blue-yellow axis*)

Lab merupakan model warna tiga dimensi yang terdiri atas luminance yaitu unsur untuk mengukur kecerahan / gelap-terang (*lightness*), **a** yaitu komponen warna koordinat *chromatic* yang merepresentasikan jangkauan warna dari merah ke hijau, dan **b** yaitu komponen warna koordinat *chromatic* yang merepresentasikan jangkauan warna dari biru ke kuning. *Luminance* memiliki nilai antara 0 (paling gelap) dan 100 (paling cerah), sedangkan **a** dan **b** memiliki nilai warna antar 128 dan minus 127.

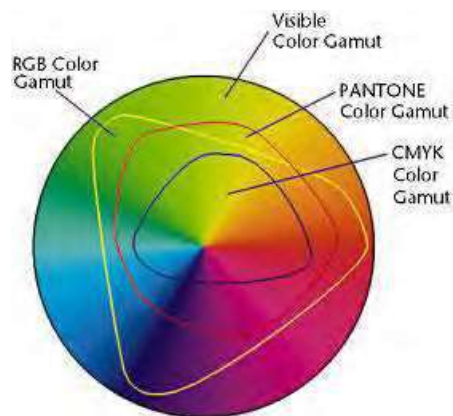
*Lab* dinyatakan dalam bentuk LCH, dimana L (*lightness*), C (*Chroma*) dan H (*Hue*).



**Gambar 22 LCH**

### 4.3. Gamut warna

Adalah Batasan area warna yang mampu dihasilkan oleh suatu peralatan dalam memproduksi warna. Peralatan yang bekerja dengan model RGB seperti monitor memiliki gamut warna yang lebih luas dibandingkan dengan peralatan yang bekerja dengan model CMYK seperti mesin cetak offset. Perbedaan nilai gamut inilah yang menjadi faktor dalam menghasilkan warna sehingga warna di monitor berbeda dengan hasil cetakan. Besar kecilnya gamut dapat diketahui dengan menggunakan *software color management*.



Gambar 23 Gamut warna

#### Perbedaan warna spot dan warna proses.

Kita pernah melihat warna yang menyala (ngejreng) pada media cetak. Misalnya pink, hijau muda, kuning dll? Bisa jadi warna tersebut adalah warna spot atau warna special. Warna spot adalah warna solid tunggal yang dikomunikasikan dengan *Pantone chart* yang merupakan standart internasional.



Gambar 24 Pantone chart

Sedangkan warna proses adalah warna yang terdiri atas Cyan, Magenta, Yellow dan Black (CMYK). Warna proses merupakan warna standar dalam produksi cetak offset. Meskipun warna spot sudah dikonversi ke model CMYK, hasilnya tetap tidak bisa menyamai warna spot yang tunggal tadi, karena gamut warna yang dimiliki tinta spot lebih besar dibanding gamut tinta warna proses.

#### 4.4. Fungsi dan karakter warna

Hampir dalam segala hal yang pertama kita selalu mempertimbangkan pemilihan warna. Ketika hendak membeli baju, kendaraan atau menemukan warna cat rumah, hal itu membuktikan bahwa warna sangat berarti dalam kehidupan kita. Setiap warna mampu menciptakan nuansa keindahan saat diaplikasikan pada media apapun. Dengan warna kita bisa mengekspresikan perasaan, membuat suasana terasa lebih menyenangkan dan nyaman. Kitapun bebas memilih warna sesuai kesan yang kita inginkan.



*Gambar 25 Penerapan warna pada interior*

Warna memiliki beberapa fungsi yaitu :

- Fungsi identitas, yaitu orang mengenal sesuatu dari warnanya, seperti seragam, bendera, logo perusahaan dll.
- Fungsi isyarat, yaitu warna dapat memberikan tanda-tanda atas sifat dan atau kondisi, seperti merah bisa memberikan isyarat bahaya, atau kuning untuk hati-hati dan hijau untuk tanda aman.

- c. Fungsi psikologis, warna juga memberikan kesan perasaan tertentu terhadap yang melihatnya, seperti misalnya warna hijau rumput dapat memberikan kesan yang menyegarkan, biru langit untuk ketenangan dll.
- d. Fungsi alamiah, warna adalah property benda tertentu, contohnya warna semangka ada yang merah, ada yang kuning.
- e. Fungsi estetika warna sebagai unsur yang menonjol untuk mempercantik tampilan visual sehingga menambah kenikmatan bagi yang melihatnya.

#### 4.5. Karakter / psikologi warna

Warna memiliki kekuatan untuk mempengaruhi psikologi orang yang melihatnya. Berikut ini antara lain kemampuan warna dalam mempengaruhi respon psikologis pemirsanya :

- a. **Hitam** : sebagai warna yang tertua membawa sifat kekuatan, kemewahan, kematian, misteri, keanggunan, ketakutan.
- b. **Putih** : sebagai warna yang paling terang, melambangkan cahaya bersih, kesucian/murni, kematian.
- c. **Abu-abu** : merupakan warna yang paling netral dengan kesan elegan, eksklusif, futuristic.
- d. **Merah** : membawa sifat cinta, gairah, menakutkan, aktif, panas membara, kekuatan, peringatan.
- e. **Kuning** : dengan sinarnya yang bersifat kurang dalam, merupakan wakil dari hal-hal atau benda yang bersifat cahaya, harapan, hati-hati, keraguan
- f. **Biru** : sebagai warna yang menimbulkan kesan tenang, sifat yang tak terhingga dan transenden, disamping itu memiliki sifat konservatif, keamanan, kepercayaan dan kebersihan.
- g. **Hijau** : mempunyai sifat keseimbangan dan selaras, membangkitkan kesegaran dan tempat mengumpulkan daya-daya baru, identic dengan pertumbuhan dalam lingkungan yang alami, kesehatan, kecemburuan.
- h. **Ungu** : warna yang identic dengan cantic, spiritual, misteri, arogan.
- i. **Orange** : warna yang identik dengan kehangatan, keseimbangan energi
- j. **Coklat** : warna yang mengesankan hangat, tanah, kesunyian, kepercayaan

## BAB V PRINSIP-PRINSIP DESAIN GRAFIS

Desain grafis atau desain layout memiliki arti tata letak. Layout juga merupakan kegiatan untuk menyusun, menata, mengatur dan memadukan unsur-unsur komunikasi grafis (teks, gambar, bidang, dll) menjadi komposisi karya visual yang komunikatif, estetis, persuasif dan menarik. Dalam penyusunan layout grafis diperlukan pertimbangan tertentu agar dihasilkan desain grafis yang baik. Tujuan utama desain tersebut adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan.

Prinsip-prinsip layout berikut adalah sebagai panduan yang dapat membantu dalam membuat desain sehingga mendesain akan mudah dan menghasilkan desain yang optimal.

