

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Sebenarnya, manusia secara alami memiliki kecenderungan untuk menggunakan gambar, simbol, dan visual untuk menyampaikan pesan secara lebih jelas dan mudah dipahami. Sebab itu, desain komunikasi visual menjadi salah satu yang menjawab kebutuhan manusia mencapai komunikasi yang efektif. Desain komunikasi visual memanfaatkan kekuatan visual untuk menyampaikan pesan dengan cara yang lebih menarik, menggugah emosi, dan memudahkan pemahaman. Untuk lebih jelasnya, kita sebaiknya memahami definisi Desain Komunikasi Visual terlebih dahulu.

Buku ini membahas tentang Pengantar Desain Komunikasi Visual, Pengamatan Visual, Tipografi, Perancangan Desain, Layout dan Grid System



PT Mafy Media Literasi Indonesia
ANGGOTA IKAPI (041/SBA/2023)
Email: penerbitmafya@gmail.com
Website: penerbitmafya.com



Subria Mamis, Paharuddin, Eka Aprilya Handayani,
Fatmawaty Rumra, Yon Ade Lose Hermanto

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

UU No 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Fungsi dan sifat hak cipta Pasal 4

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

Pembatasan Pelindungan Pasal 26

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- i. penggunaan kutipan singkat ciptaan dan/atau produk hak terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- ii. penggandaan ciptaan dan/atau produk hak terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- iii. penggandaan ciptaan dan/atau produk hak terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan fonogram yang telah dilakukan pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- iv. penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu ciptaan dan/atau produk hak terkait dapat digunakan tanpa izin pelaku pertunjukan, produser fonogram, atau lembaga penyiaran.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

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 Rp100.000.000 (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 Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

**Subria Mamis
Paharuddin
Eka Aprilya Handayani
Fatmawaty Rumra
Yon Ade Lose Hermanto**



DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Penulis:

Subria Mamis., dkk.

Editor:

Andi Asari, S.IP., S.Kom., M.A.

Desainer:

Tim Mafy

Sumber Gambar Cover:

www.freepik.com

Ukuran:

viii, 129 hlm, 15,5 cm x 23 cm

ISBN:

978-623-8390-10-6

Cetakan Pertama:

September 2023

Hak Cipta Dilindungi oleh Undang-undang. Dilarang menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit.

PT MAFY MEDIA LITERASI INDONESIA

ANGGOTA IKAPI 041/SBA/2023

Kota Solok, Sumatera Barat, Kode Pos 27312

Kontak: 081374311814

Website: www.penerbitmafy.com

E-mail: penerbitmafy@gmail.com

Daftar Isi

DAFTAR ISI.....	v
PRAKATA.....	vii
Bab 1. Pengantar Desain Komunikasi Visual.....	1
Bab 2. Pengamatan Visual.....	23
Bab 3. Tipografi.....	55
Bab 4. Perancangan Desain.....	81
Bab 5. <i>Layout</i> dan <i>Grid System</i>	97
PROFIL PENULIS.....	125

Prakata

Segala puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas pertolongan dan limpahan rahmat-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan buku yang berjudul Desain Komunikasi Visual. Buku ini disusun secara lengkap dengan tujuan untuk memudahkan para pembaca memahami isi buku ini. Kami menyadari bahwa buku yang ada di tangan pembaca ini masih banyak kekurangan. Maka dari itu kami sangat mengharapkan saran untuk perbaikan buku ini di masa yang akan datang. Dan tidak lupa kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penerbitan buku ini. Semoga buku ini dapat membawa manfaat dan dampak positif bagi para pembaca.

Penulis

BAB 1

PENGANTAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

(Subria Mamis)

A. Konsep Dasar Desain Komunikasi Visual

Pernahkah Anda ngabuburit bersama keluarga lalu di sisi jalan yang disusuri, Anda melihat banyak baliho calon legislatif terpajang? Ataukah di tengah keramaian pusat kota Anda menonton tayangan iklan masyarakat di billboard sembari menunggu lampu merah menjadi lampu hijau? Atau juga Anda membuka website-website penjualan baju *branded* menggunakan gadget Anda untuk mengisi *weekend*? Atau mungkin saja Anda menonton tayangan film horor di TV atau di bioskop? Atau bisa jadi Anda membuka majalah-majalah bergenre kecantikan. Ataukah membuka aplikasi *marketplace* lalu memainkan jari Anda memilih potret-potret produk yang disediakan. Atau mungkin saja Anda hendak melakukan proses penjualan namun bingung dengan caranya? Masih banyak lainnya, hal yang tak luput dari pandangan kita.

Tentu, banyak sekali yang Anda lihat apalagi di era millennial saat ini. Anda bisa saja sengaja membaca setiap tulisan-tulisan di berbagai media atau sekedar hanya melihatnya sekilas. Anda melihat tulisan nama dan visi misi dari calon legislatif dari partai tertentu di baliho, menyaksikan pesan di billboard, menonton iklan bahkan tulisan terkecilnya tak luput dari pengelihatan Anda.

Setelah melihat pesan atau informasi dari yang Anda lihat, barangkali Anda akan membahasnya bersama rekan atau bisa saja Anda menyeritakan dahi bahwa Anda kurang *sreg* dengan seorang tersebut untuk menjadi calon legislatif atau sangat mungkin dalam hati, Anda bangga dengan pencapaian seseorang yang Anda kenal setelah melihat sosoknya diwawancarai oleh

host kondang di TV swasta nasional. Bahkan bisa saja Anda secara saksama melihat secara detail rincian logo-logo perusahaan yang dirancang sedemikian rupa untuk Anda menirukan pola pembuatannya. Semua yang Anda tanyakan dan lihat itu merupakan contoh-contoh tampilan dari desain komunikasi visual.

Sebenarnya, manusia secara alami memiliki kecenderungan untuk menggunakan gambar, simbol, dan visual untuk menyampaikan pesan secara lebih jelas dan mudah dipahami. Sebab itu, desain komunikasi visual menjadi salah satu yang menjawab kebutuhan manusia mencapai komunikasi yang efektif. Desain komunikasi visual memanfaatkan kekuatan visual untuk menyampaikan pesan dengan cara yang lebih menarik, menggugah emosi, dan memudahkan pemahaman. Untuk lebih jelasnya, kita sebaiknya memahami definisi Desain Komunikasi Visual terlebih dahulu.

B. Definisi Desain Komunikasi Visual

Kata “Desain” berakar dari Bahasa Latin yakni kata gabungan prefix “de-” dan infinitif “*signare*” menjadi “*designare*”. Dalam bahasa Latin, kata “*designare*” termasuk dalam konjugasi pertama, yaitu kelompok kata kerja dengan akhiran “-are.” Dalam konjugasi ini, bentuk dasar (infinitif) biasanya diambil dengan menghapus akhiran “-are” dari kata kerja.

Akhir abad 14, makna awal kata *designare* diartikan menandai, mengidentifikasi atau menunjuk, seperti kata *mark out* dalam Bahasa Inggris. Tindakan menandai atau menandai sesuatu, biasanya dengan garis atau tanda, untuk menunjukkan atau menandai lokasi, batas, atau bentuk sesuatu. Ini adalah ungkapan umum yang digunakan dalam berbagai konteks, seperti konstruksi, olahraga, atau dalam peta. (Merriam-Webster, Diakses 25 Juli 2023)

Walau berakar dari Bahasa Latin, pada era tersebut *designare* sayangnya bukan kata yang langsung mewakili arti "desain" yang kita kenal saat ini. *Designare* berkembang maknanya di abad 16 menjadi "bertujuan, menggambar, mewarnai". Makna awal "menandai" dan makna yang berkembang menjadi "menggambar, mewarnai" di era selanjutnya. Keduanya (makna) ini diserap Bahasa Prancis yang kemudian berlanjut ke Bahasa Inggris. Penggunaan kata "desain" dengan arti "merancang" pertama kali tercatat dalam Bahasa Inggris pada awal abad ke-17. Maknanya (desain) berkembang menjadi merujuk pada rancangan atau rencana untuk menciptakan suatu objek atau karya seni, terutama dalam konteks arsitektur, seni, dan industri kreatif. (Merriam-Webster, Diakses 25 Juli 2023) Sehingga, kata "desain" yang berasal dari Bahasa Prancis "dessin," barulah merujuk pada arti "gambar" atau "rancangan", serapan makna yang berkembang dari bahasa sebelumnya, Bahasa Latin. Makna kata "dessin" berasal dari Bahasa Prancis, yaitu "dessiner", "menggambar" atau "membuat sketsa". *Faire des dessins, exercer l'art du dessin* artinya membuat gambar, melatih seni menggambar. (Friedman, 2002)

Kata *dessiner* tersebutlah yang kemudian diserap oleh Bahasa Inggris dengan ejaan yang sedikit berbeda, yaitu "design". Istilah ini kemudian digunakan secara luas dalam berbagai bahasa di seluruh dunia, termasuk dalam Bahasa Indonesia.

Dalam konteks desain, kata "desain" mengacu pada proses merencanakan, menciptakan, dan mengatur elemen-elemen visual atau fungsional untuk mencapai tujuan tertentu. Desain dapat merujuk pada berbagai bidang, seperti desain komunikasi visual, dan banyak lagi.

Perkembangan dan penerapan desain telah menjadi bagian penting dari industri kreatif dan memiliki peran yang signifikan dalam menciptakan solusi kreatif dan estetika yang mempengaruhi berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Cakupan

desain komunikasi visual mencakup penggunaan elemen visual untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada audiens secara efektif. Ini melibatkan pemilihan dan penggunaan elemen-elemen visual seperti gambar, grafik, teks, warna, tata letak, dan elemen visual lainnya dalam berbagai konteks komunikasi, baik itu media cetak, media audiovisual, dan media digital seperti media sosial.

Di dalam desain komunikasi visual, terdapat sub-disiplin seperti desain grafis, desain web, desain interaktif, desain pengalaman pengguna (UX design), desain visual identitas merek, dan banyak lagi. Desain grafis sendiri terfokus pada penciptaan karya-karya grafis seperti poster, brosur, majalah, kemasan produk, dan lain-lain dalam konteks media cetak atau digital.

Begitu halnya dengan etimologi komunikasi. Pada dasarnya, kata "komunikasi" menunjukkan proses berbagi, menyampaikan, atau bertukar informasi, gagasan, atau pesan dengan orang lain untuk tujuan berinteraksi, berkolaborasi, atau menyampaikan pemahaman. Konsep ini tetap relevan hingga saat ini dan menjadi inti dari interaksi sosial dan pertukaran informasi dalam kehidupan sehari-hari.

Di samping itu, kata "visual" sendiri berasal dari Bahasa Latin "visus," yang berarti "penglihatan" atau "yang terlihat." Dalam konteks "desain komunikasi visual," kata "visual" menekankan bahwa desain tersebut menggunakan elemen-elemen visual, seperti gambar, ilustrasi, tipografi, warna, dan bentuk, untuk menyampaikan pesan secara efektif.

Dengan demikian, frase "desain komunikasi visual" merujuk pada proses menciptakan pesan komunikatif yang menggunakan elemen visual. Frase ini mencerminkan bidang desain yang khusus berfokus pada menciptakan pesan visual yang efektif dan mempengaruhi melalui media seperti desain grafis, iklan, tipografi, dan lainnya.

Penting untuk dicatat bahwa dalam desain komunikasi visual, elemen-elemen visual dipilih dan diatur dengan cermat untuk mencapai tujuan komunikasi tertentu. Desainer komunikasi visual berfokus pada bagaimana pesan tersebut dapat disampaikan dengan jelas, menarik, dan efektif agar dapat diterima dan dipahami oleh audiens.

