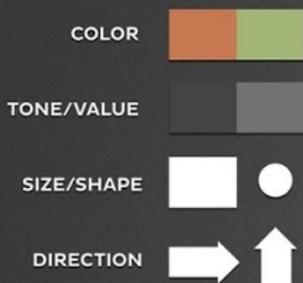


Prinsip-prinsip Dalam Desain

PENGANTAR DESAIN GRAFIS

Irma Rochmawati, M.Ds.

CONTRAST

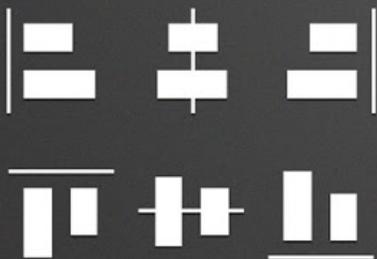


Unique elements in a design should stand apart from one another. One way to do this is to use contrast. Good contrast in a design – which can be achieved using elements like color, tone, size, and more – allows the viewer's eye to flow naturally.

To the left, you can see 4 ways to create contrast in your design.

ALIGNMENT

Proper alignment in a design means that every element in it is visually connected to another element. Alignment allows for cohesiveness; nothing feels out of place or disconnected when alignment has been handled well.

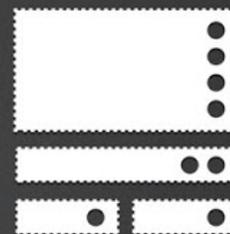


REPETITION

Repetition breeds cohesiveness in a design. Once a design pattern has been established – for example, a dotted border or a specific typographic styling – repeat this pattern to establish consistency.

The short version?

Establish a style for each element in a design and use it on similar elements.



PROXIMITY

Proximity allows for visual unity in a design. If two elements are related to each other, they should be placed in close proximity to one another. Doing so minimizes visual clutter, emphasizes organization, and increases viewer comprehension.



Imagine how ridiculous it would be if the proximity icons on this graphic were located on the other side of this document.



Prinsip-prinsip Dalam Desain

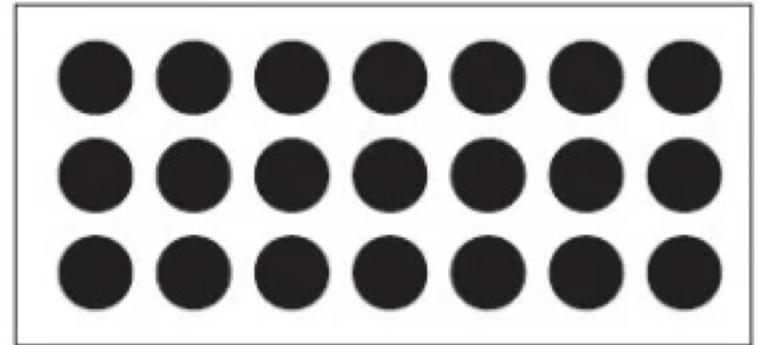
Prinsip-Prinsip dalam seni rupa dan desain grafis berkaitan dengan Nirmana. Dalam konteks desain komunikasi visual, Nirmana memegang peranan penting perihal bagaimana menata dan menyusun elemen dasar desain. Peranan penting lainnya, di dalam Nirmana mensyaratkan tata susun dan tata kelola unsur desain komunikasi visual dalam sebuah perencanaan komposisi yang serasi dan seimbang di dalam setiap bagiannya.

Pesan visual harus kreatif (asli, inovatif dan lancar), komunikatif, efisien dan efektif, sekaligus indah/estetis. Berbeda dengan prinsip desain grafis. Dalam ilmu desain grafis ada beberapa prinsip utama komunikasi visual dari sebuah karya desain.

Kesatuan (*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.

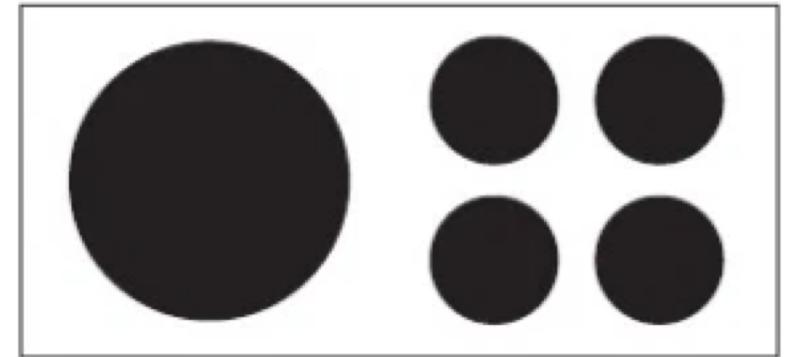
- Kesatuan -



Keseimbangan (*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 daya 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.

