



## **BUKU INFORMASI**

# **MENERAPKAN PENGETAHUAN DASAR DESAIN**

## **TIK.DG01.001.01**



## DAFTAR ISI

DAFTAR ISI .....	2
BAB I PENDAHULUAN .....	5
A. Tujuan Umum .....	5
B. Tujuan Khusus .....	5
BAB II MENGGALI DAN MENGUMPULKAN MATERI INFORMASI YANG BERKAITAN DENGAN PENGETAHUAN DASAR DESAIN .....	6
A. Pengetahuan yang diperlukan dalam menggali dan mengumpulkan materi yang berkaitan dengan pengetahuan dasar desain .....	6
1. Cara mengidentifikasi dan mengakses sumber informasi yang tepat mengenai pengetahuan dasar desain .....	6
2. Cara mengumpulkan materi informasi dan diolah secara sistematis .....	7
3. Cara mengambil gagasan dan konsep kunci dari pengetahuan dasar desain diambil untuk kemungkinan relevansi dengan pekerjaan .....	12
B. Keterampilan yang diperlukan dalam menggali dan mengumpulkan materi yang berkaitan dengan pengetahuan dasar desain .....	15
1. Mengidentifikasi dan mengakses sumber informasi yang tepat mengenai pengetahuan dasar desain .....	15
2. Mengumpulkan materi informasi dan diolah secara sistematis .....	15
3. Mengambil gagasan dan konsep kunci dari pengetahuan dasar desain diambil untuk kemungkinan relevansi dengan pekerjaan ---	15
C. Sikap yang diperlukan dalam menggali dan mengumpulkan materi yang berkaitan dengan pengetahuan dasar desain .....	16
BAB III MENGIDENTIFIKASI DASAR-DASAR SENI RUPA .....	17
A. Pengetahuan yang diperlukan dalam mengidentifikasi dasar-dasar seni rupa .....	17
1. Cara mengidentifikasi definisi seni rupa dan perbedaannya dengan seni-seni lainnya .....	17
2. Cara mengidentifikasi dasar lingkup seni rupa (visual art) berdasarkan media aktivitasnya .....	21

B. Ketrampilan yang diperlukan dalam mengidentifikasi dasar-dasar seni rupa -----	27
1. Mengidentifikasi definisi seni rupa dan perbedaannya dengan seni-seni lainnya -----	27
2. Mengidentifikasi dasar lingkup seni rupa (visual art) berdasarkan media aktivitasnya -----	27
C. Sikap yang diperlukan dalam mengidentifikasi dasar-dasar seni rupa ---	28
<b>BAB IV MENGIDENTIFIKASI PENGERTIAN DASAR DESAIN GRAFIS SEBAGAI BAGIAN DARI LINGKUP SENI RUPA -----</b>	<b>29</b>
A. Pengatahuan yang diperlukan dalam mengidentifikasi pengertian dasar desain grafis sebagai bagian dari lingkup seni rupa -----	29
1. Cara mengidentifikasi perbedaan antara seni murni dan desain ---	29
2. Cara mengidentifikasi definisi dan perbedaan bidang desain grafis dengan bidang lainnya yang terkait -----	31
3. Cara mengidentifikasi fungsi utama dari desain grafis -----	33
B. Ketrampilan yang diperlukan dalam mengidentifikasi pengertian dasar desain grafis sebagai bagian dari lingkup seni rupa -----	35
1. Mengidentifikasi perbedaan antara seni murni dan desain -----	35
2. Mengidentifikasi definisi dan perbedaan bidang desain grafis dengan bidang lainnya yang terkait -----	35
3. Mengidentifikasi fungsi utama dari desain grafis -----	35
C. Sikap yang diperlukan dalam mengidentifikasi pengertian dasar desain grafis sebagai bagian dari lingkup seni rupa -----	36
<b>BAB V MENGIDENTIFIKASI PENGETAHUAN MENGENAI SEJARAH SENI RUPA DAN DESAIN -----</b>	<b>37</b>
A. Pengatahuan yang diperlukan dalam mengidentifikasi pengetahuan mengenai sejarah seni rupa dan desain -----	37
1. Cara mengidentifikasi periode sejarah seni rupa -----	37
2. Cara mengidentifikasi perbedaan gaya-gaya desain berdasarkan periode sejarah -----	45
B. Ketrampilan yang diperlukan dalam mengidentifikasi pengetahuan mengenai sejarah seni rupa dan desain -----	62
1. Mengidentifikasi periode sejarah seni rupa -----	62

2. Mengidentifikasi perbedaan gaya-gaya desain berdasarkan periode sejarah -----	62
C. Sikap yang diperlukan dalam mengidentifikasi pengetahuan mengenai sejarah seni rupa dan desain -----	63
<b>BAB VI MENGAPLIKASI PENGETAHUAN DASAR DESAIN KE DALAM PEKERJAAN ---</b>	<b>64</b>
A. Pengetahuan yang diperlukan dalam mengaplikasi pengetahuan dasar desain ke dalam pekerjaan -----	64
1. Cara merumuskan gagasan tentang cara-cara tertentu dimana pengetahuan tentang dasar desain digunakan dalam bekerja -----	64
2. Cara mengintegrasikan seluruh ide dalam pelaksanaan pekerjaan -	73
B. Keterampilan yang diperlukan dalam mengaplikasi pengetahuan dasar desain ke dalam pekerjaan -----	78
1. Merumuskan gagasan tentang cara-cara tertentu dimana pengetahuan tentang dasar desain digunakan dalam bekerja -----	78
2. Mengintegrasikan seluruh ide dalam pelaksanaan pekerjaan -----	78
C. Sikap yang diperlukan dalam mengaplikasi pengetahuan dasar desain ke dalam pekerjaan -----	79
<b>DAFTAR PUSTAKA -----</b>	<b>80</b>
A. Dasar Perundang-undangan -----	80
B. Buku Referensi -----	80
C. Majalah/Buletin -----	80
D. Referensi Lainnya -----	80
<b>DAFTAR PERALATAN/MESIN DAN BAHAN -----</b>	<b>81</b>
E. Daftar Peralatan/Mesin -----	81
F. Daftar Bahan -----	81
<b>LAMPIRAN -----</b>	<b>82</b>
<b>DAFTAR PENYUSUN -----</b>	<b>84</b>

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Tujuan Umum**

Setelah mempelajari modul ini peserta pelatihan diharapkan mampu berkreasi bahkan mengeksposisikan diri dengan menerapkan pengetahuan dasar desain.

#### **B. Tujuan Khusus**

1. Peserta pelatihan mampu dalam menggali dan mengumpulkan materi informasi yang berkaitan dengan pengetahuan dasar desain.
2. Peserta pelatihan mampu dalam mengidentifikasi dasar-dasar seni rupa.
3. Peserta pelatihan mampu dalam mengidentifikasi pengertian dasar desain grafis sebagai bagian dari lingkup seni rupa.
4. Peserta pelatihan mampu dalam mengidentifikasi pengetahuan mengenai sejarah seni rupa dan desain.
5. Peserta pelatihan mampu dalam mengaplikasikan pengetahuan dasar desain ke dalam pekerjaan.

## BAB II

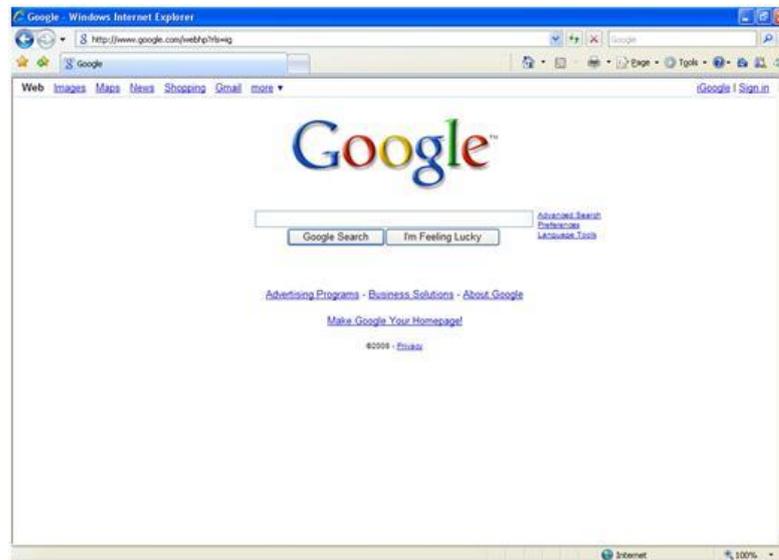
### MENGGALI DAN MENGUMPULKAN MATERI INFORMASI YANG BERKAITAN DENGAN PENGETAHUAN DASAR DESAIN

#### A. Pengetahuan yang diperlukan dalam menggali dan mengumpulkan materi yang berkaitan dengan pengetahuan dasar desain

##### 1. Cara mengidentifikasi dan mengakses sumber informasi yang tepat mengenai pengetahuan dasar desain

Sumber informasi dapat diperoleh dengan mengakses melalui  Google chrome atau  mozilla Firefox dan  Windows Internet Explorer .

Dengan situs yang sudah tidak asing lagi  Google dapat diperoleh situs-situs yang mengenai data yang dicari dengan laman utama :



Situs-situs yang berkaitan dengan pengetahuan dasar desain yaitu antara lain:

- <http://www.dumetschool.com/blog/Dasar-Dasar-Desain>
- <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/EniPuji> Astuti, M.Sn.  
/modul dasar desain
- <file:///D:/My%20Documents/Downloads/Documents/DASAR%20DASAR%20DESAIN%20ATAU%20UNSUR%20RUPA%201.htm>
- <file:///D:/My%20Documents/Downloads/Documents/Desain%20grafis%20-%20Wikipedia%20bahasa%20Indonesia,%20ensiklopedia%20bebas.htm>

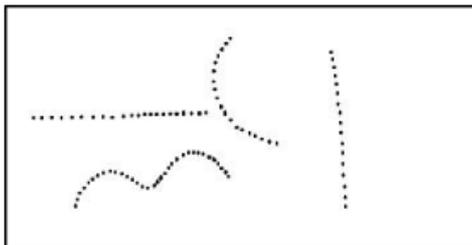
## 2. Cara mengumpulkan materi informasi dan diolah secara sistematis

Unsur desain merupakan bagian-bagian dari desain yang tersusun untuk membentuk desain secara keseluruhan. Dalam sebuah karya desain masing-masing unsur tidak dapat dilepas satu sama lain meski terkadang sebuah karya desain tidak memuat unsur secara keseluruhan. Setiap unsur pembentuk desain akan memberikan kontribusi dari desain yang utuh.

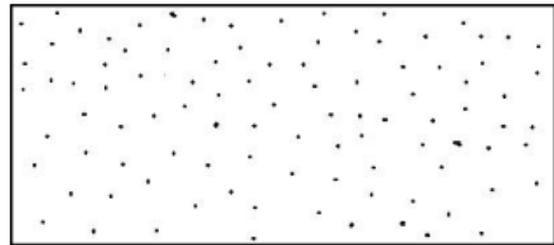
Unsur-unsur desain bergantung pada jenis desainnya, dalam sebuah desain kerajinan secara visual setidaknya terdapat beberapa unsur pembentuknya antara lain:

### a. Titik

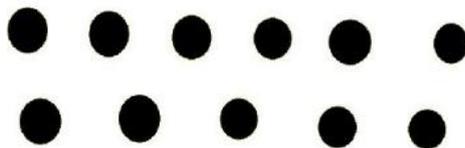
Titik atau dot menjadi bagian terkecil dari unsur desain yang ada. Bentuk titik pada desain bisa muncul dari bahan karya desain maupun penambahan bentuk titik pada desain. Titik sering digunakan sebagai hiasan atau ornament. Titik akan memberi kesan tertentu pada desain bergantung pada penyusunannya. Titik yang disusun berjajar akan memberikan kesan garis, titik yang disusun menyebar memenuhi bidang akan member kesan isi ruang.



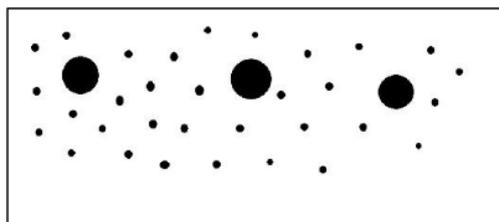
**Gmbr. 1 Penyusunan titik berjajar**



**Gmbr. 2 Penyusunan titik menyebar**



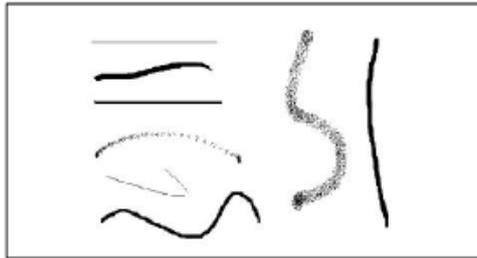
**Gmbr. 3 Penyusunan lingkaran kecil yang membentuk titik-titik**



**Gmbr. 4 Susunan lingkaran dan titik di sekitarnya**

Titik bisa disebut titik jika ada pembandingan di sekitarnya, sebuah bentuk lingkaran kecil yang diterapkan di bidang yang lebar akan berkesan sebagai titik, namun lingkaran kecil tersebut jika diletakkan di bidang yang diisi dengan lingkaran lebih kecil lagi akan menghilangkan kesannya sebagai titik, sehingga bias dikatakan kemunculan titik dipengaruhi oleh lingkungannya.

b. Garis



**Gmbr. 5 Beberapa bentukan garis**

Karakter garis sangat beragam, namun disebut garis jika panjangnya lebih menonjol dibandingkan dengan lebarnya. Garis akan memunculkan kesan tipis meski hal tersebut bergantung dengan pembentukannya dan bentuk di sekitarnya.

