

BAB
POKOK BAHASAN
MEMAHAMI ELEMEN &
PRINSIP DALAM DESAIN

Elemen desain adalah satu hal terpenting dalam desain grafis, karena hal inilah yang akan mewujudkan prinsip desain. Elemen adalah dasar dari desain, ibarat tonggak

**ELEMEN
& PRINSIP
DALAM DESAIN**

yang menopang agar tetap kukuh. Seperti ketika membangun sesuatu, kita tak bisa langsung ke atas, kita harus mulai dari dasar. Seperti itulah desain. Elemen-elemen desain sendiri terdiri dari titik, garis, bentuk, tekstur, ruang, dan warna. Berikut merupakan elemen-elemen desain yang sering digunakan dalam suatu tampilan visual:

1. TITIK

Titik ialah elemen dengan bentuk wujud relatif kecil, dimensi memanjang dan melebar, serta (kadang) dianggap tidak berarti. Titik ditampilkan dalam bentuk kelompok dalam variasi jumlah, susunan dan kepadatan tertentu

2. GARIS

Garis adalah unsur desain yang menghubungkan antara satu titik dengan titik lainnya, sehingga tergambar garis dengan bentuk lengkung (curve) atau lurus (straight). Garis mampu membuat keteraturan, mengarahkan pandangan dan memberikan kesan bergerak, serta memiliki karakter tertentu. Penggunaan garis dapat diaplikasikan dalam pembuatan grafik atau bagan.

3. BIDANG

Bidang merupakan unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar. Ditinjau dari bentuknya, bidang bisa dikelompokkan menjadi dua, yaitu bidang geometri/beraturan dan bidang nongeometri alias tidak beraturan. Bidang geometri adalah bidang yang relatif mudah diukur luasnya, sedangkan bidang nongeometri merupakan bidang yang relatif sukar diukur luasnya. Bidang bisa dihadirkan dengan menyusun titik maupun garis dalam kepadatan tertentu, dan juga dapat dihadirkan dengan mempertemukan potongan hasil goresan satu garis atau lebih.

4. TEKSTUR

Tekstur merupakan visualisasi dari permukaan yang dapat dinilai dengan dilihat atau diraba. Pada praktiknya, tekstur sering dikategorikan sebagai corak dari permukaan benda. Tekstur dapat menambah dimensi dan kekayaan suatu layout, menegaskan atau membawa ke dalam sebuah rasa/emosi tertentu.

5. RUANG

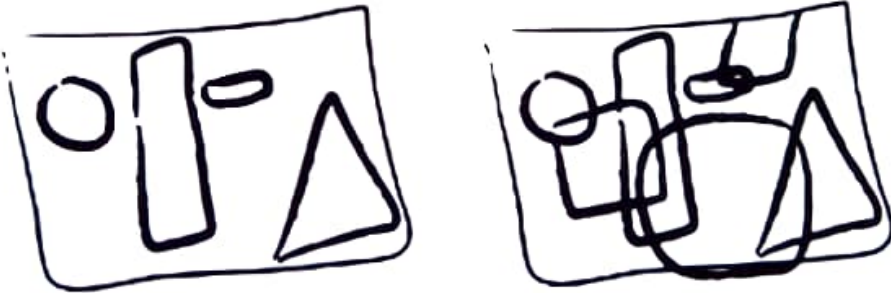
Ruang adalah jarak yang memisahkan antar sesuatu. Biasanya digunakan untuk memisahkan atau menyatukan elemen-elemen layout. Ruang juga berfungsi sebagai tempat istirahat bagi mata. Dalam bentuk fisiknya, pengidentifikasian ruang digolongkan menjadi dua unsur, yaitu objek (*figure*) dan latar belakang (*background*).

6. WARNA

Warna merupakan media paling akhir dalam komunikasi simbolik, tetapi juga yang terpenting. Warna dibagi dalam dua section, warna yang timbul karena sinar (RGB) dan warna yang dibuat dalam unsur tinta atau cat (CMYK). Dengan warna, desainer dapat menampilkan identitas, menyampaikan pesan atau menarik perhatian, serta menegaskan sesuatu.

