

Sekilas Tentang Desain Grafis

Abstrak

Desain grafis adalah merupakan desain yang diekspresikan oleh seorang desainer dalam bentuk apapun sesuai kreatifitasnya, abstrak ini sifatnya lebih bebas, bahkan hal-hal yang belum nyatapun dapat ia ciptakan. Jenis desain abstrak ini lebih mengedepankan logika, imajinasi dan juga emosional. Biasanya hasil dari pemikiran abstrak ini menciptakan desain radikal. Awalnya sebuah karya desain abstrak ini dimulai dengan hal yang *simple*, contoh misalnya kita membuat sebuah garis, terus membuat garis selanjutnya tanpa aturan dan kita bisa atur ketebalannya, hal seperti itu pula bisa menghasilkan sebuah desain abstrak. Jika sebuah logika, imajinasi, dan emosional sudah bertemu maka suatu ide yang menghasilkan karya terbaikpun akan dapat dihasilkan.

Pengertian Desain Grafis

Desain grafis adalah proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tulisan, bentuk, dan gambar yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan. Dalam desain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. Bidang ini melibatkan proses komunikasi visual. Desain grafis diterapkan dalam desain komunikasi dan fine art. Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan visual, yang termasuk di dalamnya tipografi, ilustrasi, fotografi, pengolahan gambar, dan tata letak.

Batasan Desain Grafis

Desain grafis pada awalnya diterapkan untuk media-media statis, seperti buku, majalah, dan brosur. Sebagai tambahan, sejalan dengan perkembangan zaman, desain grafis juga diterapkan dalam media elektronik, yang sering kali disebut sebagai desain interaktif atau desain multimedia. Batas dimensi pun telah berubah seiring perkembangan pemikiran tentang desain. Desain grafis bisa diterapkan menjadi sebuah desain lingkungan yang mencakup pengolahan ruang.

Prinsip dan Unsur Desain

Unsur dalam desain grafis sama seperti unsur dasar dalam disiplin desain lainnya. Unsur-unsur tersebut (termasuk *shape*, bentuk (*form*), tekstur, garis, ruang, dan warna) membentuk prinsip-prinsip dasar desain visual. Prinsip-prinsip tersebut, seperti keseimbangan (*balance*), ritme (*rhythm*), tekanan (*emphasis*), proporsi ("*proportion*") dan kesatuan (*unity*), kemudian membentuk aspek struktural komposisi yang lebih luas.

Peralatan Desain Grafis

Peralatan yang digunakan oleh desainer grafis adalah ide, akal, mata, tangan, alat gambar tangan, dan komputer. Sebuah konsep atau ide biasanya tidak dianggap sebagai sebuah desain sebelum direalisasikan atau dinyatakan dalam bentuk visual.

Pada pertengahan 1980, kedatangan desktop *publishing* serta pengenalan sejumlah aplikasi perangkat lunak grafis memperkenalkan satu generasi *desainer* pada manipulasi *image* dengan komputer dan penciptaan *image* 3D yang sebelumnya adalah merupakan kerja yang susah payah. Desain grafis dengan komputer memungkinkan perancang untuk melihat hasil dari tata letak atau perubahan tipografi dengan seketika tanpa menggunakan tinta atau pena, atau untuk mensimulasikan efek dari media tradisional tanpa perlu menuntut banyak ruang.



Karakteristik Desain Grafis

Sejarah dan Perkembangan Desain Grafis

Pelacakan perjalanan sejarah desain grafis dapat ditelusuri dari jejak peninggalan manusia dalam bentuk lambang-lambang grafis (*sign& simbol*) yang berwujud gambar (*pictograf*) atau tulisan (*ideograf*). Gambar mendahului tulisan karena gambar dianggap lebih bersifat langsung dan ekspresif, dengan dasar acuan alam (*flora, fauna, landscape* dan lain-lain). Tulisan / aksara merupakan hasil konversi gambar, bentuk dan tata aturan komunikasinya lebih kompleks dibandingkan gambar. Belum ada yang tahu pasti sejak kapan manusia memulai menggunakan gambar sebagai media komunikasi. Manusia primitif sudah menggunakan coretan gambar di dinding gua untuk kegiatan berburu binatang. Desain grafis berkembang pesat seiring dengan perkembangan sejarah peradaban manusia saat ditemukan tulisan dan mesin cetak. Pada tahun 1447, **Johannes Gutenberg** (1398-1468) menemukan teknologi mesin cetak yang bisa digerakkan dengan model tekanan menyerupai disain yang digunakan di **Rhineland**, Jerman, untuk menghasilkan anggur. Ini adalah suatu pengembangan revolusioner yang memungkinkan produksi buku secara massal dengan biaya rendah, yang menjadi bagian dari ledakan informasi pada masa kebangkitan kembali Eropa. Tahun 1450 Guterberg bekerjasama dengan pedagang dan pemodal **Johannes Fust**, dibantu oleh **Peter Schoffer** ia mencetak "*Latin Bible*" atau disebut "*Guterberg Bible*", "*Mararin Bible*" atau "*42 line Bible*" yang diselesaikannya pada tahun 1456. Temuan *Gutenberg* tersebut telah mendukung perkembangan seni ilustrasi di Jerman terutama untuk hiasan buku. Pada masa itu juga berkembang corak huruf (*tipografi*). Ilustrasi pada masa itu cenderung realis dan tidak banyak *icon*. Seniman besarnya antara lain **Lucas Cranach** dengan karyanya "*where of babilon*".

