

DASAR-DASAR Elemen Fotografi

Dr. Asrul Huda, S.Kom., M.Kom.
Dr. Dedy Irfan, S.Pd., M.Kom.
Dr. Elida, M.Pd.
Irma Yulia Basri, S.Pd, M.Eng.
Firdaus, S.Pd., M.Pd.T.
Murni Sukmawati, S.Kom, M.Pd.

Buku "Dasar-Dasar Elemen Fotografi" dirancang sebagai panduan komprehensif untuk membantu pembaca memahami konsep dasar fotografi dan elemen desain visual. Buku ini mengajak pembaca untuk mengeksplorasi berbagai aspek penting dalam fotografi, mulai dari sketsa dan ilustrasi, tipografi, hingga teknik fotografi dasar. Materi yang dibahas mencakup penggunaan peralatan kamera, prinsip pencahayaan, teknik pengambilan gambar, dan penyuntingan foto.

Setiap bab menyajikan penjelasan yang jelas dan mudah dipahami, disertai dengan contoh praktis untuk memfasilitasi pemahaman. Buku ini juga mencakup latihan di akhir setiap bab, bertujuan untuk mengukur dan meningkatkan keterampilan praktis pembaca. Dengan pendekatan yang mengintegrasikan teori dan praktik, buku ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi yang berguna bagi mahasiswa dan penggemar fotografi dalam mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam kehidupan sehari-hari dan dunia kreatif.



UNP PRESS
UNIVERSITAS PADJARAN

DASAR-DASAR
Elemen Fotografi

Dr. Asrul Huda, S.Kom., M.Kom.
Dr. Dedy Irfan, S.Pd., M.Kom.
Dr. Elida, M.Pd.
Irma Yulia Basri, S.Pd, M.Eng.
Firdaus, S.Pd., M.Pd.T.
Murni Sukmawati, S.Kom, M.Pd.

PENERBITAN & PERCETAKAN UNP PRESS
Jln. Prof. Dr. Hamka Alr Tawar Padang
Sumatera Barat



DASAR-DASAR Elemen Fotografi



Dr. Asrul Huda, S.Kom., M.Kom.
Dr. Dedy Irfan, S.Pd., M.Kom.
Dr. Elida, M.Pd.
Irma Yulia Basri, S.Pd, M.Eng.
Firdaus, S.Pd., M.Pd.T.
Murni Sukmawati, S.Kom, M.Pd.

Penerbitan & Percetakan
UNP PRESS
UNIVERSITAS PADJARAN

DASAR-DASAR ELEMEN FOTOGRAFI

Dr. Asrul Huda, S.Kom., M.Kom.

Dr. Dedy Irfan, S.Pd., M.Kom.

Dr. Elida, M.Pd.

Irma Yulia Basri, S.Pd, M.Eng.

Firdaus, S.Pd., M.Pd.T.^[P]_[SEP]

Murni Sukmawati, S.Kom, M.Pd.

UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA
NO 19 TAHUN 2002
TENTANG HAK CIPTA
PASAL 72
KETENTUAN PIDANA SANGSI PELANGGARAN

1. Barang siapa dengan sengaja dan tanpa hak mengumumkan atau memperbanyak suatu Ciptaan atau memberi izin untuk itu, dipidana dengan pidana penjara paling singkat 1 (satu) bulan dan denda paling sedikit Rp 1.000.000, 00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan denda paling banyak Rp 5.000.000.000, 00 (lima milyar rupiah)
2. Barang siapa dengan sengaja menyerahkan, menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu Ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan denda paling banyak Rp 500.000.000, 00 (lima ratus juta rupiah).

DASAR-DASAR ELEMEN FOTOGRAFI

Dr. Asrul Huda, S.Kom., M.Kom.

Dr. Dedy Irfan, S.Pd., M.Kom.

Dr. Elida, M.Pd.

Irma Yulia Basri, S.Pd, M.Eng.

Firdaus, S.Pd., M.Pd.T.^[P]_[SEP]

Murni Sukmawati, S.Kom, M.Pd.



2024

DASAR-DASAR ELEMEN FOTOGRAFI

editor, Tim editor UNP Press
Penerbit UNP Press, Padang, 2020
1 (satu) jilid; 17.6 x 25 cm (B5)
Jumlah Halaman viii + 150

ISBN : On-Progress

DASAR-DASAR ELEMEN FOTOGRAFI

Hak Cipta dilindungi oleh undang-undang pada penulis
Hak penerbitan pada UNP Press

Penyusun: Dr. Asrul Huda, S.Kom., M.Kom., Dr. Dedy Irfan, S.Pd.,
M.Kom., Dr. Elida, M.Pd., Irma Yulia Basri, S.Pd, M.Eng., Firdaus,
S.Pd., M.Pd.T., Murni Sukmawati, S.Kom, M.Pd..

Editor Substansi: Tim UNP Press

Editor Bahasa: Nama Editor Bahasa

Desain Sampul & Layout: Tim UNP Press

KATA PENGANTAR

Selamat datang di buku "Dasar-Dasar Elemen Fotografi". Dalam dunia yang semakin didominasi oleh visual, pemahaman yang mendalam tentang fotografi dan elemen desain visual menjadi sangat penting. Buku ini dirancang sebagai panduan komprehensif yang bertujuan untuk membantu pembaca, baik pemula maupun yang sudah berpengalaman, dalam memahami dan mengeksplorasi konsep dasar fotografi serta elemen-elemen kunci dalam desain visual.

Melalui buku ini, pembaca diajak untuk menggali berbagai aspek penting yang berkaitan dengan fotografi, mulai dari sketsa dan ilustrasi yang menjadi fondasi dalam proses kreatif, hingga tipografi yang memainkan peran vital dalam komunikasi visual. Materi yang dibahas meliputi penggunaan peralatan kamera, prinsip pencahayaan yang krusial untuk menghasilkan gambar yang berkualitas, teknik pengambilan gambar yang efektif, serta penyuntingan foto untuk memperbaiki dan menyempurnakan hasil karya.

Setiap bab dalam buku ini disusun dengan jelas dan mudah dipahami, dilengkapi dengan contoh praktis yang relevan untuk memfasilitasi pemahaman yang lebih baik. Di akhir setiap bab, terdapat latihan yang dirancang untuk mengukur dan meningkatkan keterampilan praktis pembaca, memberikan kesempatan untuk menerapkan teori yang telah dipelajari. Dengan pendekatan yang mengintegrasikan teori dan praktik, buku ini diharapkan menjadi sumber referensi yang berguna bagi mahasiswa, penggemar fotografi, serta siapa saja yang ingin mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam kehidupan sehari-hari dan dunia kreatif. Semoga buku ini dapat memberikan inspirasi dan pengetahuan yang bermanfaat dalam perjalanan fotografi Anda. Selamat membaca!

Kami menyadari bahwa buku ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kami sangat mengharapkan saran dan kritik yang konstruktif untuk penyempurnaan buku ini di masa mendatang. Akhir kata, kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi dalam penyusunan buku ini. Semoga buku ini dapat memberikan manfaat yang maksimal bagi seluruh pembaca.