1. Kolaborasi Ilmu dan Keterampilan dalam Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual merupakan bidang yang melibatkan kombinasi antara ilmu dan keterampilan. Ilmu dalam desain komunikasi visual melibatkan pemahaman dan penerapan konsep-konsep teoritis yang mendasari praktik desain. Beberapa aspek ilmu dalam desain komunikasi visual meliputi:

a. Teori Desain

Memahami prinsip-prinsip desain seperti tata letak, komposisi, warna, tipografi, dan elemen-elemen visual lainnya. Menggunakan prinsip-prinsip ini secara efektif dapat membantu menyampaikan pesan dengan jelas dan menarik bagi audiens.

b. Teori Komunikasi

Mempelajari teori komunikasi, seperti model komunikasi, konsep pengirim-penerima-pesan, *encoding-decoding*, dan teori komunikasi persuasif. Memahami teori komunikasi membantu desainer memahami bagaimana pesan dapat disampaikan dengan efektif dan mempengaruhi audiens.

c. Psikologi Warna dan Pengaruh Visual

Mempelajari pengaruh warna, simbol, dan elemen visual lainnya terhadap persepsi dan emosi manusia. Pemahaman psikologi warna dan pengaruh visual membantu desainer dalam memilih warna yang tepat dan merancang elemen visual yang sesuai untuk mencapai efek yang diinginkan.

d. Teori Penggunaan Media

Memahami karakteristik dan kegunaan berbagai media, seperti cetak, web, media sosial, dan multimedia. Pemahaman ini membantu desainer dalam memilih media yang tepat untuk menyampaikan pesan sesuai dengan konteks dan audiens yang dituju.

Selain ilmu, desain komunikasi visual juga melibatkan pengembangan keterampilan praktis dalam menciptakan karya desain. Beberapa keterampilan yang penting dalam desain komunikasi visual meliputi:

a. Keterampilan Visual

Kemampuan untuk menghasilkan komposisi visual yang estetis dan efektif. Ini termasuk keterampilan dalam menggunakan elemen-elemen desain seperti warna, tipografi, gambar, dan grafik untuk menciptakan tampilan yang menarik.

b. Keterampilan Teknis

Kemampuan dalam menggunakan perangkat lunak desain, seperti *Adobe Photoshop*, *Illustrator*, *InDesign*, dan *platform* desain lainnya. Keterampilan teknis ini meliputi pemahaman tentang alat dan fitur perangkat lunak serta kemampuan dalam menggunakan teknik desain yang sesuai.

c. Keterampilan Komunikasi

Kemampuan untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dengan klien, tim, dan audiens. Ini melibatkan kemampuan dalam memahami kebutuhan dan preferensi klien, mengartikulasikan ide-ide desain, dan menjelaskan konsep secara efektif kepada orang lain.

d. Keterampilan Penyelesaian Masalah

Kemampuan untuk menganalisis masalah desain dan menemukan solusi kreatif. Ini termasuk kemampuan dalam mengidentifikasi tujuan komunikasi, menyesuaikan

desain dengan kebutuhan audiens, dan menyelesaikan tantangan desain yang kompleks.

Kombinasi antara ilmu dan keterampilan dalam desain komunikasi visual memungkinkan desainer untuk membuat keputusan yang tepat dan menciptakan komunikasi visual yang efektif dan menarik. Pengembangan pengetahuan ilmiah dan keterampilan praktis secara bersamaan adalah penting dalam menjadi seorang desainer komunikasi visual yang sukses.

2. Desain Komunikasi Visual Sebagai Ilmu Pengetahuan

Untuk memahami sifat dan sumber pengetahuan serta cara mendekati masalah maupun memecahkan pertanyaan-pertanyaan yang kompleks dari Ilmu Desain Komunikasi Visual, ataupun juga sebagai fondasi yang kuat untuk ilmu ini, dapat dilakukan dengan membahas pertanyaan-pertanyaan mendasar tentang pengetahuan, realitas, dan juga dengan merumuskan pandangan tentang realitas.

Kita dapat memulai dari keterkaitan desain komunikasi visual dengan “estetika”, yang merupakan sub-disiplin filsafat yang mempelajari keindahan dan pengalaman estetis. Estetika mempertanyakan tentang apa yang dianggap indah, bagaimana keindahan dapat dihasilkan, dan bagaimana pengalaman estetis dapat mempengaruhi persepsi dan emosi manusia. Dalam desain komunikasi visual, prinsip-prinsip estetika, seperti harmoni visual, proporsi, kesatuan, dan estetika rasa, menjadi pertimbangan penting dalam menciptakan komunikasi visual yang menarik dan memikat.

Selain estetika, desain komunikasi visual juga dapat kita hubungkan dengan “semiotika”, yang merupakan studi tentang tanda, simbol, dan makna dalam komunikasi. Semiotika membahas tentang bagaimana tanda dan simbol digunakan dalam komunikasi untuk menyampaikan pesan

dan mempengaruhi pemahaman. Dalam desain komunikasi visual, desainer harus mempertimbangkan penggunaan simbol, ikon, dan gambar sebagai tanda-tanda yang dapat dikodekan dan ditafsirkan oleh audiens.

Selanjutnya, desain komunikasi visual berhubungan dengan “etika”, yang merupakan cabang filsafat yang mempelajari nilai-nilai dan prinsip moral, juga memiliki relevansi dengan desain komunikasi visual. Desainer perlu mempertimbangkan aspek etika dalam memilih pesan, mewakili identitas merek, atau mempengaruhi persepsi dan perilaku audiens melalui desain visual. Pertanyaan-pertanyaan etis, seperti kebenaran, keadilan, dan tanggung jawab sosial, dapat memandu desainer dalam membuat keputusan yang bertanggung jawab secara moral dalam praktik desain komunikasi visual.

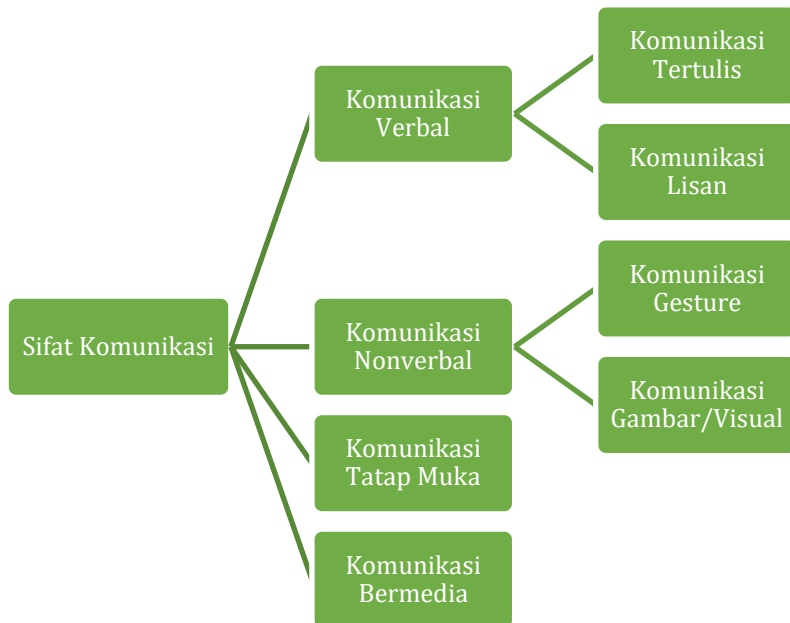
Tak luput juga ilmu desain komunikasi visual dapat muncul dalam hal pemilihan dan penggunaan data, fakta, atau informasi yang digunakan untuk mendukung pesan visual dengan pertimbangan epistemologi. Dalam konteks desain komunikasi visual, desainer perlu mempertimbangkan keandalan dan keabsahan pengetahuan yang mereka sampaikan melalui desain visual.

Demikian konsep-konsep yang dapat memberikan kerangka pemikiran dalam menganalisis, memahami, dan mempertanyakan aspek-aspek desain komunikasi visual dalam konteks yang lebih luas. (Widagdo & Pradekso, 2014)

3. Desain Komunikasi Visual dalam Ilmu Komunikasi

Beragam jenis komunikasi yang ada, dilihat dari berbagai perspektif. Namun penulis membatasi desain komunikasi visual sebagai konsep yang dijabarkan dalam buku ini. Jika menelusuri komunikasi visual dalam pemetaan ilmu komunikasi, komunikasi ini merupakan salah satu bentuk

komunikasi nonverbal, yang berarti pesan atau informasi tidak disampaikan melalui kata-kata lisan atau tulisan, tetapi melalui gambar atau visualisasi.



Gambar 1. Kategorisasi DKV dalam Ilmu Komunikasi

Desain komunikasi visual mesti dan tak luput akan melibatkan semua unsur-unsur komunikasi yang ada. Mulai dari pihak ilustrator, seniman, atau profesional kreatif yang bertugas menciptakan desain visual. Para profesional kreatif ini dapat menciptakan karya yang berdaya tarik, bahkan mempengaruhi dalam menyampaikan pesan kepada audiens. (Safanayong, 2006)

Kemudian juga, desain komunikasi visual juga dalam elemen komunikasi sangat erat kaitannya pada unsur media. Unsur media dan/atau pesan, disinilah penerapan yang kuat dalam desain komunikasi visual. Selanjutnya, juga berkaitan pada mereka yang merespons pesan dengan membeli produk atau layanan, memahami informasi yang disampaikan,

berpartisipasi dalam suatu acara, atau melakukan tindakan lain sesuai dengan tujuan komunikasi.

Konsep desain komunikasi visual menciptakan komunikasi yang efektif dan bermakna melalui elemen visual dalam media sebagai unsur komunikasi. Terlebih di era millenial ini, konsep desain komunikasi visual dilakukan dengan konvergensi media. Penggunaan elemen-elemen visual dengan tepat dapat meningkatkan pemahaman pesan, media dirancang harus responsif dan dapat beradaptasi dengan berbagai ukuran layar, perangkat, dan tampilan yang berbeda. Responsivitas ini memastikan bahwa pesan tetap dapat diakses dan dipahami dengan baik oleh audiens di berbagai perangkat. Semua ini mempengaruhi emosi dan sikap audiens, serta bisa menciptakan identitas merek yang kuat dalam berbagai konteks komunikasi. Di sisi lain, konvergensi media juga memungkinkan adanya konten interaktif dalam desain komunikasi visual. Video, animasi, gambar yang dapat diklik, dan elemen interaktif lainnya dapat membuat pesan menjadi lebih menarik dan berpartisipasi bagi audiens.

Stuart Hall, sebagai salah satu teoretikus komunikasi dan budaya, mengakui pentingnya komunikasi visual dalam membentuk pemahaman tentang dunia di sekitar kita. Dia menyoroti bagaimana media visual, seperti televisi dan iklan, dapat mempengaruhi cara kita melihat dan memahami realitas. Begitu pula Marshall Planche, seorang komunikator terkenal yang menekankan pentingnya pemahaman visual dalam komunikasi. Dia menyoroti bagaimana komunikasi visual dapat memberikan kejelasan dan daya tarik pada pesan yang disampaikan.

4. Antara Desain, Desain Komunikasi, dan Desain Komunikasi Visual

Ketiga konsep ini sangat berkaitan. Namun kita juga perlu melihat perbedaan dari ketiganya, yaitu terletak pada cakupan, tujuan, dan pendekatan yang digunakan.

Melihat dari ruang lingkupnya, desain secara umum merujuk pada proses menciptakan solusi yang estetis dan fungsional untuk memenuhi kebutuhan tertentu. Desain dapat melibatkan berbagai disiplin ilmu, seperti desain produk, desain interior, desain grafis, dan lainnya termasuk desain komunikasi visual itu sendiri.

Sementara itu, cakupan desain komunikasi lebih luas dalam ruang lingkupnya, mencakup komunikasi secara umum, baik melalui visual, tulisan, lisan, atau medium lainnya. Hal ini bertujuan untuk menciptakan pesan yang jelas, efektif, dan persuasif dalam berbagai bentuk komunikasi, termasuk komunikasi verbal dan nonverbal.

Desain komunikasi visual, merupakan sub-disiplin desain yang terkait erat dengan penggunaan elemen visual untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada audiens secara efektif. Desain komunikasi visual melibatkan elemen-elemen seperti teks, suara, gambar, dan elemen interaktif.

Dilihat dari segi tujuannya, desain umumnya bertujuan untuk menciptakan solusi yang dapat memenuhi kebutuhan estetis, fungsional, atau ergonomis. Hal ini dapat mencakup segi estetika, *usability*, keamanan, dan lainnya.