Bagi seorang desainer, kepekaan untuk mempertimbangkan berbagai prinsip desain merupakan harga mati. Bukan apa-apa, hal itu dilakukan untuk mencapai hasil akhir yang memuaskan. Meskipun dalam kenyataannya, semua itu tergantung selera desainer, klien, dan khalayak ramai yang akan menjadi sasaran pesan. Oleh sebab itu, kita harus mengenal prinsip-prinsip desain terlebih dahulu. Prinsip desain terdiri dari lima hal, yaitu kesatuan (*unity*), keseimbangan (*balance*), ritme (*rhythm*), penekanan (*emphasis*), dan proporsi. Berikut merupakan penjelasan, dan penerapan prinsip-prinsip desain:

01 KESATUAN (UNITY)



Gambar 3. Kiri: objek terpisah tidak bersatu, kanan: diberi objek 'link' agar memiliki kesatuan

Kesatuan adalah bersatunya elemen-elemen desain sehingga menimbulkan kesan harmonis. Satu elemen dengan yang lainnya saling mendukung untuk menyampaikan suatu pesan dari desain yang dibuat. Untuk memperoleh desain yang terlihat menyatu, terdapat beberapa pendekatan yang bisa digunakan. Salah satu pendekatan yang dipakai adalah Prinsip Joshua Tree (Proximity, Penjajaran, Pengulangan, Kontras).

PROXIMITY

Proximity merupakan pengelompokan item-item yang berkaitan menjadi satu kelompok yang kohesif. Manfaat dari pengelompokan adalah membuat halaman menjadi lebih terorganisasi, permulaan dan akhir pesan lebih mudah diketahui, jarak/ruang antarhuruf lebih terorganisasi.

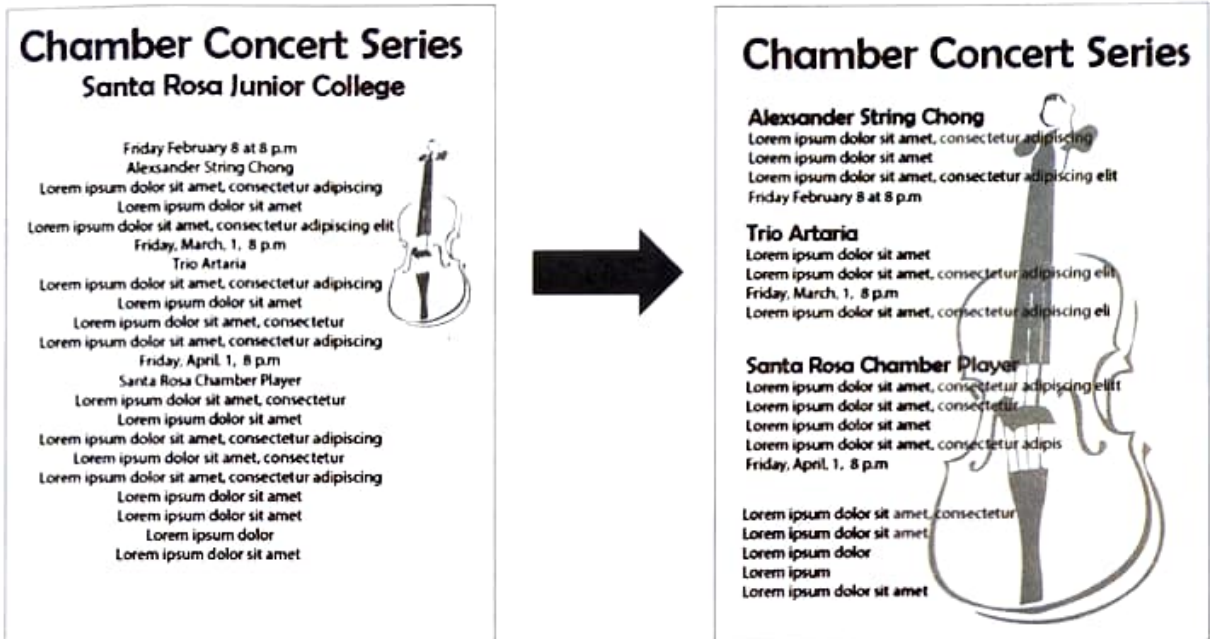


Gambar 4. Proximity yang kurang tepat



Gambar 5. Proximity yang lebih tepat dan teratur

Proximity bukan berarti semuanya berdekatan, tetapi Elemen-elemen yang berhubungan secara logis harus dihubungkan secara visual. Sedangkan Elemen atau kelompok elemen yang terpisah tidak boleh berdekatan.