Garis juga terbentuk dari batas atau limit suatu benda, batas sudut ruang, batas warna, rangkaian masa dan sebagainya, garis yang demikian itu disebut garis semu. Susunan beberapa warna yang berlapis, terdapat garis semu putih pembatas antar warna.



**Gmbr. 6 Susunan beberapa warna garis**

Berdasarkan arahnya, garis atau kesan garis dapat dibedakan dengan sebutan garis vertikal, garis horizontal, garis zig-zag, garis lengkung, garis radial dan garis acak. Arah garis akan memberikan kesan tersendiri.

- 1) Garis vertikal akan mengarahkan mata ke atas sehingga kesan yang dimunculkan adalah kesan meninggi. Garis tipis vertikal yang disusun

berjajar akan memberi kesan meninggi dan ramping. Garis tebal vertical akan memberi kesan kokoh dan agung



Garis Vertikal

**Gmbr. 7 Garis vertikal**

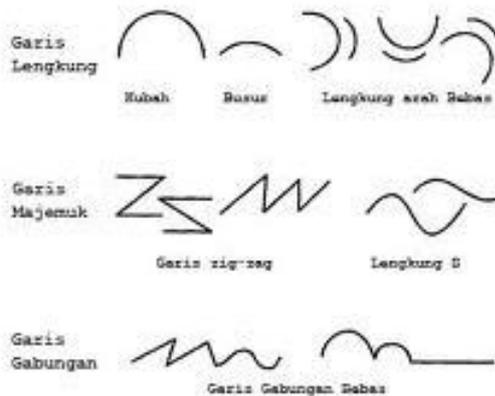
2) Garis horisontal tebal akan memberi kesan berisi.



Garis horisontal

**Gmbr. 8 Garis horisontal**

3) Garis kurva atau lengkungan akan memberi kesan dinamis

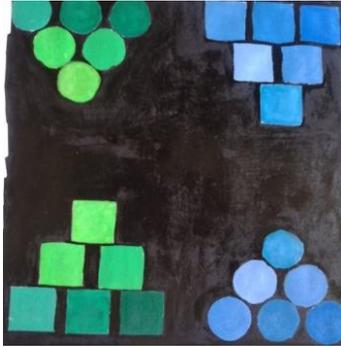


**Gmbr. 9 Garis kurva atau lengkung**

c. Bidang

1) Simetri

Pola menggambarkan 2 bagian yang sama dalam sebuah susunan. Komposisi yang berpola simetri akan meletakkan fokusnya ditengah, dan meletakkan unsure-unsurnya dibagian kiri sama dengan kanan. Jika ada 2 fokus dalam komposisi simetri, maka penempatan yang satu kiri dan yang satu kanan. Penempatan demikian memberikan kesan bagian kanan dan kiri sama kuat. Komposisi berpola simetri member kesan formal, beraturan dan statis.



**Gmbr. 10 Bidang simetris**

2) Asimetri

Komposisi asimetri meletakkan fokusnya tidak ditengah-tengah dan paduan unsur-unsur bagian kiri tidak sama dengan kanan, tetapi memancarkan keseimbangan. Komposisi asimetri memberikan kesan keteraturan yang bervariasi dan karenanya tidak formal serta lebih dinamis.



**Gmbr. 11 Bidang simetris**

3) Bebas

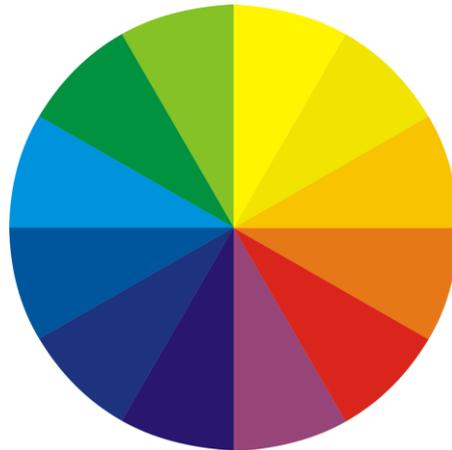
Komposisi pola bebas meletakkan fokus dan unsur-unsurnya secara bebas, tetapi tetap memelihara keseimbangan. Komposisi pola bebas ini tampak lebih hidup serta semakin menarik.



**Gmbr. 12 Bidang simetris**

#### d. Warna

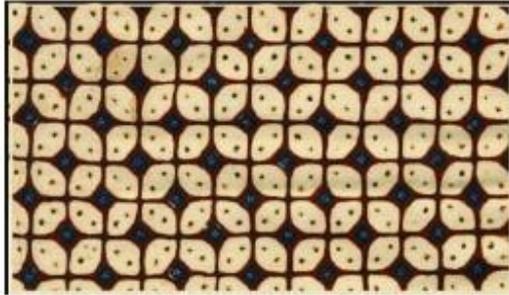
Lingkaran warna dapat dijadikan pedoman untuk menyusun komposisi warna. Warna akan berhubungan erat dengan cahaya, beberapa sumber menyebutkan bahwa warna adalah pantulan cahaya, tanpa cahaya warna tidak akan muncul. Refleksi cahaya memiliki panjang gelombang yang berbeda-beda, yang diserap dan dipantulkan oleh permukaan benda yang beragam pula, perbedaan gelombang cahaya inilah yang menciptakan perbedaan warna.



**Gmbr. 13** Lingkaran warna

### 3. Cara mengambil gagasan dan konsep kunci dari pengetahuan dasar desain diambil untuk kemungkinan relevansi dengan pekerjaan

#### a. Titik



**Gmbr. 14 Motif Kawung pada kain batik**

Penyusunan unsur titik pada desain motif terlihat teratur dan memberi karakter pada motif tersebut. Pemberian titik pada batik sering disebut dengan *cecek*. Penerapan titik pada desain batik ini memberikan penguatan pada motif kawung, tanpa unsur titik pada motif kawung bidang-bidang yang disusun berulang akan terlihat kurang harmoni dan dinamis. Pemberian isen-isen berupa titik pada beberapa motif batik nusantara menjadi ciri kerumitan batik tulis yang meningkatkan nilai kain batik itu sendiri. Hampir semua jenis motif batik yang ada di nusantara menerapkan titik sebagai bagian unsur desain.



**Gmbr. 15 Sepatu Wanita dengan motif titik.**

Sepatu dengan ornamen motif polkadot terlihat modern dengan ciri simple. Bentuk dot atau titik terbentuk karena penyusunannya yang menyebar dan teratur dengan ukuran kecil disbanding bidangnya. Bentuk titik berasal dari bentuk lingkaran-lingkaran kecil, sehingga meskipun bentuk asalnya adalah sebuah bidang lingkaran, dengan cara penyusunan menyebar dan teratur, kesan yang dimunculkan bukan lagi lingkaran, namun lebih berkesan titik.

b. Garis



**Gmbr. 16 Credenza dengan motif garis vertikal dan garis horizontal**

Dalam desain, garis memiliki fungsi yang sangat besar, garis menjadi media untuk mengungkapkan ide karya desain yaitu sebagai torehan dalam sketsa gambar maupun sebagai gambar kerja. Garis juga memiliki fungsi estetik yang tinggi, garis dapat difungsikan sebagai bagian dari desain itu sendiri baik sebagai strukturnya maupun sebagai ornamen.

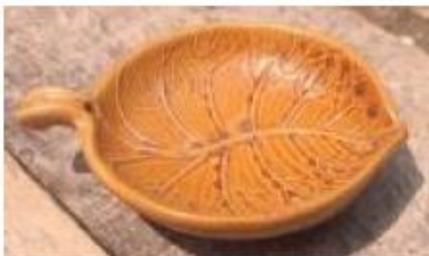
c. Bidang

1) Simetri



**Gmbr.17 Meja dengan ornamen Simetri**

2) Asimetri



**Gmbr. 18 Mangkok keramik**

3) Bebas



**Gmbr. 19 Kerajinan Keramik**

e. Warna



**Gmbr. 20 Interior ruang dengan komposisi warna**

Penyusunan warna komplementer harus sangat hati-hati karena sifat warnanya yang kontras namun intensitasnya sama menjadi tantangan dalam menyusun kekuatan atau menentukan *center of interestnya*.

**B. Ketrampilan yang diperlukan dalam menggali dan mengumpulkan materi yang berkaitan dengan pengetahuan dasar desain**

1. mengidentifikasi dan mengakses sumber informasi yang tepat mengenai pengetahuan dasar desain
2. Mengumpulkan materi informasi dan diolah secara sistematis
3. Mengambil gagasan dan konsep kunci dari pengetahuan dasar desain diambil untuk kemungkinan relevansi dengan pekerjaan

**C. Sikap yang diperlukan dalam menggali dan mengumpulkan materi yang berkaitan dengan pengetahuan dasar desain**

- Tekun
- Cermat

### **BAB III**

## **MENGIDENTIFIKASI DASAR-DASAR SENI RUPA**

### **A. Pengetahuan yang diperlukan dalam mengidentifikasi dasar-dasar seni rupa**

#### **1. Cara mengidentifikasi definisi seni rupa dan perbedaannya dengan seni-seni lainnya**

##### **a. Seni Rupa**

Seni rupa adalah suatu wujud karya manusia yang mengandung unsur keindahan. Keindahannya diserap dengan indra penglihatan seperti : seni lukis, seni pahat, seni patung, seni grafis, seni lingkungan (environmental art), seni instalasi, seni pertunjukkan (performing art), seni peristiwa (happening art) dan sebagainya. Rasa senang ditimbulkan karena adanya keterpaduan dari unsur-unsur bentuk dari karya tersebut seperti aneka warnanya, selang-seling garis, aneka bentuk bidang-bidangnya, kemiripan bentuk objek yang dilukiskannya dengan lukisannya, aspek tematik yang diungkapkannya, keunikannya, teksturnya, dan lain-lain. Sedangkan keindahan dalam pengertian sederhananya adalah sesuatu yang memberikan rasa senang tanpa pamrih pada orang yang melihatnya. Kesenangan yang ditimbulkannya muncul serta merta karena keindahan karya itu sendiri, bukan karena ada kepentingan lain yang membuatnya merasa senang.



**Gmbr. 20 Seni Rupa**

b. Seni Musik

Seni musik atau seni suara adalah seni yang diserap melalui indra pendengaran. Rangkaian bunyi yang didengar dapat memberikan rasa senang dan rasa puas bagi yang mendengarnya karena adanya keserasian susunan dari rangkaian tangga nada bunyi-bunyi tersebut. Secara garis besar ada dua jenis musik yaitu musik vokal dan musik instrumental. Musik vokal adalah musik yang hanya mengandalkan suara manusia saja, sedangkan musik instrumental adalah musik yang diperoleh dari memainkan alat-alat musik.



**Gmbr. 21 Seni Musik**

c. Seni Tari

Seni tari adalah seni yang diserap melalui indra penglihatan. Tetapi kekhususannya adalah keindahan yang dinikmati pada gerakan-gerakan tubuh, terutama gerakan kaki dan tangan, dengan ritme-ritme teratur, biasanya mengikuti irama musik. Seni tari juga tidak terlepas dari seni rupa karena gerak-gerak yang diperlihatkan diserap dengan indra penglihatan.



**Gmbr. 22 Seni Tari**

d. Seni Drama/Theater

Seni drama/theater adalah seni peran atau lakon yang umumnya dimainkan di atas panggung. Seni ini dinikmati sekaligus dengan indra penglihatan dan indra pendengaran. Dalam ungkapan lain seni drama disebut juga dengan seni theater (panggung). Secara umum merupakan gambaran sebuah peristiwa duniawi atau imajinasi yang dihadirkan kembali di atas panggung. Keindahan seni drama terletak pada ketepatan alur cerita yang diperankan oleh para pemain di atas panggung.

Saini KM dalam bukunya peristiwa theater (1996), menuliskan seni theater adalah seni dunia ambang, yaitu ambang untuk menoleh kepada yang indrawi dari pengalaman sehari-hari dan menoleh juga kepada dunia nilai.



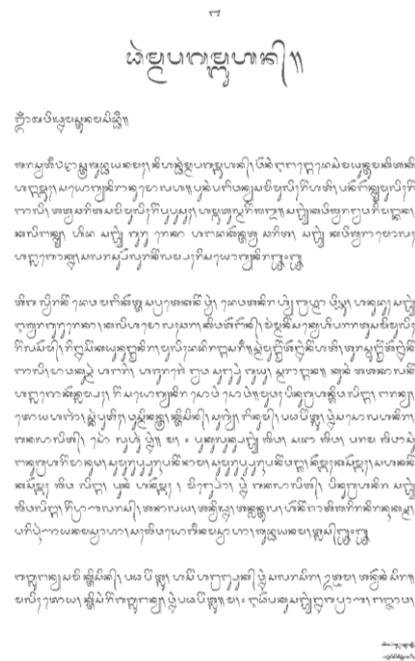
**Gmbr. 23 Seni Drama/Theater**

e. Seni Sastra

Seni sastra adalah seni yang dikemukakan melalui susunan rangkaian bahasa baik lisan maupun tulisan yang dapat menimbulkan rasa senang tanpa pamrih bagi orang yang membacanya. Secara garis besar seni sastra dapat dikelompokkan kedalam dua kategori besar yaitu prosa dan puisi. Prosa adalah seni sastra yang berusaha mendeskripsikan keadaan, keinginan, atau imajinasi secara mendetail. Sedangkan puisi adalah seni yang cenderung menyederhanakan deskripsi dengan menangkap inti permasalahan yang ingin diungkapkan.