Selanjutnya, desain komunikasi bertujuan untuk menarik perhatian audiens agar mereka tertarik untuk memerhatikan dan mengamati pesan yang disampaikan. Penggunaan elemen visual yang menarik, kreatif, dan estetis dapat membantu mencapai tujuan ini. Lebih lanjut, tujuan desain komunikasi khususnya dalam konteks pemasaran dan promosi, adalah mempengaruhi audiens untuk mengambil

tindakan tertentu, seperti membeli produk atau menggunakan layanan tertentu. Desainer menciptakan pesan yang persuasif dan memikat untuk memotivasi audiens.

Desain komunikasi visual lebih khusus dalam tujuannya, yaitu menyampaikan pesan atau informasi secara efektif melalui penggunaan elemen visual seperti gambar, grafik, teks, warna, dan tata letak. Fokusnya adalah pada komunikasi yang jelas dan kuat kepada audiens.

Adapun pendekatan dalam desain seringkali melibatkan pendekatan yang holistik dan proses yang melibatkan riset, analisis, konseptualisasi, dan iterasi. Desainer biasanya menganalisis kebutuhan, memahami konteks, mengembangkan konsep, membuat prototipe, dan melakukan uji coba.

Desain komunikasi melibatkan pendekatan yang holistik dalam merancang komunikasi yang efektif, termasuk pemilihan medium yang tepat, penyusunan pesan yang terstruktur, pengaturan tata letak yang baik, dan pemilihan elemen-elemen komunikasi yang relevan. Fokusnya adalah pada strategi komunikasi secara keseluruhan.

Di sisi lain, desain komunikasi visual menggunakan pendekatan yang lebih khusus dalam mengembangkan komunikasi yang kuat melalui elemen-elemen visual. Desainer komunikasi visual mempertimbangkan elemen visual seperti grafis, ilustrasi, warna, teks, penggunaan warna yang mempengaruhi, komposisi visual yang kohesif, dan tata letak untuk menciptakan pesan yang jelas dan menarik secara visual.

Begitu halnya dalam medium, desain komunikasi diterapkan secara lebih luas dalam berbagai media, seperti media cetak, media elektronik baik yang audio, visual, maupun audiovisual, media sosial, dan lain sebagainya. Sementara itu, pemilihan media desain komunikasi visual

berkaitan dengan hanya media visual, seperti desain grafis, ilustrasi, fotografi, animasi, dan elemen visual lainnya.

Meskipun terdapat perbedaan antara desain, desain komunikasi dan desain komunikasi visual, ketiganya saling terkait dan dapat saling melengkapi. Desain komunikasi visual dapat menjadi salah satu aspek penting dalam desain komunikasi secara keseluruhan, terutama dalam menyampaikan pesan secara visual yang kuat dan efektif kepada audiens.

C. Sejarah dan Perkembangan Desain Komunikasi Visual

Berbicara tentang desain, sebenarnya diperkirakan muncul dari puluhan ribu tahun lalu, di mana manusia purba menggambar di dinding gua dengan gambar hewan buruan. (Larson, 2018) disusul beribu tahun setelahnya Bangsa Mesir mengenal tulisan bergambar Hieroglyph dengan daun papyrus, dan begitu pula setiap negara dalam perkembangannya mengenal tulisan. Perkembangan mendesain ini sejalan dengan sejarah kehidupan manusia dari sebelum sampai setelah mengenal tulisan.

Lebih lanjut, perkembangan desain komunikasi visual sangat erat kaitannya dengan perkembangan media massa yang dengannya perkembangan budaya, teknologi, industri, dan komunikasi pun ikut berpengaruh. Kemajuan yang dimulai dalam teknologi cetak, seperti mesin cetak, reproduksi gambar, dan penggunaan warna, memungkinkan produksi masal materi cetak dengan biaya yang lebih terjangkau. Hal ini membuka peluang bagi desainer untuk menciptakan desain komunikasi visual dengan lebih efisien dan luas.

Munculnya pers dan media massa pada abad ke-19 dan ke-20 membutuhkan desain komunikasi visual yang menarik untuk memikat dan mempertahankan perhatian audiens. Desain grafis dalam media cetak dan iklan menjadi penting untuk

menyampaikan pesan dengan efektif dalam lingkungan komunikasi yang kompetitif.

Dalam perkembangan industri dan perdagangan di abad ke-19 dan ke-20 pun kebutuhan akan desain komunikasi visual semakin meningkat untuk mempromosikan produk, menciptakan merek, dan menarik perhatian konsumen. Desain komunikasi visual menjadi penting dalam menciptakan identitas merek yang kuat dan komunikasi yang persuasif.

Belum lagi, gerakan seni dan desain, seperti Art Nouveau, Bauhaus, De Stijl, dan Modernisme, memberikan pengaruh besar dalam perkembangan desain komunikasi visual. Gerakan ini mendorong eksperimen, pembaruan, dan pendekatan yang lebih fungsional dalam desain, mempengaruhi perkembangan estetika dan pendekatan desain komunikasi visual.

Ditambah lagi dengan perkembangan teknologi digital, seperti komputer, perangkat lunak desain, dan internet, memperluas kemampuan dan potensi desain komunikasi visual. Desainer dapat menciptakan karya visual dengan lebih interaktif, dinamis, dan dapat diakses secara online. Di era globalisasi, desain komunikasi visual menjadi semakin penting dalam menyampaikan pesan kepada audiens yang beragam budaya, bahasa, dan latar belakang. Desain komunikasi visual memainkan peran penting dalam mengatasi perbedaan budaya dan memahami kebutuhan komunikasi lintas budaya.

Munculnya media cetak, seperti buku, koran, majalah, dan brosur memberikan dorongan bagi perkembangan desain komunikasi visual. Belum lagi kemunculan media siaran audiovisual, dan beragam sosial media. Keinginan untuk menyampaikan pesan secara visual menjadi efektif dari berbagai media tadi sehingga mendorong perkembangan desain komunikasi visual beserta elemen-elemen di dalamnya.

Perkembangan desain komunikasi visual di dunia setidaknya dipengaruhi oleh sejumlah faktor ini, yang menggabungkan

perkembangan budaya, teknologi, industri, dan komunikasi. Belum lagi pengaruh atas kebutuhan manusia akan media itu sendiri. Perkembangan inilah yang menciptakan permintaan dan peluang bagi desainer untuk menciptakan komunikasi yang efektif, menarik, dan relevan secara visual.

Perkembangan Desain Komunikasi Visual Sebagai Bidang Disiplin Ilmu

Ilmu desain komunikasi visual pertama kali diajarkan secara formal pada awal abad ke-20. Pendidikan dalam bidang desain komunikasi visual berkembang seiring dengan perkembangan industri kreatif pada masa itu. Beberapa institusi pendidikan mulai menawarkan program dan kursus yang khusus membahas desain komunikasi visual sebagai disiplin yang penting dalam menciptakan komunikasi yang efektif melalui elemen visual.

Salah satu sekolah yang terkenal sebagai pelopor dalam pengajaran desain komunikasi visual adalah Bauhaus, sebuah sekolah seni dan desain yang didirikan di Jerman pada tahun 1919. Bauhaus memberikan penekanan pada pendekatan interdisipliner dan eksperimental dalam desain, termasuk desain komunikasi visual. Bauhaus mempromosikan integrasi seni dan teknologi, menghasilkan desain yang inovatif dan fungsional. Sekolah ini menggabungkan elemen-elemen seni, arsitektur, dan desain industri dalam pengajaran mereka. (Nastasijevic, 2023)

Gerakan Bauhaus berperan penting dalam pengembangan desain komunikasi visual. Bauhaus dikembangkan oleh Walter Gropius yang menjadi pelopor dalam modernisasi. Tujuan pengajaran di sekolah Bauhaus adalah teori dan praktik harus seimbang, serta diajarkan oleh ahlinya yang terbaik pada masa itu.

Seiring berjalannya waktu, program desain komunikasi visual semakin berkembang dan ditawarkan di berbagai institusi pendidikan di seluruh dunia. Berbagai kurikulum dan program pendidikan dirancang untuk memperkenalkan siswa pada prinsip-prinsip dasar desain komunikasi visual, seperti tata letak, tipografi, komposisi, penggunaan warna, dan aspek visual lainnya.

Perguruan tinggi dan universitas di berbagai negara, seperti Amerika Serikat, Inggris, Jerman, dan banyak lagi, kini menawarkan program sarjana dan pascasarjana dalam desain komunikasi visual. Selain itu, terdapat juga pelatihan dan kursus *online* yang memungkinkan individu untuk mempelajari desain komunikasi visual secara mandiri.

Perkembangan teknologi dan kemajuan dalam industri kreatif telah memberikan akses lebih mudah untuk mempelajari ilmu desain komunikasi visual, baik secara formal di institusi pendidikan maupun melalui sumber daya *online* yang tersedia.

Desain komunikasi visual dalam sejarah dan perkembangannya di bidang keilmuan juga melibatkan banyak kontributor dan tokoh yang telah memberikan kontribusi penting. Meskipun sulit untuk menentukan satu pencetus tunggal desain komunikasi visual, ada beberapa tokoh dan gerakan yang memainkan peran kunci dalam perkembangannya.

Jan Tschichold misalnya, seorang desainer dan tipografer Jerman, berperan penting dalam pengembangan desain grafis modern. Ia mengadvokasi prinsip-prinsip tipografi yang jelas, termasuk penggunaan huruf berserif untuk teks tubuh dan penataan simetris. Buku karyanya, "*Die neue Typographie*" (*The New Typography*), menjadi panduan penting bagi desainer komunikasi visual.

Belum lagi Paul Rand, seorang desainer grafis Amerika Serikat yang dianggap sebagai salah satu pendiri desain grafis

modern. Ia dikenal karena pendekatan desain yang sederhana dan kuat, serta penggunaan simbol dan logo yang ikonik. Karyanya, termasuk logo IBM dan UPS, memiliki pengaruh yang signifikan dalam industri desain grafis.

Meskipun ada banyak tokoh penting dalam munculnya desain komunikasi visual, nama-nama tokoh ini mewakili sebagian kecil dari mereka yang telah memberikan kontribusi signifikan dalam perkembangan dan pengakuan desain komunikasi visual sebagai bidang disiplin yang penting.

D. Peran Desain Komunikasi Visual

Dalam kehidupan manusia, terutama di abad-20, peran desain komunikasi visual memainkan peran penting dalam menciptakan komunikasi yang tidak hanya efektif, namun juga menarik. Dalam era digital dan multimedia saat ini, desain komunikasi visual menjadi semakin relevan dalam menyampaikan pesan dan mempengaruhi audiens.

Perkembangan media cetak, teknologi digital, dan internet telah memainkan peran penting dalam mendorong perkembangan desain komunikasi visual. Adanya media cetak, seperti majalah, koran, dan brosur, memberikan ruang untuk desain grafis. Teknologi digital memungkinkan desainer untuk menciptakan karya visual dengan lebih interaktif dan dinamis. Internet memberikan *platform* yang luas untuk menyebarkan dan membagikan desain komunikasi visual kepada audiens yang lebih luas.

Peran utama desain komunikasi visual adalah menyampaikan pesan, informasi, atau ide secara efektif kepada audiens. Dengan menggunakan elemen-elemen visual seperti gambar, ilustrasi, tipografi, warna, dan elemen lainnya, desain komunikasi visual dapat membuat pesan menjadi lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami.

Sebenarnya, tidak lain karena kebutuhan akan komunikasi yang efektif. Manusia secara alami memiliki kecenderungan untuk menggunakan gambar, simbol, dan visual untuk menyampaikan pesan secara lebih jelas dan mudah dipahami.

Desain komunikasi visual memanfaatkan kekuatan visual untuk menyampaikan pesan dengan cara yang lebih menarik, menggugah emosi, dan memudahkan pemahaman. Desain komunikasi visual menarik perhatian audiens dan membuat pesan menjadi lebih menarik. Penggunaan desain yang kreatif, estetis, dan menarik dapat membuat pesan lebih menonjol di antara banyak informasi dan pesan lainnya.

Di sisi lain, desain komunikasi visual dalam dunia yang semakin kompleks dan serba cepat seperti saat ini, banyak informasi yang tersedia. Sehingga, desain komunikasi visual membantu memvisualisasikan dan menyederhanakan informasi agar dapat disampaikan dengan lebih efektif kepada audiens. Desainer komunikasi visual menciptakan tata letak, grafik, dan infografis yang membantu mengatur informasi yang rumit menjadi bentuk yang lebih terorganisir dan dapat diakses.