Secara umum prinsip-prinsip itu adalah:

### 5.1. Keseimbangan / Balancing



*Gambar 26 Dua benda blm tentu lebih berat daripada satu benda*

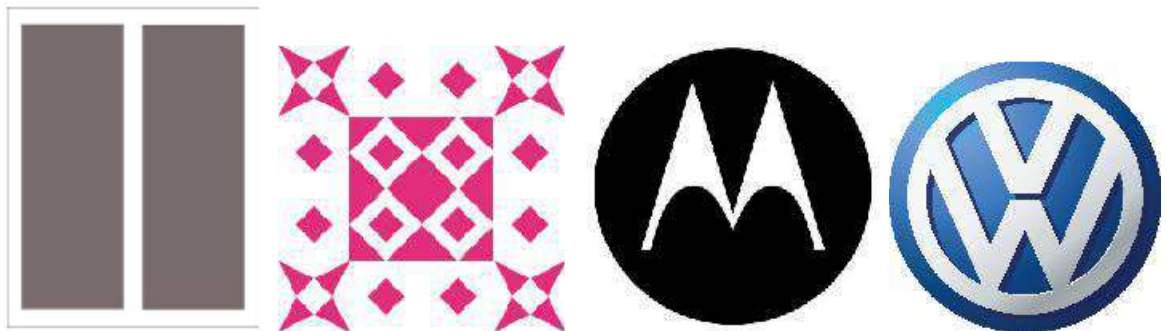
Keseimbangan/Balancing merupakan prinsip dalam layout yang menghindari kesan berat/ketidakeimbangan bidang atau ruang yang terisi oleh unsur unsur seni rupa. Keseimbangan dibagi menjadi dua, yaitu :

- a. Keseimbangan Simetris

Keseimbangan simetris terjadi ketika keseimbangan unsur visual terjadi secara vertical ataupun horizontal.

Gaya ini biasanya menggunakan dua elemen yang diletakkan dengan tempat dan jarak yang sama seperti cermin (titik tengah adalah garis cermin).

Contoh desain simetris :



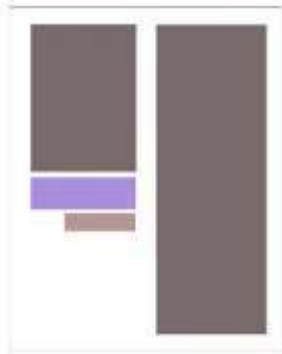
*Gambar 27 Desain Simetris*

b. Keseimbangan Asimetris

Keseimbangan asimetris terjadi apabila unsur visual dari elemen desain tidak merata, namun tetap terlihat seimbang.

Gaya ini menggunakan permainan visual kontras, warna, dan sebagainya dengan titik yang beraturan.

Contoh desain Asimetris :



*Gambar 28 Desain Asimetris*

Langkah-langkah menata layout untuk menciptakan keseimbangan:

- Posisikan beberapa obyek dengan orientasi vertikal maupun horizontal
- Dapat menggunakan dia obyek yang berbeda atau obyek yang sama
- Perhatikan pusat elemen pada halaman
- Tempatkan beberapa unsur visual kecil di satu daerah untuk menyeimbangkan satu blok besar bidang, gambar atau teks
- Buatlah satu atau dua obyek dengan bentuk aneh dan membentuk bentuk biasa.
- Masukkan teks dengan tebal tipis atau ukuran yang berbeda untuk menciptakan ringan berat serta gunakan kombinasi warna yang berbeda

g. Berikan spasi besar sekitar blok teks atau foto gelap

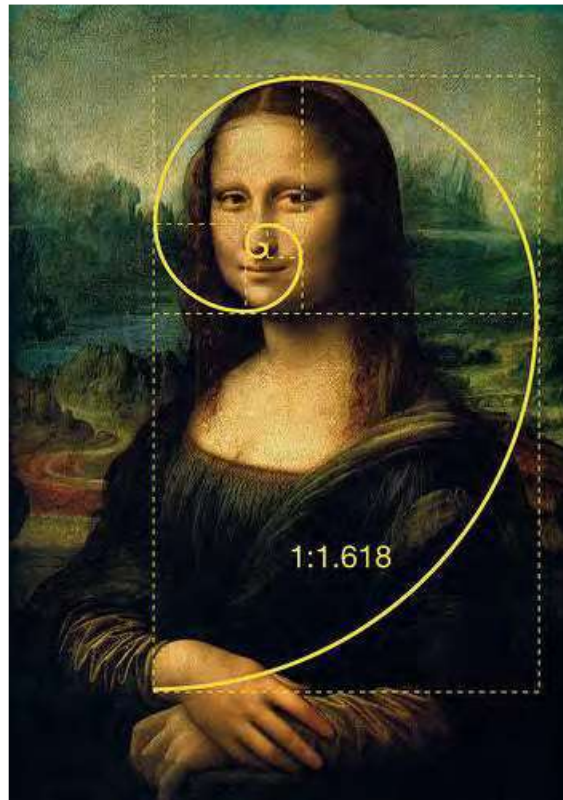
## 5.2. Kesebandingan (proportion)

Merupakan perbandingan ukuran yang digunakan untuk menentukan perbandingan yang dianggap tepat antara panjang dengan lebar antara bagian dengan bagian lain atau bagian dengan unsur secara keseluruhan.

Sejak jaman klasik sudah digunakan teori kesebandingan yang dikenal dengan *The Golden Section* yang sudah banyak diterapkan dalam bidang seni, arsitektur dan spiritual karena pendekatannya terkait dengan hal yang bersifat ideal dan tentunya menyentuh sisi ketuhanan sebagai suatu yang absolut. *Golden Section* juga dikenal dengan nama *The Golden Mean*, *Golden Ratio*, *Divine proportion*.

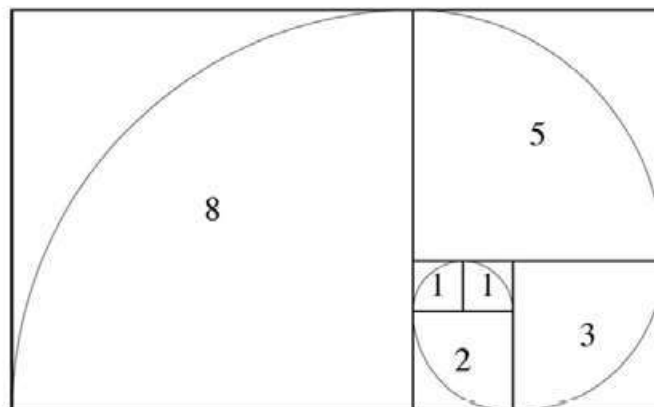
The golden section yang termasuk di dalamnya satu set konstruksi geometric untuk memisahkan satu ruas garis menjadi banyak bagian dimana nilai rasio/perbandingan garis yang Panjang berbanding total Panjang garis sama dengan atau mendekati nilai perbandingan dari garis pendek berbanding dengan garis yang Panjang. The golden mean sebagai sebuah rasio/perbandingan kompleks yang berasal dari huruf Yunani  $\mu$  (phi) menggambarkan satu set figure geometric yang termasuk di dalamnya: garis, segiempat dan spiral

figur-figur tersebut jika digambarkan sesuai dengan the devine proportion dianggap sebagai bentuk yang sempurna dan paling memuaskan secara estetis. Lukisan terkenal seperti Monalisa atau The Last Supper menggunakan komposisi dan desainer sampai sekarang juga banyak memanfaatkan golden ratio ini