Mengutip pendapat Alexander Smith (1835 : 366), Sutrisno (1999 : 132) dalam bukunya Kisi-Kisi Estetika menulis : beda pokok antara prosa dan puisi.

Prosa adalah bahasa akal budi si seniman, sedangkan puisi adalah bahasa dari perasaan. Dalam prosa seniman mengkomunikasikan pengertian akan hal-hal indrawi atau pikiran, sedangkan dalam puisi seniman mengungkapkan bagaimana hal-hal itu menerpa, menyentuh perasaan kita. Termasuk kedalam kategori prosa adalah karya sastra yang berbentuk novel, cerita bersambung, cerita pendek, esai-esai yang mengemukakan kritik dan pemikiran-pemikiran budaya. Sedangkan yang termasuk dalam kategori puisi adalah pantun, syair, dan puisi-puisi lain dalam berbagai bentuknya.



Gmbr. 24 Seni Sastra

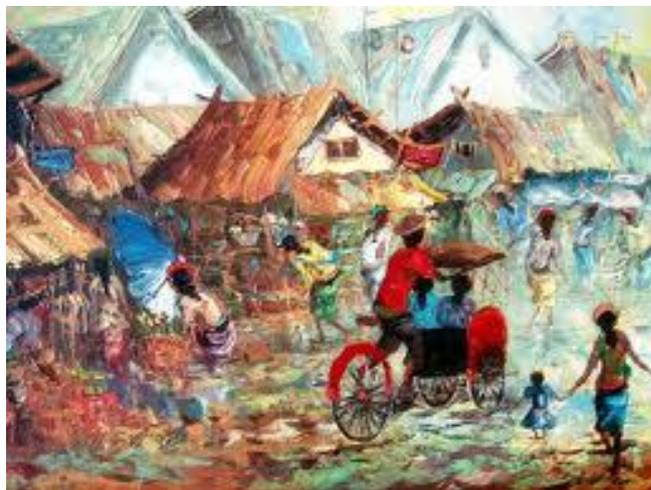
## 2. Cara mengidentifikasi dasar lingkup seni rupa (visual art) berdasarkan media aktivitasnya

Lingkup seni rupa (visual art) sesuai dengan media aktivitas :

### a) Seni murni

#### 1. Seni Lukis

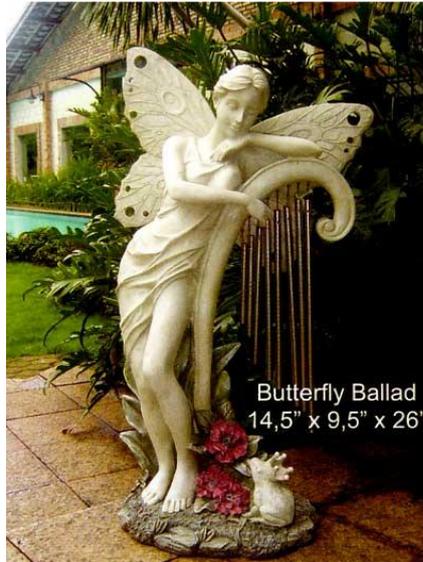
Adalah salah satu cabang dari seni rupa. Dengan dasar pengertian yang sama, seni lukis adalah sebuah pengembangan yang lebih utuh dari menggambar. Melukis adalah kegiatan mengolah medium dua dimensi atau permukaan dari objek tiga dimensi untuk mendapat kesan tertentu. Medium lukisan bisa berbentuk apa saja, seperti kanvas, kertas, papan, dan bahkan film di dalam fotografi bisa dianggap sebagai media lukisan. Alat yang digunakan juga bisa bermacam-macam, dengan syarat bisa memberikan imaji tertentu kepada media yang digunakan.



**Gmbr. 25 Seni Lukis**

#### 2. Seni Patung

Adalah cabang seni rupa yang hasil karyanya berwujud tiga dimensi. Biasanya diciptakan dengan cara memahat, modeling (misalnya dengan bahan tanah liat) atau kasting (dengan cetakan).



**Gmbr. 26 Seni Patung**

### 3. Seni Grafis

adalah cabang seni rupa yang proses pembuatannya menggunakan teknik cetak, biasanya di atas kertas. Kecuali pada teknik Monotype, prosesnya mampu menciptakan salinan karya yang sama dalam jumlah banyak, ini yang disebut dengan proses cetak. Tiap salinan karya dikenal sebagai 'impression'. Lukisan atau drawing, di sisi lain, menciptakan karya seni orisinal yang unik. Cetakan diciptakan dari permukaan sebuah bahan, secara teknis disebut dengan matrix. Matrix yang umum digunakan adalah: plat logam, biasanya tembaga atau seng untuk engraving atau etsa; batu digunakan untuk litografi; papan kayu untuk woodcut/cukil kayu. Masih banyak lagi bahan lain yang digunakan dalam karya seni ini. Tiap-tiap hasil cetakan biasanya dianggap sebagai karya seni orisinal, bukan sebuah salinan. Karya-karya yang dicetak dari sebuah plat menciptakan sebuah edisi, di masa seni rupa modern masing-masing karya ditandatangani dan diberi nomor untuk menandai bahwa karya tersebut adalah edisi terbatas.



**Gmbr. 27 Seni Grafis**

b) Desain

1. Desain Grafis (Komunikasi Visual)

Adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam desain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. Desain grafis diterapkan dalam desain komunikasi dan fine art. Seperti jenis desain lainnya, desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metoda merancang, produk yang dihasilkan (rancangan), atau pun disiplin ilmu yang digunakan (desain). Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan visual, termasuk di dalamnya tipografi, ilustrasi, fotografi, pengolahan gambar, dan tata letak.



**Gmbr. 28 Desain Grafis**

2. Desain Interior

Adalah seni dan ilmu dalam merancang bangunan. Dalam artian yang lebih luas, arsitektur mencakup merancang dan membangun keseluruhan lingkungan binaan, mulai dari level makro yaitu perencanaan kota,

perancangan perkotaan, arsitektur lansekap, hingga ke level mikro yaitu desain bangunan, desain perabot dan desain produk. Arsitektur juga merujuk kepada hasil-hasil proses perancangan tersebut.



**Gmbr. 29 Desain Interior**

### 3. Desain Produk (Desain Produksi)

Adalah seni terapan di mana estetika dan usability (kemudahan dalam menggunakan suatu barang) suatu barang disempurnakan. Desain industri menghasilkan kreasi tentang bentuk, konfigurasi, atau komposisi garis atau warna atau garis dan warna atau gabungannya, yang berbentuk 3 atau 2 dimensi, yang memberi kesan estetis, dapat dipakai untuk menghasilkan produk, barang, komoditas industri atau kerajinan tangan.



**Gmbr. 30 Desain Produk**

#### c) Kria

##### 1. Kria Tekstil

Tekstil adalah barang-barang yang dihasilkan dari proses menenun. Barang-barang tekstil meliputi segala hal yang dibuat dengan cara ditenun dan dirajut seperti kain, pakaian, perlengkapan rumahtangga dan lain-lain. Dalam kehidupan sehari-hari, banyak ditemukan berbagai karya

seni kriya atau seni terapan yang berkaitan atau menggunakan bahan tekstil, antara lain : segala bentuk rancangan tenun, rancangan pakaian, rancangan motif dan rancangan barang-barang rumah tangga dan asesoris, batik, aksesoris misal bando, pita, kipas, tas tangan, perlengkapan rumah tangga dan hiasan ruangan misalnya taplak meja, kain korden, hiasan dinding, serbet makan, celemek, sarung bantal, sprengi dan sebagainya.



**Gmbr. 31 Kria Tekstil**

## 2. Kria Kayu

kerajinan yang menggunakan bahan dari kayu yang dikerjakan atau dibentuk menggunakan tatah ukir. Kayu yang biasanya digunakan adalah: kayu jati, mahoni, waru, sawo, nangka dan lain-lain. Contohnya mebel, relief dan lain-lain



**Gmbr. 32 Kria Kayu**

### 3. Kria Keramik

kerajinan yang menggunakan bahan baku dari tanah liat yang melalui proses sedemikian rupa (dipijit, butsir, pilin, pembakaran dan glasir) sehingga menghasilkan barang atau benda pakai dan benda hias yang indah. Contohnya: gerabah, piring dan lain-lain.



**Gmbr. 33 Kria Keramik**

### 4. Kria Gelas, dll



**Gmbr. 34 Kria Gelas**

**B. Ketrampilan yang diperlukan dalam mengidentifikasi dasar-dasar seni rupa**

1. Mengidentifikasi definisi seni rupa dan perbedaannya dengan seni-seni lainnya
2. Mengidentifikasi dasar lingkup seni rupa (visual art) berdasarkan media aktivitasnya

**C. Sikap yang diperlukan dalam mengidentifikasi dasar-dasar seni rupa**

- Cermat
- Teliti

## BAB IV

### MENGIDENTIFIKASI PENGERTIAN DASAR DESAIN GRAFIS SEBAGAI BAGIAN DARI LINGKUP SENI RUPA

#### A. Pengatahuan yang diperlukan dalam mengidentifikasi pengertian dasar desain grafis sebagai bagian dari lingkup seni rupa

##### 1. Cara mengidentifikasi perbedaan antara seni murni dan desain

###### a. Seni Murni

Seni rupa murni adalah seni yang diciptakan semata-mata untuk dinikmati keindahannya dan seringkali sebagai kepuasan batin pembuatnya. Dengan kata lain, seni rupa murni lebih mengutamakan nilai estetika daripada nilai guna. Seni rupa murni diciptakan tanpa mempertimbangkan fungsinya oleh karena itu karya seni rupa murni cenderung lebih bebas dan memiliki nilai estetika yang tinggi misalnya lukisan dan kaligrafi. Tentu saja masalah estetika adalah suatu hal yang relatif.

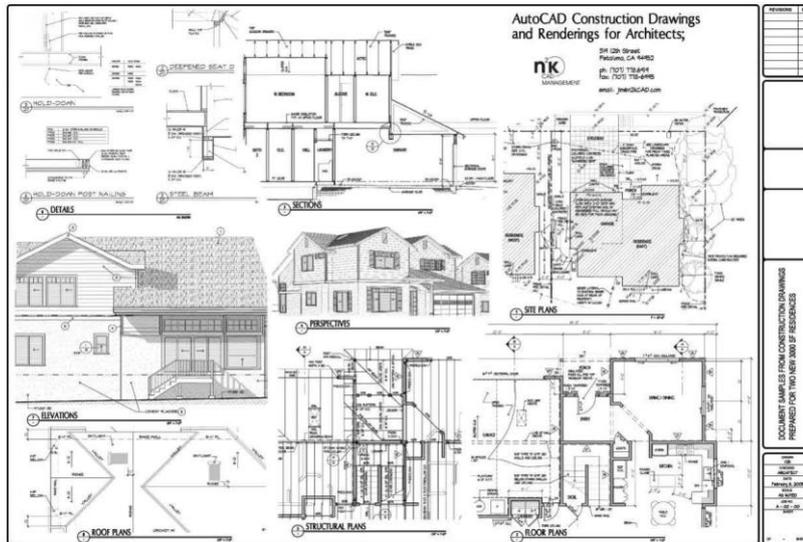


Gmbr. 35 Kaligrafi

###### b. Desain

Desain sama halnya dengan seni terapan. Berbeda dengan seni rupa murni, seni rupa terapan lebih memperhatikan fungsinya. Seni rupa terapan merupakan seni yang diciptakan untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Meski tidak terlalu memperhatikan nilai estetika dan mengutamakan nilai guna, seni terapan pada umumnya memiliki keindahan yang tidak kalah dari seni rupa murni. Karena seni terapan mengutamakan nilai guna, maka seniman cenderung tidak bebas untuk mengekspresikan diri. Meski demikian, pembuatan karya seni terapan harus memperhatikan beberapa faktor yaitu keamanan, kenyamanan, nilai guna, dan juga estetika. Contoh karya seni

rupa terapan yang umum kita lihat adalah seni kriya, desain arsitektur, dan lain sebagainya.



**Gmbr. 36 Desain Arsitektur**



**Gmbr. 37 Seni Kria**

Kesimpulannya, desain dan seni murni adalah suatu hal yang berbeda. desain grafis adalah seni yang digunakan untuk berkomunikasi dengan orang banyak dalam bentuk tampilan visual. Sedang seni murni adalah ekspresi jiwa yang bersifat individual, subjektif, dan lebih ditujukan kepada kepuasan terhadap karya, bukan terhadap fungsi.

## **2. Cara mengidentifikasi definisi dan perbedaan bidang desain grafis dengan bidang lainnya yang terkait**

### **a. Desain Grafis**

adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam disain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. disain grafis diterapkan dalam disain komunikasi dan fine art. Seperti jenis disain lainnya, disain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metoda merancang, produk yang dihasilkan (rancangan), atau pun disiplin ilmu yang digunakan (disain).

Seni disain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan visual, termasuk di dalamnya tipografi, ilustrasi, fotografi, pengolahan gambar, dan tata letak.