1. Desain Komunikasi Visual dalam Promosi & Periklanan

Desain komunikasi visual berkaitan erat dengan pengembangan identitas merek. Dalam dunia bisnis yang kompetitif, merek memerlukan identitas visual yang kuat dan konsisten untuk membedakan diri mereka dari pesaing. Desain komunikasi visual digunakan untuk menciptakan logo, tata letak, warna, dan elemen visual lainnya yang mencerminkan identitas merek dan membantu mengkomunikasikan pesan merek kepada audiens.

Industri periklanan dan pemasaran sangat terkait dengan desain komunikasi visual. Desain komunikasi visual digunakan untuk menciptakan iklan, materi promosi, dan kampanye pemasaran yang menarik dan mempengaruhi audiens. Keberhasilan komunikasi dan penjualan produk

seringkali bergantung pada desain komunikasi visual yang kuat dan efektif.

2. Desain Komunikasi Visual dalam Jurnalistik

Desain komunikasi visual dapat juga digunakan dalam jurnalisme untuk meningkatkan daya tarik visual dari narasi dan memperkaya presentasi informasi. Grafik, ilustrasi, infografis, dan foto yang dirancang dengan baik dapat membantu menggambarkan berita dengan lebih jelas dan memperkaya pengalaman pembaca.

Dalam era digital yang kaya dengan data, desain komunikasi visual dapat membantu dalam visualisasi data dan informasi kompleks. Melalui penggunaan grafik, diagram, dan infografis, desain komunikasi visual dapat membantu memecahkan data yang rumit menjadi bentuk yang lebih mudah dipahami dan menarik secara visual. Hal ini memungkinkan jurnalis di media massa untuk menyampaikan informasi dengan lebih efektif kepada audiens. (Hadi, Vol. 5 No. 1, 114. 2003)

Desain yang kuat dan menarik dapat menarik perhatian audiens dan meningkatkan pemahaman mereka tentang konten jurnalisme. Pendekatan seni dalam desain komunikasi visual memungkinkan kreativitas dan inovasi dalam menciptakan karya yang unik dan memikat. Hal ini disebabkan oleh seni dan estetika yang memainkan peran penting dalam desain komunikasi visual karya jurnalistik. Penggunaan elemen-elemen visual seperti warna, tipografi, tata letak, dan komposisi menciptakan pengalaman estetis yang menarik bagi audiens.

Selain itu, identitas merek media merupakan peran yang dilakukan desain komunikasi visual dalam membentuk citra merek media dan membantu mengkomunikasikan nilai-nilai dan pesan perusahaan pers dengan logo, tata letak halaman,

pemilihan warna, dan elemen visual lainnya. Desain yang konsisten dan kuat dapat membantu media membedakan diri mereka dari pesaing dan membangun hubungan dengan audiens yang lebih baik.

Dalam industri media, desain komunikasi visual digunakan secara luas dalam iklan dan promosi. Desain yang menarik dan efektif dapat membantu media menarik perhatian pengiklan dan mempengaruhi audiens untuk berpartisipasi dalam program, membeli majalah atau koran, atau mengunjungi situs web mereka. Desain komunikasi visual memainkan peran penting dalam menciptakan pesan yang menarik dan mempromosikan konten media.

Desain komunikasi visual juga penting dalam media elektronik, seperti televisi dan platform digital. Grafis, animasi, tata letak, dan elemen visual lainnya digunakan untuk memperkaya presentasi konten media elektronik. Desain komunikasi visual yang kuat membantu menciptakan pengalaman yang menarik dan mudah dipahami bagi audiens.

Dalam keseluruhan, desain komunikasi visual berperan dalam memperkaya konten jurnalistik, memvisualisasikan informasi kompleks, membangun identitas merek media, mempromosikan konten, dan meningkatkan pengalaman audiens dalam komunikasi massa.

DAFTAR PUSTAKA

- Friedman, P. K. (2002). *Definitions and Etymology of the Word "Design"*. Melbourne, Australia: Swinburne University of Technology.
- Hadi, I. P. (Vol. 5 No. 1, 114. 2003). *Konsep penulisan jurnalistik masa depan dan desain storyboard untuk online news* . Universitas Kristen Petra.: <http://nirmana.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/16098>.
- Larson, C. (2018). *Oldest known animal drawing found in remote Indonesian cave*. <https://phys.org/news/2018-11-oldest-animal-remote-indonesian-cave.html>: The Associated Press.
- Merriam-Webster. (Diakses 25 Juli 2023). *design*. www.merriam-webster.com.
- Nastasijevic, A. (2023). *Bauhaus Architecture Style – History, Characteristics and Artists*. France: <https://www.artlex.com/architecture/styles/bauhaus/>.
- Safanayong, Y. (2006). *Desain komunikasi visual Terpadu*. Jakarta: ARTE INTERMEDIA.
- Widagdo & Pradekso. (2014). *Produksi Media*. Tangerang Selatan:: Universitas Terbuka.

BAB 5

LAYOUT DAN GRID SYSTEM

(Yon Ade Lose Hermanto)

A. Dasar Layout

Pemahaman tentang layout atau tata letak dan komposisi visual merupakan kunci sukses bagi para desainer grafis. Layout selalu digunakan desainer grafis dalam tiap merancang karya yang efektif dan komunikatif. Layout juga digunakan dalam dunia industri dan pendidikan. Dasar layout seperti proporsi dan sistem pengukuran adalah kerangka yang menciptakan desain menjadi bermakna, melalui cara yang tepat dan hasil yang efektif. Prinsip-prinsip tata letak merupakan fondasi struktur desain grafis yang membuat karya menjadi lebih efektif dan efisien dalam menyampaikan pesan. Tanpa pemahaman dasar ini, komposisi visual tidak akan komunikatif, efektif, dan tak dapat berbicaara dengan baik dan benar dalam menyampaikan pesan pada audiens.

1. Sistem Pengukuran

Ada 2 metode sistem pengukuran dalam desain layout, yaitu pengukuran absolut (mutlak) dan pengukuran relatif.

a. Pengukuran Absolut

Ini adalah jenis pengukuran yang nilainya tidak bergantung pada ukuran lainnya. Dalam pengukuran absolut, kita memiliki sebuah standar atau acuan yang telah ditentukan dan tidak berubah. Dalam sistem pengukuran absolut, nilai yang dihasilkan bisa dikatakan objektif, karena tidak dipengaruhi oleh perubahan pada variabel lainnya. Nilai tersebut adalah apa adanya, dan tidak relatif atau bergantung pada nilai lainnya. Pengukuran absolut umumnya digunakan dalam bidang sains dan teknik, di mana keakuratan dan objektivitas

pengukuran sangat penting. Satuan yang dipakai untuk sistem pengukuran ini adalah:

1) Point

Dalam konteks pengukuran absolut, istilah point sering kali merujuk ke satuan pengukuran tertentu yang digunakan dalam beberapa sistem pengukuran, misalnya dalam tipografi atau pengukuran ketebalan atau diameter benda. Dalam tipografi, point adalah satuan ukuran yang digunakan untuk mengukur ukuran font atau jarak antar baris teks. Satu point setara dengan $1/72$ inch atau sekitar 0.353 mm. American-British Point system, yang dikembangkan oleh Nelson C. Hawks (Amerika, 1840–1929) pada tahun 1870-an, didasarkan pada nilai tetap standar titik satuan dan pica yang masing-masing berukuran 0,01383 dan 0,166 inci. Ada dua belas (12) titik dalam satu pica dan enam (6) pica, atau tujuh puluh dua (72) titik, dalam satu inci. Elemen dasar sistem pengukuran standar ini, awalnya dinamai untuk perancang huruf François-Ambroise Didot (Prancis, 1730–1804) pada tahun 1783, yang memperbaiki sistem yang awalnya ditemukan oleh Pierre Simon Fournier (Prancis, 1712–1768).

2) Metric

Sistem metrik adalah sistem pengukuran desimal internasional standar yang digunakan di seluruh dunia, kecuali di beberapa negara seperti Amerika Serikat. Sistem metrik mencakup satuan seperti meter dan turunannya. Satuan nilai standar sistem metrik didasarkan pada milimeter (0,001 meter, 0,1 sentimeter, 0,0394 inci). Satu milimeter = 2,85 point. Sementara ukuran tipe selalu diukur dalam titik, ada variasi di masa lalu mengenai ukuran titik yang tepat. Perbedaan ini diselesaikan pada tahun 1985 oleh Adobe

dan Apple ketika mereka sepakat bahwa pengukuran titik akan tepat 1/72 inci, sehingga sesuai dengan layar Adobe PostScript dan Mac, yang juga memiliki resolusi 72 pixel per inch (PPI).

b. Pengukuran Relatif

Pengukuran relatif adalah sistem yang merujuk pada pengukuran yang membandingkan satu elemen dengan elemen lain dalam desain, daripada menggunakan ukuran tetap (absolut) seperti metrik, pixel, atau inch.

Pada tipografi, sistem pengukuran ini sering dipakai untuk menentukan jarak antar karakter, atau jarak antar baris. Ada beberapa standar yang dipakai dalam sistem pengukuran relatif, yaitu:

1) Em

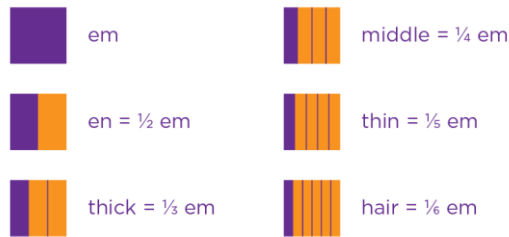
Em square merupakan satuan pengukuran yang berdasarkan pada ukuran persegi dari blok metal, yang berbentuk bujur sangkar dengan panjang semua sisinya sama dengan tinggi huruf.



2) En - Hair

Seperti Em, En juga digunakan dalam tipografi untuk mengukur jarak antar huruf dan jarak antar baris. En atau En square adalah ukuran $\frac{1}{2}$ dari Em square. Cara mengukurnya berdasarkan pada patokan Em square. Adapun thick merupakan ukuran $\frac{1}{3}$ Em. Middle adalah satuan $\frac{1}{4}$ Em. Thin sama dengan $\frac{1}{5}$ Em. Sedangkan Hair

merupakan $\frac{1}{6}$ Em. Perbandingan ukuran dapat dilihat melalui gambar di bawah ini:



Sistem pengukuran relatif dan absolut bisa digunakan bersamaan untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang apa yang sedang diukur.

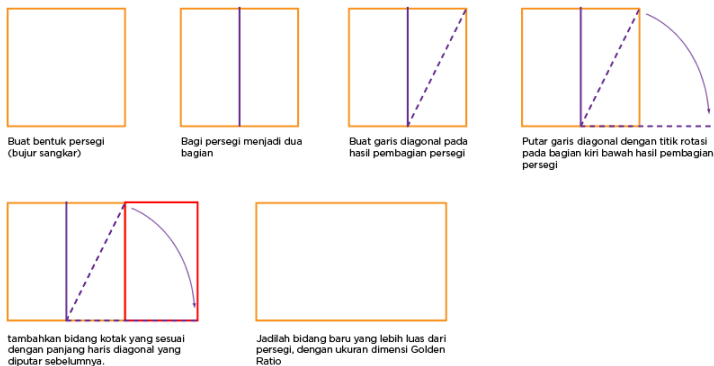
2. Golden Section

Golden section, juga dikenal sebagai golden ratio atau Phi (Φ), adalah rasio matematis yang sering ditemukan dalam alam dan digunakan dalam berbagai bidang, termasuk arsitektur dan desain karena dianggap menghasilkan proporsi yang baik dan menarik secara visual. Konsep golden ratio telah dikenal dan digunakan sejak zaman kuno. Tidak ada individu tertentu yang dapat dikreditkan dengan "penemuan" atau "penciptaan" golden ratio karena konsep ini ada di alam dan telah diamati oleh manusia selama ribuan tahun.

