

DASAR DESAIN GRAFIS

Desain grafis adalah bentuk komunikasi visual yang memanfaatkan elemen grafis, seperti gambar, teks, warna, dan sebagainya untuk menyampaikan informasi secara efektif. Contoh penerapan desain grafis selain pada kemasan produk, di antaranya poster, papan iklan, brosur, dan masih banyak lagi.

UNSUR DESAIN GRAFIS

1. Titik

Titik sebagai salah satu komponen desain grafis yang paling mendasar, baik berdiri sebagai individual maupun sebagai kelompok, komponen titik memberikan nuansa komunikasi yang berarti dalam sebuah desain.



2. Garis

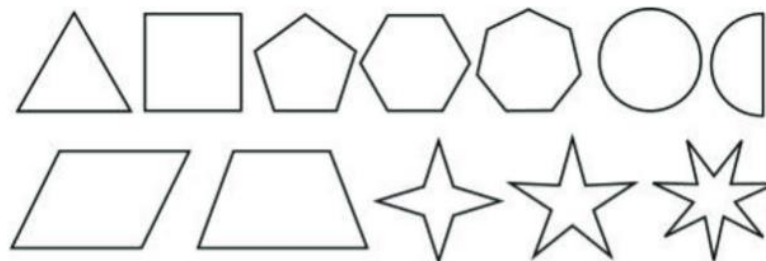
Garis tercipta dari adanya perbedaan warna, cahaya atau jarak.



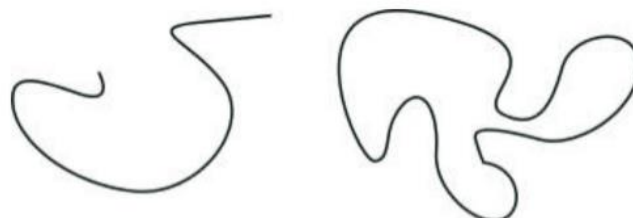
Komponen desain: garis.

3. Bentuk

Bentuk disebut juga shape yang dihasilkan dari garis-garis yang tersusun sedemikian rupa.



Ilustrasi bentuk-bentuk geometris.



Ilustrasi bentuk organik kurva tertutup dan terbuka.

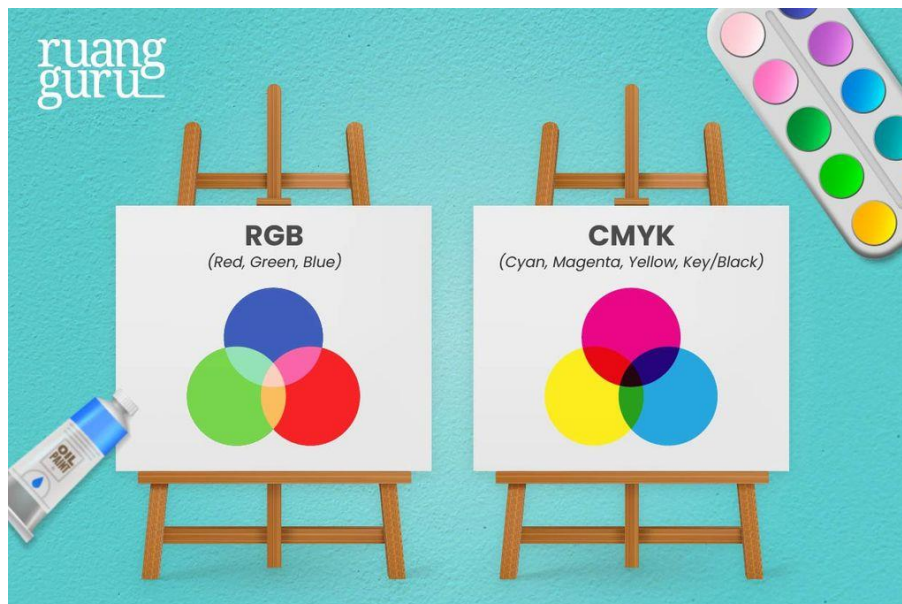
4. Ilustrasi/Gambar

Ilustrasi /gambar dikategorikan menjadi dua jenis:

- Manual yakni hand drawing/gambar tangan dengan menggunakan alat seperti pensil, airbrush, kuas, cat, spidol, dan lain-lain.
- Digital yakni menggunakan aplikasi komputer dengan berbagai basis seperti berbasis vector atau berbasis bitmap.

