



TEORI DESAIN GRAFIS

Ricco Herdian Saputra
Mezan el-Khaeri Kesuma



Teori Desain Grafis

Ricco Herdiyan Saputra, Mezan El-Khaeri Kesuma



PT. MIFANDI MANDIRI DIGITAL

Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta:

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam pasal 9 ayat (1) huruf i untuk penggunaan secara komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp. 100.000.000,- (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk penggunaan secara komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp. 500.000.000,- (lima ratus juta rupiah).
3. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk penggunaan secara komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,- (satu miliar rupiah).
4. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp. 4.000.000.000,- (empat miliar rupiah).

Teori Desain Grafis

Ricco Herdiyan Saputra, Mezan El-Khaeri Kesuma

ISBN: 978-634-7226-02-0

Editor : Sarwandi, M.Pd.T
Layout : Miftahul Jannah, M.Kom
Desain sampul : Rifki Ramadan

Penerbit
PT. Mifandi Mandiri Digital

Redaksi & Distributor Tunggal
PT. Mifandi Mandiri Digital
Komplek Senda Residence Jl. Payanibung Ujung D Dalu
Sepuluh-B Tanjung Morawa Kab. Deli Serdang Sumatera Utara

Cetakan Pertama, April 2025

Hak Cipta © 2025 by PT. Mifandi Mandiri Digital

Hak cipta Dilindungi Undang-Undang
Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan
dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit.

Kata Pengantar

Puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya sehingga buku "Teori Desain Grafis" ini dapat tersusun dan diselesaikan dengan baik. Buku ini hadir sebagai bentuk kontribusi kami dalam mendukung proses pembelajaran dan pemahaman mengenai dunia desain grafis, baik dalam ranah akademik maupun praktis. Dengan perkembangan teknologi dan komunikasi visual yang begitu pesat, pengetahuan tentang desain grafis menjadi salah satu kompetensi penting dalam berbagai bidang.

Buku ini disusun dengan struktur yang sistematis, dimulai dari pengenalan konsep dasar desain grafis hingga proses kreatif yang kompleks dalam menghasilkan karya visual yang efektif. Setiap bab dirancang untuk memberikan pemahaman teoretis yang kuat, didukung oleh referensi terpercaya, serta dilengkapi dengan soal latihan guna mengasah kemampuan analitis dan praktis pembaca. Kami berupaya menyajikan materi dengan bahasa yang lugas dan mudah dipahami, agar buku ini dapat diakses oleh berbagai kalangan, baik pelajar, mahasiswa, maupun praktisi desain pemula.

Dalam proses penyusunan, kami banyak merujuk pada teori-teori desain klasik dan kontemporer, serta mempertimbangkan tren dan kebutuhan dunia industri kreatif saat ini. Pembahasan mengenai prinsip dan elemen desain, warna, tipografi, tata letak, media desain, serta teknologi dan perangkat lunak, ditujukan agar pembaca memperoleh landasan

yang kokoh sebelum melangkah lebih jauh ke dalam praktik desain grafis secara profesional. Tak kalah penting, kami menekankan pentingnya proses kreatif sebagai inti dari kegiatan desain, mulai dari mencari ide hingga evaluasi akhir karya.

Kami menyadari bahwa dalam dunia desain, teori dan praktik saling melengkapi. Oleh karena itu, buku ini tidak hanya berisi konsep-konsep teoretis semata, tetapi juga membimbing pembaca untuk berpikir kritis, kreatif, dan inovatif dalam menghadapi tantangan desain masa kini. Harapannya, buku ini dapat menjadi referensi yang bermanfaat dalam mendampingi proses belajar mengajar di sekolah maupun perguruan tinggi, serta sebagai bahan rujukan praktis dalam mengembangkan karya desain yang berdampak.

Akhir kata, kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, masukan, dan semangat dalam penyusunan buku ini. Segala kritik dan saran sangat kami harapkan untuk penyempurnaan edisi-edisi selanjutnya. Semoga buku ini memberikan manfaat yang luas dan menjadi bagian dari perjalanan pembaca dalam menekuni dan mencintai dunia desain grafis.