*Gambar 29 Golden Ratio (Rasio emas) : 1,1618*

Pada layout menekankan pada ukuran dari unsur-unsur layout yang akan disusun dan sejauh mana peran undur tersebut sehingga menentukan ukuran yang sesuai untuk menciptakan keharmonisan tampilan layout



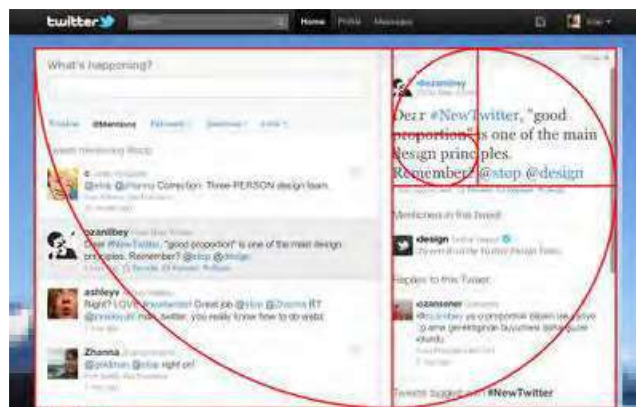


**Gambar 30 Penerapan golden section dalam layout**

Dalam desain grafis, semua unsur berperan menentukan proporsi, seperti hadirnya warna cerah yang diletakkan pada bidang/ruang sempit atau kecil

Kesebandingan dapat dijangkau dengan menunjukkan hubungan antara:

- Suatu elemen dengan elemen yang lain
- Elemen bidang / ruang dengan dimensi bidang / ruangnya
- Dimensi bidang / ruang itu sendiri



**Gambar 31 Penerapan dalam layout twitter**

Langkah-langkah menata layout untuk menciptakan proporsi:

- Tentukan unsur-unsur yang akan ditampilkan dalam layout
- Tentukan unsur utama yang akan menjadi pusat perhatian

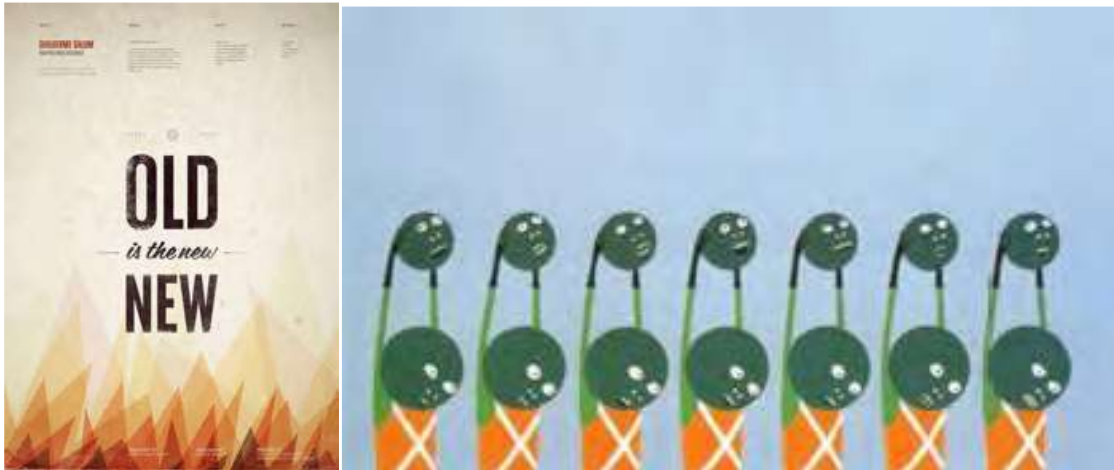
- c. Unsur yang menjadi prioritas dan sebagai pendukung dapat menggunakan warna yang mencolok atau sebaiknya
- d. Berikan ruang kosong untuk memberikan kesempatan kepada unsur utama untuk menyampaikan pesannya
- e. Mainkan beberapa bidang atau unsur dengan variasi ukuran sesuai peran masing-masing dalam komposisi tersebut



*Gambar 32 Apakah komposisi diatan adalah komposisi golden ratio?*

### 5.3. Irama (rhythm)

Adalah pola tata letak (layout) yang dibuat dengan melakukan pengulangan unsur-unsur tata letak secara teratur agar menciptakan kesan yang menarik. Irama menyebabkan kita dapat merasakan adanya pergerakan, getaran atau perpindahan dari unsur satu ke unsur yang lain. Irama visual tersebut dapat berupa repetisi maupun variasi. Repetisi adalah irama yang dibuat dengan pengulangan unsur visual yang teratur, tenang dan tetap/konsisten. Sedangkan variasi adalah pengulangan unsur visual yang disertai perubahan bentuk, ukuran dan warna. Irama diciptakan dengan repetisi. Sedangkan variasi untuk menciptakan kesan dinamis dan atraktif



*Gambar 33 Repetisi (irama yg terjadi karena pengulangan yang teratur)*

Dengan adanya irama/pengulangan dapat mengajak mata pemirsa untuk mengikuti arah gerakan yang terjadi pada sebuah karya visual.



*Gambar 34 Variasi (irama yang terjadi karena perubahan)*

Langkah-langkah menata tata letak untuk menciptakan irama :

- Gandakan obyek dengan bentuk dan ukuran yang sama untuk menciptakan sebuah ritme biasa
- Gandakan obyek dengan variasi ukuran semakin besar atau dengan variasi bentuk yang berbeda untuk menciptakan ritme yang dinamis

- c. Menggandakan obyek dengan bentuk yang sama untuk menciptakan obyek baru
- d. Untuk media yang terdiri dari beberapa halaman masukkan unsur dan posisi yang sama pada setiap halaman, misalnya buku / newsletter
- e. Untuk yang terbit beberapa edisi perlu ada penempatan unsur-unsur yang sama dan pada posisi yang sama pada setiap edisi, misalnya majalah



*Gambar 35 Irama yang terbentuk secara alamiah*

#### **5.4. Kontras (contrast)**

Dalam menyampaikan informasi perlu disusun berdasarkan prioritas, sehingga akan muncul informasi mana yang paling penting dan perlu ditonjolkan. Sehingga informasi tersebut akan di-eksekusi melalui elemen visual yang kuat dan mencolok. Hal itu dapat dilakukan dengan menerapkan prinsip kontras yaitu adanya perbedaan mencolok pada beberapa unsur tata letak. Kontras dapat anda lakukan dengan berbagai cara, misalnya dengan menggunakan warna yang berbeda sehingga lebih mencolok, ukuran foto/ilustrasi dibuat besar diantara yang kecil, menggunakan pemilihan font yang berbeda type font maupun ukurannya, mengganti irama serta arah juga dapat anda lakukan. Sehingga tujuan utama dalam penerapan prinsip kontras adalah untuk memberikan penekanan (emphasis) yaitu untuk mengarahkan pandangan pembaca pada suatu yang ditonjolkan (*focal point / stopping power / center of interest*). Semua istilah tersebut memiliki arti yang sama yaitu pusat perhatian untuk merebut perhatian dan menghentikan pembaca dari aktivitasnya.