### **b. Desain Multimedia**

Merupakan pengembangan desain grafis statis. Desain Multimedia bekerja dan menghasilkan karya yang tidak hanya dapat dinikmati secara visual, tetapi juga audio. Dengan desain multimedia, memudahkan orang lain atau target untuk menangkap kesan dan pesan yang disampaikan. Hasil kerja desain multimedia seringkali berupa VCD, DVD atau perangkat penyimpan lainnya.

Pengambilan text, gambar, suara dan media sumber lainnya dapat menggunakan kamera digital, mengunduh dari internet, kamera perekam video, dan sebagainya.

Kegunaan desain multimedia antara lain untuk membuat dokumentasi event, curriculum vitae, demo produk, dan sebagainya.

### **c. Desain Komunikasi Visual**

Lebih dikenal di kalangan civitas akademik di Indonesia dengan singkatan DKV pada dasarnya merupakan istilah penggambaran untuk proses pengolahan media dalam berkomunikasi mengenai pengungkapan ide atau penyampaian informasi yang bisa terbaca atau terlihat. Desain Komunikasi Visual erat kaitannya dengan penggunaan tanda-tanda (signs), gambar (drawing), lambang dan simbol, ilmu dalam penulisan huruf (tipografi), ilustrasi dan warna yang kesemuanya berkaitan dengan indera penglihatan.

Proses komunikasi disini melalui eksplorasi ide-ide dengan penambahan gambar baik itu berupa foto, diagram dan lain-lain serta warna selain penggunaan teks sehingga akan menghasilkan efek terhadap pihak yang melihat. Efek yang dihasilkan tergantung dari tujuan yang ingin disampaikan oleh penyampai pesan dan juga kemampuan dari penerima pesan untuk menguraikannya.

## DKV Peduli



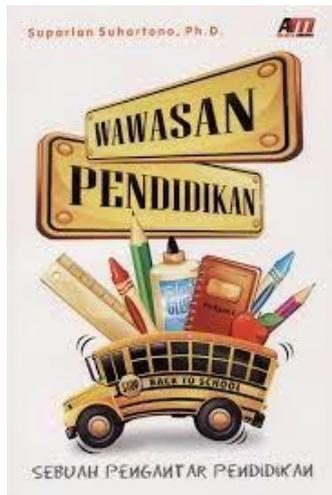
**Gmbr. 38 Desain Komunikasi Visual**

### 3. Cara mengidentifikasi fungsi utama dari desain grafis

Fungsi dari desain grafis yaitu :

a. Bidang Pendidikan

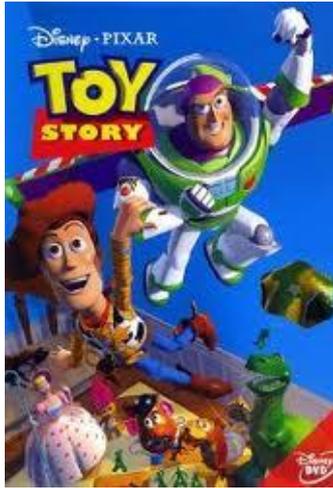
Grafik komputer pada pendidikan digunakan untuk mempresentasikan objek-objek pada siswa secara nyata, dapat melalui power point ataupun software lainnya. Dengan menggunakan bentuk objek ini diharapkan siswa lebih nyata dalam menerima semua materi yang telah diajarkan, tidak hanya teori saja tetapi sudah melihat bentuk dan simulasinya. Bentuk ini dapat berupa penggambaran bidang, ruang, grafik, gambar kerangka manusia, susunan tubuh manusia, dan sebagainya.



**Gmbr. 39 Bidang Pendidikan**

b. Bidang Hiburan

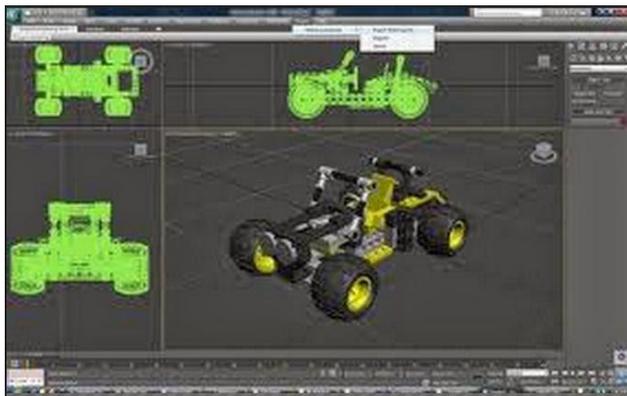
Tidak memungkiri pada sekarang ini semua acara hiburan di Televisi banyak menggunakan grafik komputer. Mulai dari film kartun, iklan di TV dan sampai acara sinetron sekalipun sudah di selipi oleh grafik komputer. Grafik komputer disini berupa efek animasi yang dapat membuat film semakin menarik.



**Gmbr. 40 Bidang Hiburan**

c. Bidang Perancangan

Pada bidang ini grafik komputer digunakan untuk membuat berbagai desain dan model objek yang akan dibuat. Misalnya digunakan untuk mendesain suatu arsitektur bangunan, desain kendaraan dan lainnya. Menggunakan software desain grafis seperti auto cad semuanya akan berlangsung secara mudah dan lebih spesifik dalam perancangan yang akan dibuat. Memperkecil tingkat kesalahan sehingga akan menghasilkan suatu model yang sama seperti aslinya.



**Gmbr. 41 Bidang Perancangan**

**B. Ketrampilan yang diperlukan dalam mengidentifikasi pengertian dasar desain grafis sebagai bagian dari lingkup seni rupa**

1. Mengidentifikasi perbedaan antara seni murni dan desain.
2. Mengidentifikasi definisi dan perbedaan bidang desain grafis dengan bidang lainnya yang terkait
3. Mengidentifikasi fungsi utama dari desain grafis

**C. Sikap yang diperlukan dalam mengidentifikasi pengertian dasar desain grafis sebagai bagian dari lingkup seni rupa**

- Cermat
- Teliti

## **BAB V**

### **MENGIDENTIFIKASI PENGETAHUAN MENGENAI SEJARAH SENI RUPA DAN DESAIN**

#### **A. Pengatahuan yang diperlukan dalam mengidentifikasi pengetahuan mengenai sejarah seni rupa dan desain**

##### 1. Cara mengidentifikasi periode sejarah seni rupa

Perkembangan seni rupa Nusantara dibagi dalam 4 periode sebagai berikut :

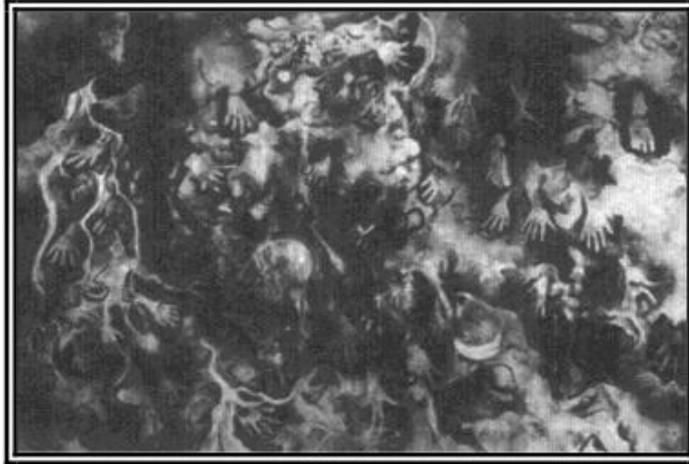
##### a. Periode Prasejarah

Periode prasejarah adalah periode dimana unsur-unsur atau pengaruh kebudayaan Hindu/Buddha, Islam dan Barat belum sampai di kepulauan Nusantara. Zaman ini memiliki ciri budaya yang paling tua dan murni. Benda-benda bersejarah (yang kemudian dikategorikan sebagai karya seni rupa) pada periode ini tidak jauh berbeda dengan bentuk karya seni rupa dari kebudayaan prasejarah di belahan dunia lainnya. Karya seni rupa yang dihasilkan pada periode ini adalah Lukisan, Bangunan Megalit, Seni patung/arca dan Seni kriya.

Pola kehidupan dan sistem kepercayaan masyarakat yang hidup pada masa itu sangat mempengaruhi bentuk-bentuk karya seni yang dihasilkannya. Benda-benda prasejarah yang kemudian dikategorikan sebagai karya seni ini umumnya memiliki nilai magis atau dibuat dengan landasan keyakinan terhadap kekuatan tertentu yang ada diluar manusia (animisme dan dinamisme). Semakin unik atau besar ukurannya semakin besar pula daya magis yang dimilikinya.

Berdasarkan jenisnya benda-benda (karya) seni rupa prasejarah ini dapat dikategorikan sebagai berikut :

- 1) Seni Lukis
- 2) Bangunan Megalitik
- 3) Seni Patung/Arca
- 4) Seni Kria



Karya seni lukis gua zaman prasejarah di Indonesia dengan objek motif tangan manusia  
Di Gua Abba, Darembang, Irian Jaya

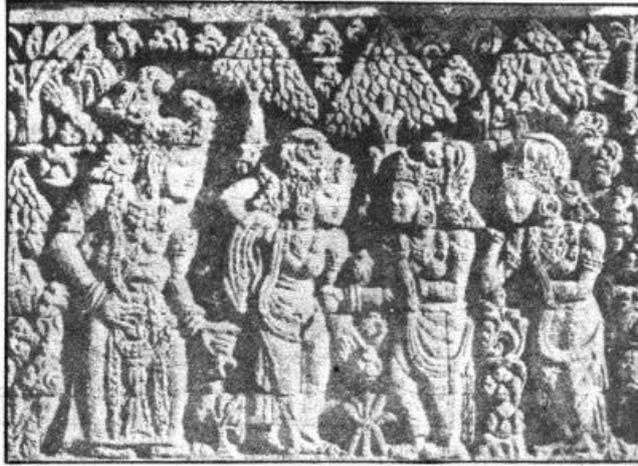
**Gmbr. 42 Seni Lukis Periode Prasejarah**

b. Periode Hindu-Buddha

Pengaruh yang datang berangsur-angsur dari Persia, Cina dan India secara perlahan diadaptasi oleh masyarakat di kepulauan Nusantara. Secara positif sekitar abad V dapat dikatakan kebudayaan India telah masuk dan berasimilasi dengan kebudayaan Nusantara. Pengaruh kebudayaan Hindu dan Buddha ini pengaruhnya meluas diseluruh kepulauan Nusantara kecuali di sebagian wilayah Indonesia Timur. Periode ini berlangsung antara abad V hingga abad XV Masehi.

Benda-benda yang dikategorikan karya seni rupa peninggalan dari zaman ini diantaranya seni arsitektur, seni patung/arca, seni relief dan benda-benda kriya. Seni Arsitektur mendominasi karya seni rupa peninggalan zaman ini terutama bangunan-bangunan sakral seperti candi. Beberapa diantaranya sangat terkenal seperti candi Prambanan dan Borobudur di Jawa Tengah. Candi borobudur bahkan menjadi salah satu dari "Tujuh Keajaiban Dunia". Berdasarkan jenisnya benda-benda (karya) seni rupa yang berkembang pada zaman Hindu-Buddha ini dapat dikategorikan sebagai berikut :

- 1) Seni Arsitektur
- 2) Seni Relief
- 3) Seni Patung/Arca
- 4) Seni Kria



*Bentuk hiasan berupa relief ceritera yang bergaya dekoratif.  
(candi Jawa Timur).*

**Gmbr. 43 Seni Lukis Periode Hindu-Buddha**

c. Periode Seni Rupa Islam

Benda-benda yang dikategorikan karya seni rupa peninggalan dari zaman ini diantaranya seni arsitektur, seni relief/hias ornamen kaligrafi dan benda-benda kriya. Seni Arsitektur peninggalan zaman ini terutama diantaranya bangunan-bangunan sakral seperti masjid dan makam serta bangunan profan seperti istana. Selain mengadaptasi kebudayaan Hindu dan Buddha, seni bangunan pada masa ini dipengaruhi pula dengan bentuk-bentuk bangunan asli daerah. Sifat dari kebudayaan Islam yang dibawa dan berkembang di kepulauan Nusantara ini menyebabkan munculnya berbagai ragam bentuk mesjid diberbagai daerah di Nusantara. Berdirinya mesjid agung dilingkungan pusat pemerintahan pada setiap daerah di Indonesia merupakan pengaruh dari system pemerintahan yang di wariskan kebudayaan Islam di Indonesia. Seperti halnya zaman sebelumnya, pola kehidupan dan sistem kepercayaan masyarakat yang hidup pada masa itu sangat mempengaruhi bentuk-bentuk karya seni yang dihasilkannya. Benda-benda budaya yang kemudian dikategorikan sebagai karya seni yang berkembang pada zaman ini tidak hanya yang memiliki nilai sakral atau dibuat dengan landasan keyakinan terhadap agama atau penghormatan terhadap penguasa. Banyak benda-benda profan di buat untuk keperluan sehari-hari. Keyakinan untuk tidak menggambarkan makhluk hidup pada kebudayaan Islam menyebabkan seni lukis dan patung tidak terlalu berkembang. Kondisi ini justru menyebabkan seni relief dan ukir serta seni ornamentik yang berlandaskan tulisan kaligrafi

berkembang pesat. Benda-benda kriya seperti Batik, wayang, dan benda-benda pusaka berkembang pada masa ini

Berdasarkan jenisnya benda-benda (karya) seni rupa yang berkembang pada zaman Islam ini dapat dikategorikan sebagai berikut:

- 1) Seni Arsitektur (Seni Bangunan)
- 2) Seni Kria
- 3) Seni Kaligrafi



Lukisan kaligrafi dengan objek tokoh pewayangan “Semar”

**Gmbr. 44 Seni Rupa Islam**

#### d. Periode Seni Rupa Baru

##### 1) Masa Perintisan Raden Saleh

Periode ini dinamai sesuai dengan nama tokoh perupa pada masa itu yaitu Raden Saleh Syarif Bustaman yang dilahirkan di Terbaya, Semarang tahun 1807 dan wafat di Bogor pada tahun 1880. Raden Saleh dianggap sebagai bapak seni rupa Modern Indonesia karena beliau dianggap orang Indonesia pertama yang mendapat pendidikan dan berkarya seni rupa Modern. Raden saleh menguasai teknik melukis realistis naturalistis yang sangat mendetail sebagai warisan tradisi seni lukis Renaisan Eropa pada masa itu.

