



www.esaunggul.ac.id

Teknik Presentasi

Pertemuan 8

Muhammad Fauzi. S.Des, M.Ds

PRINSIP DESAIN GRAFIS DALAM MERANCANG PRESENTASI VISUAL

Unsur Dan Prinsip Desain Komunikasi Visual

- Ada dua hal lagi yang harus dipahami oleh seorang desain komunikasi visual yaitu tentang prinsip dan unsure di dalam DKV, mengapa ini menjadi penting ? Jelas Karena seorang desainer harus tahu unsur apa saja yang membalut pada DKV dan Prinsip yang harus dipegang oleh seorang desainer. Jika anda sebagai seorang desainer tidak paham akan hal ini anda akan susah untuk menyampaikan suatu pesan dan berpotensi untuk terjadinya miss communication. Sebelum hal itu terjadi, sekarang akan saya jelaskan lebih lengkap. Kita mulai dari Unsur-Unsur DKV yaitu

Warna

- Warna merupakan unsur penting dalam obyek desain. Karena dengan warna orang bisa menampilkan identitas, menyampaikan pesan atau membedakan sifat dari bentuk-bentuk bentuk visual secara jelas. Dalam prakteknya warna dibedakan menjadi dua: yaitu warna yang ditimbulkan karena sinar (Additive color/RGB) yang biasanya digunakan pada warna lampu, monitor, TV dan sebagainya, dan warna yang dibuat dengan unsur-unsur tinta atau cat (Subtractive color/CMYK) yang biasanya digunakan dalam proses pencetakan gambar ke permukaan benda padat seperti kertas, logam, kain atau plastik.

Format

- Format adalah unsur lain dalam desain yang mendefinisikan besar kecilnya suatu obyek. (mencakup semua elemen DKV) Dengan menggunakan unsur ini Anda dapat menciptakan kontras dan penekanan (emphasis) pada obyek desain anda sehingga orang akan tahu mana yang akan dilihat atau dibaca terlebih dahulu. Hal ini memudahkan anda untuk menyampaikan pesan yang sangat penting , penting dan kurang penting yang terlihat dari ukuran (format) suatu elemen tersebut. Jika elemen itu dibuat lebih bsar dari yang lain berarti itu menjadi hal yang sangat penting untuk sampaikan begitu juga sebaliknya.

Tekstur

- Tekstur adalah tampilan permukaan (corak) dari suatu benda yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba. Yang pada prakteknya, tekstur sering dikategorikan sebagai corak dari suatu permukaan benda, misalnya permukaan karpet, baju, kulit kayu, cat dinding, cat canvas, dan lain sebagainya.

Tekstur dibagi menjadi dua yaitu Tekstur nyata dan Semu. Pada DKV tekstur yang lebih sering digunakan adalah tekstur semu. Hal ini dapat memudahkan pekerjaan seorang desainer Karena dapat menimbulkan tekstur kasar seperti kayu, batu dan yang lainnya tanpa harus langsung menggunakan benda-benda itu begitu juga dengan tekstur halus yang lebih mudah mendapatkan kesan halus ketika menggunakan tekstur semu (tidak Nyata)

Ruang

- Ruang merupakan jarak antara suatu bentuk dengan bentuk lainnya, pada praktek desain dapat dijadikan unsur untuk memberi efek estetika desain dan dinamika desain grafis. Sebagai contoh, tanpa ruang Anda tidak akan tahu mana kata dan mana kalimat atau paragraf. Tanpa ruang Anda tidak tahu mana yang harus dilihat terlebih dahulu, kapan harus membaca dan kapan harus berhenti sebentar. Dalam bentuk fisiknya pengidentifikasian ruang digolongkan menjadi dua unsur, yaitu obyek (figure) dan latar belakang (background).
- Unsur ini sangat menentukan kenyamanan membaca Karena jika tidak ada ruang pada suatu desain maka yang terlihat sangatlah sesak begitu juga bila terlalu banyak ruang kosong pada desain maka akan terlihat hampa. Disini lah seorang desainer dituntut untuk pintar memanfaatkan suatu ruang pada bidang kosong.

Garis

- Sebuah garis adalah unsur desain yang menghubungkan antara satu titik poin dengan titik poin yang lain sehingga bisa berbentuk gambar garis lengkung (curve) atau lurus (straight). Garis adalah unsur dasar untuk membangun bentuk atau konstruksi desain. Di dalam dunia komunikasi visual seringkali kita menggunakan dotted line, solid line, dan garis putus-putus.