Padang, 04 September 2024

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	V
DAFTAR ISI	VI
DAFTAR GAMBAR	VIII
BAB 1. SKETSA DAN ILUSTRASI.....	1
A. Konsep dalam Sketsa dan Ilustrasi.....	1
B. Teknik Gambar Sketsa dan Ilustrasi.....	2
C. Jenis-Jenis Gambar Ilustrasi.....	4
D. Memulai Sketsa dan Ilustrasi	6
E. Prinsip dan Unsur Desain.....	14
F. Konsep Karya Desain Komunikasi Visual melalui Sketsa..	19
.....	19
G. Rangkuman.....	29
H. Latihan.....	30
BAB 2. KOMPOSISI TYPOGRAPHY.....	33
A. Sejarah Tipografi.....	33
B. Pengertian Tipografi.....	35
C. Jenis Tipografi.....	36
D. Fungsi, Anatomi, Prinsip, Lingkup Huruf, dan Layout	36
dalam Tipografi	36
E. Pengertian Leading, Kerning, dan Tracking.....	42
F. Rangkuman.....	44
G. Latihan.....	45
BAB 3. FOTOGRAFI DASAR.....	47
A. Peralatan Kamera Fotografi.....	47
B. Bagian-Bagian Kamera DSLR.....	52
C. Segitiga Exposure Kamera DSLR.....	60
D. Penggunaan Kamera DSLR	63
E. Alat Penunjang Fotografi Digital Indoor dan Outdoor.....	65
F. Jenis-Jenis Fotografi	71
G. Teknik Pengambilan Gambar	75
H. Pencahayaan pada Fotografi	78
I. Penyuntingan Fotografi Digital.....	79
J. Rangkuman.....	82
K. Latihan.....	83

BAB 4. KOMPUTER GRAFIS.....	86
A. Pengertian Bitmap dan Vektor.....	86
B. Jenis – Jenis Perangkat Lunak Desain Grafis.....	89
C. Produk Rancangan Komputer Grafis	100
D. Rangkuman.....	103
E. Latihan.....	105
DAFTAR PUSTAKA	107
GLOSARIUM.....	110
INDEKS	121
TENTANG PENULIS.....	126
RINGKASAN ISI BUKU.....	127

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1. Sketsa Wajah.....	2
Gambar 1.2. Teknik Aquarel.....	4
Gambar 1.3. Kartun	5
Gambar 1.4. Karikatur	5
Gambar 1.5. Cerita Bergambar.....	6
Gambar 1.6. Pensil Mekanik	7
Gambar 1.7. Pensil Grafit.....	7
Gambar 1.8. Pensil Konte.....	8
Gambar 1.9. Pensil Dermatograf	8
Gambar 1.10. Pensil Warna	9
Gambar 1.11. Watercolor Pencil.....	9
Gambar 1.12. Poster	19
Gambar 1.13. Komik	25
Gambar 1.14. Logo Tut Wuri Handayani	27
Gambar 3.1. Kamera Digital Saku	48
Gambar 3.2. kamera Smartphone	49
Gambar 3.3. Kamera Bridge.....	49
Gambar 3.4. Kamera Mirrorless	50
Gambar 3.5. Kamera Micro Four Third	51
Gambar 3.6. Kamera DSLR	51
Gambar 3.7. Bagian Bawah Kamera DSLR.....	52
Gambar 3.8. Bagian Depan Kamera DSLR.....	53
Gambar 3.9. Bagian Atas Kamera DSLR.....	55
Gambar 3.10. Bagian Belakang Kamera DSLR.....	57
Gambar 3.11. Segitiga Exposure Kamera DSLR	61
Gambar 3.12. Background dan Stand Background	65
Gambar 3.13. Tripod dan monopod.....	66
Gambar 3.14. Stabilizer	67
Gambar 3.15. Flash.....	67
Gambar 3.16. Payung Reflektor	68
Gambar 3.17. Dry Box	68
Gambar 3.18. Blower Blush	69
Gambar 3.19. Filter.....	69
Gambar 3.20. Slider.....	70
Gambar 3.21. Tudung Lensa.....	70

Gambar 3.19. <i>Portrait Photography</i>	71
Gambar 3.19. <i>Food Photography</i>	72
Gambar 3.19. <i>Fotografi Still Life</i>	72
Gambar 3.19. <i>Street Photography</i>	73
Gambar 3.19. <i>Action Photography</i>	73
Gambar 3.19. <i>Advertising Photography</i>	74
Gambar 3.19. <i>Landscape Photography</i>	74
Gambar 3.19. Teknik Pengambilan Gambar Berdasarkan Ukuran.....	75
Gambar 3.19. Teknik Pengambilan Gambar Berdasarkan Sudut Pengambilan (Angle).....	77
Gambar 3.19. Pencahayaan pada Fotografi	78

BAB 1

Sketsa dan Ilustrasi

Sketsa merupakan gambaran kasar atau gambar rancangan. Suatu gagasan atau ide yang ada di dalam pikiran diungkapkan melalui sebuah gambaran kasar. Seni ilustrasi tidak kalah menariknya dengan seni lukis naturalis. Gambar ilustrasi identik menggunakan pensil dan tinta hitam (tinta cina), sedangkan seni lukis menggunakan cat minyak dan cat air. Gambar ilustrasi mempunyai maksud dan tujuan secara visual. Gambar ilustrasi digunakan sebagai gambar pendukung cerita atau tulisan. Selain itu, gambar ilustrasi dapat mengisi kekosongan pada halaman majalah, koran, poster, maupun buku.

A. Konsep dalam Sketsa dan Ilustrasi

Konsep karya diartikan sebagai suatu gagasan atau ide sebelum membuat karya Desain Komunikasi Visual (DKV). Konsep karya merupakan kegiatan awal sebelum melakukan kegiatan berkarya seni yang melibatkan suatu proses berpikir dalam membentuk sesuatu.

Konsep karya diawali dengan menentukan tema. Tema apakah yang akan kalian buat sebelum berkarya seni. Setelah menentukan tema, kemudian menentukan karya apa yang akan kalian buat. Karya seni merupakan hasil imajinasi manusia yang secara kreatif dapat menerangkan, memahami, dan menikmati hidup berdasarkan kemampuan khusus yang dimiliki manusia. Kemampuan khusus tentang pemahaman simbol dalam bentuk dan arti secara visual. Karya seni memiliki bentuk yang khusus, karena seakan-akan melebihi perwujudan visual yang sesungguhnya. Dengan kata lain tanpa menjadi objek yang praktis seperti aslinya tetapi menyajikan bagi penontonnya lebih dari susunan faktualnya.

Sebuah karya seni merupakan objek estetika yang dibangun dengan menggunakan unsur-unsur rupa. Unsur-unsur tersebut adalah garis, warna, bangun, ruang, bentuk (cekung maupun cembung), dan penggabungan bentuk-bentuk bidang hasil dari pengamatan. Bentuk

bidang yang dimaksud ialah totalitas desain dari semua unsur sehingga membentuk karya seni rupa.

Unsur-unsur visual/seni rupa terdiri atas titik, garis, bidang, tekstur, ruang, dan warna. Adapun cara untuk menyusun unsur-unsur tersebut disebut prinsip seni. Di bidang DKV, prinsip tersebut dinamakan prinsip desain, meliputi kesatuan, keseimbangan, proporsi, irama, kontras, harmonis, dan penekanan.

Setelah kalian mendapatkan konsep tema dan menentukan karya apa yang akan kalian buat, khususnya pada bidang DKV, langkah selanjutnya adalah membuat sketsa karya. Ide atau gagasan yang sudah ditentukan, dapat divisualisasikan dalam sebuah karya seni pada sebuah media dua dimensi seperti kertas gambar.

B. Teknik Gambar Sketsa dan Ilustrasi

Sketsa adalah gambar rancangan kasar yang dibuat dengan cepat dan tidak memerlukan gambaran yang detail. Berikut beberapa teknik gambar sketsa dan ilustrasi yang perlu kalian pahami.



Gambar 1.1. Sketsa Wajah
Sumber: <https://www.youthindonesian.com/>

1. Teknik Arsir

Teknik arsir adalah teknik menggambar dengan membuat garis sejajar atau menyilang agar mendapatkan kesan gelap terang pada objek gambar. Selain itu, teknik arsir menekankan pada kekuatan garis yang dapat dicapai dengan cara menggoreskan pensil, pulpen, spidol, atau peralatan lainnya yang digoreskan sehingga terwujud garis-garis arsiran.