5. Warna

Warna adalah sensasi yang ditimbulkan oleh otak sebagai akibat daripada sentuhan gelombang-gelombang cahaya pada retina mata. Kira-kira ada 10 juta warna yang berbeda dapat dilihat dari mata manusia. Warna dapat berupa warna alam maupun buatan. Setiap warna memiliki karakteristik tersendiri dan dengan warna dapat mengomunikasikan desain dan pesan ke audiens secara efektif dan efisien.



Contoh: jika sebuah restoran ingin mempromosikan makanan super pedas, kita dapat menggunakan warna merah. Oleh sebab itu, pemilihan warna sangat perlu diperhatikan karena jika tidak, pesan yang akan disampaikan akan menjadi bias.

6. Teks/Tipografi

Tipografi merupakan seni memilih dan menata huruf pada ruang untuk menciptakan kesan khusus sehingga pembaca dapat membaca pesan kita secara efektif.

7. Ruang/Space

Dengan adanya ruang, kita dapat merasakan jauh-dekat, tinggi-rendah, panjang-pendek, kosong-padat, besar kecil, dan sebagainya.

PRINSIP DESAIN GRAFIS

1. Kesederhanaan

Hal ini logis demi kepentingan kemudahan pembaca memahami isi pesan yang disampaikan. 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.

2. 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, kukuh, yakin, dan bergengsi.

Keseimbangan formal juga menyinggung mengenai konsistensi dalam penggunaan berbagai elemen desain. Sedangkan keseimbangan informal bermanfaat menghasilkan kesan visual yang dinamis, bebas, lepas, pop, meninggalkan sikap kaku, dan posmodernis.

3. Kesatuan

Kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi.

Contohnya adalah ilustrasi, garis dan teks diberi raster sehingga memberikan kesan kesatuan terhadap pesan yang dimaksud.

4. Penekanan (aksentuasi)

Penekanan dimaksudkan untuk menarik perhatian pembaca sehingga ia mau melihat dan membaca bagian desain yang dimaksud.

Penekanan juga dilakukan melalui perulangan ukuran, serta kontras antara tekstur, nada warna, garis, ruang, bentuk atau motif.

5. 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 antarobjek. Misalnya jarak antarkolom. Jarak antarteks dengan tepi kertas, jarak antar 10 foto di dalam satu halaman, dan lain sebagainya.

6. Proporsi (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.

FORMAT GAMBAR

Format berkas gambar adalah cara terstandarisasi untuk mengatur dan menyimpan gambar digital. Sebuah format berkas gambar bisa menyimpan data dalam format yang tidak dimampatkan, format yang dimampatkan (bisa tanpa atau dengan kehilangan data), atau format vektor. Berkas citra terdiri dari data digital dalam suatu format sehingga datanya bisa dirasterkan untuk digunakan di tampilan komputer atau pencetak. Ada 2 jenis gambar digital, yaitu gambar vektor dan raster (alias bitmap).



Gambar raster adalah gambar yang tersusun dari beberapa pixel. Apakah pixel itu? Pixel adalah susunan kotak – kotak yang berwarna yang menyusun sebuah gambar atau resolusi. Gambar raster jika ukuran di perbesar akan terlihat pecah, sedangkan jika di perkecil resolusi gambar tidak akan berubah. Gambar vector adalah gambar yang digunakan untuk menjaga kualitas sebuah gambar atau sebuah desain. Gambar vector berbanding terbalik dengan gambar raster, gambar vector ini jika kita perbesar berkali-kali hasil gambarnya tidak akan peca, sebaliknya jika kita perkecil tidak akan berpengaruh apa-apa pada gambar tipe ini.