**Gambar 36 Kontras memperkuat kesan yang ditimbulkan**

Harapan setiap karya desain grafis adalah setiap orang menoleh ke karya tersebut, sehingga tanpa adana stopping power yang kuat, karya desain grafis hanya akan dilewatkan orang begitu saja. Akan tetapi dalam menciptakan kontras jangan terlalu berlebihan, ditampilkan secukupnya saja karena apabila terlalu berlebihan justru akan menimbulkan kerumitan, ketidak-teraturan dan kontradiksi yang jauh dari kesan harmonis. Sehingga tetap memperhatikan kesederhanaan, menonjolkan semua unsur sama dengan tidak ada yang ditonjolkan.



**Gambar 37 Kontras yang sederhana**

Langkah-langkah menata tata letak untuk menciptakan kontras :

- a. Masukkan obyek, ilustrasi atau unsur lainnya dengan ukuran yang berbeda

- b. Letakkan bagian yang penting dari teks (headline) pada sudut melengkung atau posisi yang berbeda daripada teks yang lainnya di kolom lurus.
- c. Gunakan huruf tebal, hitam untuk headline dan jenis teks ringan untuk bodytext.
- d. Buatlah bidang yang besar di sebelah gambar kecil / sedikit teks
- e. Pilihlah warna yang berlawanan antara unsur utama untuk memisahkan atau menekankan
- f. Gunakanlah jenis font yang berbeda untuk headline yang membawa informasi penting dengan informasi pendukung.

## 5.5. Kesatuan/Unity

Menciptakan sebuah kesatuan dalam sebuah desain, seperti menyatukan beberapa gambar dengan pemisah garis dan memberikan informasi dari beberapa bagian tersebut sehingga tercipta keselarasan visual yang seimbang.



*Gambar 38 Kesatuan*

Prinsip ini menekankan pada keselarasan dari unsur-unsur yang disusun, desain bisa dikatakan menyatu apabila secara keseluruhan tampak harmonis. Prinsip kesatuan juga dikenal dengan istilah *Proximity* yang artinya kedekatan. Prinsip ini dipakai untuk menyatukan unsur-unsur layout seperti tipografi, ilustrasi, warna dll. Dengan adanya

kesatuan itulah, unsur-unsur di dalamnya akan saling mendukung dan melengkapi sehingga diperoleh fokus sesuai tujuan yang diinginkan. Prinsip kesatuan memiliki peran untuk menyatukan arah



*Gambar 39 Kesatuan untuk menyatakan arah*

Kaya desain grafis sebaiknya mempunyai point of view, artinya sebagai arah perhatian yang mula-mula harus diberikan oleh respondennya. Arah juga dapat diartikan sebagai alur untuk mengamati / membaca sebuah karya. Dengan demikian kesatuan menjadi pemahaman yang menyeluruh terhadap karya desain dalam menyampaikan pesan kepada pembaca. Sebuah karya desain yang berisi unsur-unsur yang rumit/abstrak secara terpisah akan lebih sulit dicerna. Dengan adanya kesatuan setiap unsur tersebut bisa saling menjelaskan sehingga lebih mudah dipahami oleh pembaca. Dengan prinsip kesatuan membantu menyatukan unsur menjadi sebuah keluarga yang menghasilkan tema yang kuat dan menciptakan kombinasi visual yang saling mengikat.



*Gambar 40 Menyatukan unsur-unsur menjadi sebuah keluarga*

Langkah-langkah menata tata letak untuk menciptakan kesatuan (*unity*)

- Membentuk suatu hirarki dari jenis ukuran untuk unsur utama, *subheads*, *teks* dan lainnya sesuai dengan format
- Mendekatkan elemen-elemen agar berdampingan atau bersinggungan
- Konsisten dengan jenis font, ukuran dan gaya untuk judul, sub judul, keterangan, *headers*, *footers*, dll pada beberapa media
- Menggunakan palet warna yang sesuai dengan tema (misalnya warna merah untuk tulisan *Red*)
- Menderetkan foto dan teks yang sama dengan grid baris

## 5.6. Keselarasan (*harmony*)

Prinsip ini diartikan sebagai keteraturan tatanan diantara bagian-bagian suatu karya. Keselarasan dalam desain merupakan pembentukan unsur-unsur keseimbangan, keteraturan, kesatuan dan perpaduan yang masing-masing saling mengisi dan menimbang. Keselarasan (*harmony*) bertindak sebagai faktor pengaman untuk mencapai keserasian seluruh rancangan penyajian. Keserasian atau harmoni dapat dicapai dengan mengatur kesamaan arah, kesamaan bentuk meskipun berbeda ukuran atau dengan tekstur yang memiliki sifat sama. Pakailah warna gelap untuk yang memiliki karakter berat dan warna terang untuk yang berkarakter ringan.

Harmoni diwujudkan dengan dua acara yaitu:

a. Harmoni dari segi bentuk

Harmoni yang dilihat dari bentuk ialah dimana ada keserasian dalam penempatan unsur-unsurnya. Hal ini dapat dilihat dari segi bentuk dan ukurannya pada media, misalnya: brosur, leaflet, poster dll. Pemilihan bentuk huruf juga memiliki peranan yang penting sebagaimana untuk tujuan apa desain tersebut dibuat



*Gambar 41 Harmoni bentuk & unsur penyusunnya*

b. Harmoni dari segi warna

Warna memiliki peran yang amat besar, karena tiap-tiap warna memiliki sifatnya masing-masing.

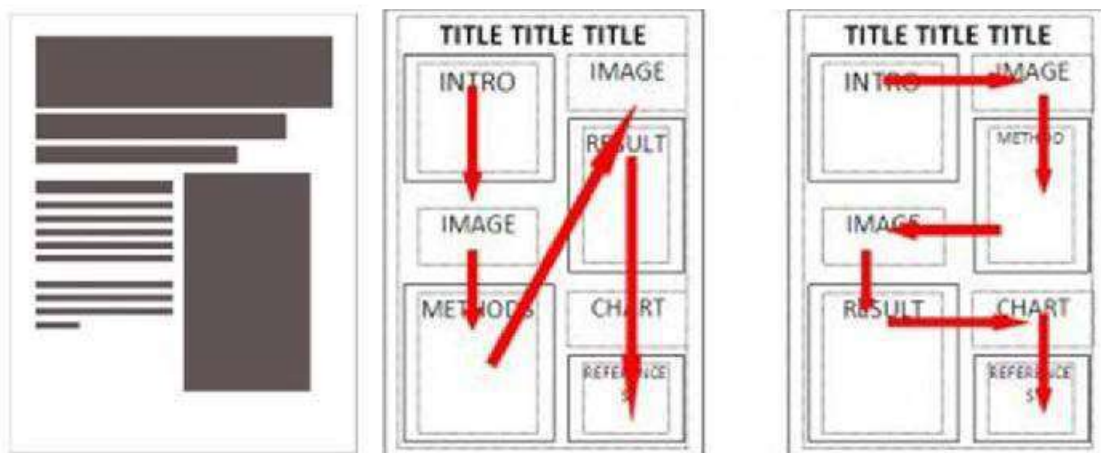


Gambar 42 Warna untuk sasaran anak-anak

### 5.7. Alur Baca / Movement / Grid Pada layout

Alur baca dibuat oleh desainer yang dirancang secara sistematis dengan tujuan mengarahkan mata pembaca dari bagian satu ke bagian lainnya dalam menelusuri sebuah informasi.