2. Teknik Dussel

Teknik dussel adalah teknik menggambar dengan cara menggosok gosokkan media pada kertas sehingga menimbulkan kesan gelap terang pada objek gambar. Alat yang di guna kan biasanya berupa pensil lunak, krayon, konte, dan pastel. Pada teknik dussel biasanya da pat menggunakan bantuan kertas, kapas, dan potongan kain halus untuk menggosok arsiran. Tujuannya agar mendapatkan gelap terang yang halus pada objek gambar

3. Teknik Pointilis

Teknik pointilis adalah teknik meng gambar menggunakan titik-titik untuk mendapatkan kesan gelap terang pada objek gambar. Teknik ini memiliki kerumit an karena pengerjaannya membutuhkan banyak waktu. Untuk mendapatkan gelap terang objek yang baik, kesan titik harus terlihat rapi dan rapat.

4. Teknik Aquarel

Teknik aquarel atau teknik basah adalah teknik menggambar sketsa dan ilustrasi menggunakan cat air. Caranya dengan memberikan sapuan cat pada media kertas dan kandungan airnya cukup banyak. Alat yang cocok adalah kuas dengan cara menguaskan cat air berulang ulang untuk mendapatkan warna yang lebih tua atau gelap. Teknik ini memiliki karakter khusus karena dengan bahan pewarna akan menghasilkan gambar yang lebih jelas dan menarik.



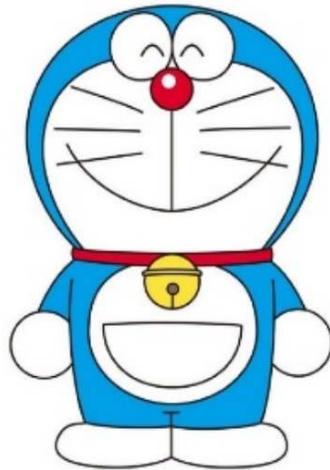
Gambar 1.2. Teknik Aquarel
Sumber: <https://www.detik.com/>

C. Jenis-Jenis Gambar Ilustrasi

1. Gambar Kartun

Kartun dapat diartikan film yang menciptakan khayalan gerak sebagai hasil pemotretan rangkaian gambar yang melukiskan perubahan posisi. Gambar kartun adalah gambar yang memberikan kesan lucu, biasanya mewakili suatu kejadian.

Gambar kartun dibagi menjadi dua macam, yaitu kartun dua dimensi dan tiga dimensi. Kartun dua dimensi adalah gambar kartun yang hanya dapat dilihat dari satu arah saja (Jumanto & Andaryani, 2024). Ciri karakter gambarnya ialah polos, tidak bervolume, serta hanya bergerak ke atas, bawah, kiri, dan kanan saja. Kartun tiga dimensi adalah gambar kartun yang dapat dilihat dari segala arah. Ciri karakter gambarnya ialah memiliki volume dan bayangan.



Gambar 1.3. Kartun
Sumber: <https://es.pinterest.com/>

2. Gambar Karikatur

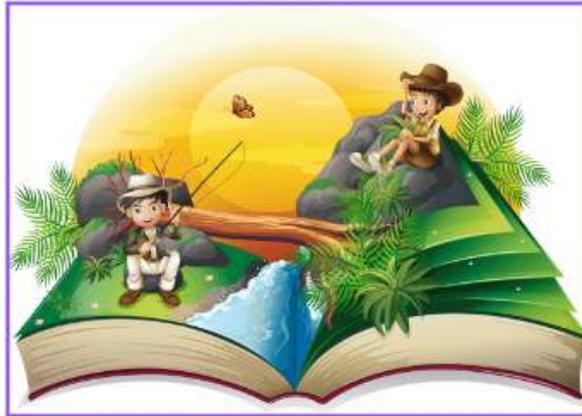
Karikatur adalah gambar yang mengandung kelucuan dengan ciri khas melebih-lebihkan suatu objek atau gambar tersebut. Selain untuk menghibur, gambar karikatur memiliki fungsi sebagai penyampaian informasi kepada masyarakat. Biasanya objek gambar karikatur ialah tokoh seseorang.



Gambar 1.4. Karikatur

3. Cerita Bergambar

Cerita bergambar atau sering disingkat cergam adalah kumpulan cerita yang dikemas dalam bentuk gambar dan tulisan. Tulisan tersebut berfungsi sebagai alur cerita.



Gambar 1.5. Cerita Bergambar

D. Memulai Sketsa dan Ilustrasi

1. Alat untuk Membuat Sketsa dan Ilustrasi

Pensil adalah alat yang digunakan untuk menulis, bahkan bisa digunakan untuk menggambar atau membuat sketsa. Jenis pensil digolongkan menjadi golongan keras (hard), sedang (firm), dan lunak (black). Golongan keras terdiri atas 4H, 5H, 6H, 7H, 8H, dan 9H. Golongan sedang terdiri atas H, HB, F, 2H, dan 3H. Golongan lunak terdiri atas 2B, 3B, 4B, 5B, 6B, dan 7B. Seiring dengan perkembangan zaman, banyak orang cenderung menggunakan pensil mekanik.

a. Pensil Mekanik

Pensil Mekanik Pensil mekanik merupakan jenis pensil yang hampir mirip dengan bolpoin dan sangat populer saat ini. Pensil mekanik ini memiliki kelebihan, yaitu bisa dibuat untuk menggambar dengan detail karena memiliki mata pensil yang sangat kecil. Contohnya menggambar helai rambut secara

detail. Namun, pensil ini juga memiliki kekurangan, yaitu mudah patah dikarenakan mata pensil yang sangat kecil dan lunak.



Gambar 1.6. Pensil Mekanik

b. Pensil Grafit

Pensil grafit merupakan jenis pensil yang sering digunakan untuk menulis. Pensil ini terbuat dari bahan kayu dan ujung dari pensil ini dapat diraut.



Gambar 1.7. Pensil Grafit

c. Pensil Konte

Pensil konte (conte) merupakan jenis pensil yang hampir sama dengan pensil grafit. Hanya saja yang membedakan dari pensil ini adalah memiliki ujung mata pensil yang lebih besar. Pensil ini sangat cocok untuk seniman yang sering menggunakan arsiran pada gambar. Biasanya pensil konte

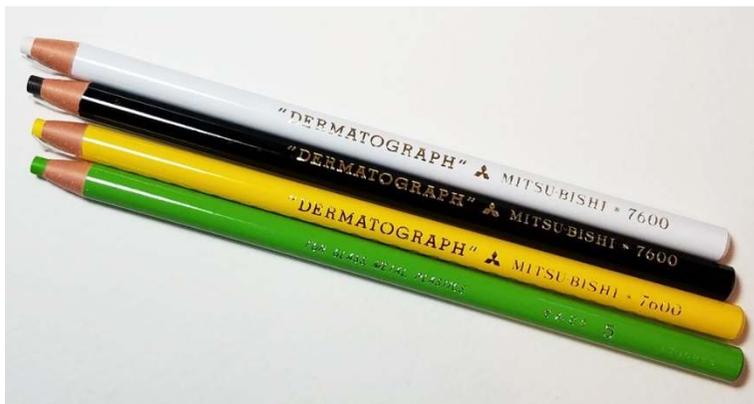
digunakan dengan alat pendukung lain, seperti kapas, kuas, dan alat lainnya.



Gambar 1.8. Pensil Konte

d. Pensil Dermatograf

Pensil dermatograf berbeda dengan jenis pensil lainnya. Pensil ini dikhususkan untuk membuat sketsa atau tulisan pada sebuah kaca. Pensil ini memiliki ciri khas, yaitu tekstur yang terkesan licin atau terkesan berminyak sehingga sulit untuk diaplikasikan di media kertas. Namun, masih ada juga yang mengaplikasikannya di kertas. Pada ujung pensil ini terdapat tali yang terhubung dengan wadahnya. Fungsi dari tali ini ialah untuk meraut pensil. Ketika kalian ingin meraut pensil ini, cukup dengan menarik secara perlahan tali tersebut.