Pada perkembangan berikutnya, **Aloys Senefelder** (1771-1834) menemukan teknik cetak **Lithografi**. Berbeda dengan mesin cetak **Guterberg** yang memanfaatkan teknik cetak tinggi, teknik cetak lithografi menggunakan teknik cetak datar yang memanfaatkan prinsip saling tolak antara air dengan minyak. Nama lithografi tersebut dari master cetak yang menggunakan media batu litho. Teknik ini memungkinkan untuk melakukan penggambaran secara lebih leluasa dalam bentuk blok-blok serta ukuran besar, juga memungkinkan dilakukannya pemisahan warna. Sehingga masa ini mendukung pesatnya perkembangan seni poster. Masa keemasan ini disebut sebagai "**The Golden Age of The Poster**". Tokoh-tokoh seni poster tehnik lithogafi (1836-1893) antara lain Jules Cheret dengan karya besarnya "**Eldorado: Penari Riang**" (1898), "**La Loie Fuller: Penari Fuller**" (1897), "**Quinquina Dubonnet**" (1896), "**Enu des Sirenes**" (1899).

Tokoh-tokoh lainnya antara lain **Henri de Toulouse Lautrec** dan **Eugene Grasset**. Desain grafis mengalami perkembangan pesat setelah ditemukannya tulisan dan mesin cetak. Kejayaan kerajaan Romawi di abad pertama telah membawa peradaban baru dalam sejarah peradaban Barat dengan diadaptasikannya kesusasteraan, kesenian, agama, serta alfabet latin yang lain dibawa yunani.

Pada saat ini adanya mesin cetak dan komputer juga merupakan dua hal yang secara signifikan mempercepat perkembangan penggunaan seni desain grafis hingga akhirnya diterapkan dalam dunia periklanan, *packaging*, perfilman, dan lain-lain. Koran, majalah, tabloid, *website* yang sehari-hari kita lihat adalah produk desain grafis. Bahkan animasi *SpongebobSquarepants* walaupun lebih dikenal dengan sebutan kartun yang sering kita tonton di televisi merupakan bagian dari produk desain grafis juga.

Proses yang harus dilalui dari awal hingga akhir merupakan proses desain grafis memiliki 5 proses:

1. Pengumpulan ide ide
2. Visualisasi bentuk
3. Pembuatan design
4. Kritik
5. Publish

Ada beberapa perangkat lunak yang digunakan dalam desain grafis:

1. *Desktop publishing*
 - Adobe Photoshop
 - Adobe Illustrator
 - Adobe Indesign
 - Coreldraw
 - GIMP
2. *Web Design*
 - Adobe Dreamweaver
 - Microsoft Frontpage
 - Notepad
 - Adobe Photoshop
 - Macromedia firework
3. Audiovisual
 - Adobe After Effect
 - Adobe Premier
 - Final Cut
 - Adobe Flash atau sebelumnya Macromedia Flash
4. Rendering 3 Dimensi
 - 3D StudioMax
 - Maya
 - AutoCad
 - Blender
 - Softimage

Jenis Desain Grafis

1. *Drafter*

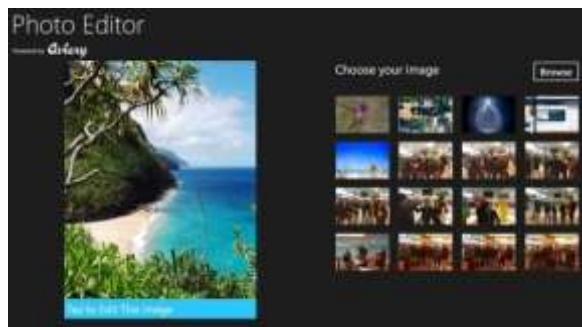
Desainer khusus untuk membuat arsitektur dan rancang bangun yang simetris dan digunakan untuk keperluan pembuatan sesuatu yang memerlukan ketelitian tinggi dan rancangan. Membutuhkan orang-orang yang ahli di *software* (*Autocad, Archicad, 3d revit architecture*). Sangat dibutuhkan di dunia arsitektur dan industri.