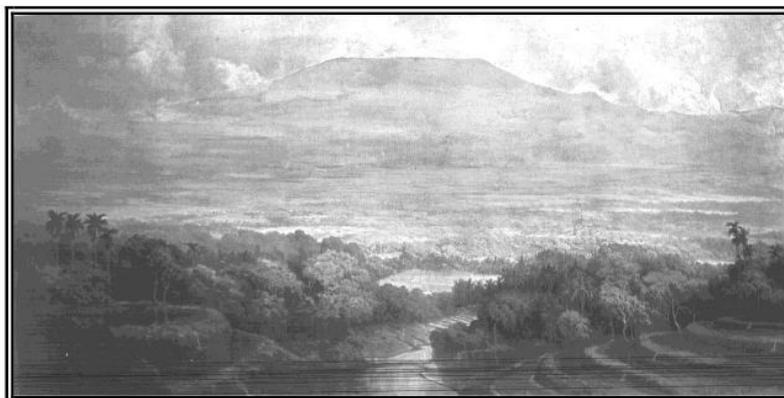


Lukisan karya Raden Saleh

**Gmbr. 45 Masa Perintisan Raden Saleh**

2) Periode Indonesia Molek atau "Mooi Indie"

Ciri khas karya pada periode ini sesuai dengan namanya, menggambarkan pemandangan alam Nusantara yang indah. Gagasan melukiskan pemandangan alam yang indah ini tidak hadir begitu saja, tetapi dipengaruhi konsumen seni lukis pada masa itu yang menggemari lukisan pemandangan alam Nusantara. Ciri yang menyimpang dari masa itu adalah yang dilakukan oleh Basuki Abdullah putra dari Abdullah Suryosubroto yang melukis objek manusia, hal yang baru dilakukan lagi oleh pelukis pribumi sejak era Raden Saleh. Pada masa ini pula dikenal Rudolf Bonet, pelukis asal Netherland yang banyak berjasa mengilhami pelukis dan seniman tradisional Bali, memberikan warna modern pada karya-karya seni rupa Bali.



Lukisan pemandangan karya Pringadie

**Gmbr. 46 Masa Indonesia Molek atau "Mooi Indie"**

3) Periode setelah berdirinya Persagi

Periode PERSAGI adalah masa dalam perkembangan seni lukis Indonesia yang ditandai dengan berdirinya perkumpulan Persatuan Ahli Gambar

Indonesia pada tanggal 23 Oktober 1938 yang didirikan oleh Agus Djaya dan Sudjojono. Berbeda dengan masa sebelumnya, era pelukis PERSAGI ini seperti juga pengaruh perkembangan seni rupa di Eropa lebih bersifat individual dengan menonjolkan ekspresi seniman secara pribadi. Penggambaran objeknya tidak lagi melulu melukiskan keindahan dengan gaya realis naturalis, tetapi cenderung impresif dan ekspresif. Pada masa ini mulai dikenal pelukis perempuan seperti Maryati Affandi dan Suleha Angkama.



Lukisan karya Sudjojono

**Gmbr. 47 Periode setelah berdirinya Persagi**

4) Periode jaman pendudukan Jepang 1942-1945

Sesuai dengan namanya, periode ini menunjukkan perkembangan atau aktivitas seni rupa di Indonesia sejak pendudukan Jepang di tahun 1942 hingga Proklamasi Kemerdekaan pada tahun 1945. Walaupun masa pendudukan Jepang ini relatif hanya sebentar, tetapi kesempatan yang diberikan pemerintah Pendudukan Jepang terhadap perkembangan kesenian di Indonesia cukup memberikan dorongan bagi para seniman Indonesia. Salah satu dukungan tersebut diantaranya dengan memberikan fasilitas kegiatan melukis dan pameran bagi seniman-seniman Indonesia yang diwadahi oleh Bagian Seni Rupa kantor Keimin Bunka Shidoso (Pusat Kebudayaan).



Potret diri karya Affandi

**Gmbr. 48 Periode jaman pendudukan Jepang 1942-1945**

5) Periode pendirian sanggar-sanggar 1945-1950

Corak dan gaya lukisan yang dihasilkan seniman pada periode ini cukup bervariasi, warna-warna tradisi (motif-motif dekoratif) yang bersumber dari kebudayaan lokal juga mewarnai bentuk dan gaya lukisan yang dihasilkan seniman pada masa ini. Salah satu tema yang cukup menonjol adalah tema-tema perjuangan.

6) Periode setelah tahun 1950

Perkembangan ini semakin diperkuat dengan berdirinya lembaga-lembaga pendidikan guru seni rupa (Jurusan Pendidikan Seni Rupa) di seluruh IKIP di Indonesia. Melalui lembaga-lembaga pendidikan formil ini konsep dan teknik berkarya seni rupa Modern dipelajari dan dimasyarakatkan termasuk mengembangkan jenis-jenis seni rupa lainnya seperti seni patung dan seni grafis.

7) Periode Gerakan Seni Rupa Baru

Perkembangan ini sebenarnya tidak terjadi begitu saja, perkembangan seni rupa pasca modernisme di Eropa dan Amerika diduga mempengaruhi pemikiran dan konsep para perupa muda ini. Gerakan seni rupa Postmodern yang kemudian lebih dikenal dengan sebutan "Seni Rupa Kontemporer" ini selanjutnya mewarnai karya-karya seni rupa di Indonesia. Walaupun kurikulum pendidikan tinggi seni rupa hingga saat ini belum mengadaptasi jenis kesenian ini, tetapi sebagai sebuah fenomena yang mendunia, gerakan seni rupa Kontemporer telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari perkembangan seni rupa di Indonesia.

Seni rupa Kontemporer tidak lagi mengenal penggolongan jenis karya seni rupa seperti seni lukis, seni patung atau seni grafis. Para penganut gerakan ini cenderung menggolongkan jenis karya seni rupa pada dimensi kebentukannya saja seperti karya seni dua dimensi, tiga dimensi atau multi dimensi. Salah satu keunikan yang merupakan perkembangan termutakhir seni rupa Kontemporer di Indonesia adalah digunakannya teknologi informasi dan komunikasi sebagai medium berkarya seni, sesuatu yang tidak mungkin ada pada periode atau masa-masa sebelumnya. Pada periode terakhir ini kita menjumpai bentuk-bentuk karya seni rupa yang unik perpaduan antara seni dan teknologi canggih seperti video art, web art, celluler art, dsb



Seni rupa kontemporer tiga dimensi dari bahan batu dan komputer yang dimanfaatkan sebagai tiang antena parabola

**Gmbr. 49 Periode Gerakan Seni Rupa Baru**

## 2. Cara mengidentifikasi perbedaan gaya-gaya desain berdasarkan periode sejarah

gaya dalam seni rupa dibedakan berdasarkan prinsip pembuatannya. Kemunculan suatu gaya atau kreativitas dalam rangka mendapatkan keunikan bisa relatif bersamaan atau meneruskan gaya sebelumnya secara selaras atau bertentangan. Seorang **seniman seni rupa** dalam proses perkembangannya bisa saja berkreasi lebih dari satu gaya.

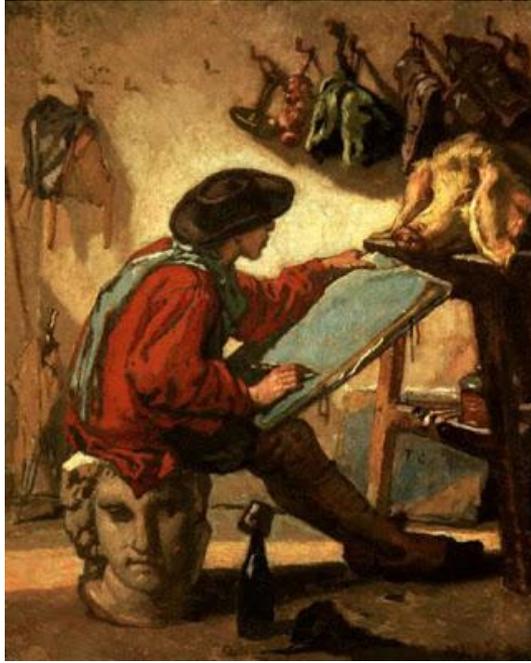
### a. Realisme (1800-an)

Aliran ini memandang dunia sebagai sesuatu yang nyata. Lukisan adalah sejarah bagi zamannya. Pelukis/pembuat karya seni bekerja berdasarkan kemampuan teknis dan realitas yang diserap oleh indera penglihatannya. Fantasi dan imajinasi harus dihindari.

Namun, pada perkembangannya terjadi dua kecenderungan. Ada yang memilih objek yang bagus/enak dilihat, ada pula yang memilih objek yang jelek/tidak enak dilihat (kumuh, mengerikan). Dari aliran ini berkembang aliran:

- ***Realisme Cahaya: Impresionisme.***
- ***Realisme Baru/Sosial:*** Menggunakan objek dampak industri di perkotaan.
- ***Realisme Fotografis:*** Dikaitkan dengan keberadaan dan kekuatan untuk menyamai hasil fotografi yang sangat detail dalam menangkap objek.

Tokohnya: ***Annibale Carracci, Gustave Courbert, Theodore Chasseriau, Thomas Couture***



Thomas Couture "A Realist"

**Gmbr. 50 Aliran Realisme**

b. Naturalisme

Aliran ini dianggap bagian dari realisme yang memilih objek yang indah dan membuai saja, secara visual seperti objek aslinya (fotografis).

Dalam perkembangannya cenderung memperindah objek secara berlebihan.

Tokoh: ***Rembrandt, George Cole, John Constable, Luis Alvarez Catala, William Callow, Paul Alfred Curzon.***



Luis Alvarez Catala "Woman Before A Mirror"

**Gmbr. 51 Aliran Naturalisme**



George Cole "Harvest Field"

**Gmbr. 52 Aliran Naturalisme**

c. Romantisme (1818)

Aliran ini mengembalikan seni pada emosi yang lebih bersifat imajiner. Awalnya melukiskan kisah atau kejadian yang dramatis ataupun aktualitas piktorialnya selalu melebihi kenyataan. Warna lebih meriah, gerakan lebih lincah, emosi lebih tegas.

Tokohnya: ***Theodore Gericault, Eugene Delacroix***



Yong Cao "Santa Monica"

**Gmbr. 53 Aliran Romantisme**

d. Impresionisme/Realisme Cahaya/*Light Painting* (1874)

Aliran yang menggunakan konsep melukiskan berdasarkan usaha merekam efek atau kesan cahaya yang jatuh/memantul pada suatu objek/benda, sehingga menghindari garis atau kejelasan kontur. Cahaya yang dimaksud terutama berasal dari matahari yang memiliki banyak spektrum warna. Cara melukisnya harus cepat karena cahaya matahari yang terus bergerak/berubah dan dipengaruhi oleh cahaya. Hal ini bisa membuat lukisan hanya selintas/tidak detail.

Tokohnya: **Claude Monet, Aguste Renoir, Camille Pissarro, Paul Cezane.**

Selanjutnya aliran ini berkembang menjadi *Post Impresionis*. Ini bukan aliran, melainkan kelompok untuk menamai karya-karya pelukis yang mengembangkan perenungan problem cahaya dengan lebih mendalam, sehingga mencari jalan sendiri-sendiri.

Mereka menggabungkan keindahan alam dengan keindahan seni. Untuk itu harus mengubah dulu unsur-unsurnya menjadi sesuatu yang lebih mengena. Misalnya **Henri Rosseau** mengupayakan efek cahaya dengan stilasi. **Paul Signac** atau **George Seurat** dengan kesabarannya membuat titik-titik warna yang bervariasi dan berdekatan sehingga menimbulkan efek/kesan warna yang baru (*Pointilisme*). **Vincent van Gogh** mengembangkan teknik ini secara ekspresif dengan menggunakan teknik variasi garis-garis pendek berwarna.