Namun, matematikawan Yunani kuno Euclid (sekitar 300 SM) adalah orang pertama yang dikenal telah mencatatnya secara resmi dalam karyanya "Elemen". Dia menyebutnya sebagai "pembagian garis dalam rasio ekstrem dan rata-rata." Ini adalah rasio yang kita kenal sekarang sebagai Golden Ratio.

Kemudian, di abad ke-15, matematikawan Italia Luca Pacioli menulis sebuah buku yang berjudul "De Divina Proportione" (*The Divine Proportion*) yang mendetilkkan sifat-sifat golden ratio dan bagaimana mereka muncul dalam geometri, arsitektur, dan seni. Meskipun demikian, Pacioli

bukanlah pencipta Golden Ratio, ia hanya menjelaskan dan mengeksplorasi konsep tersebut lebih jauh. Konsep golden ratio telah digunakan dalam berbagai bidang selama berabad-abad, termasuk arsitektur, seni, desain, dan musik, dan ditemukan dalam berbagai pola dan struktur dalam alam. Cara membuat golden ratio, dimulai dari sebuah persegi. Untuk langkah pembuatannya adalah sebagai berikut:



Rumus golden ratio, atau Phi (Φ) adalah sebagai berikut:

$$\frac{a+b}{a} = \frac{a}{b} = \Phi$$

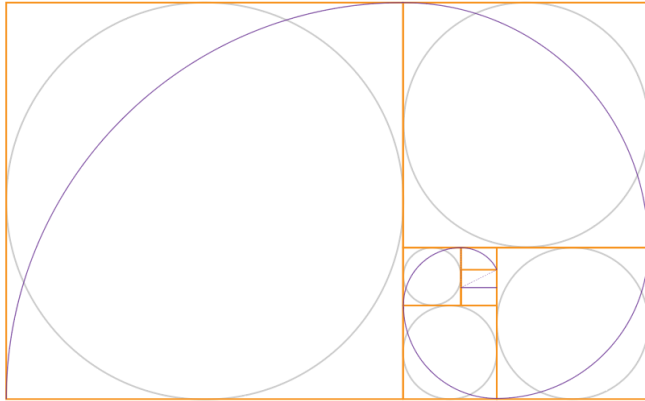
$$1 + \frac{1}{\Phi} = \Phi$$

$$-\Phi^2 + \Phi + 1 = 0$$

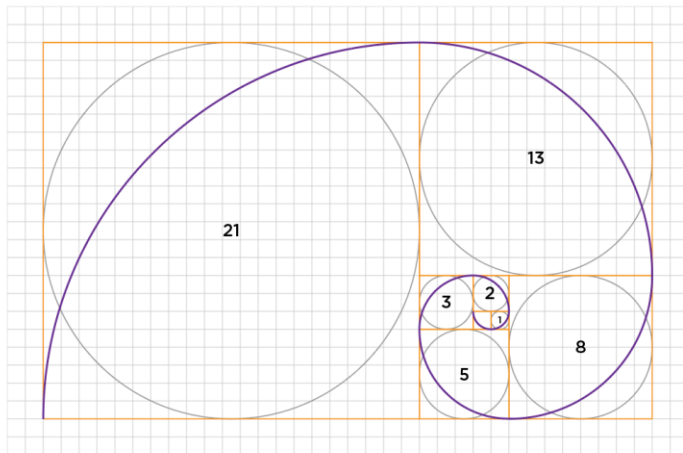
$$\Phi = \frac{-1 \pm \sqrt{1+4}}{-2}$$

$$\Phi = \frac{1 \pm \sqrt{5}}{2} \approx 1,618$$

Setelah pola pertama terbentuk, kemudian dapat dikembangkan menjadi pola yang lebih besar seperti gambar di bawah ini:



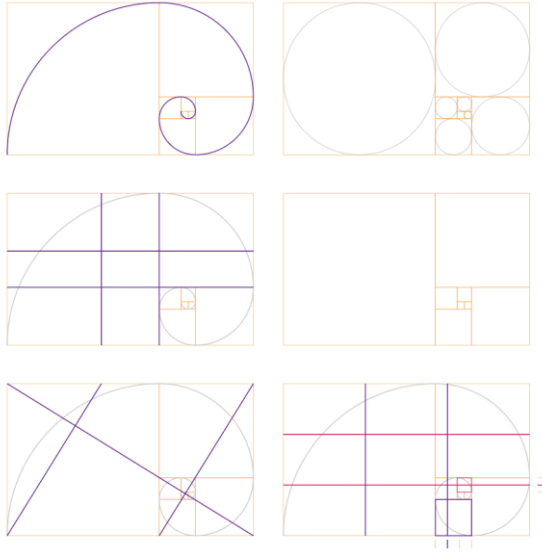
Ada pula teknik Fibonacci yang membuat pola berdasarkan persegi utuh. Cara membuatnya seperti pada gambar di bawah ini:



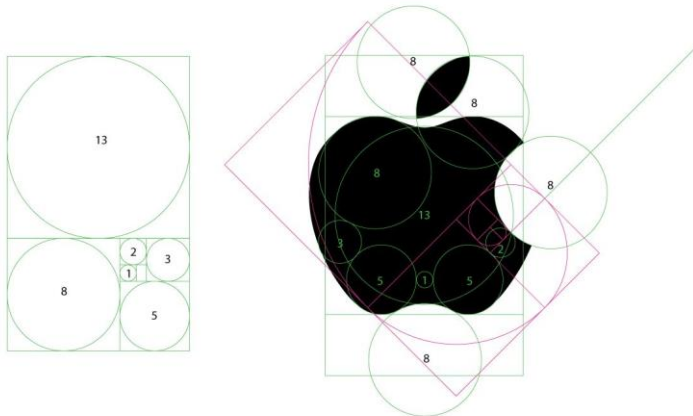
Formulasi dari Fibonacci sendiri adalah

$0 + 1 = 1$	$2 + 3 = 5$	$8 + 13 = 21$
$1 + 1 = 2$	$3 + 5 = 8$	$13 + 21 = 34$
$1 + 2 = 3$	$5 + 8 = 13$	dan seterusnya

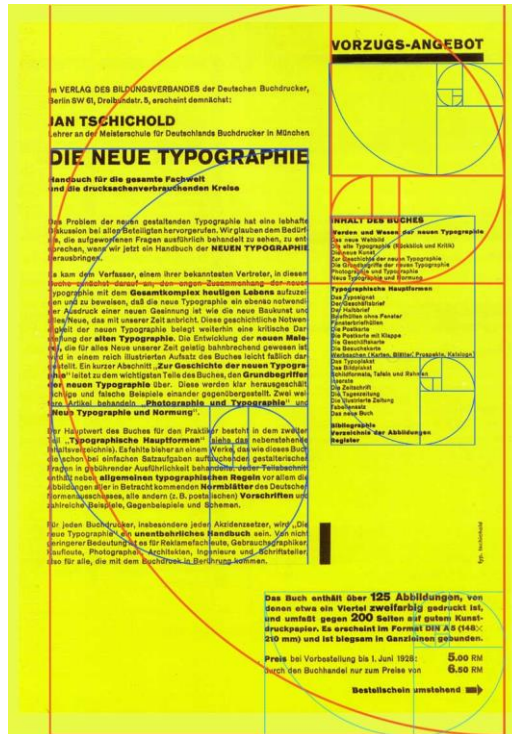
Contoh proporsi golden ratio serta penerapannya pada bidang desain grafis dan komunikasi visual adalah sebagai berikut:



Contoh pembagian proporsi pada bidang golden ratio:



Source: <https://id.pinterest.com/pin/289778557254926230/>



Contoh Penerapan Golden Ratio pada Desain Logo

Source: <https://id.pinterest.com/8d71829b-23c0-4553-a961-7f530ea92be1>

3. Ukuran Kertas

ISO (*International Standards Organization*) mengeluarkan standar ukuran kertas dalam satuan metric. ISO 216 adalah standar internasional untuk ukuran kertas yang digunakan di sebagian besar negara kecuali Amerika Serikat dan Kanada. Berikut adalah beberapa ukuran kertas yang ditetapkan dalam ISO 216:

Seri A

A0: 841 x 1189 mm

A1: 594 x 841 mm

A2: 420 x 594 mm

A3: 297 x 420 mm

A4: 210 x 297 mm

A5: 148 x 210 mm

A6: 105 x 148 mm

A7: 74 x 105 mm

A8: 52 x 74 mm

A9: 37 x 52 mm

A10: 26 x 37 mm

Seri B

B0: 1000 x 1414 mm

B1: 707 x 1000 mm

B2: 500 x 707 mm

B3: 353 x 500 mm

B4: 250 x 353 mm

B5: 176 x 250 mm

B6: 125 x 176 mm

B7: 88 x 125 mm

B8: 62 x 88 mm

B9: 44 x 62 mm

B10: 31 x 44 mm

Seri C

C0: 917 x 1297 mm

C1: 648 x 917 mm

C2: 458 x 648 mm

C3: 324 x 458 mm

C4: 229 x 324 mm

C5: 162 x 229 mm

C6: 114 x 162 mm

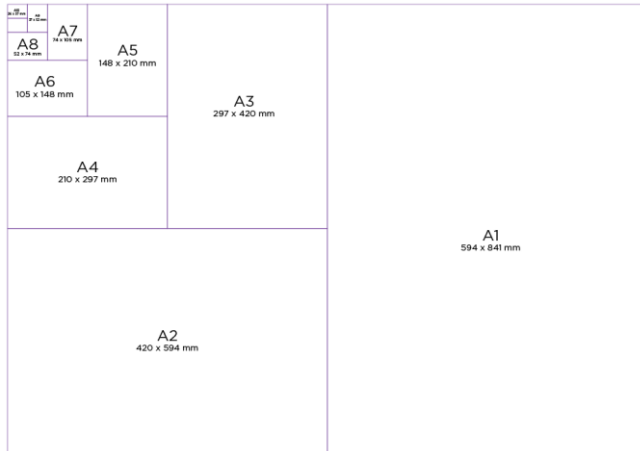
C7: 81 x 114 mm

C8: 57 x 81 mm

C9: 40 x 57 mm

C10: 28 x 40 mm

Setiap ukuran berikutnya dalam seri adalah setengah dari ukuran sebelumnya. Misalnya, ukuran A1 adalah setengah dari ukuran A0, ukuran A2 adalah setengah dari ukuran A1, dan seterusnya. Prinsip yang sama berlaku untuk seri B dan C.



Untuk Amerika dan Kanada, standar ukuran kertas yang dipakai adalah seperti pada tabel di bawah ini:

United States Standard Paper Sizes

Executive 184 × 267 mm
 Letter 216 × 279 mm
 Legal 216 × 356 mm
 Ledger/Tabloid 279 × 432 mm

Canadian Standard Paper Sizes

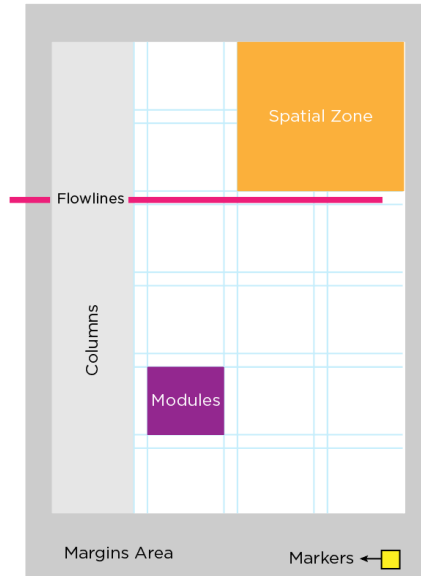
PA1 560 × 840 mm
 PA2 420 × 560 mm
 PA3 280 × 420 mm
 PA4 210 × 280 mm
 PA5 140 × 210 mm
 PA6 105 × 140 mm

B. Grid Anatomy

Grids adalah susunan garis vertikal dan horizontal yang membentuk bingkai-bingkai. Fungsinya adalah untuk membantu desainer dalam menyusun perencanaan tata letak, menempatkan elemen desain dan informasi dengan tepat, serta membantu dalam hal estetika tampilan layout. Komponen grid harus diketahui agar desainer dapat dengan lebih mudah mengukur serta menata elemen desain pada artwork.