MACAM-MACAM JENIS WARNA

Warna terdiri dari tiga jenis yaitu warna primer, warna sekunder, dan warna tersier.

1. Warna Primer

Sebaliknya, warna primer dapat membentuk berbagai macam warna. Contoh warna primer adalah merah, hijau, dan juga biru. Dilansir dari Encyclopedia Britannica, campuran ketiga warna primer dalam jumlah sama akan menghasilkan warna putih. Artinya, warna merah, hijau, dan biru adalah bahan dasar pembuatan cahaya putih. Inilah mengapa dalam ilmu fisika, ketiga warna tersebut disebut sebagai warna primer.

2. Warna Sekunder

Dilansir dari Humanities LibreTexts, warna sekunder adalah jenis warna yang terbuat dari campuran dua warna primer. Artinya, memerlukan dua warna primer (merah, hijau, atau biru) yang berbeda untuk membentuk satu warna sekunder. Misalnya, warna ungu yang dihasilkan dari campuran warna biru dan merah. Contoh warna sekunder adalah ungu, jingga, dan hijau.

3. Warna Tersier

Jenis warna selanjutnya adalah warna tersier. Dilansir dari BBC, warna tersier adalah warna yang dibuat dengan mencampurkan warna primer dan warna sekunder dalam jumlah yang sama. Contoh warna tersier adalah kuning-oranye (amber), merah-oranye (vermilion), biru keunguan, biru kehijauan (pirus), merah keunguan (magenta), dan kuning kehijauan (chartreuse).

4. Warna kuarter

Warna kuarter adalah hasil warna yang berasal dari campuran 2 warna tersier. Berikut adalah macam-macam dari warna kuarter:

- Coklat Jingga(campuran antara warna merah tersier dan warna kuning tersier)
- Coklat Hijau (campuran antara warna kuning tersier dan warna biru tersier)
- Coklat Ungu (campuran antara warna biru tersier dan warna merah tersier)

5. Warna intermediate

Warna intermediate, juga dikenal sebagai warna antara, adalah hasil campuran antara satu warna primer dengan warna sekunder yang berdekatan di dalam roda warna.

Contohnya, campuran antara warna merah dengan oranye akan menghasilkan warna intermediate yang dikenal sebagai merah-oranye. Warna intermediate memiliki karakteristik yang menciptakan kesan harmonis dan menambah variasi nuansa dalam skema warna.

Berikut contoh lain dari macam macam warna intermediate.

Merah Jingga (Red Orange), warna yang terletak diantara warna merah dan jingga.

Jingga Kuning (Orange Yellow), warna yang terletak diantara warna jingga dan kuning.

Kuning Hijau (Yellow Green), warna yang terletak diantara warna kuning dan hijau.

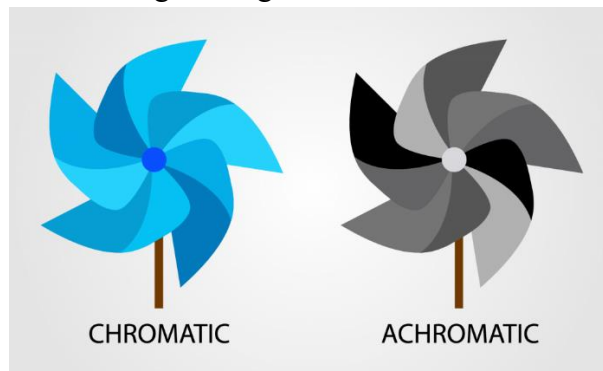
Hijau Biru (Green Blue), warna yang terletak diantara warna hijau dan biru.

Biru Ungu (Blue Violet), warna yang terletak diantara warna biru dan ungu.

Ungu Merah (Violet Red), warna yang terletak diantara warna ungu dan merah.

Berdasarkan ilmu tentang pencahayaan, warna dibedakan menjadi dua bagian, yaitu **warna kromatik dan warna akromatik**. Warna akromatik adalah warna yang tidak memiliki rona seperti putih, abu-abu, dan hitam, sedangkan warna kromatik adalah warna yang memiliki rona paling sedikit sekalipun.