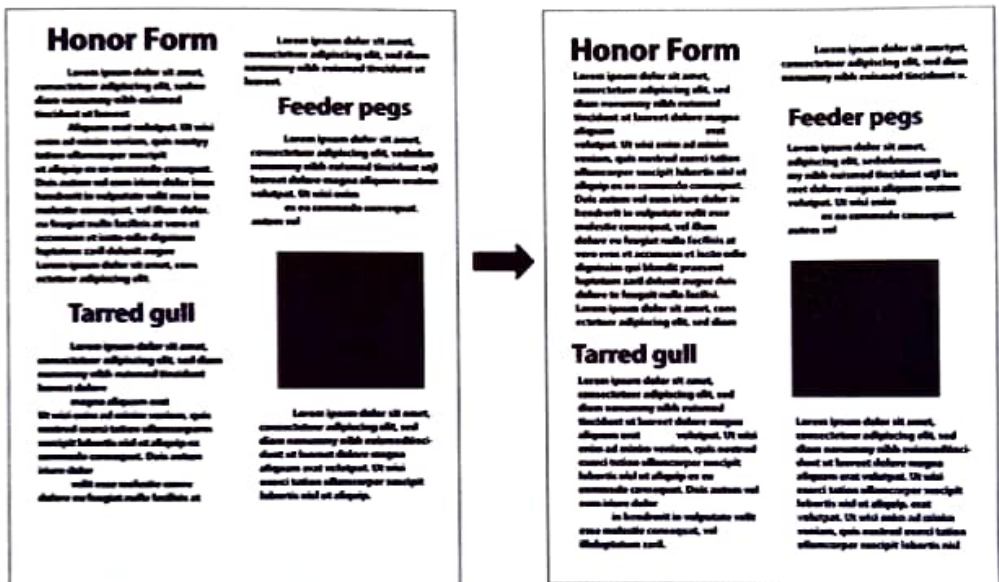


Gambar 6. Gambar sebelah kiri sulit untuk menemukan informasi dalam desain, sedangkan gambar sebelah kanan Informasi lebih mudah dimengerti

Apabila terlalu banyak item yang terpisah, pilihlah item-item yang harus didekatkan, dan jika terdapat bagian halaman yang pengorganisasiannya kurang jelas, pastikan semua item sudah berada pada tempat yang semestinya. Cara mencapai tujuan dalam proximity adalah menghitung elemen visual pada halaman. Bila lebih dari 3 sampai 5 elemen visual, pilihlah elemen-elemen terpisah yang dapat dikelompokkan/didekatkan menjadi satu unit visual. Kemudian hal-hal yang harus dihindari dalam proximity adalah jangan terlalu banyak elemen terpisah di halaman, jangan terpaku di bagian sudut atau tengah, jangan menyisakan jumlah space putih yang sama antarelemen, dan jangan menghubungkan elemen yang tidak saling berhubungan.

PRINSIP ALIGNMENT (PENJAJARAN)

Alignment adalah salah satu prinsip paling dasar dan penting dari desain, hal ini memungkinkan kita untuk menciptakan ketertiban dan organisasi antarelemen. Dengan menyelaraskan elemen visual, memungkinkan untuk membuat sambungan visual dengan satu sama lain. Hal ini akan menyatukan desain dan menghilangkan kesembarangan item visual yang ditempatkan pada sebuah media desain.