- Keseimbangan -



Proporsi (*proportion*)

Proporsi termasuk prinsip dasar tata rupa untuk memperoleh keserasian. 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 tata letak halaman.

- Proporsi -

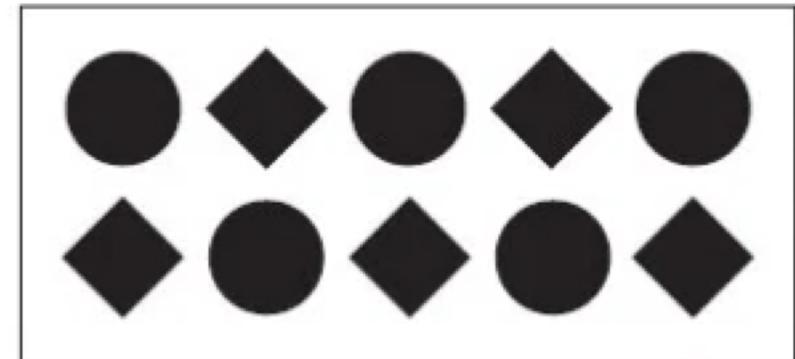


Irama (*rythm*)

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.

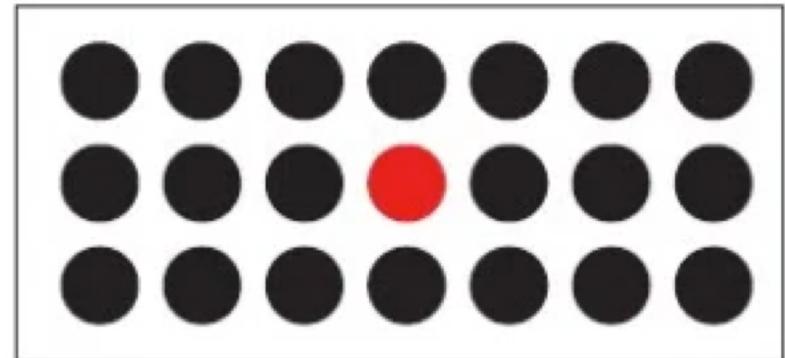
- Pengulangan -



Penekanan (*stressing*)

Pada setiap desain dan tata letak mempunyai sebuah stressing (penekanan) dan “*keyword*” sebagai bagian titik tolak perhatian dari pembaca. Terlalu banyak penekanan akan mengakibatkan *dazzling* desain yang berakibat menjadi gugurnya tujuan utama/fokus dari desain.

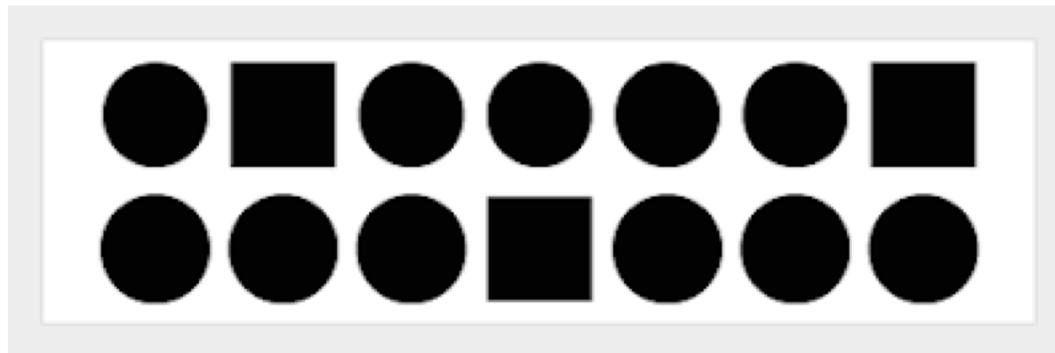
- Penekanan -



Dominasi (*domination*)

Dominasi merupakan salah satu prinsip dasar tatarupa 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.



Dengan menggunakan prinsip-prinsip desain tersebut, Anda akan membuat bentuk desain yang diinginkan. Tentunya supaya desain Anda dapat dilihat bagus (sesuai maksud dan tujuan Anda membuatnya), maka Anda harus mengenal prinsip-prinsip di atas secara baik.

Pelajari dan eksplorasi unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain yang Anda ketahui dan aplikasikan ke dalam bentuk visual...

TERIMA KASIH