1. Anatomi Dasar Grid

Anatomi dasar dalam grid sistem adalah margins, columns, markers, flowlines, spatial zones, dan modules.



- Margin merupakan area kosong atau area penyangga elemen desain. margin mewakili jumlah ruang antara ukuran trim (area potong), termasuk gutter, dan konten halaman. Margin juga dapat menampung informasi sekunder, seperti catatan kaki dan keterangan.
- Column (kolom) adalah area vertikal pada halaman yang memuat tulisan atau gambar. Ukuran kolom bervariasi, disesuaikan dengan ukuran artwork, tulisan, atau gambar yang akan dimuat.
- Modules merupakan area individual yang dipisahkan oleh ruang yang konsisten, menyediakan kisi yang teratur dan berulang. Menggabungkan modul dapat membuat kolom dan baris dengan berbagai ukuran.
- Spatial zone adalah gabungan beberapa modules atau kolom yang dibuat untuk memuat informasi tertentu yang dianggap penting untuk ditampilkan. Area ini juga dapat memuat gambar, iklan, atau informasi lain dalam bentuk tulisan.

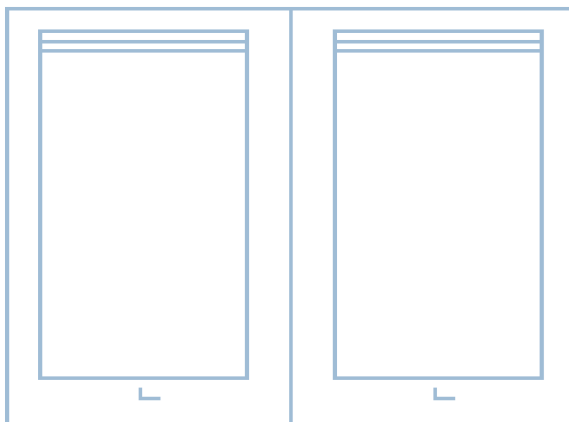
- Flowlines merupakan garis imajiner penyelarar yang memecah ruang secara horizontal. Flowlines metode untuk menggunakan ruang dan elemen yang dapat memandu pembaca dalam melihat dan membaca setiap halaman.
- Markers adalah area yang memberikan tanda tiap halaman. Memuat nomor halaman, running head/feet, atau ikon yang memudahkan pembaca menemukan hal yang dicari dalam suatu buku.

2. Struktur Dasar

Di bawah ini adalah beberapa struktur dasar grid yang digunakan sebagai dasar dalam menentukan tata letak elemen desain. Meskipun struktur di bawah menunjukkan struktur umum, ada variasi tambahan pada konfigurasi dasarnya. Multicolumn Grid seperti surat kabar dan website dapat memakai tiga kolom hingga lima kolom atau lebih.

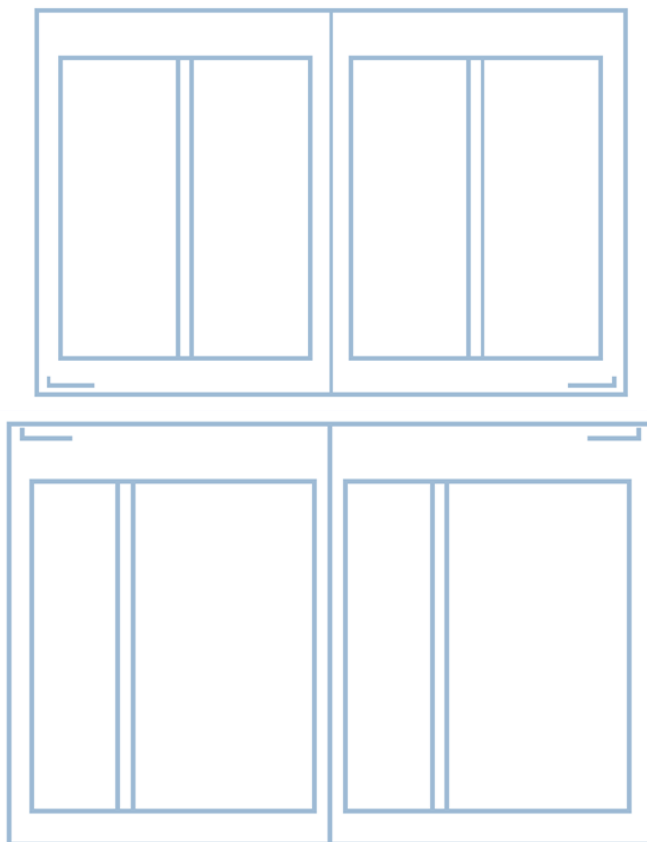
a. Single-Column Grid

Umumnya digunakan untuk teks panjang, seperti esai, laporan, atau buku novel. Blok teks adalah fitur utama pada halaman, spread, atau layar monitor.



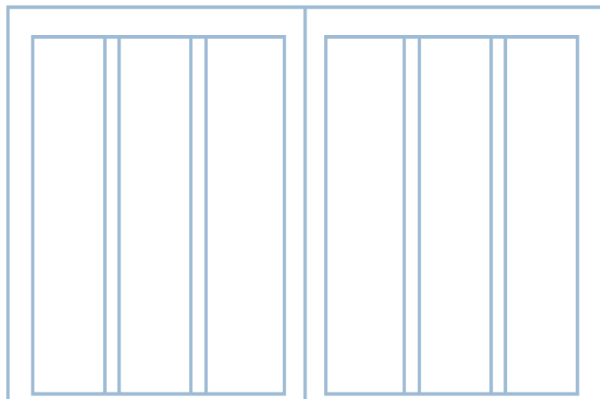
b. Double-Column Grid

Dapat digunakan untuk menampilkan banyak teks atau menyajikan berbagai jenis informasi dalam kolom yang terpisah. Double-column grid dapat diatur dengan kolom dengan lebar yang sama atau tidak. Dalam proporsi yang ideal, ketika satu kolom lebih lebar dari yang lain, kolom yang lebih lebar adalah dua kali lipat dari lebar kolom yang sempit.



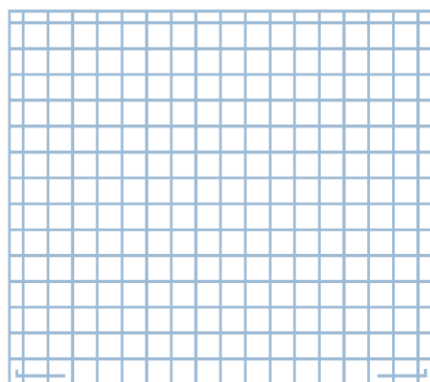
c. Multicolumn Grids

Memberikan fleksibilitas yang lebih besar daripada single atau double grid, menggabungkan beberapa kolom dengan lebar yang bervariasi dan berguna untuk majalah dan situs web.



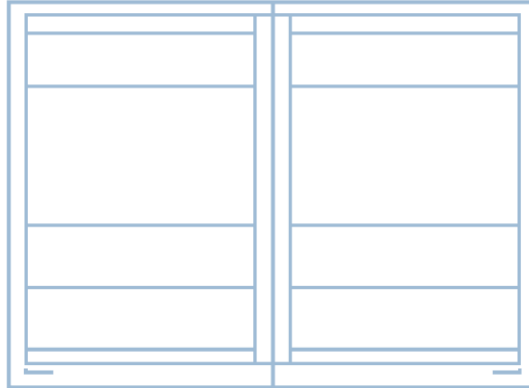
d. Modular Grids

Paling baik digunakan untuk menampilkan jenis informasi kompleks yang terlihat di surat kabar, kalender, bagan, dan tabel. Struktur ini menggabungkan kolom vertikal dan horizontal, yang mengatur struktur menjadi ruang yang lebih kecil dan fleksibel.



e. Hierarchical Grids

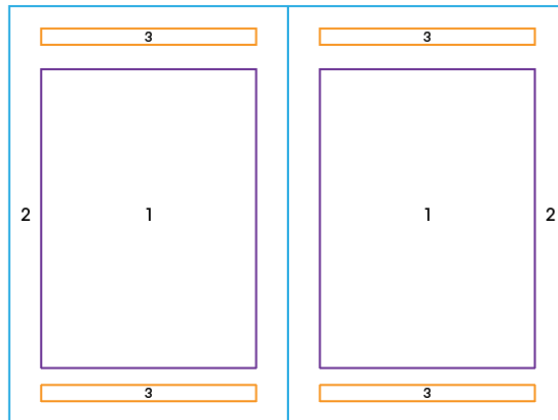
Membagi halaman menjadi baris-baris ruang. Banyak hierarchical grids terdiri dari kolom horizontal. Beberapa majalah mengatur halaman konten secara horizontal. Untuk kemudahan dan efisiensi, banyak perangkat membagi material menjadi garis-garis horizontal.



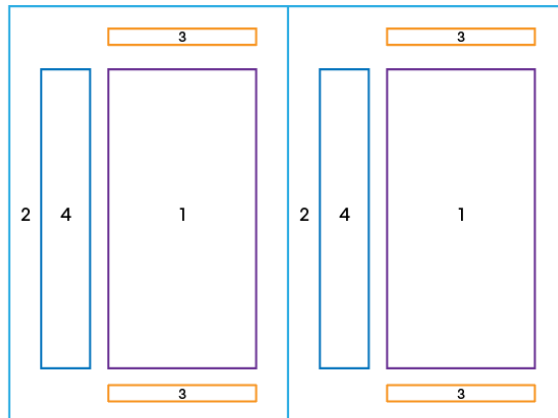
C. Grid Sistem

1. Manuscript Grid

Juga dikenal sebagai block grid, adalah jenis sistem grid yang paling sederhana. Berasal dari manuskrip tertulis dari awal abad 14-15 dan terdiri dari area teks persegi panjang yang digunakan untuk menampilkan teks berkelanjutan yang luas seperti dalam novel atau esai naratif panjang. Manuscript grid klasik mencerminkan blok teks halaman kiri dan kanan dengan margin dalam yang lebih lebar. Elemen sekunder dari grid ini mencakup area header atau footer, judul bab atau bagian, dan nomor halaman. Dalam beberapa kasus, area yang konsisten untuk catatan kaki dan referensi dalam halaman tertentu sangat dibutuhkan.



Symmetrical

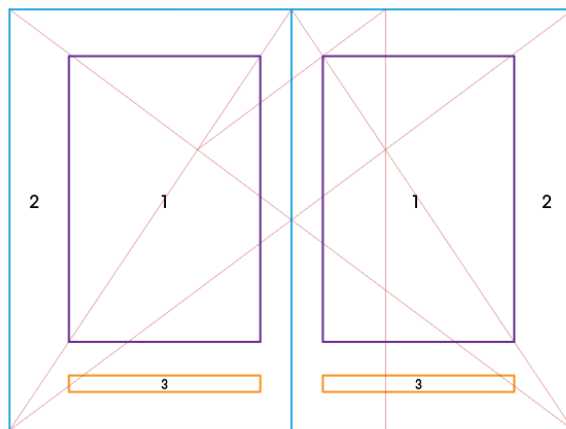


Assymetrical

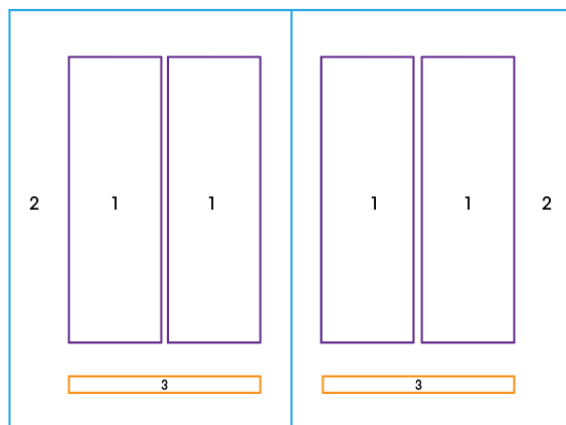
2. Symmetrical Grid

Merupakan dasar untuk tata letak komposisi di mana halaman kiri dan kanan (verso dan recto) adalah bayangan cermin satu sama lain dan margin dalam kedua halaman memiliki lebar yang sama dengan margin luar, memberikan kesan simetris, tampilan visual yang seimbang dengan spreads. Halaman kiri tata letak komposisi atau penyebaran halaman disebut verso, dari istilah Latin verso folio, yang berarti daun atau halaman sebelah kiri. Halaman sebelah kanan tata letak komposisi atau penyebaran halaman disebut

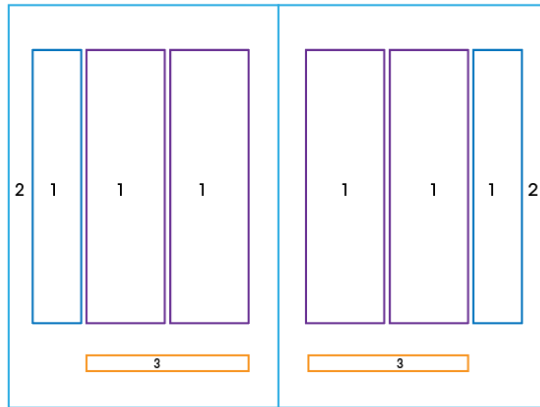
recto, dari istilah Latin recto folio, yang berarti daun atau halaman sebelah kanan. Dalam konteks ini, area teks langsung setiap halaman yang terdiri dari sistem grid kolom tunggal, ganda, atau ganda dan margin dalam dan luar, adalah pengukuran yang sama, membawa organisasi yang konsisten dan keseimbangan visual ke konten naratif dan visual. Kisi multi-kolom memberi fleksibilitas yang lebih besar daripada sistem grid kolom tunggal atau ganda karena menggunakan banyak kolom dengan lebar dan ukuran bervariasi, membuatnya sangat efektif untuk majalah dan situs web.