Paul Cezane "View of Auvers"

**Gmbr. 54 Aliran Impresionisme/Realisme Cahaya/ Light Painting**



Claude Monet "Red Water Lilies"

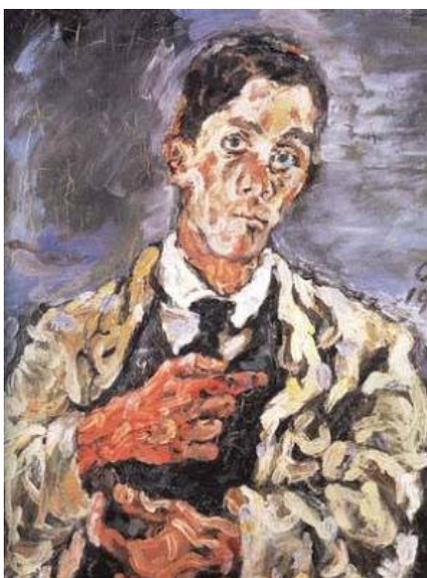
**Gmbr. 55 Aliran Impresionisme/Realisme Cahaya/ Light Painting**

e. Ekspresionisme (1900-an)

Aliran ini berusaha mengekspresikan aktualitas bukan hanya berdasarkan indera penglihatan, tetapi juga dengan pengalaman batin. Luapan perasaan berupa kesedihan atau tekanan batin lainnya yang mengalir deras menyebabkan kebebasan teknik dalam melukiskannya, sehingga cenderung terjadi distorsi dan sensasi.

Kesempurnaan bentuk objek yang biasa dilakukan berdasarkan pengamatan secara visual tidak lagi menjadi pertimbangan estetika.

Tokohnya: **Edward Munch, Ernst Barlach.**



Oskar Kokoschka "Selft Portrait"

**Gmbr. 56 Aliran Ekspresionisme**

f. Fauvisme (1900-an)

Aliran yang dipelopori oleh sekelompok seniman muda untuk membebaskan diri dari batasan aliran sebelumnya, sehingga mendapat julukan ***Les Fauves*** (binatang jalang) dari kritikus Prancis ***Louis Vauxcelles***. Julukan tersebut malah dijadikan nama aliran mereka. Namun, aliran ini tidak bertahan lama. Aliran ini menekankan pada penggunaan garis kontur yang tegas dan berusaha mengembalikan warna pada peranannya yang mutlak (tidak harus sesuai kenyataan). Dasarnya adalah kegemaran melukis apa saja tanpa memikirkan isi dan maknanya.

Tokohnya: ***Henri Matisse, Andre Derain, George Rouault, Maurice de Vlaminck.***



Henri Matisse "Harmony in Red"

**Gmbr. 57 Aliran Fauvisme**

g. Kubisme (1907)

Aliran ini menyederhanakan bentuk-bentuk alam secara geometris (segitiga, segi empat, lingkaran, oval, silinder, bola, kerucut, kubus, balok) dengan intuisi dan rasionalitas.

Konsep dasarnya adalah menghadirkan tampilan secara serempak dan simultan berbagai bagian objek, baik yang dilihat dari depan atau belakang yang tampak atau tersembunyi. Tujuannya adalah untuk menunjukkan hubungan di antara bagian-bagian itu.

Tokohnya: ***Pablo Picasso, Max Beckman, Henri Moore, Fernand Leger, A. Archipenko, Juan Gris.***

Selanjutnya berkembang menjadi dua konsep sebagai berikut:

1) Kubisme Analitis

Objek dianalisis, dipecah, dan dipandang dari berbagai sudut kemudian dilukis atau dibentuk sekaligus.



Max Beckman "The Night"

**Gmbr. 58 Aliran Kubisme Analitis**

2) Kubisme Sintesis

Objek seakan-akan disusun dari bidang/bentuk yang berlainan, saling tumpah tindih sehingga membentuk tampilan yang unik.



Fernand Leger "The Baggerman"

**Gmbr. 59 Aliran Kubisme Sintetis**

h. Futurisme (1909)

Seniman futuris berpandangan bahwa derajat kehidupan dapat dicapai melalui aktivitas. Tema yang mengandung kesibukan dan kesimpangsiuran diangkat ke dalam karyanya dalam bentuk kesan keindahan gerak yang dinamis

Tokohnya: ***Umberto Boccioni, Carlo Carra, Giacomo Balla, Marchel Duchamp.***



Carlo Carra "Cio Che M'ha Detto Il Tram"

**Gmbr. 60 Aliran Futurisme**

i. Dadaisme (1916)

Istilah ini berasal dari bahasa anak-anak Perancis yang artinya kuda mainan. Aliran ini mendukung *Surrealisme* karena muncul dari alam bawah sadar sebagai protes tidak adanya polarisasi nilai (baik/buruk) sosial dan etika akibat perang dunia.

Hal inilah yang menyebabkan karya *Dadaisme* memiliki ciri sinis, konyol, menggambarkan benda atau mesin sebagai manusia, mengikuti kemauan sendiri, dan menolak estetika dalam karyanya. *Kolase* adalah salah satu dari sekian teknik yang digunakan.

Tokohnya: ***Marchel Duschamp, Jean (Hans) Arp, Lazlo Mohoyi Nagy.***



Jean Arp "Constellation"

**Gmbr. 61 Aliran Dadaisme**

j. Surealisme (1937)

Aliran ini dipengaruhi oleh teori psikoanalisis **Sigmund Freud** yang menyatakan bahwa alam pikiran manusia terdiri dari alam sadar (dalam kontrol kesadaran/ingatan) dan bawah sadar (tidak dalam kontrol kesadaran/terlupakan).

Dalam karya aliran ini, alam nyata dan keserbabisaan mimpi terpadu, sehingga menampilkan kesan aneh atau fantastik.

Selanjutnya terdapat dua kecenderungan, yaitu:

1) Surealisme Figuratif

Penampakkannya masih realistik, meskipun tidak wajar, sehingga penguasaan teknik masih diperlukan. Tokohnya: **Carlo Carra, Gino Severini, Giorgio de Chirico, Marc Chagal, Salvador Dali.**



Marc Chagal "The Cattle Dealer"

**Gmbr. 62 Surealisme Figuratif**

## 2) Suralisme Abtraktisme

Sudah digayakan mendekati abstrak. Tokohnya: **Joan Miro, Paul Klee, Wilfredo Lam.**



Wilfredo Lam "The Jungle"

### Gmbr. 63 Suralisme Abtraktisme

#### k. Abtrakisme (1940-an)

Aliran seni yang menggambarkan sebuah bentuk yang tidak berwujud atau nonfiguratif. Sebenarnya kesan abstrak sudah nampak pada gaya *Kubisme*, *Futurisme*, atau *Suralisme*, tapi mereka memiliki perbedaan konsep yang mendasar

Dalam aliran ini karya yang ada terdiri dari susunan garis, bentuk, dan warna yang terbebas dari ilusi atas bentuk alam. Secara lebih umum *Abtrakisme* merupakan seni saat bentuk-bentuk di alam tidak lagi berfungsi sebagai objek atau tema, tetapi sebagai motif saja.

#### 1) Abstrak Ekspresionisme/Non-Figuratif

Ekspresi gejolak jiwa yang digambarkan secara spontan dan abstrak. Tokoh: **Ashile Gorky, Wassily Kandinsky, Roberto Matta.**



Roberto Matta "Personages Rythmiques"

**Gmbr. 64 Abstrak Ekspresionisme/Non-Figuratif**

2) Abstrak Geometris/Abstraksionisme/Non-Objektif

Konsepnya adalah mengabstraksikan objek geometris menjadi bentuk non-objektif. Tokoh: **Wassily Kandinsky**. Selanjutnya berkembang menjadi lebih spesifik. Terbagi menjadi:

a) Suprematis

Lebih mengutamakan supremasi perasaan murni dengan objek yang tidak memusingkan. Tokoh: **Kasimir Malevich**.

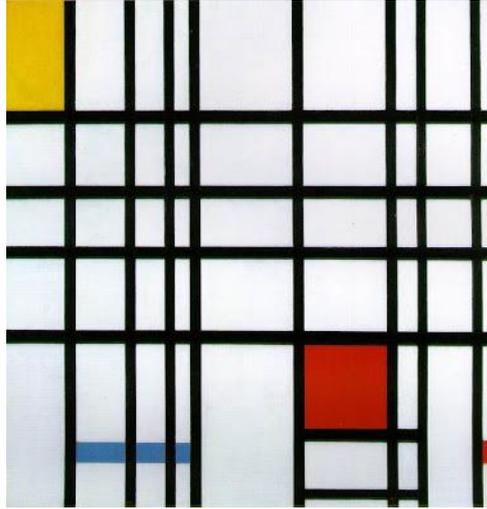


Kasimir Malevich "Suprematism"

**Gmbr. 65 Abstrak Suprematis**

b) Neoplastisisme

Konsepnya adalah pembebasan esensi atau unsur seni rupa seperti garis dan warna dari beban peniruan alam. Bidang datar tidak untuk memanipulasi gambaran ruang. Pemurnian dan penyederhanaan ini diusahakan untuk mencapai universalitas. Tokoh: **Piet Mondrian**.



Piet Mondrian "Composition with Red, Yellow, and Blue"

**Gmbr. 66 Abstrak Neoplastisisme**

c) Konstruktivisme

Penganut aliran ini berusaha mengonstruksi bentuk tiga dimensi/trimatra yang abstrak menggunakan bahan bangunan modern dari besi, kawat, kayu, dan plastik. Tokoh: ***Vladimir Tatlin, Antonie Pevner, Naum Gabo, Alexander Calder, Max Bill.***



Alexander Calder "Red Pointed Iron"

**Gmbr. 67 Abstrak Konstruktivisme**

d) Optical Art

Unsur yang dipakai adalah bentuk geometris yang berulang. Garis, bentuk dan warna diatur dengan akurasi yang tepat untuk memunculkan kesan tekstur atau ruang yang dapat mengelabu penglihatan. Mengutamakan kesan ilmiah dan kurang memperhatikan ekspresi. Tokoh: ***Victor Vasarely, Richard Anuszkiewicz.***



Richard Anuszkiewicz "Entrance to Green"

**Gmbr. 68 Abstrak Optical Art**

I. Pop Art (1970-an)

Pop Art merupakan perkembangan seni yang dipengaruhi oleh transformasi budaya populer yang terjadi di masyarakat. Budaya materialisme dan komersial pada kota metropolis seperti: fotografi, film, model/desain, iklan tokoh idola, merupakan sumber inspirasi yang memotivasi gerakan ini.

Pop Art sering menggunakan media campuran dalam karyanya. Misalnya lukisan dengan gaya foto, berbagai kombinasi antara lukisan, ukiran, atau patung kayu, logam, plastik, gips, rongsokan, dan bahan lainnya. Pengaruh *Dadaisme* membuat kita kadang tersenyum jika melihat tampilan karya seninya.

Tokoh: ***Audrey Flack, Bill Woodrow, James Rosenquist, Klimt Gustaf, Peter Blake, Richard Hamilton, Robert Rauschenberg, Vladimir Baranov.***



Richard Hamilton "Interior II"

**Gmbr. 69 Pop Art**

### m. Post Modern/Kontemporer

Hingga kini masih terdapat perbedaan pendapat dalam mengklasifikasikan gaya dalam seni rupa sesudah periode modern. Kita akan menyederhanakan konsep pengklasifikasian tersebut bagi kepentingan pengetahuan siswa dengan kecenderungan praktis.

Secara umum kontemporer berarti seni rupa yang berkembang sezaman dengan penulis atau pengamat masa kini. Istilah ini merujuk pada waktu ketika banyak terjadi *trend* yang mewarnai suatu masa. Pada periode ini juga terdapat pembagian seni menurut konsumennya yaitu untuk kelas atas (*high art*) dan untuk kelas bawah (*low art*). Adapun karya seni rupa *post modern/posmodern* dapat dibagi menjadi sebagai berikut.

#### 1) Posmodern Terapan/Modernisme

Dalam posmodern terapan, penampilan seni murni (lukisan, patung) tetap ada. Namun, pada akhirnya keindahan motif dan desain menjadi inspirasi dan cenderung digunakan untuk karya seni pakai keperluan manusia. Misalnya berupa arsitektur bangunan, perabot rumah tangga, maupun benda-benda teknologi baru. Sementara, klasifikasi seni modernisme antara lain sebagai berikut.

##### a) Art Nouveau/Art Deco

Gaya ini berkembang didasarkan dekorasi garis lengkung meliuk baik simetris atau asimetris sebagai adaptasi bentuk ornamen dan wujud keterampilan membentuk barang dengan mesin.



Gerbang Kemenangan Paris

**Gmbr. 70 Art Nouveau/Art Deco**

b) Estetika Mesin

Konsepnya agak bertentangan dengan *art deco*. Benda atau karya yang dibentuk dengan bantuan alat atau mesin tampil apa adanya tanpa ornamen yang rumit.



**Gmbr. 71 Estetika Mesin**

c) Gaya Internasional

Merupakan pengembangan konsep sebelumnya yang cenderung diterapkan pada arsitektur bangunan.



Gedung Perserikatan Bangsa-Bangsa

**Gmbr. 72 Gaya Internasional**

d) Gaya Aerodinamis

Gaya ini diterapkan untuk mendesain kendaraan berkecepatan tinggi agar diperoleh tingkat aerodinamis yang maksimal. Namun, kemudian berkembang pada benda seni pakai yang lain.



Ferrari

**Gmbr. 73 Gaya Aerodinamis**

e) Hi-Tec

Desain dengan gaya ini dirancang praktis untuk kebutuhan barang-barang teknologi tingkat tinggi agar mencapai tingkat efisiensi yang maksimal.



**Gmbr. 74 Hi-Tec**

f) Bio Desain

Gaya bio desain merupakan desain *hi-tec* yang lebih fleksibel atau luwes karena diadaptasikan dengan bentuk yang ada di alam (hewan, tumbuhan, dan sebagainya).

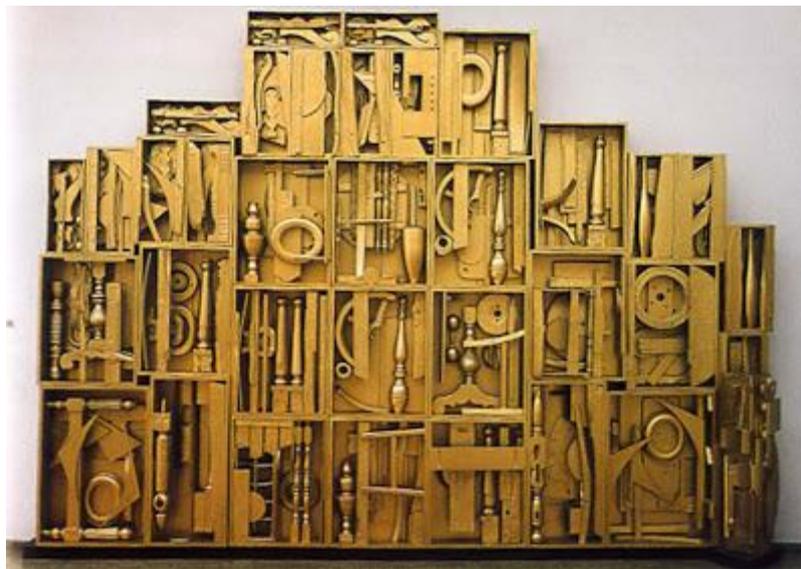


The Big Bug

**Gmbr. 75 Bio Desain**

2) Posmodern Murni/Ekspresif

Gaya ini mungkin dapat diterapkan pada seni pakai, tetapi kecenderungannya lebih digunakan untuk berekspresi/sensasi. Berikut ini adalah contoh seni posmodern ekspresif.



Louise Nevelson "Royal Tide IV"

**Gmbr. 76 Bio Posmodern Murni/Ekspresif**

**B. Ketrampilan yang diperlukan dalam mengidentifikasi pengetahuan mengenai sejarah seni rupa dan desain**

1. Mengidentifikasi periode sejarah seni rupa
2. Mengidentifikasi perbedaan gaya-gaya desain berdasarkan periode sejarah

**C. Sikap yang diperlukan dalam mengidentifikasi pengetahuan mengenai sejarah seni rupa dan desain**

- Cermat
- Teliti

## BAB VI

### MENGAPLIKASI PENGETAHUAN DASAR DESAIN KE DALAM PEKERJAAN

#### A. Pengetahuan yang diperlukan dalam mengaplikasi pengetahuan dasar desain ke dalam pekerjaan

##### 1. Cara merumuskan gagasan tentang cara-cara tertentu dimana pengetahuan tentang dasar desain digunakan dalam bekerja



Gmbr. 77 Desain Grafis dalam kehidupan sehari-hari

Lihatlah di sekeliling anda, apa yang anda lihat? Sebuah buku, majalah atau koran? Atau anda melihat kemasan makanan atau kaleng soda? Anda bahkan bisa juga melihat brosur atau billboard di pinggir jalan. Tanpa anda sadari semua yang anda lihat adalah **desain**. Tak sulit untuk menemukan berbagai desain dalam kehidupan sehari-hari. Barang-barang yang terdapat di sekitar anda baik di jalan, rumah atau kantor dibuat dengan desain. Bahkan benda-benda tersebut dibuat oleh seorang desainer yang amat mementingkan berbagai aspeknya.



**Gmbr. 78 Desain Grafis dalam kehidupan sehari-hari**

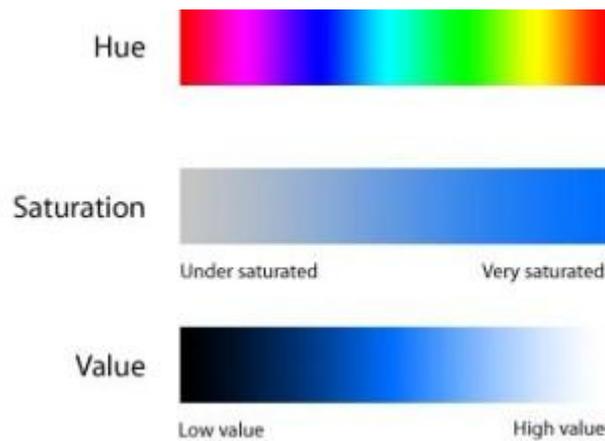
Namun pastinya orang akan memperhatikan bahwa desain yang bagus akan menonjol dengan sendirinya dan membawa pesan sebuah brand tanpa kesulitan. Bentuk, fungsi serta kreativitas menyatu menjadi sebuah kombinasi yang mampu menarik perhatian orang. Desain seringkali menjadi kekuatan besar dalam sebuah bisnis. Desain lebih dari sekedar gambar menarik, estetika produk dan brand yang kuat. Sebuah desain akan membuat sebuah bisnis mampu terhubung dengan *customernya*. Saat ini customer mampu berpikir kritis untuk memilih brand serta mereka memiliki pilihan yang beragam.

a. Warna

1) Memulainya dengan Grayscale

Cara terbaik untuk bermain dengan warna adalah mulailah dari nol. Cobalah desain dari cara yang paling mudah yaitu hitam putih. Saat desain sudah jadi dan berpikir desain tersebut terlalu sederhana, barulah mencoba tambahkan beberapa warna. Sedangkan jika ingin meredesain, cobalah untuk menghilangkan beberapa warna dan ingat tujuan pertama Anda saat membuat desain.

## 2) Selaraskan Warna

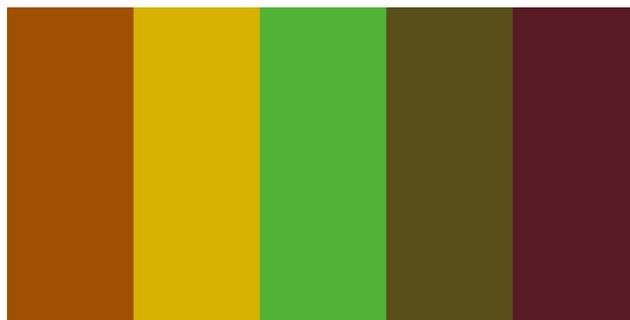


**Gmbr. 79 Menyelaraskan warna**

Harus ingat bahwa warna memiliki 3 sifat yaitu *hue*, *saturation*, dan *value* (kadang disebut dengan *lightness*). *Saturation* menunjukkan betapa kaya warna, sebagai contoh adalah neon adalah warna yg memiliki *saturation* tinggi, sedangkan pastel adalah warna yang memiliki *saturation* rendah. *Value* menunjukkan seberapa terang warna dari skala hitam dan putih. Sedangkan yang terakhir adalah *hue*. *Hue* menunjukkan bagian warna pelangi mana warna tersebut. Contohnya seperti merah atau hijau. Sebuah desain bisa memiliki 100 nuansa warna, dari pastel ke neon. Tapi tentunya, warna pada desain harus direncanakan dengan baik. Karena jika salah memadukannya, skema warna akan berantakan.

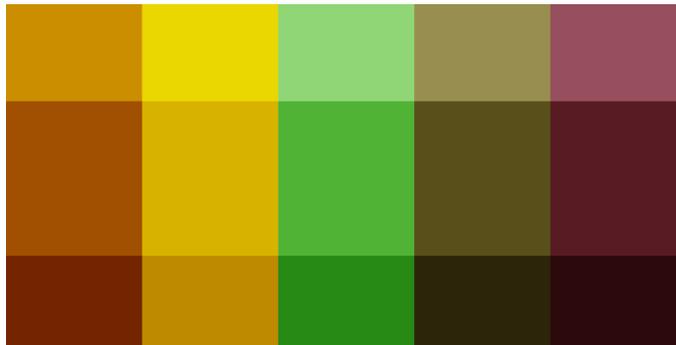
## 3) Skema Warna yang baik

Sebuah skema dibidang baik tentunya pasti memiliki karakteristik tersendiri. Anggap saja sebagai sebuah kerangka atau pedoman untuk menjaga desain yang konsisten.



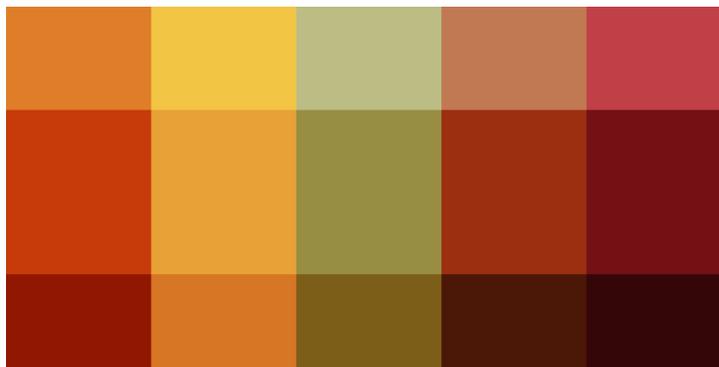
**Gmbr. 79 Skema warna**

Ini adalah salah satu skema yang dirancang dengan tema musim gugur. Pemilihan warna hangat ini terasa benar dan berhubungan dengan temanya.



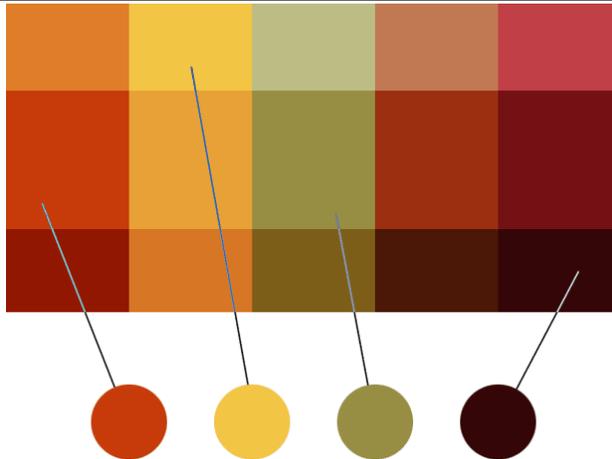
**Gmbr. 80 Skema warna**

Dalam Photoshop, disediakan dua lapisan warna hitam dan putih. Modus campuran setiap lapisan ditetapkan untuk "*Soft Light*." Hitam paling gelap untuk warna paling kanan, sehingga *opacity* layer hitam telah disesuaikan.



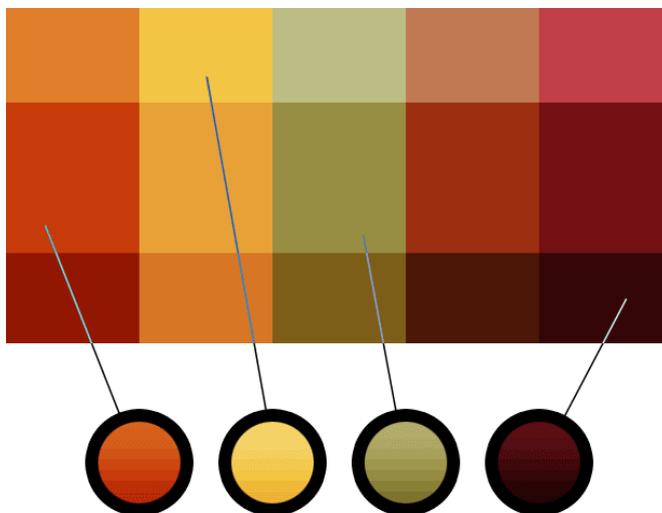
**Gmbr. 81 Skema warna**

Untuk menyatukan warna, lapisan baru diciptakan dan diisi dengan warna merah murni. Modus campuran ini ditetapkan untuk "*Color*" dan *opacity* nya dipotong menjadi sekitar 40%. (Catatan: urutan lapisan sangat penting. Warna akan berubah jika "warna" lapisan ditetapkan di bawah lapisan hitam-dan-putih).



**Gmbr. 82 Skema warna**

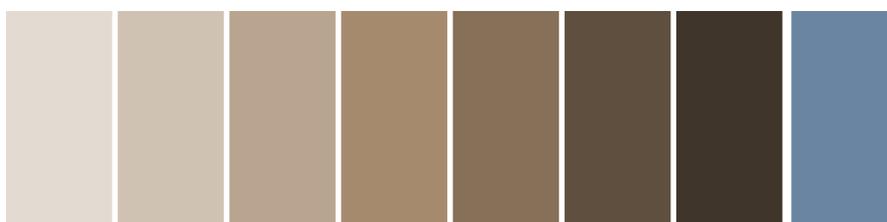
Hal ini memberikan 15 warna untuk dipilih. Sehingga dapat mengambil empat yang memiliki berbagai nada dan warna.



**Gmbr. 83 Skema warna**

Terpilihlah empat warna yang telah dipilih. Tapi ingat! Variasi sangat penting, sehingga tidak ada salahnya untuk bereksperimen dan tidak terpaku pada tips desain ini.

