



PANDUAN MENGENAL DESAIN GRAFIS

Vinsensius Sitepu

Anda diperbolehkan untuk mengirimkan lewat pos dan email dan memberikan buku elektronik ini kepada siapa saja yang Anda inginkan, selama Anda tidak mengubah, atau mengedit isinya dan format digitalnya. Sebenarnya, kami akan sangat senang bila Anda membuat duplikat buku elektronik ini sebanyak-banyaknya.

Tetapi bagaimanapun, hak untuk membuat buku dalam bentuk cetak atas naskah ini atau dalam format lain dan menjualnya hanya ada pada Vinsensius Sitepu.

Anda dapat menemukan buku elektronik ini di www.escaeva.com

www.escaeva.com

DAFTAR ISI

Daftar Isi	4
Desain grafis adalah seni	7
Komputer Grafis: Gunakan yang Paling Populer	7
Bicaralah secara visual	8
Definisi dan Ruang Lingkup	9
Desain Grafis dan Ilmu Komunikasi	11
Elemen-elemen Desain Grafis	16
• Garis	16
• Bentuk	17
• Ruang	19
• Tekstur	20
• Warna	22
Prinsip-prinsip Desain Grafis	27
• Kesederhanaan	27
• Keseimbangan	28
• Kesatuan	30
• Penekanan (aksentuasi)	31
• Irama (repetisi)	32
Tipografi	33
• Huruf Serif	34
• Huruf Sans Serif	36
• Huruf Blok	38
• Huruf Script	41

• Huruf Black Letter	40
• Huruf Graphics	42
Foto dan Ilustrasi	44
Proses Desain Grafis	48
Produk-Produk Desain Grafis	48
Tentang Penulis	51
Pustaka Acuan	52

Bagi Anda sebagai desainer grafis ataupun calon desainer grafis, kemampuan menggunakan perangkat lunak grafis seperti CorelDraw, Adobe PageMaker, Adobe Photoshop dan lain sebagainya tidaklah cukup. Produk teknologi seperti ini sejatinya hanyalah alat pendukung pekerjaan desain, yang kalau bukan jiwa kreatif kita yang menggerakkannya, hasilnya juga tidak seperti yang diharapkan.

Banyak sekali orang-orang menyebut dirinya desainer grafis dengan hanya mengandalkan pengetahuan penggunaan perangkat lunak komputer grafis, tetapi tidak mengasah dan menambah wawasannya dengan membaca teori seni dan desain serta ilmu komunikasi.

Mengapa? Sebab seni berperan dalam hal keteraturan dan keindahan dalam mendesain media publikasi. Sedangkan ilmu komunikasi berperan dalam memahami posisi desainer grafis sebagai komunikator yang sedang menyusun pesan yang hendak dibaca oleh komunikan (si penerima pesan). Yang saya lihat banyak orang mengoleksi buku-buku komputer grafis ketimbang buku tentang teori estetika, teori desain atau ilmu komunikasi. Walaupun sesungguhnya kita tanpa sadar memang menerapkannya.

Buku ini memaparkan secara singkat, namun cukup komprehensif mengenai dasar-dasar desain grafis yang harus dipahami para desainer grafis pemula, ataupun yang profesional. Sehingga, ketika menggunakan berbagai perangkat lunak komputer grafis, tidak berkutat pada teknik menggunakannya, tetapi lebih berpikir penuh pada kendali seni dan komunikasi dalam menghasilkan karya visual desain grafis yang baik.

Literatur yang membahas seni dan komunikasi dalam desain grafis seperti ini jarang sekali saya temukan pada penerbitan buku komputer untuk kelompok grafis. Yang ada hanya membahas pada fungsi dan penggunaan fasilitas yang dimiliki perangkat lunak tersebut. Hal ini bisa membawa pembaca mengarah pada perspektif teknologis saja. Ini juga yang akhirnya akan membuat pembaca menjadi pragmatis, tidak memandang bidang lain yang sesungguhnya tidak kalah penting dalam menciptakan karya desain yang memukau.

Rita Daryanti dalam tabloid *PCplus* pernah mencatat bahwa *pengenalan program (perangkat lunak) secara fisik tidak mampu berbuat banyak dalam proses penciptaan karakter secara visual, apalagi sanggup berkomunikasi... hingga pada akhirnya sebuah karya dipandang murah karena hanya bermodalan perangkat komputer dan kemampuan mengoperasikan program grafis.*

Desain grafis adalah seni

Pekerjaan desain grafis menuntut pemahaman terhadap esensi dunia visual dan seni (estetika). Sebab desain grafis menerapkan elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain (komposisi) dalam memproduksi sebuah karya visual. Desain grafis menerapkan beberapa prinsip, yakni: *Kesederhanaan, Keseimbangan, Kesatuan, Penekanan, dan Repetisi*. Sedangkan elemen-elemen yang diusungnya meliputi *Garis, Bentuk, Ruang, Tekstur, dan Warna*. Dan pada akhirnya sang penikmat karya visual akan memberikan penilaian, seperti apa yang dikatakan Kant: *Nilai Estetis* dan *Nilai Ekstra*. Nilai estetis diperoleh melalui penggunaan elemen-elemen dan prinsip-prinsip. Sedangkan nilai ekstra muncul: gerakan (animasi), percepatan, lambaian, suasana panas, atmosfer tenang dan lain sebagainya.

Sony Kartika (2004) dalam *Pengantar Estetika* memaparkan tiga tingkatan basis aktivitas estetik. ***Pertama***, *pengamatan terhadap kualitas material, warna, suara, gerak sikap dan banyak lagi sesuai dengan jenis seni serta reaksi fisik yang lain*. ***Kedua***, *penyusunan dan pengorganisasian hasil pengamatan. Pengorganisasian itu merupakan konfigurasi struktur bentuk-bentuk yang menyenangkan dengan pertimbangan harmoni, kontras, keseimbangan, kesatuan, keselarasan yang utuh*. ***Ketiga***, *susunan hasil persepsi. Hal ini dihubungkan dengan perasaan dan emosi, yang merupakan hasil interaksi antara persepsi memori dengan persepsi visual*.

Komputer Grafis: Gunakan yang Paling Populer

Dalam hal penggunaan teknologi komputer grafis, desainer grafis harus benar-benar paham menggunakan berbagai perangkat lunak komputer grafis untuk mempercepat dan mengefisienkan dalam menghasilkan sebuah karya grafis. Dalam contoh mendesain majalah anak-anak yang *full color* misalnya, kalibrasi monitor dan kecocokan antar perangkat harus dipahami agar warna yang didesain sama seperti hasil ketika nanti dicetak di atas kertas. Termasuk misalnya jangan menggunakan perangkat lunak yang tidak populer, yang mana tidak digunakan oleh percetakan. Ini malahan akan merepotkan Anda sendiri.

Beberapa perangkat lunak komputer grafis yang paling sering digunakan dalam pekerjaan desain grafis adalah AdobePageMaker, AdobePhotoshop,

Macromedia Freehand, Quark Express, CorelDraw, Adobe Illustrator. Dan ada juga perangkat lunak pendukung untuk menghasilkan karya grafis 3D, semacam 3D Max, Maya, Poser, Terragen dan Bryce. Penggunaan kelima program populer ini bisa Anda pakai dalam menghasilkan elemen tambahan bagi karya desain Anda. Untuk membuat bola kristal yang realistis misalnya, Anda tidak perlu melukis atau menggambar dengan AdobePhotoshop atau CorelDraw, yang memang diperuntukkan memproduksi grafis dua dimensi saja.

Bicaralah secara visual

Penggunaan dua disiplin di atas menjadi efektif pada tujuan desain grafis pada publikasi yang sesungguhnya, yakni komunikasi. Penggunaan perangkat lunak komputer grafis yang tepat dan penataan letak/komposisi dengan konsep seni menjadikan pesan efektif disampaikan kepada pembaca (khalayak/komunikan). Pembaca memahami foto karena jelas, tajam dan bersih setelah di-*retouching* dengan AdobePhotoshop. Dan nyaman dilihat karena ukuran dan peletakannya di halaman tepat, seimbang dan harmonis bersama elemen grafis lainnya dengan menggunakan CorelDraw.