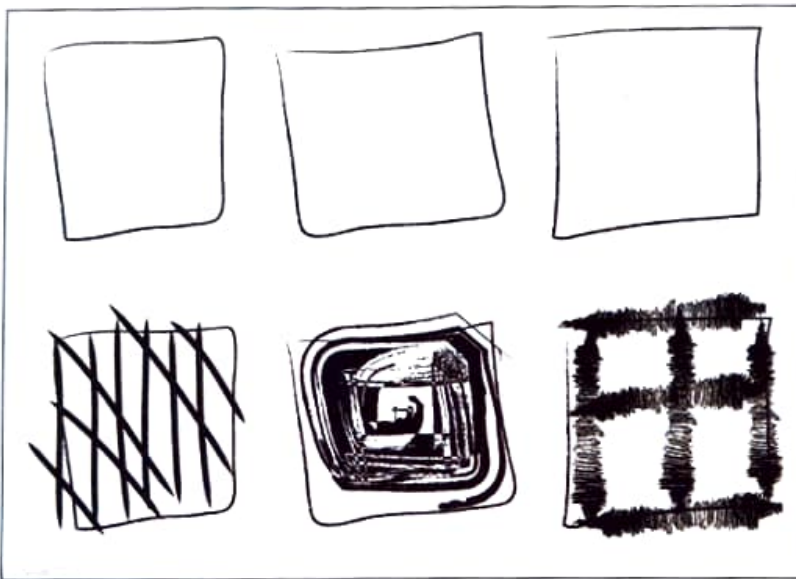


Gambar 7. Gambar sebelah kiri Tidak ada alignment & tampilannya berantakan. Sedangkan gambar sebelah kanan Terdapat alignment & kelihatan lebih teratur

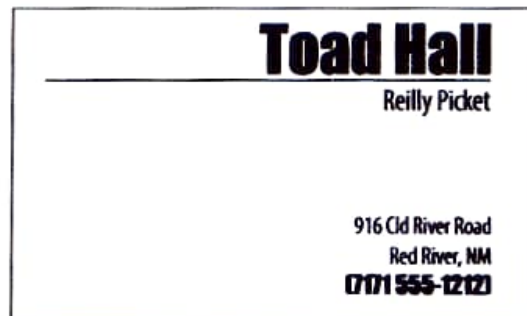
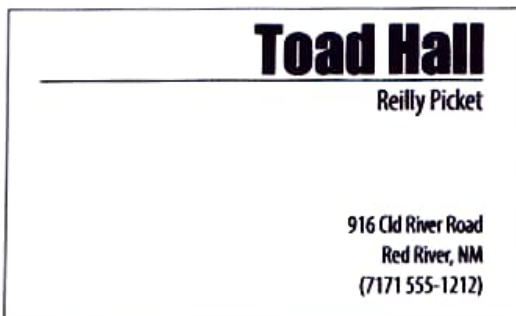
Tidak ada sesuatu yang diletakkan secara acak di dalam halaman desain, setiap elemen harus memiliki hubungan visual dengan elemen yang lain. Keselarasan adalah konsep penting dalam desain dan memiliki tujuan pokok sebagai penyelaras & pengorganisasi suatu desain. Untuk mencapai tujuan dalam prinsip alignment (penjajaran), perhatikan dua hal berikut: Hati-hati dalam meletakkan semua elemen, temukan sesuatu yang lain di dalam halaman desain untuk disejajarkan.

PRINSIP REPETITION (PENGULANGAN)

Pengulangan memperkuat desain dengan mengikat semua elemen individu. Ini membantu untuk membuat asosiasi dan konsistensi. Pengulangan konsisten elemen secara luas digunakan dalam dokumen multihalaman dan website. Contoh elemen sederhana misalnya warna, bentuk, tipografi atau bahkan tekstur.



Gambar 8.
Atas: kotak tanpa variasi, bawah kotak dengan variasi



Gambar 9. Pengulangan mengontrol mata pembaca
(kiri : desain kartu tidak menarik mata pembaca, kanan: desain kartu menarik mata ke huruf tebal)



Gambar 10. Konsistensi, penguatan dan pengulangan (Kiri : headline dan subhead sebagai elemen pengulangan yang konsisten, kanan: penguatan headline & subhead)

Pengulangan pada desain menye- laraskan dan memperkuat bagian- bagian yang terpisah, serta ber- manfaat untuk dokumen satu halaman. Hal ini sangat penting untuk dokumen multihalaman. Mu- lailah membuat pengulangan untuk memperindah desain dan memper- jelas informasi.

PRINSIP KONTRAS

Kontras memungkinkan untuk menekankan atau sorot elemen kunci dalam sebuah desain. Kontras dibuat ketika dua elemen visual yang berlawanan, ini tidak perlu harus warna. Hal ini juga dapat dicapai dengan font (klasik / kontemporer), garis (tebal / tipis) dan bentuk (besar / kecil). Kontras memainkan bagian penting dalam organisasi informasi pada halaman desain. Hal ini akan memandu pembaca ke tempat mereka harus melihat pertama atau unsur yang paling penting.