Gambar 1.9. Pensil Dermatograf

e. Pensil Warna

Pensil warna adalah jenis pensil yang memiliki inti pigmen berwarna dan bagian pelindungnya terbuat dari bahan kayu. Pensil warna terbuat dari bahan lilin, aditif, pigmen, serta bahan pengikat. Ada pula pensil warna yang berbasis minyak.



Gambar 1.10. Pensil Warna

f. *Watercolor Pencil*

Watercolor pencil (pensil cat air) adalah jenis pensil yang bisa larut dalam air. Jenis pensil memiliki fungsi sebagai cat air, jika digunakan bersamaan dengan kuas yang sudah dibasahi. *Watercolor pencil* dapat dicampur dengan pensil warna standar untuk menambah vibrant saat menggambar maupun membuat sketsa.



Gambar 1.11. *Watercolor Pencil*

g. Pensil Grafit Stik

Pensil grafit stik atau krayon adalah jenis pensil yang memiliki campuran bubuk grafit dan tanah liat yang telah dikompresi dengan suhu tinggi sehingga menjadi perpaduan yang solid. Saat digunakan, biasanya pensil ini dilapisi dengan plastik agar tangan kalian ketika menggambar atau membuat sketsa tidak kotor terkena warna dari pensil ini.

h. Kuas

Kuas adalah alat yang biasanya terbuat dari kayu. Di salah satu ujungnya terdapat bulu halus yang berfungsi untuk mengecat atau melukis. Ukuran kuas sendiri berbeda-beda disesuaikan dengan kebutuhan.

2. Bahan untuk Membuat Sketsa dan Ilustrasi

a. Cat Air

Cat air adalah bahan pewarna yang terbuat dari pigmen dengan menggunakan pelarut air. Cat air memiliki sifat transparan dan teknik menggambar yang digunakan biasanya teknik aquarel.

b. Kertas

Kertas merupakan salah satu media gambar sketsa yang paling mudah diperoleh dengan harga relatif murah. Jenis-jenis kertas antara lain kertas kalkir, dupleks, art atau matte paper, ivory, HVS, art carton, dupleks putih atau CWb, samson craft, linen, dan sebagainya. Ukuran berat kertas disebut gramatur, sedangkan satuan untuk mengukur beratnya ialah gram per square meter (gsm). Di bawah ini dijelaskan berbagai jenis kertas.

1) Kertas HVS

HVS merupakan singkatan dari Houtvrij Schrijfpapier, berasal dari bahasa Belanda yang artinya kertas tulis bebas serat kayu. Kertas HVS dibuat dari pulp atau bubur kertas yang tidak mengandung lignin (perekat antarserat di dalam

pohon). Karena itu, kertas HVS tidak dapat berubah warna (menjadi kekuningan) bila diletakkan di bawah sinar matahari atau sinar lampu. Kertas HVS termasuk ke dalam tipe kertas tulis berkualitas tinggi yang memiliki berbagai ukuran, baik ukuran berat maupun dimensi (panjang x lebar). Kertas HVS memiliki gramatur 60–100 gsm. Sementara untuk dimensi, kertas HVS memiliki beberapa ukuran, antara lain folio, A4, A3, dan kuarto.

2) Kertas kalkir

Kertas kalkir adalah kertas yang memiliki permukaan tembus pandang. Banyak desainer yang suka menggunakan kertas ini untuk pekerjaan mereka dalam membuat sebuah rancangan. Dengan kertas ini, gambar pun dapat mereka selesaikan dengan mudah. Kertas ini tampak nyaris sama dengan kertas HVS. Namun, kertas ini memiliki tekstur transparan dan tampak bening. Sekilas, kertas kalkir tampak seperti habis terkena tumpahan minyak.

3) Art paper

Art paper merupakan salah satu jenis kertas yang sering digunakan dalam bidang percetakan. Art paper memiliki ciri-ciri yang hampir sama dengan art carton. Perbedaannya hanya pada ketebalan atau gramatur. Jenis kertas ini memiliki permukaan yang halus dan mengilap pada kedua sisinya.

4) Matte paper

Matte paper memiliki kemiripan dengan art paper. Namun, matte paper ini memiliki permukaan yang matte atau tidak berkilau dan memiliki permukaan yang halus. Karena itu, sangat cocok untuk kalian yang sering mencetak isi buku seperti katalog, majalah, company profile, buku kenangan, dan buku tahunan. Selain itu, kertas ini digunakan untuk mencetak poster dan brosur. Jenis kertas ini dapat dimodifikasi untuk mencetak spot UV (efek glossy atau

mengilat pada area cetak tertentu). Matte paper memiliki gramatur 90 –150 gsm.

5) Kertas ivory

Kertas ivory adalah kertas yang memiliki ciri sisi luar berwarna putih mengilap dan sisi dalam berwarna putih dengan tekstur kasar. Kertas ivory sering juga disebut perpaduan antara bahan art carton dan matte paper.

Kertas ivory memiliki tampilan yang bersih dan eksklusif. Apabila kalian ingin mencetak kemasan dengan desain full color, maka penggunaan kertas ivory bisa menjadi pilihan. Kertas ivory dapat digunakan sebagai kemasan primer untuk makanan karena bahannya bersifat food grade. Food grade artinya aman untuk makanan dan mampu menjaga kualitas makanan di dalamnya. Kertas ivory juga dapat digunakan untuk bahan baku pembuatan kemasan kosmetik dan tas belanja.

6) Kertas linen

Kertas linen memiliki tekstur yang sangat unik. Kertas linen sering digunakan untuk membuat sertifikat, ijazah, maupun piagam penghargaan. Kertas linen sering disebut dengan kertas linen Jepang atau karton linen.

Kertas linen memiliki beberapa karakteristik yang mirip dengan kain linen. Karakteristik tersebut antara lain sebagai berikut.

- (a)Memiliki gramatur 150–350 gsm sehingga relatif tebal.
- (b)Memiliki tekstur kaku seperti kertas karton.
- (c)Permukaan kertas kasar dan teksturnya terlihat jelas bergaris-garis.
- (d)Kedua permukaan kertas terlihat kesat.

7) Kertas art carton

Kertas art carton merupakan jenis kertas yang umumnya digunakan untuk membuat kartu nama, brosur, sampai pembuatan kotak makanan dan minuman dengan beragam bentuk. Biasanya warna kertas art carton ini putih mengilap pada kedua sisinya.

Kertas art carton memiliki ciri serupa dengan art paper. Namun, ukuran art carton jauh lebih tebal sehingga sangat cocok digunakan untuk produk cetakan yang membutuhkan bahan yang lebih kokoh dibandingkan dengan art paper. Kertas art carton dikenal juga dengan istilah paperboard, atau terkadang disebut juga dengan cardboard.

8) Kertas manila

Kertas manila merupakan kertas pertama yang cocok digunakan sebagai media menggambar. Kertas manila memiliki tekstur yang halus dan lembut. Kertas ini biasa digunakan sebagai media menggambar sketsa.

Kertas manila secara fisik dan visualnya memiliki kemiripan dengan kertas BC dan BW. Kertas manila memiliki ciri permukaan licin dan dapat menyerap pigmen warna yang rendah. Kertas ini kurang cocok digunakan dengan pensil warna. Kertas manila tersedia dalam berbagai pilihan warna sehingga mampu menjadikan gambar yang kalian buat lebih berwarna meskipun hanya menggunakan pensil.

9) Kertas canson

Kertas canson merupakan jenis kertas yang memiliki kemiripan dengan kertas HVS dan manila. Kertas canson sangat cocok digunakan untuk melukis yang menggunakan cat berbahan dasar air, yaitu cat air atau cat poster. Kertas canson memiliki tekstur yang lembut dan tipis. Selain itu, kertas ini memiliki tingkat ketebalan atau gramatur di atas 200 gsm.