Ilmu komunikasi kini lazim menyebut desain grafis sebagai desain komunikasi visual. Sebab desain grafis pada dasarnya adalah pekerjaan berkomunikasi di mana pesan yang disampaikan adalah visual (grafis: gambar dan tipografi/elemen-elemen desain dalam seni). Dan beberapa penelitian membuktikan media komunikasi visual lebih efektif ketimbang media lainnya yang hanya mengandalkan teks.

Desain grafis juga tidak terbatas pada media cetak, tetapi meluas hingga teknik animasi 3D dan video editing. Namun, jangan pula sampai pada salah penafsiran bahwa komputer grafis adalah desain grafis, seperti yang terjadi dewasa ini. Ini keliru!

Sekarang ujilah kemampuan desain Anda dengan menjawab beberapa pertanyaan-pertanyaan ini: mengapa warna hijau bisa terlihat hijau dan mengapa sebuah benda bisa terlihat transparan, bagaimana berjuta-juta warna dalam proses cetak *offset litografi* bisa terbentuk hanya dengan menggabungkan 4 warna. Lalu, mengapa desain grafis dan tata letak *Kompas* memiliki tujuh kolom dan berbeda dengan *Koran Tempo* yang mengusung gaya yang lebih mini. Mengapa *Pos Kota* dengan *Lampu Merah* cenderung menggunakan warna dan tata letak yang serupa?

Misalnya Anda mendapatkan “pesanan” mendesain majalah anak-anak, maka penggunaan jenis huruf, ukuran dan paduan warnanya harus semenarik mungkin sesuai dengan pembacanya, yakni anak-anak. Jadi, sebelum atau ketika mendesain Anda membayangkan terlebih dahulu seperti apa dunia anak-anak. Barangkali Anda mendapatkan bayangan: keceriaan, bermain-main, kebebasan, belajar, kepolosan dan lain sebagainya. Nah, tema-tema inilah yang Anda terjemahkan dalam bentuk visual. Dalam hal ini jenis *font* Comic Sans bisa digunakan, dengan ukuran tidaklah terlalu kecil dan jarak antarbaris (*leading*) yang tidak terlalu rapat sehingga mengesankan informalitas.

Anda juga disarankan tidak menggunakan huruf yang lebih besar daripada biasanya dan jarak antarbaris lebih besar. Kemudian ukuran ini dipadupadankan dengan warna huruf yang cerah dan tidak cenderung gelap. Lalu gambar-gambar tidak selalu berbentuk kotak-kotak, tetapi bisa berbentuk lingkaran, elips atau bersudut lembut (*smooth corner*). Ataupun jikalau gambar yang dimaksud haruslah berbentuk kotak, maka Anda juga bisa tambahkan *frame* berupa gambar binatang misalnya. Jadi, Anda sesuaikan desain sesuai dengan tema publikasi yang dimaksud. Inilah yang saya maksud berkomunikasi. Sesuaikan dengan alam pikir si penikmat pesan visual!

Definisi dan Ruang Lingkup

Sebelum istilah desain grafis dikenal luas, orang-orang yang berkecimpung di dunia grafika/percetakan dan media mengenal istilah *layouter* sebagai orang yang bertugas menataletak huruf-huruf dan gambar pada bidang kertas cetak. Sebelumnya juga dikenal dengan *typesetter*. Setelah digunakannya teknologi komputer pribadi (*personal computer/PC*) untuk membuat publikasi, pada tahun 80-an kita juga mengenal istilah *desktop publishing* (DTP). Istilah ini merujuk pada kemampuan komputer untuk mempermudah manusia membuat publikasi, mengatur tata letak dan cetak gambar dan teks. *Desktop publishing* adalah sebuah sistem di mana terdiri atas beberapa komponen, yaitu: komputer pribadi, alat pencetak (*printer*), mesin pemindai (*scanner*) dan beberapa perangkat lunak dan periferal lainnya yang mendukung. Dan dalam penggunaannya tidak membutuhkan ruang dan personel yang banyak (dilakukan sendiri). Kini hal ini lazim disebut sebagai sistem komputer grafis.

Beberapa orang menafsirkan sistem komputer grafis sama dengan istilah desain grafis (*graphic design*). Ini tercermin dalam beberapa kursus dan

berbagai workshop mencantumkan label “desain grafis” pada praktik penggunaan AdobePhotoshop dan CorelDRAW. Tidak ada sama sekali penonjolan “ilmu desain”. Hal ini sebenarnya salah.

Di atas dijelaskan *desktop publishing* adalah sebuah sistem perangkat (*tools*) untuk menghasilkan sebuah karya visual. Sedangkan desain grafis adalah “ilmu” menghasilkan karya visual yang baik dan bernilai seni. Kini berkembang pula apa disebut sebagai seni digital (*digital art*) dan *digital imaging (pencitraan digital)*. Keduanya sama-sama dibentuk dengan teknologi komputer grafis.

Beberapa orang menganggap istilah desain grafis merujuk pada bidang media cetak saja, seperti surat kabar, buku, poster dan publikasi tercetak lainnya. Namun, kini dengan munculnya teknologi internet, teknologi penyuntingan video (*video editing*) dan efek visual, desain grafis dikembangkan istilahnya menjadi desain komunikasi visual.

Jadi, seseorang yang membuat sebuah situs web dengan tampilan yang menarik adalah pekerjaan sebuah pekerjaan desain grafis/desain visual. Tetapi orang-orang yang berkecimpung di dalamnya, lebih suka menggunakan istilah desain web. Demikian juga halnya dengan pekerjaan penyuntingan video, lebih suka disebut sebagai *video editor*.

Kini ada juga media-media cetak yang menggunakan istilah baru sebagai desain visual, tata letak, artistik, penata artistik, artistik dan layout, rancang grafis (lihat tabloid *KONTAN*), grafis, desain dan artistik, artistik-produksi, art & design Ada juga yang membedakan pekerjaan tata letak dan desain grafis. Majalah *Tempo* misalnya. Dan ada juga yang melawan *mainstream*, seperti misalnya majalah *MIX*, dan *Rumah*, hanya menggunakan istilah “produksi”, Tabloid Spice! menggunakan istilah art. Sedangkan untuk media buku ada yang menggunakan layout sampul dan seting isi, penataletak, setting/layout.

Bagi surat kabar yang memiliki manajemen yang sangat kompleks semisal majalah *TIME*, khusus untuk menangani tampilan visual membutuhkan orang-orang yang lebih banyak dengan bidang kerja yang lebih detail. Majalah *TIME* dalam *masthead* mencantumkan jabatan-jabatan sebagai berikut: Art [pertama] dibagi dua menjadi International Art Director dan Designer. Kemudian bagian Makeup, Art Director, Picture Director. Lalu Art [kedua] dibagi menjadi Deputy Art Director, Managing Art Director, Covers, Associates Art Directors, Assistant Art Directors, Designers, Maps dan Charts: Associate Graphics Director, Chief of Cartography.

Perhatikan juga majalah *National Geographic* terdapat posisi Art Director, lalu dua orang Designer dalam kelompok Editorial Support. Lalu ada pula jabatan Senior Design Editor, dan Design Editor.

Mengenai banyak istilah ini, beberapa desainer grafis cukup gamang menggunakannya. Mana yang lebih tepat penggunaannya? Misalnya antara Desain Grafis atau Desain Komunikasi Visual (DKV). Jikalau merujuk pada kongres Icoграда (komunitas desainer grafis dunia) pada 2000 di Seoul, ada beberapa catatan yang penting mengenai kebingungan ini. Demikian Icoграда: *The term 'graphic design' has been technologically undermined. A better term is visual communication design. Visual communication design has become more and more a profession that integrity idioms and approaches of several disciplines in a multi-layered and in-depth visual competence. Boundaries between disciplines are becoming more fluid. Nevertheless designer need to recognize professional limitations.*

Namun, saya pribadi lebih menyukai menggunakan istilah desain grafis atau desainer grafis dalam tataran jabatan atau profesi.