contoh gambar *drafter*

2. Editor

Desainer khusus untuk membuat *cover*, sampul, *banner*, dsb. Dan juga membuat karya karya desain grafis misalnya: brosur, kartu nama, pin, logo, poster, dsb. Yang memerlukan sentuhan pandangan dan software yang harus dikuasai adalah : *Corel draw*, *Adobe Photoshop*, *Freehand*, *Illustrator*. Sangat dibutuhkan di dunia periklanan dan publikasi.



contoh gambar *photo editor*

3. Layouter

Desainer khusus untuk membuat tatanan layout sebuah majalah atau koran atau publikasi yang lainnya dan diharuskan mempunyai *feel* untuk tata letak agar enak dilihat. Sedangkan aplikasi yang harus dikuasai adalah *Adobe Page Maker*, *MS.Publisher*, *Adobe In Design*. Sangat dibutuhkan dipercetakan dan industri koran/buku/majalah.



contoh gambar *layouter*

4. Art Director

Desainer khusus untuk membuat karya karya seni dari komputer yang bisa digunakan untuk visual effects ataupun hanya untuk hiasan saja. Membutuhkan kreativitas tinggi untuk membuat karya agung yang akan dibuat. Sedangkan *software* yang harus dikuasai adalah : *Corel draw*, *Photoshop*, *Photo paint*, *Art creator*. Sangat dibutuhkan di dunia perfilman, seniman *visualisator*, foto *editing effects*.



contoh gambar *art director*

5. Fotografer

Desainer khusus yang selain melakukan pengeditan foto juga merangkap sebagai fotografer, harus memiliki talenta khas fotografer serta mampu mengedit foto sesuai event atau yang *perfect*. Membutuhkan intelegensi tinggi kreativitas tinggi dan harus menguasai adobe *photoshop*, *ieworks*, *photo studio*. Sangat dibutuhkan didunia fotografi, foto editor, wartawan, dsb.



contoh gambar fotografer

6. Animator

Desainer khusus bekerja pada bidang motion graphic, iklan atau film fantasi. Harus memiliki daya tahan tinggi, pengetahuan yang cukup tinggi, pengalaman dan harus menguasai *Macromedia Flash*, *Adobe Flash*, *After Effects*, *3d Maya*, *Gif Animator* dan *Corel Rave*. Dibutuhkan di dunia advertising, perfilman, ptelevisian.



contoh gambar animator

7. Visualisator

Desainer khusus untuk memberikan gambaran sebuah produk atau karya dalam bentuk real/3D dan harus memiliki kemampuan otak kanan yang cukup tinggi serta harus menguasai 3d Max, *Autocad*, *Swift 3D*, *Digital Clay*. Sangat dibutuhkan di dunia visualisasi produk dan presentasi produk.



contoh gambar *visualisator*

8. Video Editor

Desainer khusus untuk mengedit video atau film dan juga merangkap sebagai video *shooter*, harus memiliki imajinasi tinggi dan harus menguasai *Adobe After Effects*, 3d *Maya*, *Adobe Premiere*, *Ulead Video Studio*, *Sony Vegas*, *Pinneacle*. Sangat dibutuhkan di dunia perfilman dan industri musik.



contoh gambar video editor

9. Integrated Desainer

Desainer khusus yang membutuhkan integrasi dengan *programmer* misalnya pembuatan *game*, *cd interaktif*, *web desain*, dsb. Sedangkan anda harus menguasai hampir semua elemen desain. Sangat dibutuhkan di industri informatika.



contoh gambar *integrated desainer*

Daftar Pustaka

www.dessyresamalia.com, Dessy Res Amalia. Desain Grafis: Prinsip-prinsip Desain Grafis, (<https://dessyresmalia.wordpress.com/2017/03/19/artikel-design-grafis/>, diakses 29 Oktober 2019).

www.rifanina.wordpress.com, Perangkat Lunak Desain Grafis dan Jenis-jenis Desain Grafis , (<https://rifanina.wordpress.com/2017/03/18/artikel-desain-grafis/>, diakses 29 Oktober 2019)

www.miraamalia.wordpress.com, Mengenai Desain Grafis (<https://miraamalia.wordpress.com/2013/01/30/artikel-desain-grafis/Miraamalia>, diakses 30 Oktober 2019)

www.marhadiglemb.blogspot.com, Sejarah dan Perkembangan Desain Grafis (<http://marhadiglemb.blogspot.com/2015/02/sejarah-singkat-desain.html>, diakses 30 Oktober 2019)