

BAB III

MENGENAL DESAIN GRAFIS

I. TIU:

Mahasiswa/i semester 5 Program akan dapat menjelaskan segala sesuatu yang berhubungan dengan desain grafis melalui pemaparan unsur historis hingga perkembangan desain grafis saat ini yang memanfaatkan banyak teknik dan media sebagai upaya maksimalisasi hasil karya.

II. TIK:

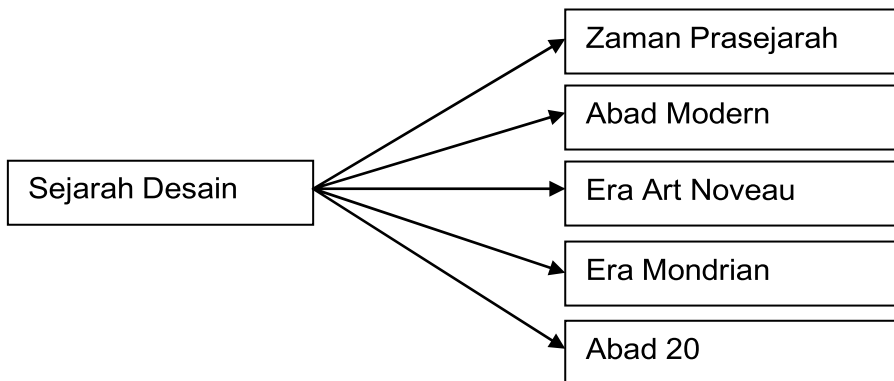
Mahasiswa/i semester 5 Program akan dapat memahami konsep desain grafis beserta macam-macam jenisnya saat ini setelah diberikan materi mengenal desain grafis dengan tingkat keberhasilan 90%.

III. PENDAHULUAN

Karya grafis ada disekeliling kehidupan kita sehari-hari mulai dari poster, buku, koran, dsb. Secara sederhana pekerjaan seorang desainer grafis adalah pertama-tama agar orang lain melihatnya kemudian orang tersebut membaca dan memahaminya. Di dalam menjalankan misinya, seorang desainer menggunakan tulisan, gambar, warna, dan bentuk untuk melaksanakannya. Hal ini membuat desain grafis sangat berpengaruh dalam kehidupan kita.

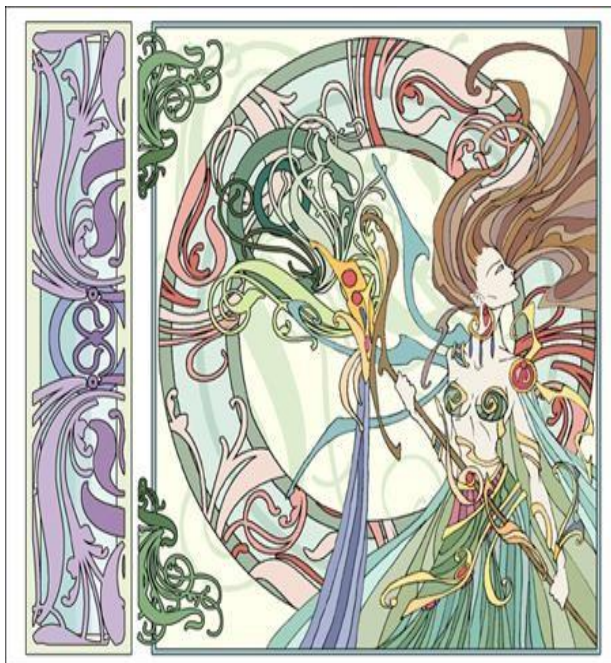
IV. PENYAJIAN

Desain grafis meliputi bidang drawing, ilustrasi, grafik, diagram, gambar peta (cartografi), fotografi, advertising dan periklanan. Namun sebelum menjelaskan satu persatu maksud dari macam desain grafis tersebut, penting pula dipahami bagaimana sejarah perkembangan desain grafis itu sendiri.



IV.1. Sejarah Desain Grafis

Sebagai sebuah karya, desain grafis pun mengalami perkembangan dari masa ke masa sebagai bukti bahwa desain grafis adalah karya yang penting pada setiap zaman kehidupan manusia. Karya grafis mula-mula dikenal manusia dalam ilmu anthropologi prasejarah adalah periode gambar-gambar dalam gua, goresan-goresan tanda menggunakan tulang, dan gading gajah yang di buat setelah periode paleolithicum 40.000-10.000 tahun SM. Artinya, desain grafis pada zaman tersebut lebih di dominasi pemanfaatan tubuh-tubuh binatang dan benda-benda alam.