#### 4) Tekstur



**Gmbr. 84 Tekstur**

Tekstur *monokromatik* (tekstur dengan hanya menggunakan satu warna) dan pola memberikan dimensi halus untuk sebagian besar situs tanpa terjadinya bentrok antara warna dan konten. Tapi bagaimana caranya membuat tekstur yang baik dan menarik untuk dilihat?. Inilah tips desain untuk membuat latar belakang dengan tekstur yang sederhana:

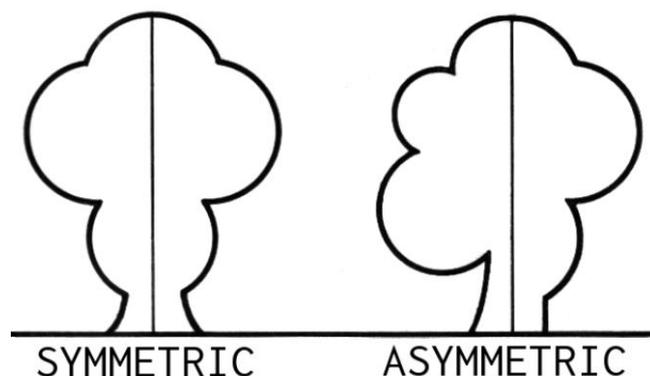
- a) Fotolah lantai atau dinding yang memiliki kesan tersendiri.
- b) Buka foto tersebut di Photoshop.
- c) Duplikatkan *background layer* dan namakan dengan *tekstur1*.
- d) Isi layer Anda dengan warna dari skema warna Anda.
- e) Atur modus *tekstur1* ke *soft light* dengan *opacity* sebanyak 30%.
- f) Cobalah aplikasikan Anda dan lihat apa yang terjadi. Jika itu belum terlihat bagus, cobalah bermain dengan *opacity*nya.

#### 5) Gunakan Framework

Dalam pembuatan skema Anda harus dapat berpikir kedepan. Apakah grafis 1 bulan mendatang dapat didukung skema warna Anda? Solusi termudah adalah untuk menemukan gambar yang sesuai dengan skema Anda . Ingat bahwa skema warna memungkinkan untuk ruang gerak: selama warna utama gambar itu cocok, gambar dapat sesuai. Tetapi, sedangkan tidak cocok, Anda bisa coba gunakan tips desain ini:

- a) Buka gambar tersebut di Photoshop
- b) Kemudian buat layer baru. Dan set menjadi "Color" mode
- c) Isi layer dengan warna dalam skema Anda
- d) Set *opacity* warna layer menjadi 50%

#### b. Teori Asimetris



**Gmbr. 85 Tekstur**

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 seimbang. Contohnya yaitu :

### 1) Bully Entertainment



Gmbr. 86 Bully Entertainment

Mungkin akan berpikir itu tidak akan berhasil untuk menghasilkan simetris yang sempurna bukan? Tetapi sebagai permulaan mengenai gagasan teori ini, mereka menghasilkan hasil yang cukup baik. Mereka membuat ukuran yang besar, membuat ilustrasi desain yang baik, dan mengimbangnya dengan text. Ukuran mereka memastikan mereka sangat terlihat. Inilah yang disebut keseimbangan alami antara elemen tunggal yang besar dan alternative yang dikemas lebih padat.

### 2) Jorge Rigabert



Gmbr. 87 Jorge Rigabert

Perhatikan side bar pada web. Hal tersebut dapat dikatakan asimetris, tetapi hal tersebut dapat menyeimbangkan kolom konten. Tetapi tentunya tanpa latar belakang gelap, side bar tidak akan menonjol.

Gambar untuk menyeimbangkan teks contohnya yaitu :

### 1) Cake Sweet Cake



**Gmbr. 88 Cake Sweet Cake**

Desain ini terlihat hampir sempurna keseimbangannya. Dan tidak takut untuk menggunakan beberapa aspek asimetris. Perhatikan baik-baik, desain menggunakan gambar kue yang sangat besar dan mengkombinasikannya dengan teks. Dalam kasus ini, gambar kue tidak hanya memberitahukan bahwa ini adalah toko kue, tetapi mereka juga memberikan gaya tertentu yang dapat mereka tawarkan pada pelanggan. Hal tersebut dapat membuat pelanggan terasa nyaman dan tertarik dengan ilustrasi ini.

## 2) More Soda



**Gmbr. 89 More Soda**

Contoh ini juga menggunakan elemen desain asimetris berdasarkan gambar besar yang dikombinasikan dengan teks. Gambar tersebut diciptakan dengan arti keseluruhan pada gaya. Walaupun sedikit kurang fungsional, akan tetapi hal tersebut membuat anda semakin penasaran dengan apa yang dimaksud dengan ini.

## 2. Cara mengintegrasikan seluruh ide dalam pelaksanaan pekerjaan

### 1. Brand Kemasan

#### a. Branding dan Kemasan meningkatkan mutu penjualan



Gmbr. 90 Brand kemasan

Brand merupakan kunci utama untuk pembelian karena orang lebih loyal kepada brand. Brand yang kuat saat ini haruslah unik agar lebih diingat orang. Brand yang kuat tak perlu berusaha lebih dikarenakan mereka sudah memenangkan kompetisi terhadap target market.

#### b. Branding dan Kemasan menarik perhatian pelanggan



Gmbr. 91 Brand kemasan

Produk yang dikemas dengan menarik di sebuah toko maka tentunya akan lebih menarik perhatian pelanggan. Branding pada sebuah produk akan menunjukkan profesionalitas dan kualitas produk. Branding pada

produk bisa menggunakan print ad yang tentunya mengedepankan desain sebagai senjata utama.

Banyak perusahaan yang mengadakan penelitian mengenai skema warna, desain dan tipe dari kemasan produk yang paling menarik untuk pelanggan. Tak dipungkiri lagi desain yang menarik pada kemasan produk memang membuat pelanggan memilih brand atau produk.

c. Branding dan kemasan berbeda dengan produk lainnya



Gmbr. 92 Brand kemasan

Desain branding dan kemasan yang bagus, menarik dan *eye catching* akan membuat produk atau brand anda berbeda di tengah kompetisi produk lainnya. Kemasan serta branding yang menarik akan membuat customer mampu mengidentifikasi brand anda ditengah kompetisi dengan produk lainnya.

2. Desain Brosur

Desain brosur ternyata tidak menjadi monopoli perusahaan komersil saja. Namun, usaha non profit atau NGO (Non-Governmental Organization) juga memanfaatkan desain brosur untuk memperkenalkan kegiatan mereka kepada masyarakat. Berikut adalah beberapa contoh desain brosur :



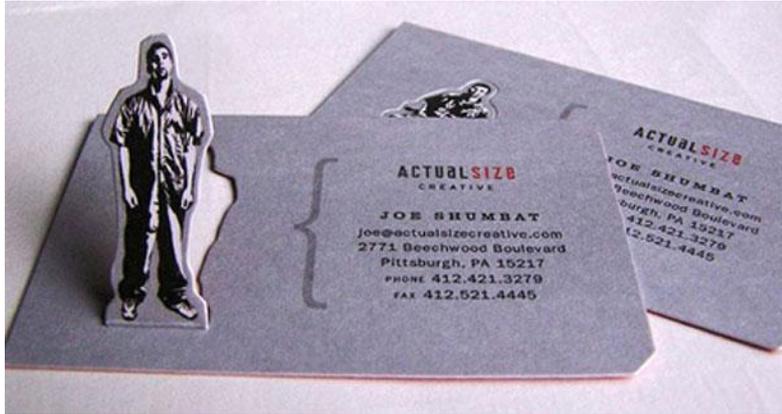
Gmbr. 93 Brosur



Gmbr. 94 Brosur

### 3. Desain Kartu Nama

Desain – desain kartu nama ini tergolong tidak biasa. Mengapa demikian? Karena desain kartu nama yang ditawarkan bukan sekedar kartu nama kotak seperti kartu nama biasanya melainkan desain yang keren.



**Gmbr. 95 Kartu Nama**



**Gmbr. 96 Kartu Nama**

#### 4. Desain Kemasan

Selain dengan membuat produk yang menarik, juga harus memperhatikan bagaimana penampilan yang membungkus produk tersebut. Jika memiliki produk yang bagus dan menarik, tetapi tidak membungkusnya dengan desain kemasan yang indah, tidak akan mendapatkan perhatian pelanggan. Oleh karena itu, harus membuat desain kemasan yang keren. Tidak ada salahnya untuk melepas aturan-aturan dasar desain, dan mencoba membuat desain kemasan yang membuat orang-orang melirikinya. Beberapa contoh kemasan yaitu :



**Gmbr. 97 Kemasan**



**Gmbr. 98 Kemasan**



**Gmbr. 99 Kemasan**

**B. Ketrampilan yang diperlukan dalam mengaplikasi pengetahuan dasar desain ke dalam pekerjaan**

1. Merumuskan gagasan tentang cara-cara tertentu dimana pengetahuan tentang dasar desain digunakan dalam bekerja
2. Mengintegrasikan seluruh ide dalam pelaksanaan pekerjaan

**C. Sikap yang diperlukan dalam mengaplikasi pengetahuan dasar desain ke dalam pekerjaan**

- Cermat
- Teliti

## DAFTAR PUSTAKA

### **A. Dasar Perundang-Undangan**

### **B. Buku Referensi**

### **C. Majalah/Buletin**

### **D. Referensi Lainnya**

1. Browsing Internet, Pengertian dan Jenis-Jenis Seni Rupa Murni dan Desain, Maret 2015.
2. Browsing Internet, Pengetian Seni Rupa dan Cabang-Cabangnya, Maret 2015
3. Browsing Internet, Perbedaan Desain Grafis, Desain Multimedia, dan desain komunikasi Visual, Maret 2015.
4. Browsing Internet, Jenis-Jenis Seni, Maret 2015
5. Browsing Internet, Manfaat dan Tujuan Seni, Maret 2015.
6. Browsing Internet, Aliran atau Gaya dalam Seni Rupa, Maret 2015.

## DAFTAR PERALATAN/MESIN DAN BAHAN

### A. Daftar Peralatan/Mesin

No	Nama Peralatan/Mesin	Keterangan
1	Laptop/Komputer	Untuk di ruang teori
2	Infocus	Untuk di ruang teori
3	Laserpointer	Untuk di ruang teori
4	Printer	Untuk di ruang teori
5	Internet	Untuk di ruang teori

### B. Daftar Bahan

No	Nama Bahan	Keterangan
1	Modul Pelatihan (Buku Informasi, Buku Kerja, Buku Penilaian)	Setiap Peserta
2	Atk Siswa	Setiap Peserta
3	Kertas HVS A4	Setiap Peserta
4	Spidol Whiteboard	Setiap Peserta
5	Tinta Printer	Setiap Peserta

## LAMPIRAN

### Lampiran 1 kuisisioner

kejuruan : Industri Kreatif  
 Mulai Pelatihan : Tgl. Bln. Thn. 201  
 Akhir Pelatihan : Tgl. Bln. Thn. 201  
 Pengisian Angket : Tgl. Bln. Thn. 201

Peserta pelatihan yang saya hormati,

Dalam rangka meningkatkan pelayanan kami terhadap peserta pelatihan, maka kami sangat memerlukan masukan, komentar dan tanggapan dari anda sebagai bahan dari evaluasi terhadap proses penyelenggaraan Pelatihan Berbasis Kompetensi di BBLKI Medan.

Mohon dibaca dan disimak pernyataan/pertanyaan pada kolom pernyataan/pertanyaan di bawah ini, lalu pilih salah satu dari 5 (lima) kemungkinan jawaban yang tersedia, yaitu yang paling sesuai dengan yang anda rasakan/alami.

Berilah tanda cek/cakra pada kotak yang tersedia (X).

Semakin kekiri letak pilihan yang dicakra berarti anda semakin puas atau semakin baik. Demikian juga sebaliknya semakin kekanan berarti semakin tidak puas atau semakin kurang.

Demikian, atas partisipasi anda mengisi angket ini terlebih dahulu kami ucapkan terimakasih.

NO	BERKENAAN DENGAN PROGRAM	Saya merasa				
		a	b	c	d	E
1	Program Pelatihan yang diberikan					
2	Kemanfaatan Program Pelatihan (mencari kerja atau mandiri)					
3	Kelengkapan materi pelajaran teori yang					

	diberikan					
4	Kelengkapan materi praktek yang diberikan					
5	Kelengkapan modul pelatihan yang diberikan					

NO	BERKENAAN DENGAN FASILITAS	Saya merasa				
		a	b	c	d	e
1	Kelengkapan alat Bantu belajar di ruang teori atau di kelas					
2	Kelengkapan bahan, alat dan mesin untuk praktek di workshop					
3	Kenyamanan dan keteraturan belajar di ruang teori / kelas					
4	Kenyamanan dan keteraturan praktek di workshop					
5	Fasilitas umum berupa toilet, tempat istirahat, dan lingkungan					
6	Akomodasi / asrama (sarana belajar, toilet, alat kebersihan dll:)*					
7	Pelayanan dan nilai gizi konsumsi*					

NO	BERKENAAN DENGAN MANAJEMEN	Saya merasa				
		a	b	c	d	e
1	Pelayanan informasi dan pendaftaran					
2	Pelayanan administrasi					
3	Pelayanan kesehatan (bila sakit)					
4	Perhatian terhadap masalah yang dihadapi (bila ada)					
5	Penegakan disiplin bagi siswa dan instruktur/pelatih					
6	Keamanan, kenyamanan dan ketertiban lingkungan					

**DAFTAR PENYUSUN**

NO	NAMA	PROFESI
1	NENI SULISTIAN, A.Md.T	INSTRUKTUR GARMEN APPAREL