Contoh :



Gambar 43 Alur baca

Dalam penyusunan layout halaman, supaya ada konsistensi margin diperlukan acuan yang teratur yang disebut grid. Grid dalam susunan halaman bisa dibuat dari yang sederhana sampai yang kompleks. Hal ini tergantung pada jenis publikasi dan jenis media yang akan

digunakan. Lembaran dapat berbentuk bidang teks dan bidang kosong di sisi kanan dan kiri halaman yang disebut margin, tetapi juga dapat merupakan gambaran dua halaman yang terbuka sebagai bagian kesatuan yang saling berhubungan.

*a. Grid System*

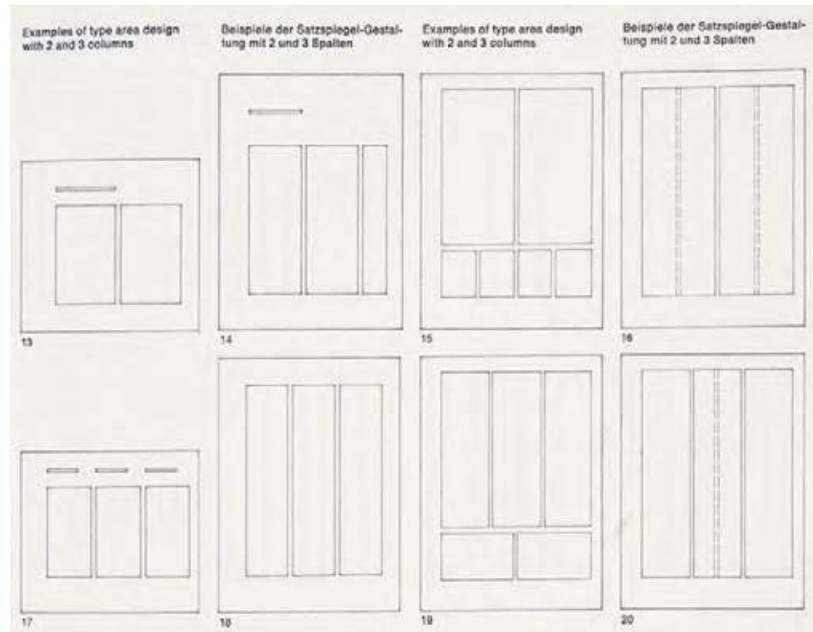
Sebuah grid diciptakan sebagai solusi terhadap permasalahan penataan elemen-elemen visual dalam sebuah ruang. Grid system digunakan sebagai perangkat untuk mempermudah menciptakan sebuah komposisi visual. Melalui system ini seorang perancang grafis dapat membuat sebuah sistematika guna menjaga konsistensi dalam melakukan repetisi dari sebuah komposisi yang sudah diciptakan. Tujuan utama dari penggunaan system ini dalam desain grafis adalah untuk menciptakan suatu rancangan yang komunikatif dan memuaskan secara estetis.

*b. The Golden System*

Di bidang seni grafis, proporsi agung menjadi dasar pembuatan ukuran kertas dan prinsip tersebut dapat digunakan untuk menyusun keseimbangan sebuah desain. Membagi sebuah garis dengan perbandingan mendekati rasio 8 : 13 berarti bahwa jika garis yang lebih panjang dibagi dengan garis yang lebih pendek hasilnya akan sama dengan pembagian panjang garis utuh sebelum dipotong dengan garis yang lebih panjang tadi. Proporsi agung juga dikenal dalam istilah deret bilangan *Fibonacci* yaitu deret bilangan yang setiap bilangannya adalah hasil jumlah dari dua bilangan sebelumnya dan dimulai dari nol. Deret bilangan ini memiliki rasio 8 : 13 yaitu rasio proporsi agung. Bilangan ini sering dipakai dalam pengukuran bangunan, arsitektur, karya seni, huruf hingga layout sebuah halaman karena proporsinya yang harmonis.

*c. The Symmetrical Grid*

Dalam grid simetris, halaman kanan akan berkebalikan persis seperti bayangan cermin dari halaman kiri. Ini memberikan dua margin yang sama baik margin luar maupun margin dalam. Untuk menjaga proporsi, margin luar memiliki bidang yang lebih lebar



*Gambar 44 Contoh grid system dalam tata letak halaman*

## 5.8. Penekanan/Emphasis

Sebuah teknik yang digunakan untuk memberikan penekanan pada unsur visual seperti gambar, judul teks, dll pada layout. Penekanan dibuat dengan cara membuat unsur visual yang diperbesar, dipertebal atau cara lainnya yang membuatnya lebih menonjol.



*Gambar 45 Penekanan*

## BAB VI FORMAT GAMBAR

**Format gambar** adalah jenis file yang berbentuk gambar. Gambar disebut juga sebagai image/ picture. Format gambar dapat kita lihat dengan cara-cara berikut ini:

### **Cara 1 : *Melihat ekstensi dari file***

Ekstensi dapat diartikan jenis file. Penulisan ekstensi biasanya ada di akhir suatu file dengan tanda pemisah berupa titik. Contoh :









Final Leaflet PMB  
Politeknik  
2019\_Page\_1.jpg

*Gambar 46 File diatas memiliki format \*.jpg*

### **Cara 2 : *Melihat menggunakan windows explorer***

Windows eksplorer adalah suatu aplikasi bawaan dari sistem operasi Windows yang dapat digunakan untuk membuka file pada lokasi (folder) tertentu. Cara melihat format gambar dengan Windows Eksplorer adalah sebagai berikut :

| Name  | Date modified    | Type       |
|---|------------------|------------|
|  1 indonesia.png | 12/08/2017 0:09  | PNG image  |
|  AK.jpg          | 22/02/2012 18:22 | JPEG image |
|  RPL.png         | 21/01/2014 10:06 | PNG image  |
|  smktaq.jpg      | 02/06/2008 22:52 | JPEG image |
|  TKR.jpg         | 20/06/2012 1:44  | JPEG image |
|  TSM.jpg         | 19/06/2016 13:44 | JPEG image |

*Gambar 47 Format gambar dilihat pada type*

Adapun macam-macam Format gambar yang dikenal dalam komputer adalah sbb:

### **6.1. JPEG (Joint Photographic Expert Group) atau JPG.**

Format file ini mampu mengkompres objek dengan tingkat kualitas sesuai dengan pilihan yang disediakan. Format file sering dimanfaatkan untuk menyimpan gambar yang akan digunakan untuk keperluan halaman web, multimedia, dan publikasi elektronik lainnya. Format file ini mampu menyimpan gambar dengan mode warna RGB, CMYK, dan Grayscale. Format file ini juga mampu menyimpan alpha channel, namun karena orientasinya ke publikasi elektronik maka format ini berukuran relatif lebih kecil dibandingkan dengan format file lainnya.