Gambar 3.1

Sementara pada abad modern yaitu sekitar pertengahan abad ke-8 lebih diwarnai oleh penemuan-penemuan bangsa eropa seperti era ketika Johann Gutenberg dari Jerman menemukan huruf cetak yang dapat diganti-ganti.

Art Noveau adalah kata berasal dari bahasa perancis yang berarti "aliran seni baru" yang populer di awal abad ke-20. Ciri-ciri yang khas dari gaya tersebut ialah kesannya yang

datar (tidak membentuk efek tiga dimensi), bermotif dekoratif, menggambarkan elemen-elemen organik seperti dedaunan, bunga, serta sulur yang meliuk-liuk.

Piet Mondrian lahir pada 1872 adalah seorang pelukis yang pengaruh karyanya masih diterapkan hingga sekarang di era komputer grafis. Ia menginspirasi dengan karyanya berupa pembagian bidang yang dikenal dengan istilah *Grid*. Dalam lukisannya, Mondrian menerapkan gambar-gambar geometris menggunakan teori harmoni universal yang dikenal dengan istilah Golden Rectangle.

Sementara pada abad ke-20, perkembangan desain grafis banyak ditandai dengan perkembangan di bidang tipografi, yakni munculnya huruf sains serif. Karya seni para seniman banyak yang berupa objek berdayaguna seperti bentuk bangunan, panggung teater, poster, desain pada kain, desain bentuk atau model pakaian, keramik, furniture, logo, dsb. Desain grafis pada abad saat ini juga membawa pengaruh di dunia perfilman dengan penciptaan efek-efek tertentu yang dapat menambah estetika gambar film.

IV.2. Macam-Macam Desain Grafis (Abad 20)

Drawing

Ilmu menggambar atau dalam Bahasa Inggris (*Drawing*) menjadi keterampilan utama seorang desainer. Menggambar adalah membuat coretan atau goresan di suatu permukaan dengan menekan alat pada permukaan tersebut. Menggambar berbeda dengan melukis, sebab melukis berarti menggunakan pewarna pigmen yang dicampur dengan cairan. Dalam desain grafis, kemampuan menggambar dari seseorang sering dimanfaatkan sebagai visualizer yaitu seseorang yang bertugas menggambarkan ide dari orang lain.

Ilustrasi

Ilustrasi secara harfiah berarti gambar yang dipergunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu. Dalam desain grafis, ilustrasi merupakan subjek tersendiri yang memiliki alur sejarah serta perkembangan yang spesifik atas jenis kegiatan seni itu. Fungsi ilustrasi



Contoh Ilustrasi

ialah memberi gambaran tokoh atau karakter dalam cerita serta menampilkan beberapa contoh item yang diterangkan dalam suatu buku pelajaran.

Cartografi

Cartografi ialah usaha dalam mendesain peta, sedangkan sentuhan grafis dalam pembuatan peta tersebut penting agar peta lebih mudah dipahami.

Grafik

Grafik adalah sejenis gambaran informasi yang menjadi representasi bilangan dalam suatu tabel dan data. Grafik sering dipakai untuk mempermudah pemahaman akan data-data angka dalam jumlah banyak dalam waktu sekilas saja

Diagram

Dalam kata lain, diagram disebut juga sebagai bagan. Diagram yaitu gambar yang dipergunakan untuk menyederhanakan dan menggambarkan struktur secara visual sebagai representasi suatu konsep, ide, konstruksi, hubungan satu sama lain, gambaran anatomi, dsb, yang dipergunakan dalam berbagai aspek aktivitas kehidupan untuk memvisualisasikan/ memperjelas suatu topik.

Fotografi

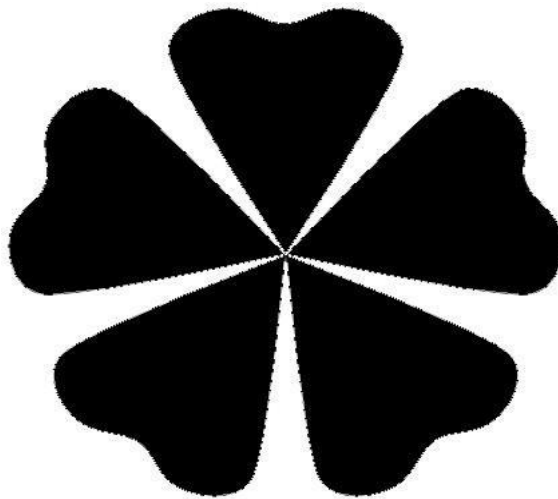
Merupakan salah satu elemen dari desain grafis yang berfungsi sama seperti gambar, lukisan, maupun ornamen dekoratif yang memberikan hiasan atau ilustrasi. Sebagai elemen, foto dapat menjadi fokus utama dari sebuah desain grafis. Foto dalam konsep fotografi dapat menggantikan kata-kata yang menjadi deskripsi dari sebuah peristiwa.