Single column



Double Column

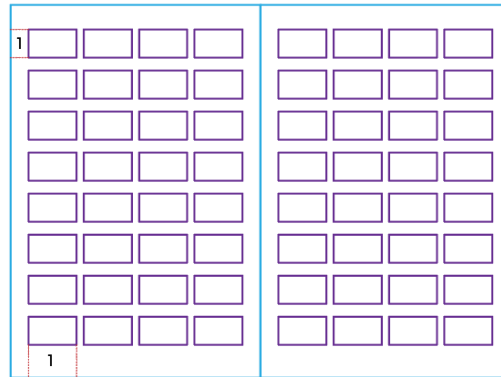


Multiple Column

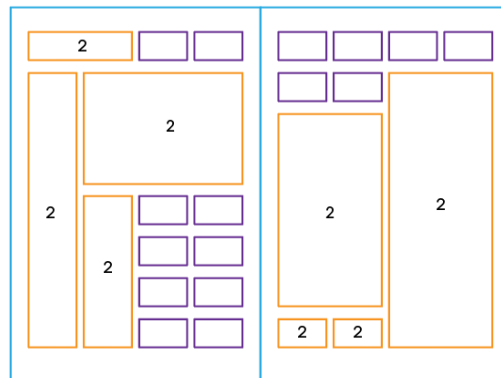
3. Modular Grid

Modular Grid adalah sistem grid majemuk yang terdiri dari beberapa kolom horizontal dan vertikal yang membentuk bidang atau zona spasial yang berbeda (biasanya kotak) yang dapat digabungkan baik secara vertikal maupun horizontal dalam tata letak komposisi untuk mengatur konten naratif dan gambar secara konsisten.

Sistem grid ini pada dasarnya adalah grid multi-kolom dengan serangkaian garis horizontal yang membagi beberapa kolom vertikal menjadi beberapa baris, sehingga menciptakan kerangka kerja modul yang dapat diaktifkan secara individual atau dikelompokkan bersama sebagai zona spasial. Meskipun modul berukuran lebih kecil akan memberi fleksibilitas dan kontrol yang lebih besar dalam tata letak komposisi, ketergantungan pada terlalu banyak modul dapat menimbulkan kebingungan dan redundansi bagi pembaca.



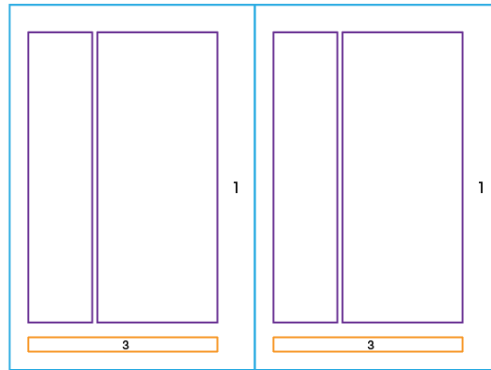
Fully Integral Modular Grid



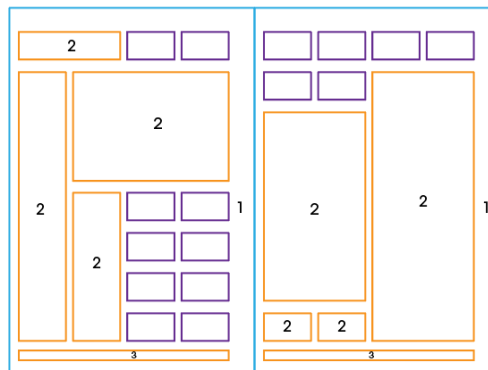
Modular Grid With Activated Modules

4. Asymmetrical Grid

Adalah sistem di mana halaman kanan dan kiri dari tata letak komposisi tidak sama dan biasanya memperkenalkan bias terhadap satu halaman atau yang lain (biasanya kiri), memberikan tampilan visual asimetris, atau tidak seimbang, jika dilihat secara spread (dua halaman yang tersambung). Di bawah ini adalah contoh dari asymmetrical grid yang dapat dipakai acuan untuk membuat layout.



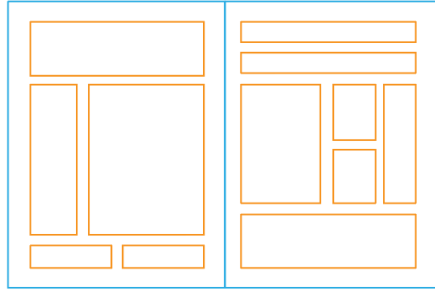
Columnnar



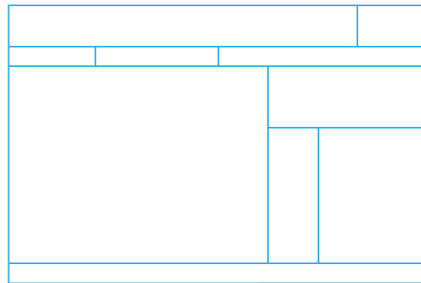
Modular

5. Hierarchical Grid

Terdiri dari sistem berderet dan zona untuk teks dan gambar yang bervariasi dari halaman ke halaman, dengan lebar kolom dan proporsi langsung berasal dari beragam konten visual dan narasi. Jenis sistem grid ini telah terbukti menjadi solusi yang sangat efektif untuk seorang desainer grafis ketika konten yang mereka kerjakan tidak sesuai dengan struktur yang ketat dan hirarki yang diatur dari sistem grid lainnya. Hierarchical grid, meski tidak tampak seperti grid, memberikan pendekatan yang mengalir dan organik untuk menentukan organisasi dan hierarki konten tulisan dan visual.



Alur organik dalam hierarchical grid memberikan pendekatan fleksibel dan organik untuk menentukan organisasi dan hirarki konten naratif dan visual dengan membuat sistem perataan dan zona untuk teks dan gambar yang ukurannya bervariasi.



D. Karakteristik Typographic Layout

Typography layout system tata huruf yang merupakan suatu teknik manipulasi penataan huruf atau kata dengan mengatur penyebarannya pada suatu bidang yang tersedia untuk membuat kesan tertentu dengan tujuan kenyamanan semaksimal mungkin pada saat membacanya baik dalam jarak dekat maupun jarak jauh sehingga maksud dan arti dari pesan dapat tersampaikan dengan sangat baik secara visual kepada pembaca. Beberapa teknik layout yang dapat dipakai untuk menyampaikan pesan. Bentuk layout ini juga bisa dikembangkan dalam bentuk yang lebih rumit sesuai dengan kebutuhan penyampaian pesan dan jenis audiens.

1. Axial Layout

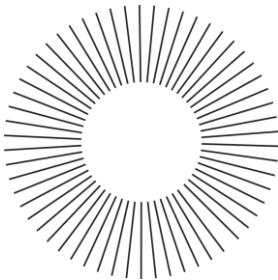
Tata letak yang memiliki tampilan visual yang kuat di tengah halaman dengan tampilan element pendukung di sekeliling gambar utama biasanya berupa gambar atau tulisan yang berhubungan dengan tampilan di tengah halaman sebagai titik pusatnya. Untuk membuat desain axial, bagilah semuanya dengan garis imajiner (sumbu). Untuk membuat desain bilateral, letakkan bagian tengah semuanya pada garis yang sama. Perbedaannya mungkin terdengar semantik, tetapi sebenarnya tidak. Di baris pertama, baris teks masing-masing tetap di satu sisi, di sisi terakhir, teks melintasi. Jika perbedaan ini tidak masuk akal sekarang, baca terus membaca, lalu bandingkan ini dengan desain bilateral.



2. Radial Layout

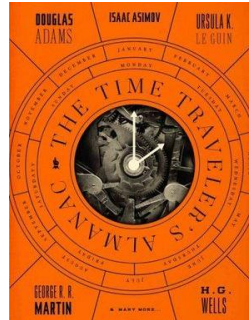
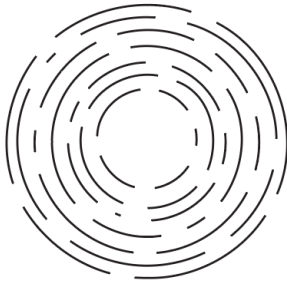
Sistem radial mengambil namanya dari matahari, semua elemen diatur seperti sinar yang datang dari titik fokus pusat. Ini adalah strategi komposisi dinamis karena mengacu pada tindakan dinamis. Contoh bentuk radial dari alam, seperti ledakan, bunga, laba-laba, bintang, dan sebagainya, semuanya menarik dan dinamis. Sama seperti sulitnya menangani objek alami, mereproduksi komposisi radial tidaklah mudah. Ada masalah dengan keterbacaan kecuali jenis ditempatkan dan diskalakan dengan sangat hati-hati. Setiap baris tipe dimulai

dan diakhiri di tempat yang berbeda, sehingga kontinuitas juga sulit dikendalikan.



3. Dilatational Layout

Sistem dilatasi meniru tampilan air yang tenang ketika kerikil dijatuhkan ke dalamnya, menciptakan cincin dengan ukuran yang lebih besar dan lebih besar saat mereka menjauh dari pusat. Seperti sistem radial, komposisi ini memiliki titik fokus yang kuat, tetapi tidak seperti sistem radial, komposisi menciptakan cincin, bukan sinar, yang mengembang dari pusat. Contoh lain dari sistem ini adalah iris mata atau representasi gelombang suara. Bisa dikatakan bahwa, dilatational merupakan desain menggunakan tipe yang diatur di sepanjang alur melingkar. Pada dasarnya, daripada memancar keluar dari suatu titik, seperti dalam desain radial, teks membentuk kurva di sekitar suatu titik. Cincin batang pohon adalah contoh yang bagus dari desain dilatational. Ini adalah contoh lain, di mana teks bisa menjadi sulit untuk dibaca; jika kata-kata tersebut membentuk lingkaran penuh, teks di bagian bawah akan terbalik. Dilatational design cocok untuk blok kecil teks dan poster.



4. Grid Layout

Grid adalah jaringan garis yang menyusun penempatan elemen dan menciptakan hubungan di antara mereka. Grid membagi ruang desain menjadi divisi vertikal dan horizontal. Grid adalah jembatan antara alasan desain dan awal implementasi untuk setiap proyek, mengubah konsep menjadi ruang terstruktur. Ini adalah alat yang luar biasa untuk menyusun, mengatur, dan mengatur setiap jenis elemen visual. Kisi biasanya bekerja tanpa terlihat di latar belakang, tetapi juga dapat menjadi elemen yang aktif dan terlihat. Desainer menggunakan grid dalam berbagai cara. Mereka bisa sangat disiplin dalam mengikuti struktur grid mereka dari awal proyek, atau menggunakannya sebagai titik awal untuk komposisi dan ketertiban.