Medan, April 2025

Penulis

Daftar Isi

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	iii
BAB 1 PENGANTAR DESAIN GRAFIS	1
1.1 Definisi dan Ruang Lingkup Desain Grafis	1
1.2 Peran Desain Grafis dalam Komunikasi Visual	2
1.3 Sejarah Singkat Perkembangan Desain Grafis	3
1.4 Referensi	4
1.5 Soal Latihan!	5
BAB 2 PRINSIP DAN ELEMEN DESAIN GRAFIS	6
2.1 Prinsip Dasar Desain	6
2.2 Elemen Visual dalam Desain Grafis	8
2.3 Komposisi dalam Desain Grafis	9
2.4 Referensi	10
2.5 Soal Latihan!	11
BAB 3 WARNA DALAM DESAIN GRAFIS	12
3.1 Teori Warna dan Psikologi Warna	12
3.2 Skema Warna dan Kombinasi Warna yang Efektif	14
3.3 Penggunaan Warna dalam Branding dan Identitas Visual ...	15
3.4 Referensi	16
3.5 Soal Latihan!	17
BAB 4 TEKNOLOGI DAN PERANGKAT LUNAK DESAIN GRAFIS	18
4.1 Perkembangan Teknologi dalam Desain Grafis	18
4.2 Perangkat Lunak Desain Grafis	19
4.3 Tren dan Inovasi dalam Dunia Desain Grafis	22
4.4 Referensi	23
4.5 Soal Latihan!	23

BAB 5 TIPOGRAFI	25
5.1 Sejarah Tipografi	25
5.2 Klasifikasi Huruf	27
5.3 Prinsip Dasar Tipografi	33
5.4 Penggunaan Tipografi dalam Desain	35
5.5 Referensi	37
5.6 Soal Latihan!	37
BAB 6 KOMPOSISI DAN TATA LETAK	39
6.1 Aturan Sepertiga	39
6.2 Grid dan Sistem Modular	40
6.3 Penggunaan Ruang Kosong	41
6.4 Hierarki Visual dalam Tata Letak	42
6.5 Referensi	43
6.6 Soal Latihan!	43
BAB 7 MEDIA DAN TEKNIK DESAIN	44
7.1 Desain Cetak	44
7.2 Desain Digital	45
7.3 Desain Web	45
7.4 Ilustrasi	46
7.5 Fotografi	46
7.6 Referensi	46
7.7 Soal Latihan!	47
BAB 8 PROSES KREATIF DALAM DESAIN GRAFIS	48
8.1 Mencari Ide, Riset dan Pengumpulan Informasi	53
8.2 Kerangka Kerja	54
8.3 Brainstorming dan Sketsa	54
8.4 Pengembangan Konsep	58
8.5 Implementasi dan Eksekusi/Visualisasi	60
8.6 Evaluasi dan Revisi	63
8.7 Referensi	65
8.8 Soal Latihan!	65

BAB 1 PENGANTAR DESAIN GRAFIS

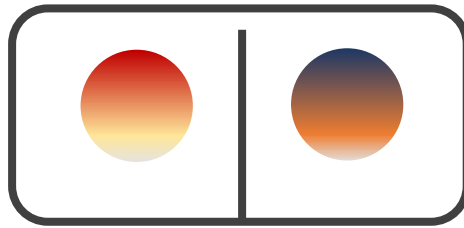


1.1 Definisi dan Ruang Lingkup Desain Grafis

Desain grafis merupakan bidang yang berkaitan dengan pembuatan elemen visual untuk menyampaikan pesan atau informasi dengan cara yang menarik dan efektif. Secara umum, desain grafis menggabungkan elemen seperti teks, gambar, warna, dan bentuk untuk menciptakan komunikasi visual yang jelas dan menarik. Menurut Meggs dan Purvis (2016), desain grafis adalah seni dan praktik dalam perencanaan serta proyeksi ide dengan pengalaman visual.

Ruang lingkup desain grafis sangat luas dan mencakup berbagai bidang, seperti periklanan, branding, media cetak, desain digital, serta desain UI/UX. Dalam industri kreatif, desain grafis memainkan peran penting dalam menarik perhatian

BAB 2 PRINSIP DAN ELEMEN DESAIN GRAFIS



2.1 Prinsip Dasar Desain

Prinsip desain merupakan aturan dan pedoman yang digunakan untuk menciptakan komposisi visual yang harmonis dan efektif. Dalam desain grafis, prinsip-prinsip ini berfungsi sebagai dasar dalam menyusun elemen visual agar lebih menarik dan komunikatif. Beberapa prinsip utama dalam desain grafis antara lain:

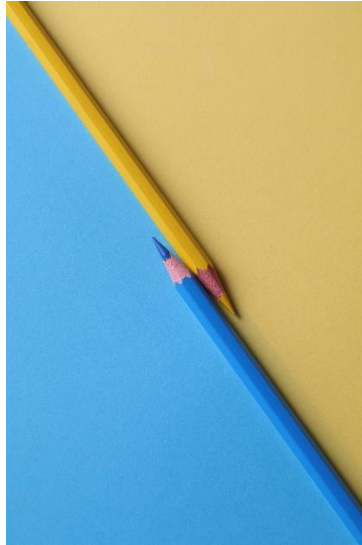
1. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan dalam desain berkaitan dengan distribusi visual elemen-elemen dalam suatu komposisi. Ada dua jenis keseimbangan utama:

- a. Keseimbangan Simetris: Elemen ditempatkan secara merata di kedua sisi garis tengah, menciptakan tampilan yang stabil dan formal.
- b. Keseimbangan Asimetris: Elemen disusun secara tidak merata tetapi tetap menjaga harmoni visual, menciptakan tampilan yang dinamis dan lebih menarik.

2. Kontras (*Contrast*)

BAB 3 WARNA DALAM DESAIN GRAFIS



3.1 Teori Warna dan Psikologi Warna

Warna adalah elemen fundamental dalam desain grafis yang berperan penting dalam menyampaikan pesan dan membentuk persepsi visual. Teori warna merupakan studi tentang bagaimana warna berinteraksi satu sama lain serta bagaimana warna dapat digunakan secara efektif dalam desain.

Teori warna dikembangkan berdasarkan konsep Roda Warna (Color Wheel) yang pertama kali diperkenalkan oleh Sir Isaac Newton pada abad ke-17. Roda warna terdiri dari:

1. Warna Primer: Merah, biru, dan kuning – warna dasar yang tidak bisa diperoleh dari campuran warna lain.
2. Warna Sekunder: Hijau, oranye, dan ungu – hasil campuran dua warna primer.

BAB 4 TEKNOLOGI DAN PERANGKAT LUNAK DESAIN GRAFIS



4.1 Perkembangan Teknologi dalam Desain Grafis

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia desain grafis, baik dari segi alat yang digunakan maupun metode kerja yang diterapkan. Jika dahulu desain grafis hanya terbatas pada media cetak, kini teknologi memungkinkan desainer untuk menciptakan karya dalam berbagai format digital, termasuk desain interaktif dan animasi.

Pada awal perkembangannya, desain grafis dibuat secara manual menggunakan teknik tangan, seperti ilustrasi, sketsa, dan litografi. Namun, dengan munculnya teknologi komputer pada pertengahan abad ke-20, proses desain mulai beralih ke digital. Komputer pertama yang digunakan dalam desain grafis adalah Apple Macintosh yang dirilis pada tahun 1984. Sejak saat itu, perkembangan perangkat lunak desain grafis semakin pesat

BAB 5 TIPOGRAFI

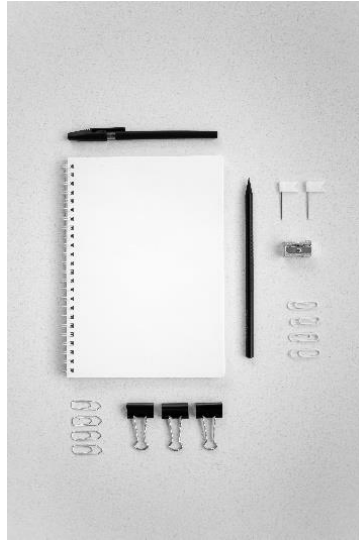
QWERTY.

5.1 Sejarah Tipografi

Tipografi adalah seni dan teknik menyusun huruf untuk membuat kata-kata yang menarik dan mudah dibaca. Menurut Roy Brewer, tipografi dapat mencakup setiap produk cetak, serta penataan dan pola halaman tetapi dalam pengertian yang lebih sempit, tipografi hanya mencakup pemilihan, penataan, dan elemen-elemen yang berhubungan dengan pengaturan baris-baris susun huruf, tidak mencakup ilustrasi dan elemen lain yang tidak tersusun huruf pada halaman cetak. Sejarah tipografi dapat dilacak kembali ke masa sebelum penemuan mesin cetak. Para penulis dan seniman menggunakan tangan untuk menulis huruf dan tulisan sebelum pada era cetak. Manuskrip iluminasi, seperti yang ditemukan dalam Kitab Injil Kells dan naskah lain dari abad pertengahan, adalah salah satu contoh yang terkenal.