IV.3. Computer Graphics

Dalam grafika komputer dikenal dua jenis grafis yaitu raster atau bitmap dan vektor. Raster adalah grafis yang terdiri dari *picture element* atau sering disebut pixel yakni berupa titik-titik yang membentuk gambar. Sementara itu, vektor adalah titik dan garis yang membentuk line drawing yang dibuat menggunakan perhitungan matematis. Adapun beberapa hal yang terkait *Computer Graphics* adalah sebagai berikut:

Bezier Curve

Cara membuat gambar dengan garis dan kurva berbasiskan perhitungan matematis. Cara ini dibuat oleh Peter Bezier, seorang pelukis asal Perancis. Cara kerja tersebut kemudian lebih dikenal dengan cara kurva Bezier. Dalam cara kerja ini, kita akan memperoleh kesamaan di dalam mengolah garis yang kemudian disebut dengan istilah path pada semua program vektor grafis. Di dalam gambar vektor terdapat ketentuan sebagai berikut.



Gambar 3.3.

- Setiap ilustrasi terdiri dari objek-objek vektor
- Setiap objek vektor memiliki satu atau beberapa buah path
- Sebuah path terdiri dari garis-garis segmen
- Garis segmen memiliki node (anchor point) disetiap ujungnya.

Grafis 3D

Grafis 3D kental dengan nuansa pembuatan film-film animasi seperti Shark, Afatar, dsb. Penggunaan teknologi 3D juga bisa dipahami sebagai wujud game yang populer sejak tahun 90-an.

Screen Saver

Screen Saver memiliki kegunaan untuk melindungi layar monitor yang kebanyakan tampil dalam bentuk GUI agar tidak terbakar. Namun akhirnya, *screen saver* tidak hanya berperan sebagai pelindung, namun lebih banyak menjadi tampilan yang nampak semata.

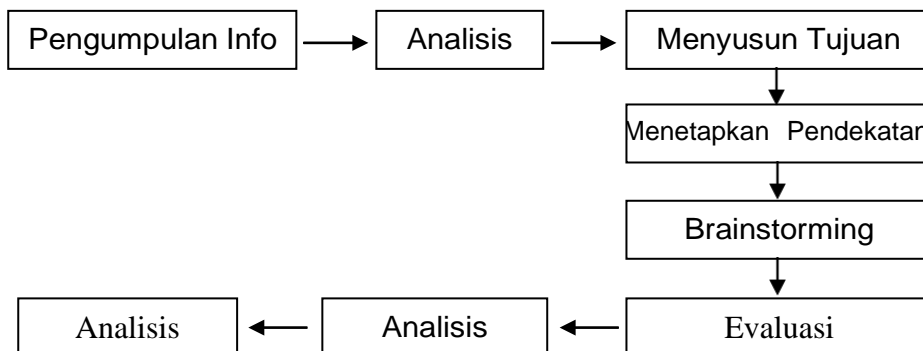
Web Graphics

Lebih kepada untuk mendesain website yang beroperasi pada dunia maya. *Web Graphics* ini semakin berguna sebagai sarana tampilan GUI pada website.

IV.4. Pemanfaatan Desain Grafis

Desain grafis dapat dimanfaatkan dalam berbagai bidang seperti kegiatan bisnis, periklanan, maupun sarana pendidikan. penggunaan desain grafis di sektor bisnis dan perekonomian biasanya meliputi tampilan berupa laporan keuangan maupun pertumbuhan ekonomi. Sementara dalam dunia periklanan, desain grafis digunakan untuk desain kemasan, iklan, dsb. Untuk sarana pendidikan, desain grafis berperan seperti dalam pembuatan buku-buku di sekolah.

IV.5. Tahapan Pembuatan Desain Grafis



V. PENUTUP

Desain grafis adalah bagian penting dari Desain Komunikasi Visual (DKV). Desain grafis dalam sejarahnya memiliki perkembangan yang dinamis baik dari pola maupun hasil karyanya. Khusus pada abad 20 ini, desain grafis semakin marak dimanfaatkan dalam berbagai bidang kehidupan apalagi dengan sifak *Computer Graphics* yang mempermudah membuat sebuah desain.

VI. LATIHAN SOAL

1. Jelaskan Mengapa sejarah desain grafis perlu dipahami oleh seorang desainer (pembuat karya)!
2. Buatlah sebuah desain berdasarkan macam-macam desain pada Abad 20
3. Carilah contoh desain grafis yang dibuat dengan menggunakan teknik kurva Bezier!