10) Kertas kopenhagen

Kertas kopenhagen merupakan jenis kertas yang sangat cocok digunakan sebagai media menggambar dengan menggunakan pensil. Kertas kopenhagen memiliki ciri khas tekstur berupa garis-garis lurus searah berukuran kecil dan terkesan sederhana. Kertas ini kurang cocok digunakan sebagai media gambar dengan menggunakan pensil warna, terutama untuk kertas kopenhagen yang berwarna cerah.

11) Kertas samson

Apabila kalian merupakan salah seorang yang peduli akan lingkungan, kalian wajib menggunakan kertas samson ketika melukis atau menggambar. Kertas ini merupakan salah satu jenis kertas daur ulang. Kertas samson identik dengan warna cokelat karena bahan dasarnya dari kertas-kertas bekas yang sudah tidak terpakai lagi. Kertas ini biasanya digunakan sebagai bahan membuat amplop atau paperbag. Kertas samson memiliki gramatur 70–220 gsm.

E. Prinsip dan Unsur Desain

1. Prinsip Desain

Dalam desain grafis terdapat prinsip-prinsip dasar desain, yaitu kesatuan, keseimbangan, proporsi, penekanan, dan irama.

a. Kesatuan

Kesatuan adalah konsistensi atau keselarasan semua unsur desain. Misalnya dalam memilih jenis fon. Gunakan jenis fon yang sama apabila desain kalian banyak mengandung teks agar terkesan menyatu.

b. Keseimbangan

Dalam desain grafis, semua unsur harus saling menyatu, tetapi perlu diperhatikan juga komposisinya. Karena itu, diperlukan prinsip keseimbangan. Prinsip keseimbangan desain

yang kalian buat akan memiliki nilai estetika yang lebih komunikatif. Keseimbangan dibagi menjadi beberapa macam, yaitu keseimbangan simetris, asimetris, sederajat, dan radial.

- 1) Simetris, artinya elemen-elemen desain di satu sisi sama dengan elemen-elemen di sisi lainnya. Keseimbangan ini membagi rata “beratnya”, baik dari sisi atas-bawah atau kiri-kanan.
- 2) Asimetris, artinya tidak sama antara sisi kanan-kiri atau atas bawah, tetapi tetap terlihat seimbang.
- 3) Sederajat, artinya elemen-elemen desain yang disusun melingkar seolah-olah memiliki pusat atau poin of interest.
- 4) Radial, sering disebut dengan focal point atau center of interest yang artinya ada bagian yang dibuat menonjol untuk menarik perhatian yang melihat. Keseimbangan radial dapat dibuat dengan memberikan kontras, baik bentuk, warna, dan tekstur.

c. Proporsi

Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain. Dalam desain grafis, proporsi digunakan sebagai skala untuk membandingkan pada setiap unsur.

d. Penekanan

Penekanan adalah cara untuk menentukan bagian yang paling penting dalam desain yang kalian buat. Bagian ini merupakan informasi atau kesan yang ingin kita sampaikan kepada khalayak. Penekanan dan proporsi tentunya harus ada keterkaitan. Jenis penekanan dalam desain grafis dibagi menjadi tiga.

- 1) Hierarki, yaitu ditentukan berdasarkan urutan atau susunan.
- 2) Skala dan proporsi, yaitu menonjolkan informasi utama dengan ukuran fon yang lebih besar atau menggunakan space (ruang) desain yang lebih banyak.

- 3) Kontras, yaitu menempatkan dua unsur desain yang saling bertentangan dalam satu frame (bingkai) desain.

e. Irama

Irama adalah pengulangan unsur-unsur yang sama dengan cara yang konsisten. Bisa juga pengulangan unsur-unsur yang berbeda (dari segi bentuk, ukuran, posisi, unsur), tetapi membentuk pola berirama. Oleh karena itu, irama dapat membuat pandangan khalayak bergerak dari satu pola ke pola lainnya sehingga tercipta aliran pandangan saat melihat desain.

2. Unsur Desain dan Tata Rupa

Unsur-unsur desain merupakan salah satu bentuk komunikasi visual yang memanfaatkan elemen-elemen grafis (gambar, teks, warna, dan sebagainya) untuk menyampaikan informasi secara efektif. Unsur-unsur desain diterapkan pada kemasan produk atau packaging, poster, papan iklan, brosur, pamflet, dan lain-lain. Berikut penjelasan unsur-unsur desain.

a. Titik

Titik adalah sebuah bentuk kecil yang tidak mempunyai dimensi. Pada umumnya, titik memiliki bentuk bundaran yang sederhana. Titik cenderung ditampilkan dalam bentuk kelompok, dengan variasi jumlah, susunan, dan kepadatan tertentu.

b. Garis

Garis adalah gabungan beberapa unsur titik yang saling sejajar membentuk satu kesatuan. Unsur garis akan selalu ada pada setiap desain. Garis dapat berbentuk panjang, pendek, lurus, melengkung, tebal, tipis, putus-putus, dan sebagainya.

c. Bidang

Bidang merupakan unsur yang sering digunakan dalam desain. Bidang menempati ruang, yaitu dua dimensi atau dwimatra. Artinya, bidang hanya memiliki dua ukuran (panjang dan lebar). Penggunaan unsur bidang dalam desain grafis

bertujuan untuk menambah daya tarik layout serta membantu mengomunikasikan sebuah ide desainer kepada penikmat desain.

d. Tekstur

Tekstur adalah visualisasi dari permukaan suatu objek yang dapat dinilai dengan cara dilihat dan diraba (Arrasyid & Putra, 2021). Contohnya corak dari suatu permukaan benda. Tekstur dibagi menjadi dua macam, yaitu tekstur visual (semu) dan tekstur taktil (nyata). Tekstur visual adalah tekstur yang apabila dilihat kasar tetapi ketika diraba halus. Sementara tekstur taktil adalah tekstur yang apabila dilihat dan diraba menunjukkan hal yang sama.

e. Ruang

Ruang merupakan unsur yang sangat dibutuhkan. Ruang adalah jarak antara unsur-unsur desain grafis, seperti objek, background, dan teks. Tanpa adanya ruang, kalian akan kesulitan untuk menerima informasi yang ingin disampaikan.

f. Warna

Warna merupakan salah satu elemen visual yang dapat menarik perhatian para penikmat desain. Warna dapat mewakili susana hati seseorang dalam berkomunikasi. Warna juga merupakan unsur yang sangat penting dalam dunia desain grafis. Unsur warna dapat menimbulkan kepekaan terhadap penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya perasaan sedih, senang, semangat, dan haru.

Dalam seni rupa, warna dapat dilihat dari tiga hal sebagai berikut.

- 1) Hue, yaitu pembagian warna berdasarkan nama warna, seperti merah, kuning, hijau, biru, dan sebagainya. Hue dibagi menjadi tiga golongan.
 - a) Warna primer (primary colors), terdiri atas warna merah, kuning, dan biru.

- b) Warna sekunder (secondary colors) merupakan campuran dari dua warna primer dengan perbandingan 1:1. Contohnya warna merah + kuning menghasilkan warna oranye, warna kuning + biru menghasilkan warna hijau.
 - c) Warna tersier (tertiary colors) merupakan campuran warna primer dengan warna sekunder. Contohnya merah oranye, kuning-oranye, merah ungu, dan kuning-hijau.
- 2) Value, yaitu gelap terang sebuah warna.
- 3) Intensity, yaitu tingkat kejernihan atau keaslian dari warna itu sendiri.