ANOTHER NEWSLETTER !

J A K A R T A P A P E R 2 0 1 9

Exciting Headline

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit

Thrilling Subhead

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at

Another Exciting Headline

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et

Boring Subhead

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat,

ANOTHER NEWSLETTER !

J A K A R T A P A P E R 2 0 1 9

Exciting Headline

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit

Thrilling Subhead

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at

Another Exciting Headline

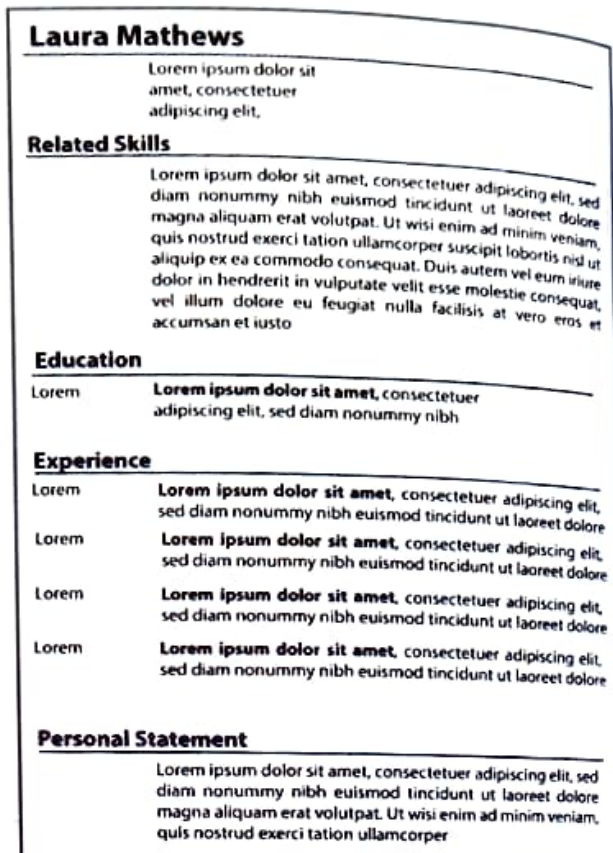
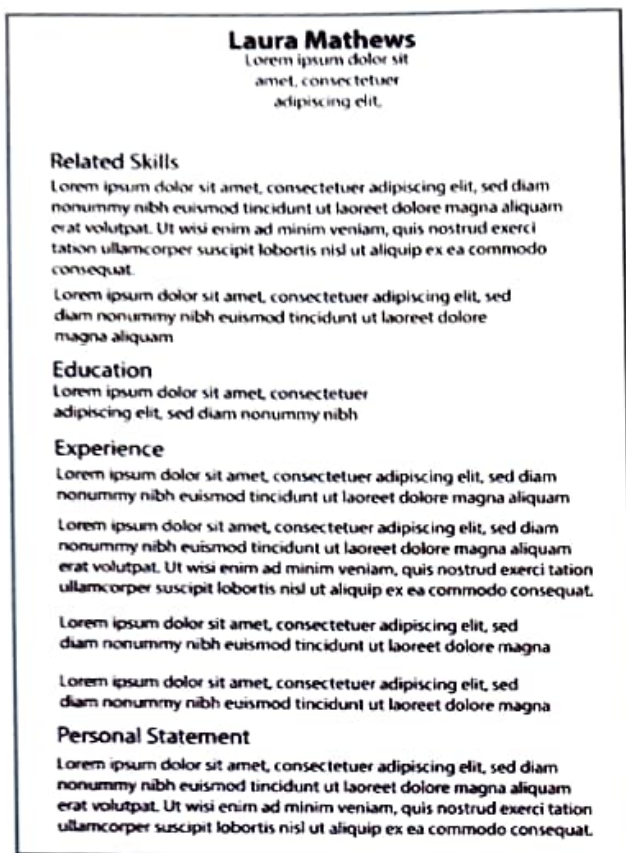
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et

Boring Subhead

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat,

Gambar 11. Kontras menarik perhatian (kiri : rapi dan bagus, tetapi tidak menarik perhatian, kanan: kekontrasan menarik perhatian mata kita untuk melihat halaman ini)



Gambar 12. Kontras dengan bentuk huruf (kiri: kontras bentuk hurufnya bagus, kontras antargaris kurang bagus, kanan: kontras bentuk hurufnya bagus, kontras antar garis sudah jelas)

Hal-hal yang harus dihindari dalam penerapan kontras pada desain adalah, jangan mengontraskan garis yang agak tebal dengan garis yang lebih tebal, jangan mengontraskan teks warna coklat dengan headline warna hitam, jangan menggunakan dua atau lebih bentuk yang sama. Jika item-item tidak terlalu sama, buat menjadi sangat berbeda.

PRINSIP - PRINSIP DALAM DESAIN

The Rule of Life

Your attitude is your life

Maximize your options

Never take anything too seriously

Don't let the seeds stop you from
enjoyin' the watermelon

Be nice

The Rule of Life

Your attitude is your life

Maximize your options

Never take anything too seriously

Don't let the seeds stop you from
enjoyin' the watermelon

Be nice

Gambar 13. Kontras dengan bentuk huruf (kiri : kontras bentuk hurufnya bagus, kontras antar garis kurang bagus, kanan: kontras bentuk hurufnya bagus, kontras antargaris sudah jelas)

Construction Network

Remodel & Repair Specialists
Residential & Commercial



Full Service Construction

Custom work Design and build
Additions Alterations
Baths Decks
Kitchens Small jobs
Problem Solving
Medical office construction
Architect / Engineer / Owner consultation

Free estimates

717-567-8910

Builders Exchange Member LIC. 123456

THE CONSTRUCTION NETWORK

REMODEL & REPAIR SPECIALISTS
RESIDENTIAL & COMMERCIAL

* ADDITIONS * ALTERATIONS *
* BATHS * KITCHENS * DECKS *
* SMALL JOBS * PROBLEM SOLVING *
* DESIGN BUILD * CUSTOM WORK *
* MEDICAL OFFICE CONSTRUCTION *
FULL SERVICE CONSTRUCTION
BUILDERS EXCHANGE MEMBER

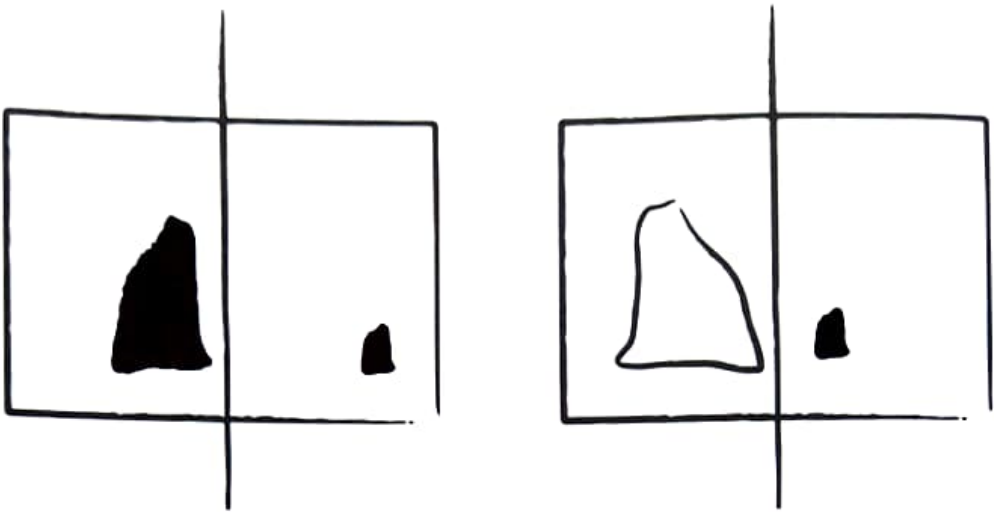
717-567-8910

FREE ESTIMATES

LIC. 123456

Gambar 14. Memadukan beberapa prinsip dalam desain (Kiri Informasi belum terorganisasi dengan baik, kanan: proximity, alignment dan repetition dipadukan dalam satu desain)

02 BALANCE (KESEIMBANGAN)



Gambar 15. Penerapan balance (keseimbangan)

Sesuai namanya, keseimbangan berarti keseluruhan komponen-komponen desain harus tampil seimbang. Tidak berat sebelah. Kita harus dapat memadukan keseimbangan antara tulisan, warna, atau gambar, sehingga tidak muncul kesan berat sebelah. Contohnya Gambar 15. Sebelah kiri, bentuk yang besar ditaruh di dekat tengah kertas terasa seimbang dengan bentuk kecil yang ditaruh di dekat ujung kertas. Sementara gambar kedua di sebelah kanan menerangkan bentuk yang besar, tetapi tidak dihitamkan. Hal ini akan terasa seimbang dengan bentuk yang kecil, tetapi diisi warna hitam. Dari contoh di atas, bisa diambil kesimpulan bahwa keseimbangan dapat diciptakan dari warna, penempatan, dan ukuran.

Ada dua pangkal pokok yang dipakai dalam menerapkan keseimbangan, yaitu keseimbangan simetris dan asimetris. Keseimbangan simetris berdasarkan pengukuran dari pusat yang menyebar ke arah sisi dan kanan. Sedangkan asimetris berarti pengaturan yang berbeda dengan berat benda yang sama di setiap halaman.

KESEIMBANGAN

SIMETRIS

Keseimbangan simetris dapat dikiaskan sebagai keseimbangan cermin, artinya, sisi-sisi yang berlawanan harus sama persis untuk menciptakan keseimbangan. Bila kita menarik garis lurus pada bagian tengah, bagian yang satu akan menjadi cerminan bagi yang lain. Keseimbangan simetris ini sering disebut juga dengan keseimbangan formal.



Gambar 16. Penerapan keseimbangan simetris pada desain publikasi

KESEIMBANGAN

ASIMETRIS

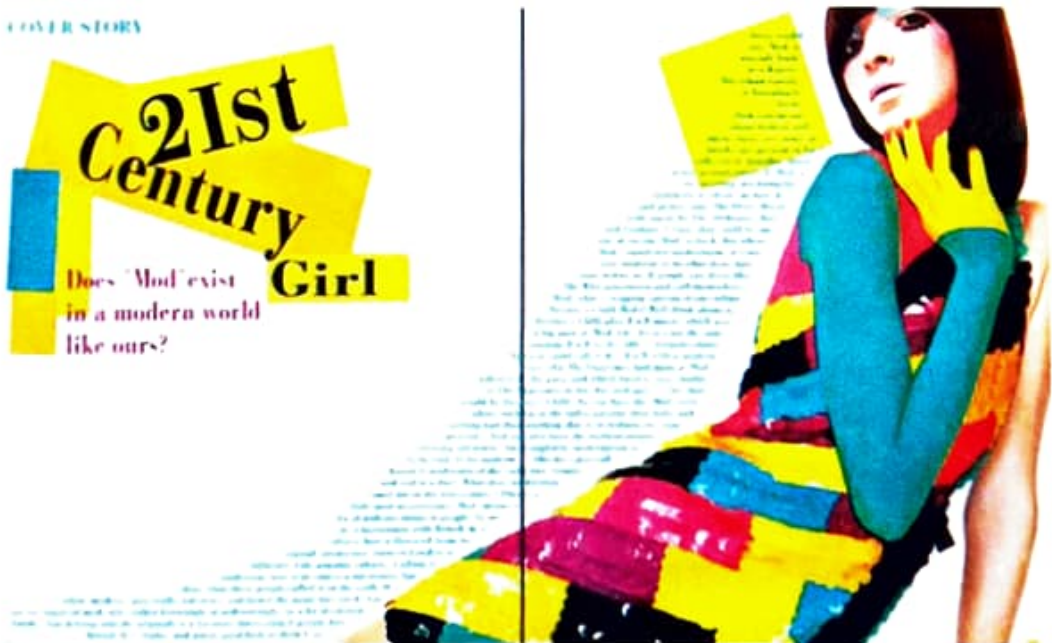
Keseimbangan asimetris terjadi bila objek-objek berlawanan, tidak sama, atau seimbang, misalnya sisi satu memiliki objek lebih kecil dari objek yang lainnya. Keseimbangan asimetris dapat memberi kesan santai dan *casual*, tetapi penggunaan asimetris akan memiliki kesulitan tersendiri bagi desainer, karena ia harus menentukan layout dengan teliti untuk memberikan kesan bahwa desain tersebut masih seimbang. Dalam membuat tata letak yang asimetris agar tetap terlihat seimbang, ada beberapa faktor yang menjadi pertimbangan.



Gambar 17. Penerapan keseimbangan asimetris pada desain publikasi

KESEIMBANGAN ASIMETRIS WARNA

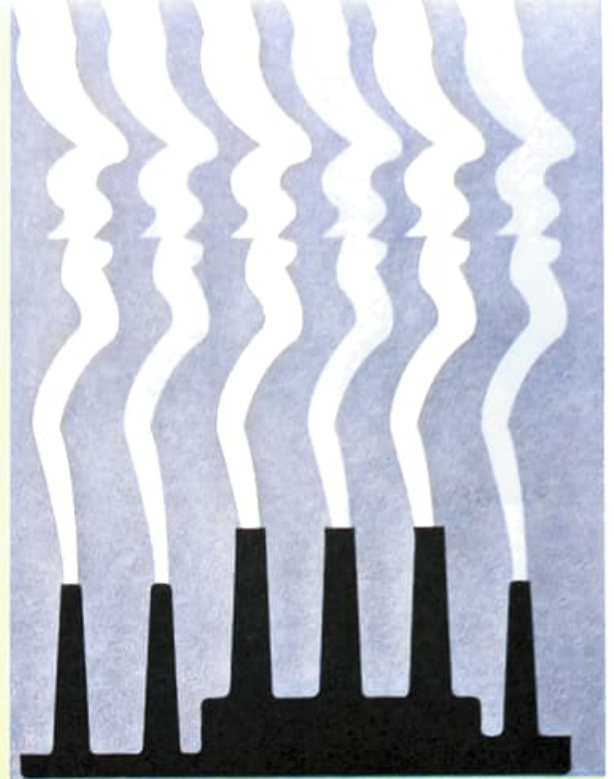
Warna dapat menjadi penyeimbang antara objek yang besar dengan objek yang lebih kecil. Bila suatu objek lebih besar dari yang lain, gunakan warna harmonis yang serasi dengan objek tersebut.



Gambar 18. Penerapan keseimbangan asimetris warna pada desain publikasi

03 RITME

Ritme adalah pembuatan desain dengan prinsip yang menyatukan irama. Bisa juga berarti pengulangan atau variasi dari komponen desain grafis. Irama dihasilkan oleh unsur-unsur yang berbeda dengan pola yang berirama dan unsur serupa serta konsistensi. Susunan gerak ritme didapat dengan beberapa cara, antara lain:



Gambar 19. Penerapan Ritme pada Desain Publikasi

RITME REPETISI MURNI:

Menyusun materi objek dengan mengulang unsur yang sama.

RITME REPETISI ALTERNATIF/ VARIASI:

Menyusun materi objek dengan perulangan yang diberi alternatif variasi.

RITME PROGRESI/GRADASI:

Menyusun materi objek dengan variasi perubahan komposisi, ukuran, atau warna unsur secara bertahap.

RITME MENGALIR/FLOWING:

Menyusun materi objek dengan gerak berkelanjutan.



Gambar 20.
Penerapan ritme
repetisi murni



Gambar 21.
Penerapan ritme
repetisi variasi



Gambar 22.
Penerapan ritme
progresif



Gambar 23.
Penerapan ritme
mengalir

04 PENEKANAN (EMPHASIS)



Gambar 24.
Penerapan Penekanan
pada Desain Poster Produk

Dalam setiap bentuk desain ada hal yang perlu ditonjolkan lebih dari yang lain. Tujuan utama dari penekanan ini adalah mewujudkan hal tersebut, untuk mengarahkan pandangan khalayak sehingga apa yang akan disampaikan tersalur. Namun yang perlu diingat adalah, tidak semua elemen harus ditonjolkan, karena bila itu terjadi, desain akan berakhir terlalu ramai dan pesan tidak dapat disampaikan.

05 PROPOSI



Gambar 25.
Gambar sebelah kiri merupakan proporsi yang benar, karena besar huruf dan bidang sesuai. Sedangkan gambar sebelah kanan besar huruf dengan bidang tidak proporsional

Proporsi merupakan hubungan perbandingan antara bagian dengan bagian lain, atau bagian dengan elemen keseluruhan. Dapat juga diartikan sebagai perubahan ukuran/size tanpa perubahan ukuran panjang, lebar, atau tinggi, sehingga gambar dengan perubahan proporsi sering terlihat distorsi.