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.

Sedangkan **Jessica Helfand** dalam situs 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.

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.

Menurut **Michael Kroeger** *visual communication* (komunikasi visual) adalah latihan teori dan konsep-konsep melalui terma-terma visual dengan menggunakan warna, bentuk, garis dan penjajaran (*juxtaposition*).

Warren dalam Suyanto memaknai desain grafis sebagai suatu terjemahan dari ide dan tempat ke dalam beberapa jenis urutan yang struktural dan visual.

Sedangkan **Blanchard** mendefinisikan desain grafis sebagai suatu seni komunikatif yang berhubungan dengan industri, seni dan proses dalam menghasilkan gambaran visual pada segala permukaan.

Demikian halnya senada dengan definisi yang dipaparkan **Henricus Kusbiantoro** bahwa desain adalah kompromi antara seni dan bisnis. Yaitu melayani kebutuhan orang banyak pada pemecahan problem visual, namun sekaligus tidak kehilangan karakter dan keunikan dari segi eksekusi visual baik konsep maupun visual teknis.

Jadi, seorang desainer grafis bertugas membentuk tampilan visual berdasarkan uraian verbal dengan disiplin yang disebut tipografi. Desainer grafis menata tampilan huruf dan ruang komposisi untuk menciptakan sebuah rancangan yang efektif dan komunikatif.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pekerjaan desain grafis melingkupi segala bidang yang membutuhkan penerjemahan bahasa verbal menjadi perancangan secara visual terhadap teks dan gambar pada berbagai media publikasi guna menyampaikan pesan-pesan kepada komunikan seefektif mungkin.

Contoh konkret dalam media publikasi tercetak adalah brosur, surat kabar (koran, majalah, tabloid, *newsletter*, buletin), poster, kalender, buku, jurnal, iklan cetak, stiker, sampul CD atau kaset dan lain sebagainya. Maka desainer grafis sesungguhnya dapat bekerja di mana saja, sejauh ia dibutuhkan membuat sebuah tampilan visual.

Desain Grafis dan Ilmu Komunikasi

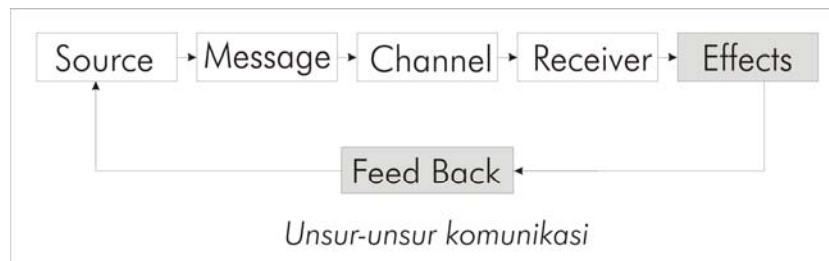
Desain grafis dalam pandangan Ilmu Komunikasi adalah metode menyampaikan pesan visual berwujud teks dan gambar dari komunikator kepada komunikan. Dalam mendesain surat kabar misalnya, desainer grafis memerlukan pengetahuan tentang kebiasaan sang pembaca media agar dengan mudah mendesain tata letak dan visual yang cocok. Ini dengan motif agar pesan yang hendak disampaikan oleh media tersebut diterima dan sampai pada pembaca. Desain grafis juga lazim disebut desain komunikasi visual.

Pakar komunikasi, Everett M. Rogers mendefinisikan komunikasi sebagai proses di mana suatu ide dialihkan dari sumber kepada penerima atau lebih, dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka.

Sedangkan Shannon dan Weaver (1949) memahami komunikasi sebagai bentuk interaksi manusia yang saling mempengaruhi satu sama lain. Tidak terbatas pada bentuk komunikasi menggunakan bahasa verbal, tetapi juga dalam hal ekspresi muka, seni dan teknologi.

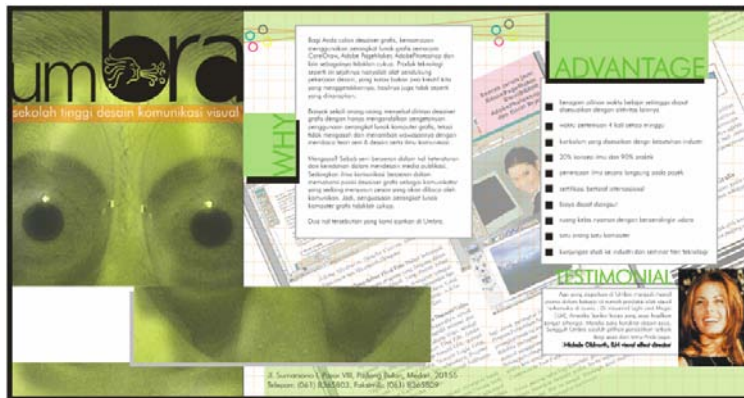
Hafied Cangara (2000) dalam *Pengantar Ilmu Komunikasi* mencatat bahwa komunikasi bisa berlaku sebagai seni. Jelas Cangara, komunikasi memiliki nilai estetika yang diterapkan dalam praktik-praktik komunikasi seperti penulisan berita, roman, novel, penyiaran untuk radio, televisi, seni grafika (**grafis-pen**), retorika, akting, penulisan skenario, penulisan buku dan sebagainya. Maka, jelaslah terdapat benang merah yang menghubungkan komunikasi dengan praktik desain grafis.

Secara sederhana dan jelas formula komunikasi dibentuk oleh David K. Berlo pada tahun 1960-an. Ia menyebut formula itu sebagai SMCR, yakni: Source (sumber/pengirim/komunikator/sender/encoder), Message (pesan/*content*/informasi), Channel (saluran-saluran, media) dan Receiver (penerima/decoder).



Gambar 1.1 Unsur-unsur komunikasi

Maka dalam tataran desain grafis, Sumber adalah Anda sebagai desainer grafis dan klien Anda. Sedangkan Pesan yang disampaikan adalah berbagai informasi berupa berita, teks, foto, gambar dan ilustrasi yang ditata sedemikian rupa secara visual dan berseni. Dan disampaikan melalui media tertentu, kepada khalayak yang menjadi sasaran pesan. Lalu dalam prosesnya pesan yang Anda sampaikan apakah menimbulkan efek di sasaran atau tidak. Efek ini menjadi umpan balik untuk membentuk pesan yang lain sebagai respon atau reaksi.



Gambar 1.2 desain brosur

Semisal Anda adalah seorang desainer grafis pada sebuah usaha jasa desain grafis arJibi. Pada suatu hari seorang pelanggan membutuhkan jasa Anda membuatkan sebuah brosur kursus komputer yang dimilikinya. Anda pun sepakat dan mulai membuat desain. Nah, pada tahap ini Anda berperan sebagai seorang komunikator, demikian halnya dengan klien Anda. Mengapa? Sebab Anda dan dia yang hendak memahami, membentuk, dan yang hendak mengirimkan pesan di dalam brosurinya. Dan tentu saja Anda harus memahami siapa penerima pesan tersebut. Apakah siswa SMU atau mahasiswa dan karyawan.

Klien Anda meminta logo yang agak mencolok ditempatkan di halaman depan di bagian bawah. Melihat hal ini nampaknya kurang cocok, Anda merekomendasikan sebaiknya di bagian atas saja. Dan selanjutnya dengan menggunakan kemampuan desain grafis dan keinginan dan kebutuhan klien, Anda menyusun gambar (foto dan ilustrasi), ikon-ikon, teks-teks, kertas, warna dan lain sebagainya. Itulah pesan dalam sebuah brosur.

Sedangkan Channel adalah media atau saluran-saluran di mana pesan itu ditempatkan. Dalam hal ini media adalah brosur itu sendiri. Brosur ini adalah alat penghubung antara Anda desainer grafis, klien Anda dengan khalayak sasaran.

Setelah brosur selesai didesain dan dicetak, kini saatnya sang klien menyebarkannya ke khalayak yang dituju. Dalam hal ini ia ingin menawarkan kursus komputernya ke siswa SMU, mahasiswa dan karyawan.

Setelah brosur berada di tangan penerima, maka proses yang sedang berlangsung adalah proses efek. Perlu desainer grafis pahami apakah brosur yang Anda desain tersebut memiliki daya pengaruh. Apakah dengan gaya desain pada teks yang Anda terapkan, penerima dapat mudah membacanya? Apakah gambar dengan ukuran kecil, bisa dengan jelas terlihat? Memang pada tahap ini desainer grafis tidak bisa langsung mendapatkan datanya, terkecuali dengan melakukan riset khusus. Sedangkan tahapan *feedback* memunculkan tanggapan/respon mengenai pesan yang Anda desain. Hal ini pasti bermacam-macam baik berupa saran dan kritik.



Gambar 1.3 Desain brosur halaman dalam



Gambar 1.4 Proses komunikasi desainer grafis

Elemen-elemen Desain Grafis

Desain grafis sebagai seni dekat dengan apa yang kita sebut sebagai keindahan (estetika). Keindahan sebagai kebutuhan setiap orang, mengandung nilai-nilai subyektivisme. Oleh sebab itu kualitas rasa seni seseorang pasti berbeda pula. Nah, dalam menghasilkan karya visual desain grafis yang menarik dan bernilai seni, pemahaman terhadap elemen-elemen atau unsur-unsur dasar desain grafis adalah wajib.

Garis

Garis dalam desain grafis dibagi menjadi 4, yaitu: vertikal, horisontal, diagonal, dan kurva. Dalam pekerjaan desain grafis, garis digunakan untuk memisahkan posisi antara elemen grafis lainnya di dalam halaman. Selain itu bisa digunakan sebagai penunjuk bagian-bagian tertentu dengan tujuan sebagai penjelas kepada pembaca. Dalam konteks tabloid misalnya kita bisa menggunakan garis untuk memisahkan nama rubrik dengan berita. Dalam sebuah diagram mengenai Tuhan sebagai Alpha dan Omega dan proses menuju itu misalnya, kita bisa memberikan garis yang menunjukkan arah bagaimana proses itu terjadi dan sebagai pedoman mengarahkan gerakan mata.



Gambar 1.5 Penerapan garis untuk menunjukan arah mata pembaca

Garis juga digunakan sebagai pemisah antara dua bagian publikasi yang berbeda atau memberikan penekanan. Seperti yang terlihat di bawah ini garis

horizontal diterapkan memisahkan informasi dalam iklan sebuah buku. Di bagian atas garis adalah informasi buku. Sedangkan di bawahnya adalah informasi mengenai penulis.



Gambar 1.6 Garis memisahkan informasi buku dan keterangan tentang penulis

Demikian halnya dengan garis yang memisahkan antara periode terbit sebuah tabloid dengan berita-berita di bawahnya.



Gambar 1.7 Garis memisahkan periode terbit dengan berita-berita di bawahnya

Bentuk

Jelas Sony Kartika bentuk adalah suatu bidang yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau oleh gelap terang pada arsiran atau karenanya adanya tekstur. Bentuk bisa berupa wujud alam (figur), yang tidak sama sekali menyerupai wujud alam (non figur). Bentuk memiliki perubahan wujud berupa stilisasi, distorsi, dan transformasi. Makna ini dikonstruksi dalam grafis dua dimensi. Lazim

juga disebut area. Sedangkan dalam grafis 3 dimensi bentuk disamaartikan dengan massa.

Gambar daun seperti logo di bawah ini misalnya, dibentuk oleh garis-garis kurva tertutup yang membentuk seperti bentuk daun.



Gambar 1.8 Kesan bentuk yang terdiri atas garis dan kurva

Perhatikan pula gambar siluet kuda dan burung di bawah ini.



Gambar 1.9 Kesan bentuk binatang dan benda alam yang dibentuk oleh garis

Ruang

Kusmiati dalam *Teori Dasar Desain Komunikasi Visual*, menjelaskan ruang terjadi karena adanya persepsi mengenai kedalaman sehingga terasa jauh dan dekat, tinggi dan rendah, tampak melalui indra penglihatan. Elemen ini dalam praktik desain grafis koran misalnya digunakan sebagai elemen ruang bernafas bagi mata pembaca. Hal ini dimaksudkan agar tidak terlalu lelah membaca teks yang terlalu panjang. Dan ruang kosong memberikan penegasan pemisah antar kolom teks koran. Selain itu memberikan kesan desain yang lapang dan rapi. Hal ini diistilahkan dengan *white space* (ruang kosong). Ruang kosong berarti ketidakberadaan teks ataupun gambar. Benar-benar kosong, dan bukan berarti tempat yang terbuang dan sia-sia, bukan sama sekali. Ruang kosong itu adalah bahasa tersendiri dari desain yang Anda buat.



Gambar 1.10 Penerapan ruang kosong di halaman tabloid



Gambar 1.12 pola acak warna yang berbeda mengesankan tekstur kasar

Sama halnya tekstur mengkilap yang dibentuk dari beberapa bentuk persegi panjang dengan pola warna teratur ungu muda dan putih.



Gambar 1.13 Tekstur mengkilap

Dan kesan metalik (emas) bisa dihasilkan dengan penataran bidang area warna kuning dan hitam yang sangat kontras.



Gambar 1.14 Tekstur metalik dibentuk oleh pola warna yang kontras

Warna

Jikalau Anda ditanya apa saja yang membedakan antara jeruk nipis dan jeruk bali, apa jawaban Anda? Secara fisik barangkali Anda menjawab jeruk nipis lebih kecil daripada jeruk bali. Dan kemungkinan kedua jawaban Anda adalah jeruk nipis yang sedang Anda pegang berwarna hijau dan jeruk bali berwarna kuning. Nah, dari sini dipahami warna sebenarnya merepresentasikan mana yang jeruk nipis dan jeruk bali secara fisik yang dilihat oleh mata. Walaupun sesungguhnya ada jeruk nipis yang berwarna kuning dan sebaliknya, maknanya sama saja.

Lalu mengapa warna sebuah obyek bisa dilihat oleh mata kita? Warna sebuah obyek ditentukan bagaimana cahaya yang jatuh pada obyek dan dipantulkan ke mata kita. Sebab cahaya memiliki spektrum (rangkaiannya sistematis) warna, dan spektrum warna tersebutlah yang membantu manusia mengenali warna. Spektrum warna secara fisika direpresentasikan dengan cahaya putih, semisal dari matahari atau bola lampu. Sebab warna-warna yang dikandungnya dikeluarkan seimbang. Sedangkan jika warna-warna yang dikeluarkan tidak seimbang kita akan melihat warna lain selain putih. Oleh sebab itulah obyek jeruk nipis terlihat hijau karena ia memantulkan cahaya hijau.

Panjang gelombang/spektrum warna berikut ini merepresentasikan warna-warna yang dihasilkan cahaya putih. Warna yang bisa dilihat oleh mata manusia adalah warna dalam rentang 400 nm hingga 700 nm. Sedangkan di atas 700 nm adalah sinar infra merah. Sedangkan di bawah 400 nm adalah sinar ultra violet, sinar X dan sinar Gamma.

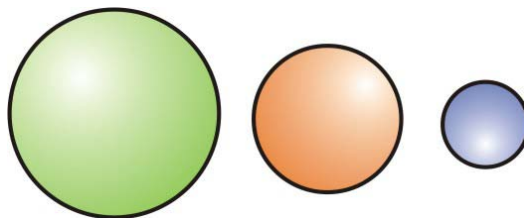


Gambar 1.15 Panjang gelombang cahaya

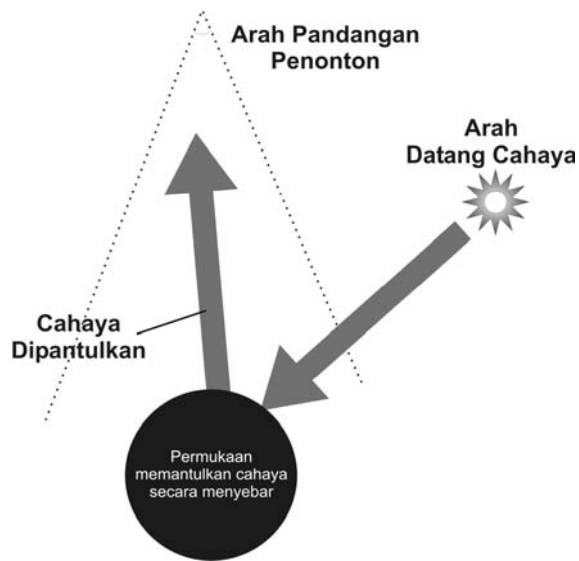
Warna ditimbulkan oleh perbedaan kualitas cahaya yang direfleksikan atau dipancarkan oleh obyek. Pada saat kita melihat warna, sebenarnya kita melihat gelombang cahaya yang dipantulkan atau dipancarkan oleh obyek yang kita lihat. (Wartmann, 2004).

Sama seperti bentuk, warna memberikan kesan pesan yang lebih sangat mendalam. Warna merah misalnya mengesankan semangat, kegairahan, dan panas api. Atau warna ungu mengesankan kepuccatan, layu dan tidak semangat. Kombinasi antar warna memberikan kesan visual yang bervariasi yang tentu saja berdampak pada kerja desain grafis Anda. Seperti jelas pakar desain grafis David Dabner dalam *Design and Layout: Understanding and Using Graphics*, warna yang Anda pilih menimbulkan efek yang luar biasa pada kesan desain dan cara orang meresponnya (*feedback*).

Sedangkan sebuah obyek terlihat bersinar karena memantulkan cahaya ke mata. Obyek akan terlihat transparan karena cahaya menembus permukaannya, menyentuh obyek di belakangnya dan dipantulkan kembali ke permukaan.



Gambar 1.16 Obyek terlihat karena cahaya



Gambar 1.17 Diagram benda yang terlihat mengkilap



Gambar 1.18 Diagram benda yang terlihat mengkilap



Gambar 1.19 Kesan yang dihasilkan warna

Dalam menerapkan warna dalam sebuah desain, Anda bisa mengacu pada roda warna di atas. Untuk menghasilkan warna yang harmonis, gunakan warna-warna yang berdekatan satu sama lain. Misalnya merah harmonis dengan warna kuning. Sedangkan warna komplementer dihasilkan dari warna yang posisinya berlawanan, seperti merah dengan biru.

Saya yakin Anda sangat familier dengan logo Nazi dalam bendera berwarna merah bergaris hitam dan putih. Hitler sebagai tokoh tersohor, penegasan pencitraan dirinya bisa dilakukan memberi warna merah yang sangat dominan. Perhatikan citra gambar yang saya bentuk dengan CorelDRAW di bawah ini.



Gambar 1.20 Penegasan melalui warna menghasilkan karakter khusus

Menurut **Russel dan Verrill** (1986) dalam Permana, warna khususnya dalam produk visual iklan dapat digunakan demi beberapa alasan, yaitu:

- :: warna merupakan alat untuk dapat menarik perhatian.
- :: beberapa produk akan menjadi lebih realistis, jika ditampilkan dengan menggunakan warna.
- :: dapat memperlihatkan atau memberikan suatu penekanan pada elemen tertentu di dalam karya desain
- :: warna dapat memperlihatkan suatu kesan tertentu yang menunjukkan akan adanya kesan psikologis tersendiri.

Sedangkan menurut **Walker** (1980) dalam Widodo penggunaan warna didasarkan pada alasan sebagai berikut:

- :: **penekanan** diterapkan untuk kata, bagin kata atau unsur-unsur lainnya agar lebih tampil menyolok.
- :: **kontras** dengan latar belakang yang kontras diharapkan naskah akan menjadi lebih mudah dibaca.
- :: **identifikasi** warna-warna khusus sering dipakai untuk identifikasi sebuah logo.
- :: **penampilan** halaman yang berwarna tentunya menjadi lebih menarik dibandingkan hitam putih
- :: **efek** untuk menampilkan efek visual dari obyek atau dengan lainnya.

Pada dasarnya warna secara kualitas digolongkan menjadi 3, yaitu:

- :: **HUE** berarti nama dasar dari warna itu sendiri: merah, kuning, hijau.
- :: **SATURATION** adalah kadar (intensitas) kecemerlangan warna dari sebuah hue. Misalnya sebutan merah tua, sebenarnya dihasilkan dari pencampuran warna merah asli dengan warna hitam.
- :: **LIGHTNESS** adalah tingkat gelap-terang warna. Merah akan mejadi merah *pink* jika ditambah tingkat terangnya.

Lebih jauh mengenai warna, akan dijelaskan pada bab kedua.

Prinsip-prinsip Desain Grafis

Dalam bekerja desainer grafis harus mempertimbangkan berbagai prinsip demi mencapai hasil akhir yang baik. Prinsip-prinsip desain yang akan dijelaskan di bawah ini bukanlah sebuah nilai mati bahwa desain yang paling baik adalah seperti apa yang dikandung dalam prinsip tersebut. Tetapi sekadar anjuran beginilah seharusnya desain yang. Karena sesungguhnya tidak ada penilaian bagus atau jelek atas sebuah desain. Semuanya itu tergantung selera desainer grafis, klien dan khalayak yang menjadi sasaran pesan. Hal ini ditegaskan pakar desain grafis, Danton Sihombing dalam majalah *Cakram*: *penilaian karya desain grafis sesungguhnya adalah menguji tingkat kelayakannya, dalam arti tidak ada karya desain grafis yang benar ataupun yang salah. Gray area ini dinilai efektivitasnya dalam memberikan solusi terhadap masalah desain yang dihadapinya.*

Kesederhanaan

Banyak pakar desain grafis menyarankan prinsip ini dalam pekerjaan desain. Hal ini sangat logis demi kepentingan kemudahan pembaca memahami isi pesan yang disampaikan. Dalam penggunaan huruf sebuah berita misalnya. Huruf judul (*headline*), subjudul dan tubuh berita (*body text*) sebaiknya jangan menggunakan jenis font yang ornamental dan *njilimet*, seperti huruf *blackletter* yang sulit dibaca. Desainer grafis lazim juga menyebut prinsip ini sebagai KISS (Keep It Simple Stupid). Prinsip ini bisa diterapkan dengan penggunaan elemen ruang kosong (*white space*) dan tidak menggunakan terlalu banyak unsur-unsur aksesoris. Seperlunya saja. Perhatikan gambar di bawah ini sebuah *body text* menggunakan huruf yang tergolong huruf hias.



Gambar 1.21 Penggunaan jenis huruf Blackletter pada bodytext

Keseimbangan

Keseimbangan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual. Prinsip keseimbangan ada dua, yaitu: keseimbangan formal (simetris) dan keseimbangan informal. Keseimbangan formal memberikan kesan sempurna, resmi, kokoh, yakin dan bergengsi.



Gambar 1.22 Keseimbangan formal



Gambar 1.23 Keseimbangan dalam desain buku dan iklan

Keseimbangan formal juga menyinggung mengenai konsistensi dalam penggunaan berbagai elemen desain. Semisal warna logo. Dalam desain kartu nama desain dibuat dengan *full color* (F/C). Tetapi dengan pertimbangan agar desain lebih variatif dan tidak membosankan, maka pada media desain yang berbeda Anda membuat logo tersebut dengan warna duotone. Nah, pada kondisi ini, gagasan variasi desain sebaiknya tidak diperlukan. Apa jadinya kalau logo tersebut adalah logo sebuah produk barang. Konsistensi juga sangat diperlukan sebagai kesan identitas yang melekat pada sebuah merek produk. Kita tidak mau konsumen sampai lupa pada produk yang dijual.

Sedangkan keseimbangan informal bermanfaat menghasilkan kesan visual yang dinamis, bebas, lepas, pop, meninggalkan sikap kaku, dan posmodernis.



Gambar 1.24 Keseimbangan informal

Kesatuan

Kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Contohnya adalah boks grafis yang dibuat litbang *KOMPAS*. Ilustrasi, garis dan teks tentang terjadinya tsunami dijadikan satu dalam sebuah boks garis dan diberi raster memberikan kesan kesatuan terhadap pesan yang dimaksud.



Gambar 1.25 Keseimbangan informal

Penekanan (aksentuasi)

Penekanan dimaksudkan untuk menarik perhatian pembaca, sehingga ia mau melihat dan membaca bagian desain yang dimaksud. Kalau dalam konteks desain surat kabar ini bisa dilakukan dengan memberikan kotak raster atas sebuah berita. Hal ini akan mengesankan pentingnya berita itu untuk dibaca oleh pembaca. Atau juga membesarkan ukuran huruf pada judul berita, sehingga terlihat jauh berbeda dengan berita lainnya. Penekanan juga dilakukan melalui perulangan ukuran, serta kontras antara tekstur, nada warna, garis, ruang, bentuk atau motif.

Creative Business newsletter - the only publication devoted exclusively to the business of graphic design. Information is at

Delve Magazine - Delve was created to explore visual culture through experimentation in design, photography, illustration, and other related visual arts. contributing artists are encouraged to explore aspects of their chosen medium that fall outside of conventional or commercial applications.

Desian Graphics Online - Online australian design magazine.

Design Tutor - Here you will find an expanding number of on-site and downloadable tutorials, helpful links and other material all aimed at helping you get the best from your web design and desktop publishing software.

Digit - The world of digital creativity. Digit magazine is a cross-platform magazine published by IDG for creative professionals working in digital media. Areas of interest include graphic design, 3D, Web, DTP, video, multimedia and animation.

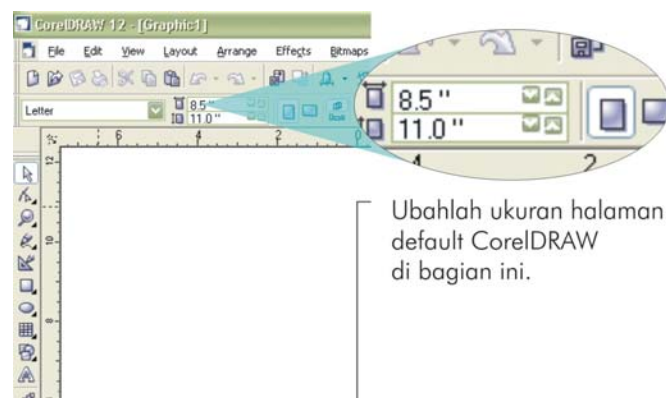
Digital Media Designer - A resource for the digital designer.

Digital Output - The business guide for electronic publishers and digital imagers.

Digital Producer - igital Producer Magazine is the first choice of professional digital content creators using computers for digital video, special effects and 3D animation.

Digital Web - The web designer's online magazine of choice.

Gambar 1.26 Pembentukan penegasan



Gambar 1.27 Pembentukan penegasan

Irama (repetisi)

Irama merupakan pengulangan unsur-unsur pendukung karya seni. Irama merupakan selisih antara dua wujud yang terletak pada ruang, serupa dengan interval waktu antara dua nada musik beruntun yang sama. Desain grafis mementingkan interval ruang atau kekosongan atau jarak antar obyek. Misalnya jarak antarkolom. Jarak antar teks dengan tepi kertas, jarak antar foto di dalam satu halaman dan lain sebagainya.



Gambar 1.28 Pembentukan penegasan

Tipografi

Tipografi adalah sebuah disiplin khusus dalam desain grafis yang mempelajari mengenai seluk beluk huruf (*font*). Huruf-huruf tersebut dikelompokkan menurut beberapa kategori tertentu. Hal ini menunjukkan demikian banyaknya jenis dan karakter huruf yang bisa digunakan dalam desain publikasi. Sebab beberapa jenis huruf bisa menciptakan kesan-kesan tertentu sesuai dengan tema publikasi. Kesan misteri misalnya sangat sulit dibangun jika Anda menggunakan jenis *font* Arial untuk judul tulisan. Tapi, sebaiknya Anda menggunakan jenis font Nosferatu atau Mystery. Atau ketika Anda dihadapkan membuat desain iklan pernikahan, maka Anda bisa menggunakan *font* huruf sambung (*script*) sebagai title dan arial sebagai *body text*-nya.

Berdasarkan fungsinya tipografi dibagi menjadi dua jenis, yaitu *text types* dan *display types*. Untuk *text types* gunakan ukuran 8 hingga 12 pt (point). Jenis ini biasanya digunakan untuk badan teks (*body text/copy*) Sedangkan untuk display types, gunakan 14 pt ke atas.

Huruf Serif

Jenis huruf ini memiliki garis-garis kecil yang disebut *counterstroke* pada ujung-ujung badan huruf. Garis-garis tersebut berdiri horisontal terhadap badan huruf. Huruf serif dikenal lebih mudah dibaca karena kaitnya tersebut menuntun pandangan pembaca membaca baris teks yang sedang dibacanya. Contoh: Times New Roman, Garamond, Book Antiqua, Bitstream Vera Serif, Palatino Linotype, Bookman Old Style, Calisto MT, Dutch, Euro Roman, Georgia, Pan Roman, Romantic, Souvenir, Super French dan lain-lain.

Times New Roman

Jenis huruf ini memiliki garis-garis kecil yang disebut *counterstroke* pada ujung-ujung badan huruf. Garis-garis tersebut berdiri horisontal terhadap badan huruf. Huruf serif dikenal lebih mudah dibaca karena kaitnya tersebut menuntun pandangan pembaca membaca baris teks yang sedang dibacanya.

Jenis huruf ini memiliki garis-garis kecil yang disebut *counterstroke* pada ujung-ujung badan huruf. Garis-garis tersebut berdiri horisontal terhadap badan huruf. Huruf serif dikenal lebih mudah dibaca karena kaitnya tersebut menuntun pandangan pembaca membaca baris teks yang sedang dibacanya.

Jenis huruf ini memiliki garis-garis kecil yang disebut *counterstroke* pada ujung-ujung badan huruf. Garis-garis tersebut berdiri horisontal terhadap badan huruf. Huruf serif dikenal lebih mudah dibaca karena kaitnya tersebut menuntun pandangan pembaca membaca baris teks yang sedang dibacanya.

Gambar 1.29 Times New Roman

Garamond

Jenis huruf ini memiliki garis-garis kecil yang disebut *counterstroke* pada ujung-ujung badan huruf. Garis-garis tersebut berdiri horisontal terhadap badan huruf. Huruf serif dikenal lebih mudah dibaca karena kaitnya tersebut menuntun pandangan pembaca membaca baris teks yang sedang dibacanya.

Jenis huruf ini memiliki garis-garis kecil yang disebut *counterstroke* pada ujung-ujung badan huruf. Garis-garis tersebut berdiri horisontal terhadap badan huruf. Huruf serif dikenal lebih mudah dibaca karena kaitnya tersebut menuntun pandangan pembaca membaca baris teks yang sedang dibacanya.

Jenis huruf ini memiliki garis-garis kecil yang disebut counterstroke pada ujung-ujung badan huruf. Garis-garis tersebut berdiri horisontal terhadap badan huruf. Huruf serif dikenal lebih mudah dibaca karena kaitnya tersebut menuntun pandangan pembaca membaca baris teks yang sedang dibacanya.

Gambar 1.30 Garamond

Book Antiqua

Jenis huruf ini memiliki garis-garis kecil yang disebut *counterstroke* pada ujung-ujung badan huruf. Garis-garis tersebut berdiri horisontal terhadap badan huruf. Huruf serif dikenal lebih mudah dibaca karena kaitnya tersebut menuntun pandangan pembaca membaca baris teks yang sedang dibacanya.

Jenis huruf ini memiliki garis-garis kecil yang disebut *counterstroke* pada ujung-ujung badan huruf. Garis-garis tersebut berdiri horisontal terhadap badan huruf. Huruf serif dikenal lebih mudah dibaca karena kaitnya tersebut menuntun pandangan pembaca membaca baris teks yang sedang dibacanya.

Jenis huruf ini memiliki garis-garis kecil yang disebut counterstroke pada ujung-ujung badan huruf. Garis-garis tersebut berdiri horisontal terhadap badan huruf. Huruf serif dikenal lebih mudah dibaca karena kaitnya tersebut menuntun pandangan pembaca membaca baris teks yang sedang dibacanya.

Gambar 1.31 Book Antiqua

Bitstream Vera Serif

Jenis huruf ini memiliki garis-garis kecil yang disebut counterstroke pada ujung-ujung badan huruf. Garis-garis tersebut berdiri horisontal terhadap badan huruf. Huruf serif dikenal lebih mudah dibaca karena kaitnya tersebut menuntun pandangan pembaca membaca baris teks yang sedang dibacanya.

Jenis huruf ini memiliki garis-garis kecil yang disebut counterstroke pada ujung-ujung badan huruf. Garis-garis tersebut berdiri horisontal terhadap badan huruf. Huruf serif dikenal lebih mudah dibaca karena kaitnya tersebut menuntun pandangan pembaca membaca baris teks yang sedang dibacanya.

Jenis huruf ini memiliki garis-garis kecil yang disebut counterstroke pada ujung-ujung badan huruf. Garis-garis tersebut berdiri horisontal terhadap badan huruf. Huruf serif dikenal lebih mudah dibaca karena kaitnya tersebut menuntun

Gambar 1.32 Bitstream Vera Sans

Huruf Sans Serif

Jenis huruf ini tidak memiliki garis-garis kecil yang disebut *counterstroke*. Huruf ini berkarakter *streamline*, fungsional, modern dan kontemporer. Contoh: Arial, Futura, Avant Garde, Bitstream Vera Sans, Century Gothic dan lain sebagainya.

Arial

Jenis huruf ini tidak memiliki garis-garis kecil yang disebut *counterstroke*. Huruf ini berkarakter *streamline*, fungsional dan kontemporer. Contoh: Arial, Futura, Avant Garde

Jenis huruf ini tidak memiliki garis-garis kecil yang disebut *counterstroke*. Huruf ini berkarakter *streamline*, fungsional dan kontemporer. Contoh: Arial, Futura, Avant Garde

Jenis huruf ini tidak memiliki garis-garis kecil yang disebut *counterstroke*. Huruf ini berkarakter *streamline*, fungsional dan kontemporer. Contoh: Arial, Futura, Avant Garde

Gambar 1.33 Arial

Avant Garde

Jenis huruf ini tidak memiliki garis-garis kecil yang disebut *counterstroke*. Huruf ini berkarakter *streamline*, fungsional dan kontemporer. Contoh: Arial, Futura, Avant Garde

Jenis huruf ini tidak memiliki garis-garis kecil yang disebut *counterstroke*. Huruf ini berkarakter *streamline*, fungsional dan kontemporer. Contoh: Arial, Futura, Avant Garde

Jenis huruf ini tidak memiliki garis-garis kecil yang disebut *counterstroke*. Huruf ini berkarakter *streamline*, fungsional dan kontemporer. Contoh: Arial, Futura, Avant Garde

Gambar 1.34 Avant Garde

Bitstream Vera Sans

Jenis huruf ini tidak memiliki garis-garis kecil yang disebut *counterstroke*. Huruf ini berkarakter *streamline*, fungsional dan kontemporer. Contoh: Arial, Futura, Avant Garde

Jenis huruf ini tidak memiliki garis-garis kecil yang disebut *counterstroke*. Huruf ini berkarakter *streamline*, fungsional dan kontemporer. Contoh: Arial, Futura, Avant Garde

Jenis huruf ini tidak memiliki garis-garis kecil yang disebut *counterstroke*. Huruf ini berkarakter *streamline*, fungsional dan kontemporer.

Gambar 1.35 Bitstream Vera Sans

Century Gothic

Jenis huruf ini tidak memiliki garis-garis kecil yang disebut *counterstroke*. Huruf ini berkarakter *streamline*, fungsional dan kontemporer. Contoh: Arial, Futura, Avant Garde

Jenis huruf ini tidak memiliki garis-garis kecil yang disebut *counterstroke*. Huruf ini berkarakter *streamline*, fungsional dan kontemporer. Contoh: Arial, Futura, Avant Garde

Jenis huruf ini tidak memiliki garis-garis kecil yang disebut *counterstroke*. Huruf ini berkarakter *streamline*, fungsional dan kontemporer. Contoh: Arial,

Gambar 1.36 Century Gothic

Huruf Blok

Huruf Blok memiliki ketebalan badan yang cukup mencolok. Sosoknya yang gemuk dan terkesan berat, sering digunakan sebagai headline (judul berita) atau *tagline copy* dalam iklan. Contoh: Haettenschweiler, Futura XBlk BT, Impact, Freshet dan lain-lain.

Haettenschweiler
Futura Xblk BT
Impact Freshet

Gambar 1.37 Huruf Blok



Gambar 1.38 Huruf blok diterapkan dalam sebuah komposisi desain

Huruf Script

Jenis huruf ini menyerupai tulisan tangan sehingga mengesankan karakter yang alami dan personal. Contoh: Freeport, Freehand575, English Vivace, dan lain sebagainya.



Jenis huruf ini menyerupai tulisan tangan sehingga mengesankan karakter yang alami dan personal.

Gambar 1.38 Huruf blok diterapkan dalam sebuah komposisi desain



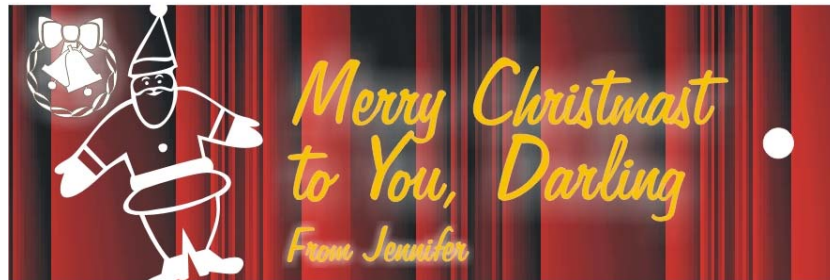
Jenis huruf ini menyerupai tulisan tangan sehingga mengesankan karakter yang alami dan personal.

Gambar 1.39 Freehand 575



Jenis huruf ini menyerupai tulisan tangan sehingga mengesankan karakter yang alami dan personal.

Gambar 1.40 English Vivace



Gambar 1.41 Penggunaan huruf script pada pembatas buku

Huruf Black Letter

Huruf ini sangat khas karakternya klasik dan memang sangat berbeda daripada yang lain, walaupun kini banyak variasi yang diciptakan. Orang awam biasa menyebut sebagai huruf jerman. Contoh: Centaurus, Antlia, Aquarus dan lain-lain.

Centaurus
Antlia
Aquarius

Gambar 1.42 Berbagai huruf Black Letter



Gambar 1.43 Penerapan huruf Blackletter pada Caption (drop cap) pada sebuah artikel

Huruf Graphics

Huruf ini cenderung mengesankan gambar, tanpa menghilangkan makna bahwa yang ditunjukkannya adalah sesungguhnya huruf yang bermakna.



Gambar 1.44 Berbagai huruf Graphics



Gambar 1.45 Penerapan huruf graphics



Gambar 1.46 Penerapan huruf graphics pada iklan

Foto dan Ilustrasi

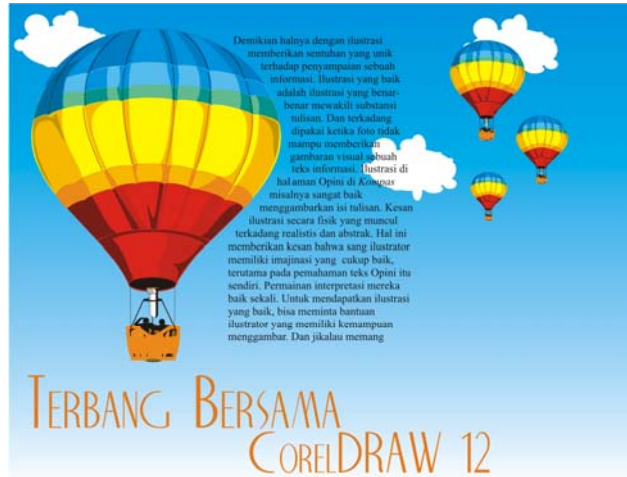
Foto dan ilustrasi termasuk dalam kategori yang disebut sebagai gambar (*graphic*). Gambar sendiri memiliki kedudukan istimewa dalam pekerjaan grafis. Mengapa? Anda pasti sering mendengar pepatah: Foto mewakili 1000 kata. Oleh sebab itu satu foto dalam satu berita tanpa teks sama sekali mengenai sebuah kerusuhan dalam demonstrasi misalnya, bisa memberikan banyak informasi kepada pembaca, setidaknya mereka merasakan kondisi pada saat itu. Seolah-olah mereka masuk dalam kejadian itu. Dan ini cukup membantu, karena pada umumnya pembaca lebih suka foto ketimbang dominasi teks. Gambar lebih mudah diidentifikasi dan diingat, karena mewakili realitas visual manusia.

Demikian halnya dengan ilustrasi memberikan sentuhan yang unik terhadap penyampaian sebuah informasi. Ilustrasi yang baik adalah ilustrasi yang benar-benar mewakili substansi tulisan. Dan terkadang dipakai ketika foto tidak mampu memberikan gambaran visual sebuah teks informasi. Ilustrasi di halaman Opini di *Kompas* misalnya sangat baik menggambarkan isi tulisan.

Kesan ilustrasi secara fisik yang muncul terkadang realistis dan abstrak. Hal ini memberikan kesan bahwa sang ilustrator memiliki imajinasi yang cukup baik, terutama pada pemahaman teks Opini itu sendiri. Permainan interpretasi mereka baik sekali. Untuk mendapatkan ilustrasi yang baik, bisa meminta bantuan ilustrator yang memiliki kemampuan menggambar. Dan jikalau memang terkendala dana dan waktu, banyak desainer grafis menggantungkan pada koleksi *clip art* mereka. Ini sah-sah saja, selama itu tersebut ditegaskan bisa dipakai secara bebas.



Gambar 1.47 Penerapan ilustrasi dalam artikel



Gambar 1.48 Penerapan ilustrasi dalam desain kaver buku

Dalam praktik desain grafis, pemilihan, pengolahan dan penerapan foto sebaiknya tidak dilakukan sembarangan. Sesuaikan dengan isi inti informasi yang hendak disampaikan. Dalam proses pengolahan juga harus hati-hati. Hasil akhir menambah terang sebuah foto yang gelap belum tentu sama ketika nanti dicetak. Dan lakukan *cropping* yang tepat ketika diterapkan pada media publikasi. Jangan sampai memotong informasi foto yang memang hendak disampaikan. Demikian juga mengenai ukuran foto hasil *cropping*. Foto yang menggambarkan panorama alam, bisa di-*cropping* menjadi bentuk lanskap. Atau dalam memfokuskan latar depan, sebaiknya lakukan *cropping* untuk memisahkannya dengan latar belakang.



Gambar 1.49 Penerapan foto pada iklan jasa perjalanan



Gambar 1.50 Penerapan foto pada iklan jasa fotografi

Proses Desain Grafis

Michael Kroeger dalam situsnya www.mkgraphic.com memaparkan lima tahapan proses desain grafis, yaitu:

- a. Pembentukan terdiri atas gagasan dan riset; tipe, bentuk dan foto; tata letak dan pesan.
- b. Analisis terdiri atas pengulangan, kesimpulan dan inspirasi
- c. Audiens terdiri atas klien, kelompok sasaran dan komunikasi
- d. Metode pekerjaan yang menuntut pekerjaan yang kompleks
- e. Perlengkapan terdiri atas komputer, printer laser, paket perangkat lunak; konstruksi; dan perencanaan.

Produk-Produk Desain Grafis

Permana (1994) mencatat beberapa pembagian produk-produk yang bisa dihasilkan dari pekerjaan desain grafis, yaitu:

1. Dokumen yang bersifat persuasif
 - :: iklan
 - :: undangan
 - :: permohonan undangan
 - :: poster
 - :: selebaran
 - :: prospektus
 - :: brosur
2. Dokumen yang menunjukkan identitas
 - :: kartu nama
 - :: sertifikat dan izazah
 - :: label dan tag

:: alat tulis kantor

3. Dokumen yang memberikan informasi

:: brosur

:: rencana pengajaran

:: proposal

:: jadwal

:: daftar produk

:: program

:: lembaran kerja

:: laporan

4. Publikasi berkala dan tidak

:: newsletter

:: majalah

:: laporan penelitian

:: jurnal

:: buletin

:: tabloid

:: koran dinding

:: pengumuman

5. Dokumen yang menghendaki jawaban

:: Daftar isian riwayat hidup

:: formulir

:: lembar soal

:: kuesioner

:: lembar isian

6. Dokumen yang memberikan referensi
 - :: kalender
 - :: direktori
 - :: buku telepon
 - :: daftar barang
 - :: jadwal
 - :: buku alamat

7. Dokumen yang menunjukkan suatu proses
 - :: kurikulum
 - :: manual kerja
 - :: manuallatihan
 - :: prosedur latihan
 - :: petunjuk
 - :: resep masakan

TENTANG PENULIS

Vinsensius Sitepu adalah mantan pemimpin redaksi tabloid mahasiswa *SUARA USU*. Kini ia bekerja sebagai staf artistik di sebuah harian lokal di Medan. Selain itu ia juga mengajar mata kuliah Perkembangan Teknologi Komunikasi di jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Sumatera Utara (USU).

Sejak tahun 1998 mendalami bidang desain grafis dan berpengalaman sebagai desainer grafis untuk tabloid mahasiswa *SUARA USU*, majalah *TEROBOS*, buletin *HOPEFUL*, Tabloid Karo *SORA MIDO* dan tabloid *STETOSKOP FK USU*.

Penulis juga aktif menulis artikel untuk tabloid komputer *PCplus* dan majalah *INFOKOMPUTER* sejak tahun 2001 hingga sekarang, khususnya mengenai sistem operasi, ulasan perangkat lunak, serta tip dan trik desain grafis. Selain itu tiga karya seni digital-nya diterbitkan di situs internasional Museum of Computer Art (MOCA): www.moca.virtual.museum. Dan juga aktif membuat karya seni 3D dengan Bryce di situs www.3dcommune.com.

Penulis sebelumnya menulis buku komputer *Membuat Animasi Alam dengan Corel Bryce* yang diterbitkan Elex Media Komputindo Februari 2005 lalu dan masih terus produktif menulis buku-buku lainnya.

PUSTAKA ACUAN

- Dharsono, Sony Kartika, *Seni Rupa Modern*, Rekayasa Sains, Bandung, 2004
- Dharsono, Sony Kartika, Nanang Garda Perwira, *Pengantar Estetika*, Rekayasa Sains, Bandung, 2004
- M. Suyanto, *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan*, Andi, Yogya, 2004
- Cangara, Hafied, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Rajawali Press, Jakarta, 2000
- Kusmiati, dkk, *Teori Desain Komunikasi Visual*, Djambatan, Jakarta, 1999
- Wartman, Carsten, *Panduan Lengkap Menggunakan Blender*, Elex Media Komputindo, Jakarta, 2004
- Permana Erry A, dkk, *Desain Grafis dengan Desktop Publishing*, Dinastindo, 1994
- Widodo, Wahyu, *Telaah Grafis dan Aplikasinya* (makalah dalam Pendidikan dan Diskusi Jurnalistik Mahasiswa Tingkat Lanjut Nasional, Jakarta, 2003)
- Sihombing, Danton, *Konsep Desain Grafis dalam Desain Publikasi*, Majalah Cakram, Mei, 2004
- www.mkgraphics.com
- www.aiga.com
- www.newsdesigner.com
- www.snd.org
- www.newseum.org
- www.hypulp.com/entries/cat_magazine_design.php
- www.brasstacksdesign.com
- www.tabloidpcplus.com/detil.php?art=293