

menyusun konsep desain dan mengeksplorasi ide-ide kreatif secara mantap. Penemu dijelaskan tentang elemen-elemen desain dan prinsip-prinsip desain gratis sebagai landasan berkarya. Setelah teori dipahami, buku ini tidak mengharuskan pembaca untuk natuh 100% pada kaidah-kaidah desain seperti halnya menaati undang-undang. Pada telaran tertentu, teori boleh dilanggar. *Break the rule!*

Bab 4 membahas Desain *Stationery Kit*, meliputi kartu nama, amplop dan kop surat. Ketiga barang cetakan ini merupakan alat komunikasi paling efektif untuk mengenakan sekaligus mempromosikan perusahaan atau organisasi. *Stationery kit* adalah alat pemasaran (*marketing tool*) yang secara langsung berhadapan dengan klien. Pembahasan dimulai dengan desain logo karena logo merupakan representasi dari perusahaan atau organisasi. Ditanjutkan dengan aplikasi logo ke dalam kartu nama, kop surat dan amplop.

Bab 5 menjelaskan perihal Desain Iklan. Banyak siswa/mahasiswa DKV atau desainer pemula yang mengira desain iklan hanya berurusan dengan elemen-elemen visual, seperti huruf dan foto yang diolah menggunakan komputer. Hanya sedikit dari mereka yang tertarik mempelajari *product knowledge*, target audiens, dan aspek-aspek desain lainnya. Buku ini juga memaparkan perihal naskah iklan, meskipun dalam biro iklan unsur verbal ini merupakan tugas penulis naskah (*copy writer*). Desainer iklan perlu memahami naskah agar mampu menerjemahkan pesan ke dalam bahasa visual.

Bab 6 tentang Desain Poster yang meliputi bagaimana memilih huruf dan ilustrasi sesuai dengan informasi atau pesan yang disampaikan. Fungsi ilustrasi bukan sekadar pengisi bidang kosong, namun berperan penting sebagai *eye-catcher*. Poster harus mampu menangkap perhatian pembaca yang sedang sibuk beraktivitas – dalam hitungan detik. Prinsip-prinsip desain poster dijelaskan secara rinci dalam Bab ini.

Orang Inggris terbiasa mengatakan, *it's not easy being perfect*. Penulis merasa buku ini masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, adanya kritikan dan masukan selalu ditunggu untuk membuat buku ini lebih sempurna dan bermanfaat, tentunya bagi kepentingan anak-anak Indonesia.

Yogyakarta, 2010

Profesi desainer di era komputer dan teknologi digital saat ini benar-benar telah dimanjakan oleh kemajuan teknologi. Meskipun demikian, masih banyak siswa, mahasiswa, dan masyarakat merasa kesulitan mendapatkan referensi desain komunikasi visual yang praktis, aplikatif, dan mudah dipahami. Tak dapat dipungkiri bahwa berbagai informasi tentang *graphic design* terus mengalir di internet, namun kemampuan berbahasa asing tampaknya masih menjadi tembok penghalang.

Buku *Desain Komunikasi Visual* ini ditulis atas desakan siswa dan mahasiswa DKV serta kawan-kawan yang memerlukan referensi seputar desain komunikasi visual. Pengalaman mengajar desain grafis selama puluhan tahun dan pengalaman sebagai praktisi desainer di berbagai perusahaan membuat buku ini dapat disusun dengan lancar. Harapannya semoga materi yang tertuang dalam buku ini dapat menjawab kebutuhan pembaca.

Buku ini terdiri dari enam bab yang secara sistematis akan memandu pembaca ke arah pemahaman teori dan praktik desain komunikasi visual.

Bab 1 mengenalkan jagat desain komunikasi visual secara umum. Seorang desainer perlu memahami wilayah yang digelutinya sehingga ia tidak merasa canggung dan ragu-ragu dalam mengembangkan kreativitas. Dimulai dengan paparan tentang publikasi secara lisan (oral) yang dilakukan orang pada era sebelum ditemukan peralatan cetak. Dilanjutkan dengan desain grafis pada era VOC sampai pada desain komunikasi visual di era teknologi canggih saat ini. Bab ini juga menandakan bahwa desainer bukanlah seniman. Desainer bekerja berdasarkan *design brief* yang disampaikan klien, bukan tergantung pada *mood* sebagaimana seniman. Pada sub-bab terakhir ditekankan pentingnya desainer mengikuti perkembangan teknologi dan informasi jika tak ingin tersingkir.

Bab 2 secara khusus memaparkan strategi merampok perhatian pembaca. Diawali dengan pengenalan jenis huruf dan cara mengelola huruf agar menarik dan nyaman dibaca. Selain huruf juga dijelaskan secara rinci unsur visual lainnya, yaitu ilustrasi. Fungsi ilustrasi bukan sekadar pengisi bidang kosong (*blank space*), melainkan berperan penting sebagai alat untuk menangkap perhatian (*eye catcher*). Diakhiri dengan strategi penyusunan elemen-elemen visual atau sering disebut teknik *layout*.

Bab 3 menandakan perlunya desainer memahami teori sebagai landasan dalam setiap pengambilan keputusan desain. Bekerja tanpa teori ibarat berjalan dalam kegelapan, tidak tahu arah. Teori desain sama persis dengan jurus-jurus bela diri. Tanpa bekal teori, desainer akan mudah dipatahkan. Dengan memahami teori, desainer dapat

Pengantar

Desain Komunikasi Visual (DKV) yang sebelumnya populer dengan sebutan Desain Grafis selalu melibatkan unsur-unsur seni rupa (visual) dan disiplin komunikasi. Semenjak tidak lagi dikerjakan secara manual, desain media cetak ini mengalami perkembangan begitu dahsyat. Segala gagasan dan kreativitas dapat dengan mudah dieksplorasi menggunakan komputer.

Perkembangan *software* khusus untuk desain grafis benar-benar telah memanjakan desainer. Dengan teknologi fotografi digital yang bisa langsung diproses komputer tanpa harus melalui *scanner*, semakin mempermudah para desainer dalam bereksplorasi. Lengkaplah sudah fasilitas kemudahan dan kemanjaan yang disodorkan kepada desainer komunikasi visual saat ini. Dengan alat-alat bantu tersebut, desainer dapat lebih leluasa mengumbar kreativitas, tanpa diwajibkan menguasai peralatan manual, seperti penggaris, jangka, mal, huruf gosok, mesin gambar, *air brush*, dan sebagainya. Ditambah lagi dengan kecanggihan teknologi percetakan yang menawarkan berbagai jenis kertas dan teknik *finishing* untuk mewujudkan citra desain atau untuk mempertegas image.