Warna akromatik (putih, abu-abu, dan hitam) memiliki kecerahan namun tidak memiliki rona atau saturasi. Mereka dapat dibuat dengan mencampurkan warna-warna komplementer. Sebaliknya, warna kromatik memiliki ciri khas rona seperti merah, biru, dan kuning, serta saturasi, yang merupakan atribut intensitas, selain kecerahan. Unsur corak, kecerahan, dan saturasi yang terdapat pada warna kromatik disebut sebagai tiga atribut warna, dan warna tertentu dapat direpresentasikan dengan menetapkan nilai untuk masing-masing atribut tersebut.



JENIS FILE GAMBAR

Macam-macam gambar dan ekstensi file yang banyak digunakan di antaranya:

1. Raster:

- JPEG – untuk gambar web, sharing, menyimpan file ke kamera, dan mencetak. Kurang cocok untuk visual yang mengandung teks.
- PNG – bagus untuk gambar web, gambar teks, logo, dan gambar beresolusi tinggi. Kurang tepat untuk pencetakan.
- BMP – didukung oleh semua browser dan image viewer, termasuk versi lama. Sayangnya sudah ketinggalan zaman.
- GIF – cocok untuk animasi sederhana dan menunjukkan arahan. Tidak cocok untuk gambar yang perlu banyak warna.
- TIFF/TIF – format gambar yang sangat cocok untuk printing dan scanning dokumen. Tidak cocok untuk website.
- HEIF – untuk menyimpan gambar berkualitas tinggi di perangkat keluaran baru karena ukuran dan kualitas yang dioptimalkan. Kurang cocok ketika Anda perlu mengakses gambar di berbagai browser dan OS.

- RAW – untuk foto berkualitas tinggi. Tidak cocok untuk penggunaan di website atau berbagi gambar.
- PSD – format Adobe Photoshop untuk proyek desain grafis yang bisa diedit. Tidak cocok untuk penggunaan di website dan gambar siap cetak.

2. Vektor:

- SVG – cocok untuk gambar web, gambar sederhana, ilustrasi 2D, dan mengimpor gambar 2D ke software 3D modeling. Tidak cocok untuk menampilkan gambar detail dengan color depth tinggi, seperti foto.
- EPS – sesuai untuk pencetakan, ilustrasi, dan karya desain grafis. Tidak cocok untuk foto.
- PDF – bagus untuk printing, laporan visual interaktif, dan infografis. Kurang sesuai kalau Anda perlu mengedit gambar lebih lanjut.
- INDD – format Adobe InDesign untuk menyimpan layout atau desain halaman yang bisa diedit. Kurang cocok untuk penggunaan di website.
- AI – digunakan di Adobe Illustrator untuk menyimpan grafik vektor yang bisa diedit. Tidak cocok untuk penggunaan web.

APLIKASI BERBASIS VEKTOR DAN BITMAP

aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat gambar vektor dan gambar raster antara lain

Aplikasi Pembuat Gambar Vektor:

- Corel Draw
- Canvas 8
- Adobe Illustrator
- Xara X1
- Zoner Draw
- Creature House Expression

Aplikasi Pembuat Gambar Raster

- Paint Shop Pro
- Corel Photo-Paint
- Paint (aplikasi bawaan Windows)
- Adobe Photo Deluxe
- Adobe Photoshop

Soal Latihan

1. Format ekstensi file CDR merupakan jenis file gambar.(gambar vektor)
2. Untuk membuat gambar bergerak/animasi format gambar yang digunakan adalah (GIF)
3. Gambar pecah Ketika diperbesar merupakan contoh gambar (bitmap/raster)
4. Warna RGB dengan mencampurkan warna merah, hijau dan biru secara seimbang akan menghasilkan warna... (putih)
5. Adobe Photoshop merupakan software untuk mengolah gambar ... (raster/bitmap)