Pada pertengahan abad ke-15, Johannes Gutenberg membuat mesin cetak pertama dengan tipe bergerak di Eropa, yang membawa revolusi besar dalam industri tipografi. Mesin cetak ini dapat membuat banyak buku dalam waktu yang lebih singkat. Gutenberg menggunakan gaya tulisan Gothic atau Blackletter pada saat itu merupakan gaya yang paling populer. Dengan munculnya gaya huruf yang lebih beragam pada abad ke-16, tipografi mulai berkembang. Salah satu tipografer terkenal

BAB 6 KOMPOSISI DAN TATA LETAK

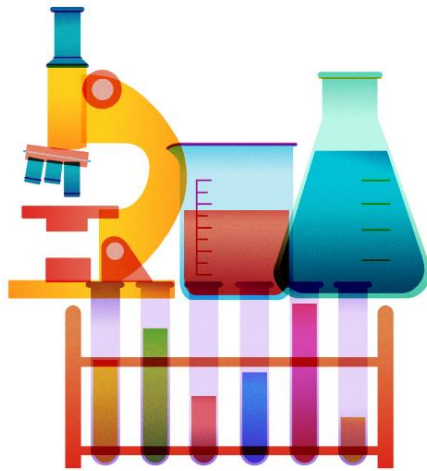


Dalam desain grafis, komposisi dan tata letak adalah komponen penting yang menentukan bagaimana elemen visual ditempatkan dalam sebuah karya. Konsep ini mencakup banyak prinsip dan teknik yang digunakan untuk mencapai keseimbangan, keselarasan, dan estetika yang efektif dalam desain. Beberapa teori penting tentang komposisi dan tata letak akan dibahas dalam bab ini. Ini termasuk aturan sepertiga, grid dan sistem modular, penggunaan ruang kosong, dan hierarki visual dalam tata letak.

6.1 Aturan Sepertiga

Salah satu prinsip dasar dalam fotografi dan desain grafis adalah aturan sepertiga, yang membantu menciptakan

BAB 7 MEDIA DAN TEKNIK DESAIN



7.1 Desain Cetak

Desain cetak mencakup membuat bahan visual seperti poster, brosur, majalah, dan buku. Teknik ini menyampaikan pesan dengan menggunakan tipografi, ilustrasi, dan fotografi.

7.1.1 Tipografi dalam Desain Cetak

Tipografi adalah seni dan teknik memilih dan menata huruf untuk membuat materi cetak yang estetik dan mudah dibaca. Jenis huruf (serif atau sans-serif), ukuran huruf, spasi antar huruf, dan baris adalah faktor penting dalam tipografi.

7.1.2 Warna dalam Desain Cetak

Untuk menarik perhatian dan menyampaikan pesan tertentu, penggunaan warna harus mempertimbangkan teori

BAB 8 PROSES KREATIF DALAM DESAIN GRAFIS

Proses kreatif dalam desain grafis adalah langkah-langkah yang diambil oleh desainer untuk mengubah ide menjadi produk visual yang efektif. Dalam desain grafis, proses kreatif didefinisikan sebagai rangkaian tindakan yang dilakukan oleh seorang desainer untuk menghasilkan karya seni, mulai dari mencari ide hingga menyelesaikannya. Proses kreatif ini dianggap sebagai yang paling sulit dan paling mahal, dan membutuhkan banyak inovasi. Karena itu, karya desainer harus dihargai dan dilindungi hak cipta.

Operator aplikasi desain atau *art director* tidak sama dengan desainer atau direktur seni. Selain keterampilan desain yang kuat, harus memiliki pemahaman yang kuat tentang prinsip-prinsip desain grafis. Para desainer harus mengikuti dan memahami banyak aturan desain grafis agar karya mereka menarik. Seni sangat terkait dengan persepsi dan perasaan, jadi tidak ada yang benar atau salah. Sifat dari teori desain itu adalah tidak mutlak tetapi prinsip-prinsip desain grafis dan pemilihan elemen-elemen desain yang tepat dapat berfungsi sebagai pedoman untuk membuat karya desain grafis yang berhasil.

Untuk mencapai tujuan desain, memahami prinsip-prinsip desain grafis dapat membantu menjadi lebih terarah menuangkan kreasi dan ide ke dalam bentuk karya. Seorang desainer/illustrator dapat menggunakan garis, bentuk, warna, bahkan tulisan dalam media gambarnya selama proses membuat

2. Perubahan besar: Perubahan yang mungkin melibatkan merevisi komponen penting atau bahkan keseluruhan konsep desain.
3. Iteratif: Proses berulang yang melibatkan perubahan berulang sampai mencapai hasil yang diinginkan.
Adapun proses pada revisi sebagai berikut.