Warna yang digunakan dalam seni lukis berbeda dengan sistem warna yang digunakan dalam percetakan (cetak offset) atau komputer. Dalam percetakan, terdapat empat warna pokok saja yang dikenal dengan sebutan CMYK. CMYK merupakan singkatan dari Cyan (light blue), Magenta (pink red), Yellow, dan Black. Warna merah dihasilkan dengan mencampurkan warna yellow (100%) dan magenta (100%), sedangkan warna hijau merupakan campuran warna yellow (100%) dan cyan (100%).

Warna lain pada sistem komputer selain CMYK adalah RGB atau biasa disebut dengan additive color. RGB terdiri atas tiga warna, yaitu Red (merah), Green (hijau), dan Blue (biru). Fungsi utama warna RGB adalah menampilkan gambar dalam perangkat elektronik seperti komputer atau televisi. Warna RGB dapat digunakan juga dalam fotografi. Keunggulan penggunaan warna RGB adalah gambar mudah dipindahkan ke alat lain tanpa harus diubah ke model warna lainnya. Sementara kelemahannya adalah tidak dapat dicetak dengan sempurna dengan menggunakan printer dikarenakan printer menggunakan sistem warna CMYK.

F. Konsep Karya Desain Komunikasi Visual melalui Sketsa

Karya sketsa dan ilustrasi dapat divisualisasikan pada karya-karya cetak seperti poster, majalah, komik, dan lain-lain. Berikut karya sketsa dan ilustrasi yang dapat diwujudkan yang perlu kalian ketahui.

1. Poster



Gambar 1.12. Poster

Poster adalah karya desain grafis yang dibuat pada selembar kertas yang memuat komposisi gambar dan huruf. Poster dibuat pada selembar kertas yang berukuran besar ataupun kecil. Secara fisik pengaplikasiannya dengan cara ditempel pada dinding yang dapat dilihat oleh orang banyak. Karena itu, poster biasanya dibuat dengan warna-warna kontras dan kuat. Fungsi poster biasanya menjadi sarana iklan, pendidikan, propaganda, sosialisasi, dekorasi, atau berupa salinan karya seni terkenal.

Poster memiliki perbedaan dengan karya media cetak lainnya. Poster dapat menyampaikan suatu informasi kepada pembacanya. Sementara iklan cetak seperti majalah, surat kabar, katalog, brosur, dan leaflet berfungsi menyampaikan informasi, tetapi bagi orang-orang yang memiliki waktu cukup longgar.

Saat membuat karya desain poster, hal utama yang harus diperhatikan adalah poster tersebut dapat menyampaikan secara visual agar menarik perhatian publik. Selain itu, poster dapat memberikan informasi yang mudah dipahami pembaca dalam waktu singkat. Poster harus dapat membujuk pembaca dan

membangkitkan keinginannya untuk membaca poster melalui pesan-pesan yang singkat tetapi padat dan jelas.

Menurut Lori Siebert dan Lisa Ballard (Kusrianto, 2007), tugas karya poster adalah *capturing a moving audience with your message*, artinya menangkap audiens yang tengah bergerak dengan pesan yang Anda sampaikan. Sebuah poster harus mampu menyampaikan informasi atau pesan kepada audiens yang sedang sibuk bergerak, hanya dalam bilangan detik.

Poster yang dikatakan baik dan berhasil ialah dapat menarik perhatian pembacanya karena memiliki suatu elemen yang dominan dan menarik. Elemen-elemen yang tidak penting tidak perlu ditampilkan sehingga secara keseluruhan pesan poster dapat menyatu, terlihat seimbang, dan harmonis. Sebuah desain poster yang baik tidak perlu menampilkan penggunaan huruf yang terkesan berlebihan dan terlalu banyak variasi. Gambar ilustrasi juga tidak perlu ditampilkan terlalu dominan.

Ada beberapa poin menurut Siebert dan Ballard dalam membuat desain poster, yaitu sebagai berikut.

- a. Ukuran huruf poster dibuat besar sehingga terbaca dari jarak jauh (sekitar 10–15 kali lebar poster). Contoh apabila lebar poster berukuran 30 cm, maka harus dapat terbaca dari jarak 3–4,5 meter.
- b. Layout desain poster dibuat simpel, sehingga pembaca tidak merasa bingung. Pilih salah satu elemen kunci pembuatan poster, yaitu huruf atau ilustrasi sehingga pembaca dapat menangkap dan memahami pesan dengan cepat.
- c. Memberikan informasi penting yang dibutuhkan pembaca, seperti tanggal, jam, tempat, narahubung, dan sebagainya.
- d. Terdapat satu elemen yang ditonjolkan atau yang paling dominan. Contohnya judul atau ilustrasi sehingga dapat menarik perhatian pembaca.
- e. Dapat memuat informasi yang penting dan ditonjolkan dengan ukuran, warna, atau value (kontras).

- f. Adanya unsur seni yang sesuai dengan pesan atau informasi.
- g. Huruf atau elemen yang digunakan disusun dalam urutan yang logis.
- h. Ilustrasi foto hendaknya dipilih yang tidak lazim (unusual) atau dipangkas agar dapat terlihat.
- i. Huruf untuk poster sebaiknya dibuat tebal (bold) dengan warna warna yang kontras sehingga dapat terlihat dari kejauhan.

Sementara menurut Robin Landa (Kusrianto, 2007), yang layak dijadikan petunjuk dalam membuat desain poster adalah desain poster hanya berupa teks atau gabungan antara teks dan ilustrasi (visual). Elemen visual bisa berupa gambar abstrak, gambar realis, simbolik, ilustratif, fotografi, kolase, grafik, atau kombinasi dari semua elemen visual tersebut. Teks yang berupa rangkaian huruf juga dapat berfungsi sebagai ilustrasi.

Menurut Robin Landa, kriteria desain poster harus dikaitkan dengan tujuan-tujuan poster itu sendiri, yaitu sebagai berikut.

- a. Menyampaikan informasi secara jelas dan mudah dipahami.
- b. Menciptakan desain yang seketika dapat dibaca dan dipahami.
- c. Menciptakan desain yang mudah dibaca dari kejauhan.
- d. Menjanjikan informasi penting yang dibutuhkan pembaca.
- e. Menyusun informasi dengan urutan yang mudah diikuti.
- f. Menyusun elemen visual secara hierarki dan menyatu. Menyusun elemen-elemen poster berdasarkan prinsip-prinsip desain grafis.
- g. Membuat desain yang sesuai dengan subjek, audiens, dan lingkungannya.
- h. Mengekspresikan spirit dan subjek atau pesan yang disampaikan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa sebuah desain poster pada umumnya memuat informasi penting secara

keseluruhan. Selain itu, memiliki kalimat yang singkat dan padat, serta mampu menarik perhatian.

Berikut macam-macam poster yang telah dikelompokkan oleh para seniman desain grafis yang harus kalian ketahui.

a. Poster Teks

Poster teks dapat dikatakan sebagai poster yang paling tua. Poster teks memiliki ciri mengutamakan teks sebagai suatu informasi. Namun, ada juga terselip elemen-elemen gambar seperti simbol kerajaan, gambar raja, atau ornamen-ornamen kerajaan lainnya. Poster teks awalnya digunakan untuk menyampaikan pengumuman pemerintah kepada rakyatnya pada abad ke-15.

b. Poster Bergambar

Pada awal abad modern, yaitu sekitar akhir abad ke-17 terjadi perkembangan pada desain poster, yaitu adanya kemajuan teknologi percetakan. Selain itu, dimulainya era industrialisasi dalam skala besar dengan terjadinya Revolusi Industri di Prancis. Karena itulah poster mulai dicetak dalam jumlah besar. Ciri dari poster bergambar adalah memiliki gambar warna warni sehingga terkesan menarik.

c. Poster Propaganda

Penggunaan poster semakin berkembang dan menjadi populer selama terjadinya Perang Dunia I dan II. Karena itu, poster tersebut menjadi barang-barang bersejarah dan disimpan dengan nilai yang tinggi. Pada Perang Dunia I dan II mulai muncul poster-poster yang mengimbau rakyat untuk bergabung menjadi tentara. Kejadian ini menjadi fenomenal di seluruh dunia. Pada tahun 1917, di Amerika Serikat muncul poster yang dibuat oleh James Montgomery Flagg, yaitu poster “Uncle Sam: I Want You!”.