### **6.2. GIF (Graphics Interchange Format).**

GIF terbatas dalam 256 warna saja (8 bit), hanya mendukung mode warna Grayscale, Bitmap dan Indexed Color, tapi salah satu warnanya bisa dibikin 'transparan'. Sehingga kita bisa meletakkan gambar dengan warna latar yang berbeda-beda. Selain itu dapat dipakai sebagai animasi.

Format file ini merupakan format standar untuk publikasi elektronik dan internet. Format file mampu menyimpan animasi dua dimensi yang akan dipublikasikan pada internet, desain halaman web dan publikasi elektronik. Format file ini mampu mengkompres dengan ukuran kecil menggunakan kompresi LZW.

### **6.3. PNG (Portable Network Graphics).**

Merupakan jalan alternatif pengganti GIF dengan mencontoh metode kompresi gambar LZW. Sekarang ini semua browser internet sudah mendukungnya. Format ini memiliki keistimewaan untuk menyimpan bermacam-macam kedalaman warna. Format baru ini tidak mengikis 'informasi' warna dalam gambar seperti yang dilakukan JPG. PNG juga membolehkan 'transparan'.

### **6.4. TIFF (Tagged Image File Format).**

File yang dihasilkan adalah .tif, format ini sangat cocok digunakan untuk desktop publishing. Format file ini mampu menyimpan gambar dengan kualitas hingga 32 bit.

Format file ini juga dapat digunakan untuk keperluan pertukaran antar platform (PC, Machintosh, dan Silicon Graphic). Format file ini merupakan salah satu format yang dipilih dan sangat disukai oleh para pengguna komputer grafis terutama yang berorientasi pada publikasi (cetak). Hampir semua program yang mampu membaca format file bitmap juga mampu membaca format file TIFF.

### **6.5. BMP (BitMap Graphics).**

Format kuno dan abadi ini telah dikenal ketika sistem operasi DOS dan Windows sampai sekarang. File yang dihasilkan adalah .bmp.

### **6.6. PSD (Photoshop Document).**

Format file ini merupakan format asli dokumen Adobe Photoshop. Format ini mampu menyimpan informasi layer dan alpha channel yang terdapat pada sebuah gambar, sehingga suatu saat dapat dibuka dan diedit kembali. Format ini juga mampu menyimpan gambar dalam beberapa mode warna yang disediakan Photoshop. Anda dapat menyimpan dengan format file ini jika ingin mengeditnya kembali.

### **6.7. EPS (Encapsuled Postscript).**

Format file ini merupakan format yang sering digunakan untuk keperluan pertukaran dokumen antar program grafis. Selain itu, format file ini sering pula digunakan ketika ingin mencetak gambar. Keunggulan format file ini menggunakan bahasa postscript sehingga format file ini dikenali oleh hampir semua program persiapan cetak. Kelemahan format file ini adalah tidak mampu menyimpan alpha channel, sehingga banyak pengguna Adobe Photoshop menggunakan format file ini ketika gambar yang dikerjakan sudah final. Format file ini mampu menyimpan gambar dengan mode warna RGB, CMYK, Lab, Duotone, Grayscale, Indexed Color, serta Bitmap.

### **6.8. CDR (Corel Draw)**

CDR adalah jenis file gambar khusus yang dapat dibuka menggunakan aplikasi Corel Draw. CDR adalah sebuah format yang native foiasanya digunakan untuk menggambar vector.

## 6.9. RAW

Format file ini merupakan format file yang fleksibel untuk pertukaran dokumen antar aplikasi dan platform. Format file ini mampu menyimpan mode warna RGB, CMYK, dan Grayscale dengan 1 alpha channel serta mode warna Multichannel, Lab Color dan Duotone tanpa alpha channel.

## **BAB VII DESAIN GRAFIS DALAM MULTIMEDIA**

Desain grafis merupakan sebuah proses dan seni yang mengkombinasikan teks dan grafik dalam mengkomunikasikan pesan secara efektif menurut Bear (dalam Dharna, 2009: 1).

Menurut Zeembry (dalam Ariani, 2010: 11) multimedia merupakan kombinasi dari data teks, *audio*, gambar, animasi, *video*, dan interaksi.

Dari uraian di atas, apabila kedua konsep digabungkan bahwa desain grafis dalam multimedia adalah suatu bentuk visual yang terdiri dari tipografi maupun bentuk foto atau gambar yang ditampilkan dengan mengomposisikan beberapa grafis, yang kemudian disajikan ke dalam suatu *video* sebagai pendukung maupun keterangan.

### **7.1. Karya Desain Grafis Dalam Multimedia**

#### 7.1.1. Bumper

*Bumper* berupa desain grafis yang mencerminkan identitas atau perwajahan lembaga dan digarap secara 3D, serta diiringi sebuah *OPENING TUNE*. Durasi biasanya sekitar 15 detik dan bumper diletakkan pada awal acara, jeda iklan, dan akhir acara (<http://m-trainingcentre.blogspot.com/2009/12/analisis-program-berita.html/19/8/2011>).

*Bumper* yaitu gambar biasanya berupa animasi yang berperan sebagai pembuka suatu acara televisi. *Bumper in* digunakan sebagai tanda suatu acara akan dimulai lagi setelah jeda iklan, sedangkan *bumper out* ialah penanda bahwa acara akan berhenti sejenak untuk jeda iklan (Javandalasta, 2011: 87).

Berdasarkan uraian di atas, *bumper* merupakan tampilan pada tayangan televisi yang biasanya berupa desain grafis seperti tulisan, logo, gambar yang mencerminkan identitas atau perwajahan lembaga dari acara program televisi yang bersangkutan serta diiringi sebuah *OPENING TUNE*. *Bumper* berperan sebagai tanda pembuka suatu acara televisi, jeda iklan dan akhir acara.

#### 7.1.2. Telop

Tayangan berupa tulisan di layar televisi, berupa imbauan, pengumuman, teks terjemahan, dan sebagainya

(<http://www.artikata.com/arti-353860-telop.html/17/8/2011>).

### 7.1.3. Credit title

Penampilan nama-nama kru produksi serta para pendukung acara (Javandalasa, 2011: 89).

### 7.1.4. Superimposure

Merupakan penempatan sebuah gambar di atas gambar lainnya yang telah berada dalam film, misalnya titles (judul) atau subtitle terjemahan bahasa (Effendy, 2002: 152).

*Superimposure* merupakan penempatan sebuah *layer video* grafis diatas *layer* lainnya, misalnya *title* atau *subtitle* (terjemahan bahasa) yang diletakkan di atas gambar film (javandalasa, 2011: 101).

### 7.1.5. Lower Third

Lower third adalah gambar yang ditempatkan di bagian layar pojok bawah. Dalam bentuk yang paling sederhana, lower third terdapat teks yang terletak di atas video. Teks ini berwarna putih dengan tambahan drop shadow untuk membuat tulisan lebih mudah dibaca. Lower third mengandung unsur-unsur grafis seperti kotak, gambar atau bayangan dan memiliki latar belakang animasi dan teks. Lower third paling sering ditemukan dalam berita televisi terkadang juga muncul dalam film dokumenter ([http://en.wikipedia.org/wiki/Lower\\_third/21/09/2011](http://en.wikipedia.org/wiki/Lower_third/21/09/2011)).

## 7.2. Standar Penyiaran (Broadcasting)

Menurut Setyobudi (2005 : 18-19) bahwa ada tiga standar sistem penyiaran televisi yang populer di seluruh dunia, yaitu NTSC (*National Television Standards Comittee*), PAL (*Phase Alternating by Line*) dan SECAM (*Sequential Couleur avec Memoire*). Pada awalnya standardisasi ketiga sistem tersebut cukup merepotkan karena tidak saling kompatibel

satu dengan lainnya sehingga sering terjadi masalah saat transaksi jual-beli perangkat seperti kamera, video, dan televisi, sebab kecenderungan sistem yang dipakai akan mengikuti standar yang ada pada negara yang memproduksi peralatan tersebut. Namun, karena kemajuan teknologi, akhirnya kendala tersebut dapat diatasi dengan dikembangkan perangkat multisystem, yaitu perangkat yang mampu menerima sistem warna yang berbeda. Tabel dibawah ini menunjukkan negara pemakai standar penyiaran.

**Tabel 1 Tabel negara pemakai standar penyiaran**

| <b>Format Broadcast</b> | <b>Negara</b>   | <b>Garis Horisontal</b> |
|-------------------------|---|-------------------------|
| NTSC                    | USA, CANADA,<br>JEPANG, KOREA,<br>MEKSIKO   | 525 Garis               |
| PAL                     | AUSTRALIA,<br>CHINA, ASIA,<br>INDONESIA,<br>sebagian besar<br>EROPA dan ASIA,<br>AMERIKA<br>SELATAN | 625 Garis               |
| SECAM                   | PERANCIS, ASIA<br>TENGAH Beberapa<br>negara di Afrika   | 625 Garis               |

Format SECAM hanya dipakai untuk penyiaran (*broadcasting*), sebab di negara yang menggunakan standar SECAM untuk kamera, video, dan televisi berformat PAL. Selanjutnya, dalam perkembangan sistem PAL dan NTSC cukup maju. Untuk itu dapat kita lihat detail lagi perbedaan antara kedua format video ini guna membantu pemahaman kita.

**Tabel 2 Tabel perbedaan sistem PAL & NTSC**

| <b>Sistem PAL</b>  | <b>Sistem NTSC</b>   |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Frekuensi rangka gambar (<i>frame</i>) = 25</li> </ul>                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Frekuensi rangka gambar (<i>frame</i>) = 30</li> </ul>                        |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Frekuensi medan gambar = 50</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Frekuensi medan gambar = 60</li> </ul>  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Banyak garis-garis tiap medan gambar = 312,5</li> </ul>                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Banyak garis-garis tiap medan gambar = 262,5</li> </ul>                       |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Banyaknya garis-garis scanning horizontal tiap rangka gambar = 625</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Banyaknya garis-garis scanning horizontal tiap rangka gambar = 525</li> </ul> |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Banyaknya frekuensi horizontal tiap detik = 15.625</li> </ul>                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Banyaknya frekuensi horizontal tiap detik = 15.750</li> </ul>                 |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lebar ban saluran (channel) = 7 MHz</li> </ul>                                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lebar ban saluran (channel) = 6 MHz</li> </ul>                                |

*Aspect Ratio* adalah perbandingan antara lebar dan tinggi bingkai gambar (*frame*). Rasio untuk tayangan televisi adalah 1,33:1, artinya lebar *frame* yang muncul di televisi adalah 1,33 kali dari tinggi. *Aspect ratio* ini dipilih sesuai dengan konsep visual yang ingin ditampilkan (Effendy, 2002: 26).

### 7.3. Desain Grafis Cetak

Menurut Pujiriyanto (2005: 11-12) bahwa desain grafis biasa juga disebut desain komunikasi visual, dengan wilayah jelajah yang relatif luas, mulai dari perencanaan *cover* buku fiksi dan nonfiksi berikut *layout* halaman isi, majalah, koran, tabloid, *cover* kaset, CD, VCD, kalender, brosur, *leaflet*, katalog pameran, *stasionary*, *administration and sales kit*, seminar kit, *sign system*, *web design*, logo, *corporate identity*, peta lokasi, *brandname*, kemasan, poster, *chart*, pembuatan berbagai ilustrasi *hand drawing* dan *airbrush*, serta banyak lagi ragamnya. Secara jelas, desain grafis sangat erat kaitannya dengan proses cetak. Menurut Alan Swann (dalam Pujirianto, 2005: 12) visualisasi secara umum dapat dibagi dalam sejumlah bidang, yaitu:

- a. Buku, terutama buku-buku modern non-fiksi dan buku pelajaran banyak memerlukan ilustrasi grafis dan informasi visual, termasuk fotografi dan teks.

- b. Majalah. Alasan utama mempertahankan gambar (*image*) pada majalah adalah untuk mencapai target pembaca tertentu. Cara menarik perhatian dilakukan melalui bentuk tulisan, menambah kolom-kolom dan memanfaatkan ruang-ruang kosong.
- c. Koran (*Newspaper*). Setiap surat kabar memiliki gaya visual standar. Teks dan foto merupakan komponen utama yang disajikan secara seimbang. Hal ini telah menjadi perhatian utama dari pekerjaan manajemen editorial. *Lay out* manual selalu dibuat meskipun teknologi komputer telah menyediakan setting secara instan.
- d. *Leaflet*, brosur, dan *newsletter*. *Leaflet* secara cepat dapat divisualisasikan oleh para profesional setelah dibuat sketsa melalui visualisasi pada ukuran tertentu berdasarkan rasional desain elemen-elemennya dengan mengikuti formula tertentu. *Newsletter* memerlukan pendekatan yang lebih hati-hati. Pembuatannya harus menggambarkan keseimbangan yang sulit. Jenis ukurannya yang variatif, pembagian kolom secara vertikal, kekontrasan gambar dan *lay out* juga penting untuk diberikan seperti yang dilakukan pada pembuatan surat kabar.
- e. Logos (*Corporate Image*). Mendesain logo boleh jadi merupakan hal terpenting dan memakan biaya besar dalam bidang grafis. Seluruh elemen yang menjadi unsur-unsurnya harus bermakna, komunikatif dan menggambarkan *image* perusahaan atau lembaga yang menggungkannya.

#### 7.4. Ukuran kertas desain grafis cetak

Secara Internasional ukuran kertas terbagi beberapa seri yaitu, A, B, dan C. Ukuran kertas seri R dan F hadir untuk memenuhi permintaan pasar. Berikut ukuran-ukuran kertas dari setiap seri dalam Milimeter

##### 7.4.1. Seri A

Seri A biasa digunakan untuk cetakan umum dan perkantoran serta penerbitan. Dasar ukuran adalah A0 yang luasnya setara dengan satu meter persegi. Setiap angka setelah huruf A menyatakan setengah ukuran dari angka sebelumnya. Jadi A1 adalah setengah dari A0 dan demikian seterusnya. ukuran yang paling banyak digunakan adalah A4, antara lain: A0 = 841 x 1189 mm, A1 = 594 x 841 mm, A2 = 420 x 594 mm, A3 = 297 x 420 mm, A4 = 210 x 297 mm, A5 = 148 x 210 mm, A6 = 105 x 148 mm, A7 = 74 x 105 mm, A8 = 52 x 74 mm, A9 = 37 x 52 mm, A10 = 26 x 37 mm.

#### *7.4.2. Seri B*

Seri B besarnya kira-kira di tengah antara 2 ukuran seri A, biasa digunakan untuk poster dan lukisan dinding, antara lain: B0 = 1000 X 1414 mm, B1 = 707 X 1000 mm, B2 = 500 X 707 mm, B3 = 353 X 500 mm, B4 = 250 X 353 mm, B5 = 176 X 250 mm, B6 = 125 X 176 mm, B7 = 88 X 125 mm, B8 = 62 X 88 mm, B9 = 44 X 62 mm, B10 = 31 X 44 mm.

#### *7.4.3. Seri C*

Seri C biasa digunakan untuk map, kartu post dan amplop, antara lain: C0 = 917 X 1297 mm, C1 = 648 X 917 mm, C2 = 458 X 648 mm, C3 = 324 X 458 mm, C4 = 229 X 324 mm, C5 = 162 X 229 mm, C6 = 114 X 162 mm, C7 = 81 X 114 mm, C8 = 57 X 81 mm.

#### *7.4.4. Seri R*

Seri R biasa digunakan untuk kertas jenis foto untuk mencetak foto, antara lain: 3R = 89 x 127 mm, 4R = 102 x 152 mm, 5R = 127 x 178 mm, 6R = 152 x 203 mm, 8R = 203 x 254 mm, 8Rplus = 203 x 305 mm, 10R = 254 x 305 mm, 10Rplus = 254 x 381 mm, 11R = 279 x 356 mm, 11Rplus = 279 x 432 mm, 12R = 305 x 381 mm, 12Rplus = 305 x 465 mm.

#### *7.4.5. Seri F*

Seri F biasa digunakan untuk perkantoran dan fotocopy, biasa disebut kertas Folio F4 215 x 330 mm.

#### *7.4.6. Seri kertas lain*

Ada beberapa ukuran lain yang terkadang memakai nama Inggris, diantaranya: *Letter*, *Legal*, *Kwarto* (sedikit lebih kecil dari A4), A4+, A3+.

### **7.5. Desain grafis dalam multimedia**

Dari beberapa penjelasan desain grafis multimedia dan desain garfis cetak di atas dapat ditarik simpulan bahwa ada beberapa persamaan dan perbedaan dari kedua istilah diatas, antara lain sebagai berikut :

Persamaan antara desain grafis dalam multimedia dan desain grafis cetak, antara lain :

- a. Kedua desain grafis dalam pembuatan sama-sama menggunakan media alat dan bahan dari komputer, dan kamera foto dalam pembuatan desainnya.
- b. Kedua desain grafis mempunyai wujud tampilan atau elemen-elemen desain yang sama seperti: huruf (tipografi), gambar dari hasil fotografi, gambar ilustrasi coretan tangan, serta gambar lainnya seperti diagram, grafik.
- c. Kedua desain grafis dalam pembuatan back ground, tulisan maupun mengubah ukuran foto/ gambar menggunakan software seperti Adobe Photoshop.

**Tabel 3 Tabel perbedaan desain grafis multimedia dan cetak**

| Desain grafis dalam multimedia   | Desain grafis cetak  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penyajian grafis pada sebuah video disesuaikan ukuran standar penyiaran, contoh ukuran sistem PAL terdiri dari 625 garis <i>scanning</i> dengan frekuensi penciptaan gambar 25 fps (<i>frame per second</i>).</li> <li>• Aplikasi / <i>software</i> pembuatan karya grafis melalui <i>software</i> editing video, seperti: <i>Ulead 14, Adobe Premier CS 5, Movie Maker, Pinnacle 15, Edius 5, Avid Liquid</i>.</li> <li>• Jenis karya desain grafis dalam multimedia antara lain : <i>bumper, telop, credit title, superimposure, lower third</i>.</li> <li>• Jenis warna yang diaplikasikan kedalam <i>video</i> menggunakan RGB</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penyajian grafis pada karya cetak dengan ukuran kertas sesuai kebutuhan dan jenis karya grafis, contoh ukuran kertas seri A1 = 594 x 841 mm, seri A2 = 420 x 594 mm .</li> <li>• Aplikasi / <i>software</i> pembuatan karya grafis melalui <i>software</i> grafis, seperti: <i>CorelDraw, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator</i>.</li> <li>• Jenis karya desain grafis cetak antara lain : <i>cover kaset, leaflet, poster, brosur</i>.</li> <li>• Jenis warna yang diaplikasikan pada karya menggunakan CMYK.</li> </ul> |

## DAFTAR PUSTAKA

Dameria, Anne. 2008. Basic Printing, Panduan Dasar Cetak untuk Desainer dan Industri Grafika. Jakarta: Link & Match Graphic

\_\_\_\_\_. 2004. Color Basic Panduan Dasar Warna untuk Desainer dan Industri Grafika. Jakarta: Link & Match Graphic

Irawan, 2011. Panduan Berinternet untuk Orang Awam. Palembang: Maxikom Kusmiati, Artini, dkk. 1999. Teori Dasar Disain Komunikasi. Jakarta: Penerbit Djambatan

Kusrianto, Adi. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: CV. Andi Offset  
Pusat Grafika Indonesia. 1988. Tata letak dan Perwajahan. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

\_\_\_\_\_. 1988. Warna dan Tinta. Jakarta: Departemen P & K

Rustan, Suriyanto. 2009. LAYOUT, Dasar & Penerapannya. Jakarta :PT. Gramedia Pustaka Utama

Sachari, Agus. 1986. Desain Gaya dan Realitas. Jakarta: CV.Rajawali

Supriyono, Rakhmat. 2010. Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: CV. Andi Offset

Adi Kurniadi, *Tips & Trik Photoshop CS*, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta, 2004.

Adi Kusrianto & Nurcahyo B. W., *Membuat Efek Teks Menggunakan Corel Draw dan Photoshop*, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta, 2003.

Ess, *Kekuatan Garis dan Warna CorelDRAW 12 for Designer*, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta, 2004.

Lukmanul Hakim & Siti Mutmainah, *Membuat Grafik Web yang Menarik dengan Photoshop*, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta, 2003.

Slamet Riyanto, *Belajar Cepat ADOBE PHOTOSHOP 6.0*, Datakom Lintas Buana, Jakarta, 2001.

Suryanto Thabrani, *Desain Grafis dengan FLASH dan CorelDRAW*, Datakom Lintas Buana, Jakarta, 2004.

Sulistyo Puspitodjati, Bambang Baskoro, Daniel Hutasoit., *Komputer Grafis dengan GIMP*, Lembaga Pengembangan Teknologi Industri Universitas Gunadarma, Depok, 2004.

## **DAFTAR ALAT & BAHAN**

Judul Modul :  
Desain Grafis

Kode Modul :  
\_\_\_\_\_

## DAFTAR NAMA PENYUSUN

| No. | Nama                       | Profesi |
|-----|----------------------------|---------|
|     | Ign. Ngesti Yuwono, M.Kom. |         |