The Grid System

The ultimate resource in grid systems.

"The grid system is an aid, not a guarantee. It permits a number of possible uses and each designer can look for a solution appropriate to his personal style. But one must learn how to use the grid. It is an art that requires practice."

Josef Müller-Brockmann

Articles

Grid Design Basics: Grids for Web Page Layouts
An article on the Div Open site on how to implement grids for the web through the use of CSS.
11 Mar 2009

Fluid Grids
An experiment in creating a fluid grid system using CSS that reacts with the browser window.
04 Mar 2009

Tools

Grid Calculator
A simple tool that calculates the overall width of your grid by setting the first row, number of columns, column width and gutter width.
11 Mar 2009

Gridmaker for Photoshop CS4
Gridmaker is a script for Photoshop which allows speedy development of simple grids.
27 Feb 2009

Books

A Type Primer
A Type Primer provides a practical guide for designers, presenting the basic principles and applications of typography. The book includes a section on how type is applied to a grid.
18 Feb 2009

Five Simple Steps: A Practical Guide to Designing for the Web
Aimed to teach you techniques for designing your website using the principles of graphic design.
02 Feb 2009

Templates

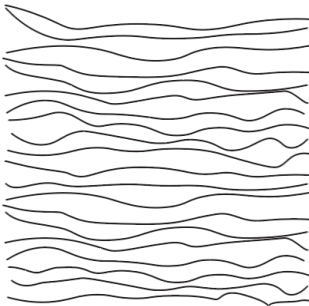
Illustrator 974px Grid System (12)
By Neil Buckley. Adobe Illustrator file with a grid system for a 974px wide page that is divided into 12 columns and rows using the Rules of Threes (Golden Ratio). Includes a 16px baseline grid.
18 Feb 2009

InDesign A4 Complex Grid System (12)
Adobe InDesign file with a grid system based on Karl Gerzner's work for Caxton Magazine. The grid features a 4 x 4 x 12 column and a 4 x 8 mm width.
08 Feb 2009

5. Transitional Layout

Sistem tipografi transisi didefinisikan oleh layering baris teks menjadi bidang bertekstur informal dan pergeseran pita nada. Bentuk dan pita yang dibuat dengan pendekatan pelapisan ini tidak selaras satu sama lain, dan menciptakan suasana organik secara keseluruhan. Pendekatan visual ini sering digunakan dalam desain post modern di mana keterbacaan teks yang jelas tidak sepenting suasana visual desain. Bidang teks dalam karya post modernis mengarahkan pemirsa ke tema utama pesan daripada mengartikulasikan pesan dalam pengaturan teks yang bersih dan ringkas.

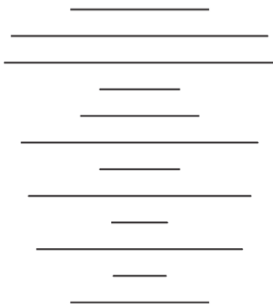
Komposisi yang menggunakan pendekatan transisi memiliki tampilan yang ringan dan lapang yang secara abstrak menyiratkan formasi awan atau pola serat kayu daripada bentuk beton padat yang dibuat dengan menggunakan sistem kisi atau aksial. Komposisi transisi memiliki ruang negatif yang hidup dan aktif, dan dapat menciptakan landasan yang sangat baik untuk titik fokus vital jika kontras dengan komposisi lainnya.



6. Bilateral Layout

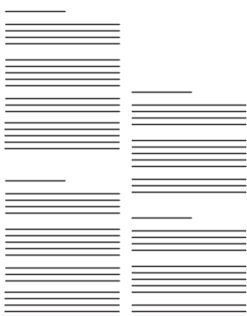
Desain bilateral ada di mana-mana, tetapi kita mungkin mengenalnya dengan nama lain desain yang berpusat. Mungkin kita akan menganggap bahwa desain bilateral membosankan. Desain ini sangat biasa. Banyak hal di alam

memiliki desain bilateral. Ide desain ini menjadi jauh lebih tidak masuk akal ketika kita menyadari bahwa kata-kata yang biasa dilayout tidak simetris, jadi tidak ada desain yang bisa simetris. Bagaimanapun, kita masih berhak mengetahui cara membuat desain bilateral, dan kita akan melakukan yang terbaik untuk menggunakan gaya desain ini sebaik mungkin.



7. Modular Layout

Organisasi modular adalah metode komposisi yang memanfaatkan ketelitian (dengan membatasi bentuk) dan kebebasan dari struktur (modul dapat berukuran berapa pun dan ditempatkan di mana saja dalam ruang). Modul juga bisa seragam dan terkandung dalam struktur (grid). Modul adalah elemen tetap yang digunakan dalam sistem atau struktur yang lebih besar. Misalnya, piksel adalah modul yang membangun gambar digital.



DAFTAR PUSTAKA

- Ambrose, G. and Harris, P. (2007). *The layout book*. Lausanne: AVA Academia.
- Ambrose, G. and Harris, P. (2011). *Basic Design: Layout*. 2nd ed. Lausanne: Ava Pub. SA.
- Czarnecki, L. (2018). *7 Essential Typographic Layout Systems*. Charlottesville: Type365.
- Hermanto, Y.A.L. (2021). 'Creative Process in Creating Letters Design', in. *International Seminar on Language, Education, and Culture (ISoLEC 2021)*, Malang, Indonesia: Atlantis Press. Available at: <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211212.060>.
- Hermanto, Y.A.L., Pujiyanto and Pahlevi, A.S. (2022). 'Lateral Thinking in Typography Layout System: (Alternative Layout Design for Effective Message Delivery)', in. *4th International Conference on Innovation in Engineering and Vocational Education (ICIEVE 2021)*, Bandung, Indonesia. Available at: <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220305.050>.
- Lidwell, W., Holden, K. and Butler, J. (2022). *Universal Principles Of Design 200 ways to enhance usability, influence perception,... increase appeal, make better design decisions, and*. S.l.: ROCKPORT PUBLISHERS.
- Muller-Brockmann, J. (1996). *Grid Systems in Graphic Design*. Niggli Verlag.
- Pereyra, I. (2023). *Universal Principles of UX*. Beverly, MA: Rockport Publishers.
- Poulin, R. (2017). *Design school: a practical guide for students and designers. Layout*. Beverly, MA: Rockport Publishers, an imprint of The Quarto Group.

- Puhalla, D. and Cullen, K. (2018). *Layout Workbook: Revised and Updated: A real-world guide to building pages in graphic design*. Revised, Updated edition. Beverly, USA: Rockport Publishers.
- Rustan, S. (2008). *Layout, Dasar & Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. Available at: <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=335475> (Accessed: 5 November 2022).
- Samara, T. (2017). *Making and Breaking the Grid, Second Edition, Updated and Expanded: A Graphic Design Layout Workshop*. Updated, Expanded edition. Beverly, Massachusetts: Rockport Publishers.
- Samara, T. (2020). *Design elements: understanding the rules and knowing when to break them*. Third edition. Beverly, MA: Rockport Publishers, an imprint of The Quarto Group.
- Tondreau, B. (2019). *Layout Essentials Revised And Updated, 100 Design Principles For Using Grids*. Quarto Publishing.
- Wood, D. (2014). *Interface design: an introduction to visual communication in UI design*. London, UK ; New York: Fairchild Books, an imprint of Bloomsbury Publishing Plc (Basics interactive design).

Profil Penulis



Subria Mamis, S.I.Kom., M.I.Kom.

Dosen Jurnalistik

Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah

Penulis adalah dosen pada Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah di Institut Agama Islam Negeri Kendari. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Ilmu Komunikasi Konsentrasi Jurnalistik di Universitas Halu Oleo dan melanjutkan S2 pada Jurusan Ilmu Komunikasi di Universitas Hasanuddin. Penulis menekuni bidang Penelitian Studi Komunikasi Massa dan Jurnalistik.



Paharuddin, S.T., M.Si.

Dosen Teknologi Kemaritiman
Politeknik Pertanian Negeri Pangkep

Penulis lahir di Makassar tanggal 29 Mei 1971. Penulis adalah dosen pada Program Studi Teknik Kelautan Jurusan Teknologi Kemaritiman, Politeknik Pertanian Negeri Pangkep. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Teknologi Kelautan dan melanjutkan S2 pada Program studi magister Teknologi Kelautan. Penulis menekuni bidang Penelitian tentang Teknologi Rancang Bangun, Komunikasi Efektif, dan Institusional Branding Pengembangan Kapasitas Organisasi.



Eka Aprilya Handayani

Dosen Bahasa Indonesia Mata Kuliah Wajib & Umum (MKWU)
Politeknik Pertanian Negeri Pangkajene Kepulauan

Penulis lahir di Bulukumba tanggal 23 April 1987. Penulis adalah dosen Bahasa Indonesia sebagai Mata Kuliah Wajib dan Umum (MKWU) pada Politeknik Pertanian Negeri Pangkajene Kepulauan, Sulawesi Selatan. Ibu tiga anak ini menyelesaikan pendidikan S1 pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Bulukumba dan melanjutkan S2 pada Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar dengan program studi yang sama. Profesi sebagai pendidik di Perguruan Tinggi mulai ditekuni sejak tahun 2011 di almaternya, Universitas Muhammadiyah Bulukumba. Pada 2018, lulus sebagai ASN dan pindah ke Politeknik Pertanian Negeri Pangkajene Kepulauan. Selain mengajar, penyuka *handlettering* ini juga aktif dalam kegiatan tri dharma lainnya yaitu penelitian dan publikasi. Tiga buku yang telah terbit yaitu Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi, Inovasi Pendidikan, dan Literasi Digital dalam Pembelajaran. Hasil penelitiannya telah dipublikasikan pada jurnal-jurnal terakreditasi dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengkhususkan pada pembelajaran bahasa dan komunikasi di pendidikan vokasi.

Publikasi berupa artikel dan esai opini diterbitkan pada media digital seperti Idn Times, Rahma.id, dan majalah Polihits. Tulisan berupa sastra dibacakan dan ditayangkan melalui podcast Mengalirlah Kata-Kata di *platform* Spotify. Karya fotografi dan *handlettering* dapat dilihat di Instagram @ekapriilya, sedangkan video pembelajaran dan kesehariannya sebagai seorang dosen dapat disaksikan di kanal Youtube Eka Hand.



Fatmawaty Rumra, S.Sos., M.Si.

Dosen Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Unpatti

Penulis lahir di Banda Elly, tanggal 14 Juli 1975. Penulis adalah dosen pada Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Pattimura. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Ilmu Administrasi Program Studi Administrasi Negara FISIP Unpatti, dan melanjutkan S2 pada Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Hasanudin Makassar.

Penulis menekuni bidang Penelitian dan Pengabdian dengan rumpun kajian Ilmu komunikasi, di antaranya Komunikasi Pembangunan, Media Masa, *Public Relation*, Penyiaran, Jurnalistik dan Literasi Media.



Yon Ade Lose Hermanto, S.Sn., M.Sn., A.C.A.

Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual
Departemen Seni dan Desain Fakultas Sastra
Universitas Negeri Malang (UM)

Penulis lahir di Kota Batu, Jawa Timur, 20 Januari 1986. Mengajar pada program studi S1 Desain Komunikasi Visual, Departemen Seni dan Desain Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang (UM) sejak tahun 2013. Menyelesaikan pendidikan S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Malang tahun 2004-2009. Dilanjutkan studi pada Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta dengan mengambil konsentrasi Penciptaan Seni Minat Desain Komunikasi Visual tahun 2011-2013. Pada tahun 2018, berkesempatan studi pada Centre of Adult Education (CAE), di Melbourne Australia dengan bidang studi Writing and Drawing for Graphic Novels.

Penulis juga menekuni penelitian dengan bidang riset Visual Storytelling, Typography, Bahasa dan Sistem Tanda visual, AI generated image, Visual Branding, dan Pendidikan Desain. Hasil penelitiannya telah diterbitkan pada jurnal internasional, jurnal nasional serta beberapa proceeding internasional. Mengikuti beberapa kali pameran desain internasional, seperti Typoday, POVI International, Arteastism. ID Sinta/Scholar: 5995877, ID scopus: 57336613100, email: yonade.fs@um.ac.id