Berbeda dengan Amerika Serikat, poster-poster di Rusia digunakan sebagai alat propaganda dalam revolusi komunis model Rusia. Poster propaganda memiliki tujuan dapat

mengembalikan semangat pembaca atau perjuangan usaha seseorang dalam melakukan hal yang bermanfaat bagi kehidupan.

d. Poster Kampanye

Banyak negara-negara demokrasi yang menyerahkan keputusan mengenai kepemimpinan kepada rakyatnya. Sejak itulah poster digunakan sebagai alat untuk mencari simpati calon pemilih pada pemilihan umum. Maka dapat disimpulkan poster kampanye bertujuan untuk menarik simpati masyarakat pada saat pemilihan umum.

e. Wanted Poster

Wanted Poster atau poster “Dicari” adalah poster yang memuat orang hilang atau suatu perusahaan yang membutuhkan tenaga kerja. Pada era poster “Wild West”, poster dimanfaatkan dalam membuat sayembara untuk menemukan penjahat yang sedang dicari. Selain memuat foto penjahat yang dicari, wanted poster juga menyebutkan sejumlah hadiah yang diberikan kepada si penemu. Tradisi penyebaran poster ini berlangsung hingga Federal Bureau of Investigation (FBI) juga ikut menyebarkan wanted poster ke seluruh negara di dunia.

f. Poster Cheesecake

Jenis poster ini cenderung digemari oleh kalangan anak muda. Pada awalnya poster ini berisi kumpulan foto dari “Pin-up girl” (foto bintang pujaan yang ditempel di dinding) seperti tokoh bintang film terkenal saat itu.

g. Poster Film

Poster film bertujuan untuk mempromosikan sebuah film. Pada industri perfilman, poster sangat bermanfaat untuk memopulerkan film-filmnya sehingga poster film memiliki potensi nilai jual yang cukup tinggi.

h. Poster Komik

Poster komik adalah poster yang menampilkan tokoh-tokoh komik atau manga, seperti Sailormoon, Dragon Ball, sampai dengan Harry Potter. Poster komik telah populer sejak tahun 1960-an dan pada tahun 1970-an produksi poster komik terus meningkat.

i. Poster Afirmasi

Poster afirmasi memiliki ciri dibuat dengan cenderung warna hitam dan gambar alam sebagai gambar latar belakangnya. Poster afirmasi berisi teks dan kata-kata motivasi tentang leadership (kepemimpinan) dan opportunity (peluang). Tema yang dibawakan pada poster ini sangat bervariasi. Tujuannya agar orang yang membacanya memiliki motivasi. Jenis poster ini memiliki ukuran yang bermacam-macam, mulai dari ukuran kecil sampai besar. Pengakhiran (finishing) poster afirmasi ini terkadang diberi pigura.

j. Poster Riset dan Kegiatan Ilmiah

Poster riset dan kegiatan ilmiah banyak digunakan di dunia akademis. Tujuannya untuk mempromosikan karya-karya dan kegiatan ilmiah. Poster ini menjelaskan mengenai rencana kegiatan riset dan hasil riset. Fungsi lain poster ini berkaitan dengan pendaftaran hak cipta (copyright) dari hasil-hasil penemuannya agar tidak ada pihak yang dirugikan dan mengklaim karya ilmiah tersebut. Contoh kegiatan ilmiah yang dibuat poster adalah simposium, seminar, dan lain-lain. Poster-poster ilmiah ini dipasang pada lembaga-lembaga akademis atau tempat yang sesuai dengan bidang keilmuannya.

k. Poster Motivasi

Poster motivasi biasanya ditempatkan di dalam kelas yang memiliki tujuan untuk memberi motivasi kepada peserta didik. Motivasi lainnya adalah agar peserta didik dapat bersikap baik dan disiplin mengikuti peraturan sekolah.

l. Poster Seni

Poster selain dipergunakan untuk media promosi dan penyampaian informasi, juga dipergunakan sebagai lahan untuk memproduksi karya-karya seni dari berbagai macam aliran. Pada era komputer grafis, kebebasan berkarya sudah mulai berkreasi dan banyak membuat karya pelesetan dari karya-karya masa lalu.

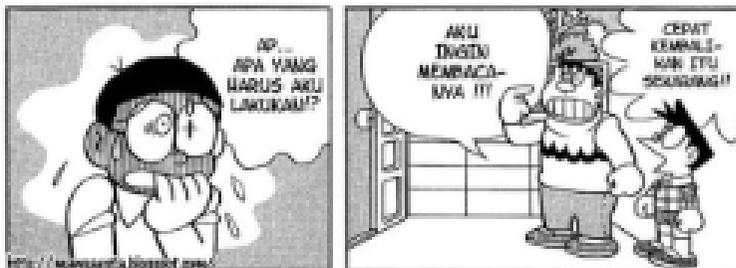
m. Poster Layanan Masyarakat

Poster layanan masyarakat (social campaign) merupakan jenis poster yang tidak bertujuan komersial. Poster ini bertujuan untuk memberikan pelayanan kepada masyarakat. Selain itu, poster jenis ini sering dilombakan oleh lembaga-lembaga pemerintah atau Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM). Poster layanan masyarakat juga dimanfaatkan sebagai media kritik sosial yang ditujukan kepada masyarakat maupun pemerintah. Contohnya seperti pemberantasan korupsi dan mafia peradilan.

n. Poster Komersial

Poster komersial memiliki tujuan sebagai sarana mempromosikan suatu produk. Poster komersial dibuat harus sekreatif mungkin karena memiliki banyak saingan dengan poster komersial lainnya dalam mempromosikan suatu produk. Poster yang kreatif mampu mencuri perhatian pembacanya.

2. Komik



Gambar 1.13. Komik

Komik adalah rangkaian gambar yang disusun sehingga membentuk suatu cerita. Komik dibuat dengan urutan cerita dan adanya teks yang ditampilkan berupa panel atau parit. Biasanya

komik menampilkan peran seorang tokoh atau karakter. Komik dipergunakan sebagai media penyampaian pesan yang paling efektif. Dengan adanya bahasa gambar menjadi lebih mudah dimengerti oleh si pembacanya dibandingkan dengan bahasa tulisan atau lisan.

Dalam membuat komik, yang harus diperhatikan bukan hanya sekedar menggambar orang dalam adegan saja, tetapi banyak aspek yang harus dipahami. Komik bukan sekedar buku bacaan biasa secara bahasa gambar. Komik dapat digunakan untuk membuat iklan. Seiring perkembangan zaman, komik digunakan untuk undangan pernikahan yang unik.

Cerita pada komik biasanya berisi cerita yang lucu. Komik sering digunakan pada halaman koran sebagai selingan isi koran yang memuat berita serius. Elemen komik sangat berkaitan dengan panel, ilustrasi/ gambar, dan cerita sehingga sebuah komik memiliki karakter yang kuat. Komik dapat difilmkan dalam bentuk film animasi.

“The Funnies” adalah buku komik pertama yang diterbitkan. “The Funnies” merupakan jenis komik berseri yang mampu bertahan cukup lama, mulai dari seri 1 sampai seri 13 di tahun 1929. Pada tahun 1938, komik mulai memunculkan tokoh pahlawan super Superman. Kemudian disusul dengan suksesnya DC Comics dan Marvel Comics yang awal mulanya memiliki tokoh pahlawan super, yaitu Captain Marvel, Captain Amerika, The Mighty Thor, The X-Men, dan yang paling sukses adalah tokoh Spiderman.