1. Identifikasi Masalah: Gunakan evaluasi untuk menentukan masalah mana yang perlu diperbaiki.
2. Diskusi dengan Klien: Beri tahu klien tentang perubahan yang diusulkan untuk mendapatkan persetujuan atau umpan balik.
3. Implementasi Perubahan: Lakukan perubahan pada desain yang telah disepakati.
4. Evaluasi Ulang: Untuk memastikan bahwa semua masalah telah diselesaikan, tinjau kembali desain yang diubah.

Adapun Signifikansi Evaluasi dan revisi sebagai berikut.

1. Kualitas Tinggi: Proses evaluasi dan revisi membantu meningkatkan kualitas akhir desain dengan menemukan dan menyelesaikan masalah yang mungkin tidak terlihat pada pandangan pertama.
2. Kepuasan Klien: Memfasilitasi proses evaluasi dan revisi memastikan bahwa klien puas dan merasa dihargai dengan hasil akhir.
3. Pembelajaran dan Pengembangan: Proses ini memberi desainer kesempatan untuk memperbaiki keterampilan mereka, memperdalam pemahaman mereka tentang preferensi klien, dan belajar lebih banyak lagi.

Proses evaluasi dan revisi yang berkelanjutan memastikan bahwa produk desain grafis akhir memenuhi standar kualitas tinggi dan memenuhi tujuan komunikasi visual.

8.7 Referensi

1. Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). Universal Principles of Design. Rockport Publishers.
2. Samara, T. (2014). Design Elements: Understanding the Rules and Principles of Design. Rockport Publishers.
3. Kelley, T., & Kelley, D. (2013). Creative Confidence: Unleashing the Creative Potential Within Us All. Crown Business.
4. Michalko, M. (2006). Thinkertoys: A Handbook of Creative-Thinking Techniques. Ten Speed Press.
5. Ambrose, G., & Harris, P. (2011). Basics Design 08: Design Thinking. AVA Publishing.
6. Brown, T. (2008). Design Thinking. Harvard Business Review, 86(6), 84-92.
7. Lupton, E. (2014). Graphic Design: The New Basics. Princeton Architectural Press.
8. Cohn, M. (2010). Succeeding with Agile: Software Development Using Scrum. Addison-Wesley Professional.
9. Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things. Basic Books.
10. Nini, P. (2006). In Search of Ethics in Graphic Design. AIGA.

8.8 Soal Latihan!

1. Sebutkan tahapan utama dalam proses kreatif desain grafis!
2. Bagaimana brainstorming dapat membantu desainer dalam menemukan ide yang inovatif?
3. Jelaskan peran prototyping dalam pengembangan konsep desain grafis!

4. Mengapa evaluasi dan revisi desain merupakan langkah penting dalam proses kreatif?
5. Bagaimana penggunaan sketsa dapat membantu dalam pengembangan ide desain?



Buku "Teori Desain Grafis" merupakan panduan komprehensif yang mengupas berbagai aspek fundamental dalam dunia desain grafis. Dimulai dari pengenalan konsep dasar dan sejarah perkembangannya, buku ini memberikan pemahaman menyeluruh tentang bagaimana desain grafis berperan penting dalam komunikasi visual. Pembaca akan dikenalkan pada prinsip-prinsip desain, elemen visual, serta teori warna dan penerapannya dalam branding dan identitas visual. Lebih lanjut, buku ini juga membahas perkembangan teknologi dalam desain grafis, termasuk perangkat lunak yang digunakan oleh para desainer modern. Aspek penting seperti tipografi, komposisi, tata letak, hingga media cetak dan digital turut dibahas secara terstruktur. Setiap bab dilengkapi dengan referensi dan soal latihan, sehingga pembaca tidak hanya memahami teori tetapi juga mampu mengasah keterampilan praktis. Di bagian akhir, buku ini membimbing pembaca memahami proses kreatif dalam desain, mulai dari pencarian ide, brainstorming, hingga visualisasi dan evaluasi karya. Dengan pendekatan yang sistematis dan bahasa yang mudah dipahami, buku ini sangat cocok digunakan sebagai bahan ajar di lingkungan akademik maupun sebagai sumber inspirasi bagi desainer pemula yang ingin memperkuat dasar-dasar keilmuannya.

DITERBITKAN OLEH
PT. MIFANDI MANDIRI DIGITAL



Jln Payanibung Ujung D
Dalu Sepuluh-B, Tanjung Morawa
Kab. Deli Serdang Sumatera Utara

ISBN 978-634-7226-02-0



9

786347

226020