Garis juga memiliki suatu arti dan anda harus tahu hal ini seperti garis vertical memiliki kesan stabil, gagah, dan elegan sedangkan garis horizontal memiliki arti pasif, tenang dan damai sementara garis diagonal memiliki kesan aktif, dinamis dan menarik perhatian

Bentuk

- Bentuk adalah segala hal yang memiliki diameter tinggi dan lebar. Bentuk dasar yang dikenal orang adalah kotak (rectangle), lingkaran (circle), dan segitiga (triangle). Pada desain komunikasi visual kita akan mempelajari bentuk dasar dan bentuk turunan. Sementara pada kategori sifatnya, bentuk dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu:
 - A.) Huruf (Character) : yang direpresentasikan dalam bentuk visual yang dapat digunakan untuk membentuk tulisan sebagai wakil dari bahasa verbal dengan bentuk visual langsung, seperti A, B, C, dsb.
 - B.) Simbol (Symbol) : yang direpresentasikan dalam bentuk visual yang mewakili bentuk benda secara sederhana dan dapat dipahami secara umum sebagai simbol atau lambang untuk menggambarkan suatu bentuk benda nyata, misalnya gambar orang, bintang, matahari dalam bentuk sederhana (simbol), bukan dalam bentuk nyata (dengan detail).
 - C.) Bentuk Nyata (Form) : bentuk ini betul-betul mencerminkan kondisi fisik dari suatu obyek. Seperti gambar manusia secara detil, hewan atau benda lainnya. Prinsip-prinsip DKV sebenarnya memiliki acuan pada seni rupa pada umumnya karena terkait dengan suatu estetika pada seni itu sendiri yang terdiri dari 5 bagian yaitu

Unity

- Kesatuan merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa yang sangat penting. Tidak adanya kesatuan dalam sebuah karya rupa akan membuat karya tersebut terlihat cerai-berai, kacau-balau yang mengakibatkan karya tersebut tidak nyaman dipandang. Prinsip ini sesungguhnya adalah prinsip hubungan. Jika salah satu atau beberapa unsur rupa mempunyai hubungan (warna, raut, arah, dll), maka kesatuan telah tercapai.

Balance

- Karya seni dan desain harus memiliki keseimbangan agar nyaman dipandang dan tidak membuat gelisah. Seperti halnya jika kita melihat pohon atau bangunan yang akan roboh, kita merasa tidak nyaman dan cenderung gelisah. Keseimbangan adalah keadaan yang dialami oleh suatu benda jika semua dayan yang bekerja saling meniadakan. Dalam bidang seni keseimbangan ini tidak dapat diukur tapi dapat dirasakan, yaitu suatu keadaan dimana semua bagian dalam sebuah karya tidak ada yang saling membebani.

Proportion

- Proporsi termasuk prinsip dasar tata rupa untuk memperoleh keserasian. Untuk memperoleh keserasian dalam sebuah karya diperlukan perbandingan –perbandingan yang tepat. Pada dasarnya proporsi adalah perbandingan matematis dalam sebuah bidang. Proporsi Agung (The Golden Mean) adalah proporsi yang paling populer dan dipakai hingga saat ini dalam karya seni rupa hingga karya arsitektur. Proporsi ini menggunakan deret bilangan Fibonacci yang mempunyai perbandingan 1:1,618, sering juga dipakai 8 : 13. Konon proporsi ini adalah perbandingan yang ditemukan di benda-benda alam termasuk struktur ukuran tubuh manusia sehingga dianggap proporsi yang diturunkan oleh Tuhan sendiri. Dalam bidang desain proporsi ini dapat kita lihat dalam perbandingan ukuran kertas dan layout halaman.

Rithym

- Irama adalah pengulangan gerak yang teratur dan terus menerus. Dalam bentuk –bentuk alam bisa kita ambil contoh pengulangan gerak pada ombak laut, barisan semut, gerak dedaunan, dan lain-lain. Prinsip irama sesungguhnya adalah hubungan pengulangan dari bentuk –bentuk unsur rupa.

Domination

- Dominasi merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa yang harus ada dalam karya seni dan desain. Dominasi berasal dari kata Dominance yang berarti keunggulan. Sifat unggul dan istimewa ini akan menjadikan suatu unsure sebagai penarik dan pusat perhatian. Dalam dunia desain, dominasi sering juga disebut Center of Interest, Focal Point dan Eye Catcher. Dominasi mempunyai beberapa tujuan yaitu untuk menarik perhatian, menghilangkan kebosanan dan untuk memecah keberaturan.