Charles Schulz ialah seorang pelukis kartun atau komik strip dari Amerika yang menggambar tokoh Peanut di tahun 1950. Tokoh tersebut tidak lain ialah Charlie Brown dan anjing peliharaannya Snoopy.

Di Indonesia, komik muncul pada tahun 1930. Saat itu komik hanya dicetak pada sebuah surat kabar Melayu-Cina, yaitu “Shinpo”. Orang yang pertama kali menulis surat kabar ialah Kho Wang Gie dan mulai diterbitkan pada Sabtu, 2 Agustus 1930. Pada

tahun 1930 sampai 1950, komik dibuat hanya berupa strip. Kemudian pada tahun 1952 komik mulai dicetak dalam bentuk buku. Judul buku komik pertama yang dicetak adalah “Kisah Pendudukan Jogja” karya Abdul Salam. Selain itu, ada juga komik karya R.A. Kosasih yang berjudul “Sri Asih” dan karya Jakawarna yang berjudul “Ardisoma”.

3. Iklan Cetak

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), iklan adalah berita pesanan untuk mendorong atau membujuk khalayak ramai agar tertarik pada barang dan jasa yang ditawarkan. Iklan adalah pemberitahuan kepada khalayak mengenai barang atau jasa yang dijual dan dipasang di dalam media massa, seperti surat kabar dan majalah atau di tempat umum.

Iklan mencakup dua elemen, yaitu visual dan verbal. Elemen visual berupa ilustrasi (foto atau gambar), tipografi, bidang, atau gabungan dari unsur-unsur grafis. Sementara elemen verbal terdiri atas judul (headline), subjudul (subhead), teks (body copy), slogan atau nama, dan alamat perusahaan (baseline).

4. Logo

Logo adalah suatu gambar yang hanya sebagai sketsa dengan arti dan maksud tertentu. Logo mewakili suatu arti dari sebuah perusahaan, organisasi, produk, negara, lembaga, dan hal lainnya yang membutuhkan sesuatu yang singkat dan mudah diingat.



Gambar 1.14. Logo Tut Wuri Handayani

Sumber: <https://www.kemdikbud.go.id/>

Logo bisa juga disebut dengan simbol dari sebuah perusahaan atau produk tertentu. Logo berfungsi sebagai identitas brand (merek). Di bawah ini ada beberapa jenis logo.

a. Lettermark (Logotype)

Lettermark (logotype) adalah logo yang mengandung unsur tipografi atau logo yang terdiri atas berbagai jenis huruf. Contohnya inisial perusahaan seperti logo brand minuman Coca Cola, brand fashion H&M, YouTube, Google, dan sebagainya. Lettermark dibuat sesederhana mungkin.

b. Basic Shape Basic shape atau primitive shape merupakan bentuk dasar yang menjadi desain awal dari pembuatan sebuah logo. Bisa juga disebut sebagai penggabungan unsur-unsur antara dua objek yang kompleks, yaitu huruf dan gambar sehingga tercipta satu kesatuan yang dapat menghasilkan sebuah logo.

c. Picture Mark Picture mark merupakan logo yang memanfaatkan ikon. Picture mark didesain dengan grafis tertentu untuk menggambarkan suatu brand sehingga bentuk logo atau ikon akan terus diingat dan selalu dapat mewakili identitas produk atau brand tersebut. Contohnya logo Twitter, Apple, Nike, dan sebagainya

5. Kemasan

Desain kemasan merupakan suatu desain yang kreatif dengan mengaitkan bentuk, warna, tipo grafi, dan elemen desain. Dalam desain kemasan terdapat informasi produk agar produk dapat dipasarkan dan memiliki nilai jual tinggi. Kemasan sendiri digunakan untuk melindungi produk yang ada di dalamnya.

Fungsi kemasan selain sebagai pelindung produk, juga sebagai media pemasaran. Persaingan desain bentuk dan warna kemasan pada produk sejenis bisa dilihat pada rak jualan di minimarket atau media toko online. Selain itu, kemasan juga

berfungsi untuk memberikan informasi kepada konsumen mengenai isi produk di dalamnya.

G. Rangkuman

Sketsa adalah gambaran kasar atau rancangan awal yang digunakan untuk menyampaikan ide atau gagasan secara visual. Dalam seni ilustrasi, sketsa sering kali merupakan langkah awal sebelum pembuatan karya seni yang lebih kompleks. Teknik-teknik seperti arsir, dussel, pointilis, dan aquarel memberikan efek visual yang berbeda. Teknik arsir menciptakan kontras gelap-terang melalui garis, dussel menggunakan penggosokan untuk efek halus, pointilis memanfaatkan titik-titik kecil, dan aquarel menggunakan cat air untuk hasil yang lembut dan berwarna.

Konsep dalam sketsa dan ilustrasi melibatkan perencanaan awal yang matang, di mana tema dan ide ditentukan sebelum proses berkarya dimulai. Unsur-unsur visual seperti garis, warna, dan bentuk menjadi bagian integral dari seni rupa, digabungkan untuk menghasilkan karya estetis. Prinsip desain grafis, termasuk kesatuan, keseimbangan, proporsi, penekanan, dan irama, berfungsi untuk menciptakan desain yang efektif dan menarik. Kesatuan memastikan konsistensi elemen desain, keseimbangan membagi desain secara visual, proporsi menjaga hubungan antar bagian, penekanan mengarahkan perhatian pada elemen penting, dan irama menciptakan pola pengulangan yang memandu pandangan pemirsa.

Unsur desain meliputi titik, garis, bidang, tekstur, ruang, dan warna. Titik merupakan elemen dasar tanpa dimensi, garis menghubungkan titik-titik untuk membentuk bentuk, dan bidang mengisi ruang dua dimensi. Tekstur memberikan gambaran tentang permukaan objek, sementara ruang mengatur jarak antar unsur desain. Warna memainkan peran penting dalam menarik perhatian dan menyampaikan perasaan, dengan sistem warna CMYK untuk percetakan dan RGB untuk tampilan elektronik.

Desain grafis diterapkan dalam berbagai konteks, seperti poster, komik, dan iklan cetak. Poster dapat berfungsi sebagai alat iklan,

propaganda, atau kampanye, dengan elemen yang dirancang untuk menarik perhatian dan menyampaikan pesan dengan jelas. Komik menggabungkan gambar dan teks untuk menyampaikan cerita, sering kali dalam bentuk yang humoris atau naratif. Iklan cetak mengandalkan elemen visual dan verbal untuk mempromosikan barang atau jasa, dengan desain yang bertujuan menarik perhatian dan membujuk khalayak.

Logo merupakan gambar atau simbol yang mewakili identitas suatu perusahaan, organisasi, atau produk. Logo dapat berupa lettermark (logo berbasis huruf), basic shape (bentuk dasar), atau picture mark (ikon). Desain logo harus sederhana namun efektif dalam mewakili merek dan mudah diingat oleh audiens.

Kemasan produk adalah area penting dalam desain grafis, menggabungkan bentuk, warna, tipografi, dan elemen desain untuk melindungi produk sekaligus menarik perhatian konsumen. Desain kemasan tidak hanya melindungi produk tetapi juga berfungsi sebagai media pemasaran yang menonjol di rak penjualan dan menyampaikan informasi penting kepada konsumen.

H. Latihan

1. Apa tujuan dari pembuatan sketsa sebelum memulai karya seni?

Jawaban:

2. Apa saja prinsip dasar desain grafis yang harus diperhatikan?

Jawaban:

3. Apa perbedaan antara sistem warna CMYK dan RGB?

Jawaban:

4. Apa fungsi utama dari desain poster?

Jawaban:

5. Apa yang membedakan poster kampanye dengan poster propaganda?

Jawaban: