

Fentisari Desti Sucipto, S.Sn., M.Sn.  
Rino Yuda, S.Sn., M.Sn  
Reza Sastra Wijaya, S.Sn., M.Sn.  
Muhammad Ghifari, S.Sn., M.Sn.



*Buku Ajar*

# PENGANTAR

## DESAIN KOMUNIKASI VISUAL



## TENTANG PENULIS



**Fentisari Desti Sucipto, S.Sn., M.Sn.** lahir di Malang 11 Desember 1990 merupakan alumni dari Universitas Negeri Malang Program Studi Desain Komunikasi Visual untuk gelar sarjana dan Institut Seni Indonesia Yogyakarta Jurusan Pengkajian Desain Komunikasi Visual untuk gelar magister. Saat ini penulis merupakan salah satu dosen Prodi Desain Komunikasi Visual Jurusan Seni Rupa dan Desain di Institut Seni Budaya Indonesia Aceh (ISBI Aceh) . Mengampu mata kuliah yang berfokus pada pengkajian Desain Komunikasi Visual dan Metodologi Desain Komunikasi Visual. Penulis juga sering menjadi *keynote speaker* dalam seminar nasional seperti SEMNADES 2020 dan juga seminar internasional yang diadakan antara ISBI Aceh dengan Universiti Malaya Malaysia.



**Rino Yuda, S.Sn., M.Sn** kelahiran Kerinci 27 Juli 1992 salah satu alumni Institut Seni Indonesia padangpanjang Jurusan Desain Komunikasi Visual dan Pascasarjana Institut Seni Indonesia padangpanjang program Magister Penciptaan Desain Komunikasi Visual. Penulis merupakan Dosen Aktif di Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Aceh pada Prodi Desain Komunikasi Visual dan aktif melakukan Pameran Nasional dan Internasional seperti Pameran Kolaborasi Bersama ISBI Aceh Universiti Teknologi Mara (UiTM) 2020. Penulis merupakan dosen pengampu mata kuliah Penciptaan Desain Komunikasi Visual berfokus beberapa mata kuliah seperti, Perancangan Logo, Tipografi Aplikatif, Grafis Lingkungan, serta Metode Penciptaan Desain



**Reza Sastra Wijaya S.Sn., M.Sn.** Lahir di kerinci 11 agustus 1992 merupakan alumni Institut Seni Indonesia Padangpanjang dengan bidang keilmuan Strata 1 ditempuh di Program Studi Seni Murni dan Strata 2 di bidang penciptaan Seni rupa. Saat ini penulis berprofesi sebagai dosen aktif di Institut Seni Budaya Indonesia Aceh (ISBI Aceh) program studi Seni rupa Murni sejak tahun 2017. Bidang keahlian dalam penciptaan seni murni adalah penciptaan seni grafis. Mengampu mata kuliah sketsa, sejarah seni rupa barat, teori seni, isu seni, Studio dasar seni murni, studio eksplorasi dan studio konseptual. Pada program studi Desain Komunikasi visual Mengampu mata kuliah Seni Ilustrasi dan Gambar bentuk



**Muhammad Ghifari, S.Sn., M.Sn** kelahiran Padang Panjang 5 Juni 1992 salah satu alumni Institut Seni Indonesia padangpanjang Jurusan Desain Komunikasi Visual dan Pascasarjana Institut Seni Indonesia padangpanjang program Magister Penciptaan Desain Komunikasi Visual. Penulis merupakan Dosen Aktif di Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Aceh pada Prodi Desain Komunikasi Visual. Saat ini penulis menjabat sebagai Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual. Penulis merupakan dosen pengampu mata kuliah Tipografi, Pengantar Desain Komunikasi Visual, Nirmana, Digital Desain, Projek DKV Visual Literasi serta Metode Penciptaan Desain.



0858 5343 1992  
eurekamediaaksara@gmail.com  
Jl. Banjaran RT.20 RW.10  
Bojongsari - Purbalingga 53362

ISBN 978-623-487-291-0



9 786234 872910

# **BUKU AJAR PENGANTAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**Fentisari Desti Sucipto, S.Sn., M.Sn.**

**Rino Yuda, S.Sn., M.Sn.**

**Reza Sastra Wijaya S.Sn., M.Sn.**

**Muhammad Ghifari, S.Sn., M.Sn.**



**eureka**  
**media aksara**

**PENERBIT CV. EUREKA MEDIA AKSARA**

**BUKU AJAR PENGANTAR  
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**Penulis** : Fentisari Desti Sucipto, S.Sn., M.Sn.  
Rino Yuda, S.Sn., M.Sn.  
Reza Sastra Wijaya S.Sn., M.Sn.  
Muhammad Ghifari, S.Sn., M.Sn.

**Desain Sampul** : Satria Panji Pradana

**Tata Letak** : Meilita Anggie Nurlatifah

**ISBN** : 978-623-487-291-0

Diterbitkan oleh : **EUREKA MEDIA AKSARA, OKTOBER 2022**  
**ANGGOTA IKAPI JAWA TENGAH**  
**NO. 225/JTE/2021**

**Redaksi** :  
Jalan Banjaran, Desa Banjaran RT 20 RW 10 Kecamatan Bojongsari  
Kabupaten Purbalingga Telp. 0858-5343-1992

Surel : eurekaediaaksara@gmail.com

Cetakan Pertama : 2022

**All right reserved**

Hak Cipta dilindungi undang-undang  
Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh  
isi buku ini dalam bentuk apapun dan dengan cara apapun,  
termasuk memfotokopi, merekam, atau dengan teknik perekaman  
lainnya tanpa seizin tertulis dari penerbit.

## KATA PENGANTAR

Seni menjadi salah satu cabang ilmu pengetahuan yang patut diapresiasi. Keberadaan ilmu seni sering dianggap tidak terlalu berpengaruh dalam prakteknya dalam kehidupan sehari-hari. Acap kali bidang ini dipandang sebelah mata bagi beberapa kelompok masyarakat. Namun di balik itu ilmu seni memiliki peran yang sangat besar dan bahkan menjadi bagian yang tak terpisahkan. Keberadaan seni secara historis bahkan memegang andil dan memiliki pengaruh besar dalam sejarah dunia. Seperti adanya era-era dimana seni memiliki peran penting sebagai penanda adanya era tersebut. Di antaranya era Yunani Klasik, era Imperium Romawi, era Renaissance, era Baroque-Rococo hingga era modern. Perbedaan era tersebut ditandai dengan adanya perkembangan pesat tentang kemajuan pada gaya dan karakter seni di setiap masanya. Seni rupa menjadi salah satu cabang dari ilmu seni turut berperan dalam kehidupan manusia. Seni rupa bahkan berkembang dan menjadi kebutuhan utama pada berbagai sektor kehidupan, dimulai dari kebutuhan manusia akan benda estetis, eksotis, benda artistik maupun benda seni yang bersifat fungsional atau terapan. Semua itu telah lama hadir di tengah kehidupan manusia secara berdampingan. Hal ini menjadi alasan utama bahwa disiplin ilmu seni patut untuk dikembangkan dan disebarluaskan. Perkembangan seni rupa dewasa ini bahkan telah mencapai puncaknya sehingga sangat banyak disiplin ilmu seni diterapkan ke berbagai sektor industri. Dari adanya industri komunikasi, industri produk, dan industri lainnya.

Desain komunikasi visual hadir menjadi salah satu cabang seni rupa dengan konsentrasi ilmu yang memiliki target sasaran yang syarat dengan konteks kekinian. Bahkan kebutuhan DKV telah merambah ke berbagai lini diantaranya dalam bidang politik, pendidikan, sosial dan budaya. Desain komunikasi visual menjadi senjata utama nan efektif serta mempunyai pengaruh besar. Komunikasi dalam bentuk bahasa verbal dan teks tidak lagi menjadi daya tarik dalam kehidupan sosial. Kreativitas yang ditawarkan oleh para desainer mampu memberikan kesegaran dan

wajah baru bagi berbagai bidang dalam kehidupan. Dengan adanya buku ajar ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih ilmu dengan harapan desain komunikasi visual mampu menjadi trend dan mampu memenuhi kebutuhan kita saat ini.

Oktober 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>
<b>BAB 1 APA ITU DESAIN KOMUNIKASI VISUAL?</b> .....	<b>1</b>
A. Capaian Pembelajaran .....	1
B. Materi .....	1
C. Rangkuman .....	6
D. Soal .....	6
<b>BAB 2 SEJARAH SINGKAT DESAIN KOMUNIKASI VISUAL</b> .....	<b>7</b>
A. Capaian Pembelajaran .....	7
B. Materi .....	7
C. Rangkuman .....	22
D. Soal .....	23
<b>BAB 3 RUANG LINGKUP DESAIN KOMUNIKASI VISUAL</b> .....	<b>24</b>
A. Capaian Pembelajaran .....	24
B. Materi .....	24
C. Rangkuman .....	28
D. Latihan Soal dan Evaluasi (5 Soal) .....	28
<b>BAB 4 PROBLEM SOLVING DALAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL</b> .....	<b>29</b>
A. Capaian Pembelajaran .....	29
B. Materi .....	29
C. Rangkuman .....	32
D. Latihan Soal dan Evaluasi (5 Soal) .....	33
<b>BAB 5 PERAN DESAINER KOMUNIKASI VISUAL</b> .....	<b>34</b>
A. Capaian Pembelajaran .....	34
B. Materi .....	34
C. Rangkuman .....	38
D. Soal .....	39
<b>BAB 6 PROSES BERFIKIR KREATIF</b> .....	<b>40</b>
A. Capaian Pembelajaran .....	40
B. Materi .....	40
C. Rangkuman .....	43
D. Latihan Soal dan Evaluasi (5 Soal) .....	43
<b>BAB 7 ELEMEN DESAIN</b> .....	<b>44</b>
A. Capaian Pembelajaran .....	44

B. Materi.....	44
C. Rangkuman.....	54
D. Soal.....	55
<b>BAB 8 TIPOGRAFI .....</b>	<b>56</b>
A. Capaian Pembelajaran.....	56
B. Materi.....	56
C. Rangkuman.....	59
D. Latihan Soal dan Evaluasi (5 Soal).....	60
<b>BAB 9 ILUSTRASI .....</b>	<b>61</b>
A. Capaian Pembelajaran.....	61
B. Materi.....	61
C. Rangkuman.....	71
D. Soal.....	71
<b>BAB 10 IKLAN .....</b>	<b>72</b>
A. Capaian Pembelajaran.....	72
B. Materi.....	72
C. Rangkuman.....	75
D. Latihan Soal dan Evaluasi (5 Soal).....	75
<b>BAB 11 DESAIN KEMASAN .....</b>	<b>76</b>
A. Capaian Pembelajaran.....	76
B. Materi.....	76
C. Rangkuman.....	81
D. Soal.....	81
<b>BAB 12 DESAIN KEMASAN UNTUK DISABILITAS .....</b>	<b>82</b>
A. Capaian Pembelajaran.....	82
B. Materi.....	82
C. Rangkuman.....	90
D. Soal.....	90
<b>BAB 13 PELUANG DAN TANTANGAN DESAIN</b>	
<b>KOMUNIKASI VISUAL .....</b>	<b>92</b>
A. Capaian Pembelajaran.....	92
B. Materi.....	92
C. Rangkuman.....	95
D. Soal.....	95
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>96</b>
<b>TENTANG PENULIS.....</b>	<b>98</b>



# BAB

# 1

## APA ITU DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

### A. Capaian Pembelajaran

Mahasiswa mampu memahami overview dari mata kuliah Pengantar DKV.

### B. Materi

#### 1. Pengertian Desain Komunikasi Visual

##### a. Desain

Desain merupakan suatu proses untuk melahirkan rancangan dimana didalamnya berkaitan dengan rasa, estetika, ide kreatif, solutif, strategi.

##### b. Komunikasi

Komunikasi merupakan proses penyampaian pesan antara komunikator dengan komunikan. Adanya komunikasi penyampaian pesan ini tujuannya untuk mempermudah menyampaikan pesan dari hasil pikiran maupun rasa sehingga menjadikannya sebuah informasi.

##### c. Visual

Menurut KBBI kata visual merupakan suatu hal yang dapat dilihat dengan indra penglihat (mata).

Visual akan dapat dilihat jika adanya bentuk atau objek yang bisa diidentifikasi, dan cahaya sebagai perantara penglihatan visual.

# BAB

# 2

## SEJARAH DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

### A. Capaian Pembelajaran

Mahasiswa mampu memahami, menganalisis, dan mengevaluasi overview perkembangan DKV di Barat dan di Indonesia.

### B. Materi

#### 1. Sejarah Lahirnya Seni Visual

Kehidupan manusia Tidak dapat terlepas dari bentuk-bentuk visual semisal gambar, lukisan, iklan, cetakan pada media dua dimensi, Sign sistem, dan lain-lain. semua itu adalah bentuk kebutuhan manusia akan seni visual yang dapat membantu manusia sebagai kebutuhan sehari-harinya. Seni rupa atau Seni visual sebagai salah satu cabang seni Selalu hidup dan berkembang di tengah kehidupan masyarakat sejak zaman dahulu Hingga sekarang ini. Seni rupa selalu tumbuh dan berkembang sesuai dengan Konteks zamannya masing-masing. Seiring waktu seni rupa mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat hingga pada akhirnya seni rupa Menjadi bagian yang tak terpisahkan dan bahkan Menyatu Dengan kehidupan itu sendiri. Perkembangan-perkembangan ini Tentunya tidak dapat terlepas dari sejarah yang melatarbelakanginya. Proses ini bukanlah proses yang instan namun merupakan rentetan sejarah yang sangat panjang Sehingga bagi para perupa dan desainer perlu memahami bahwasanya fase sejarah tersebut

# BAB

# 3

## RUANG LINGKUP DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

### A. Capaian Pembelajaran

Mahasiswa mampu memahami, ruang lingkup seputar dunia Desain Komunikasi Visual serta menganalisis permasalahan yang dapat diselesaikan dengan Desain Komunikasi Visual.

### B. Materi

#### 1. Desain Grafis dan Desain Komunikasi Visual

Seiring perkembangan teknologi kebutuhan akan mendapatkan sebuah informasi menjadi meningkat dan lebih mudah. Perkembangan teknologi tersebut merubah perilaku dan cara pandang manusia terhadap suatu hal. Tidak heran jika dari waktu ke waktu cara penyampaian informasi juga mengalami perubahan yang signifikan. Informasi dikomunikasikan melalui berbagai cara dengan beragam kreatifitas dan selaras dengan penggunaan teknologi terbaru. Pada era 90-an hingga awal tahun 2000-an populer istilah Desain Grafis. Istilah tersebut berkaitan erat dengan media informasi berbasis cetak atau *printing*. Majalah, poster, brosur, *flyer*, banner, buku, merupakan contoh dari produk Desain Grafis yang sering dijumpai pada era tersebut.

Para Desainer Grafis terus mengeksplorasi kreativitas dalam menghasilkan karya-karya grafis, tidak hanya selalu berfokus kepada visual dan unsur estetik saja. Namun juga

# BAB

# 4

## PROBLEM SOLVING DALAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

### A. Capaian Pembelajaran

Mahasiswa mampu memahami, menganalisis, dan mengevaluasi sekilas *problem solving* Desain Komunikasi Visual.

### B. Materi

#### 1. Pengertian Problem Solving atau Penyelesaian Masalah

Pengertian penyelesaian masalah menurut KBBI penyelesaian berarti proses, cara, perbuatan, menyelesaikan (dalam berbagai-bagai arti seperti pemberesan, pemecahan). Masalah berarti sesuatu yang harus dipecahkan seperti soal atau persoalan. Jika dimaknai menurut KBBI maka penyelesaian masalah dapat berarti suatu proses atau cara untuk menyelesaikan suatu persoalan.

Secara lebih luas, dalam menyelesaikan suatu masalah tentu ada banyak cara (metode). Metode ini biasanya didapatkan dari pengetahuan seseorang atau pengalaman. Untuk dapat memahami secara lebih luas maka akan diberikan sebuah ilustrasi yang sederhana, ketika kita tidak sengaja menjatuhkan telepon genggam kita ke dalam air, hal pertama apa yang akan kita lakukan untuk mencegahnya dari kerusakan? Setiap individu tentu akan mempunyai perbedaan penanganan. Beberapa diantaranya memisahkan baterai dengan telepon genggam, beberapa lagi mengeringkannya dengan berbagai macam cara dan ada pula yang justru menyalakan telepon genggamnya secara paksa

# BAB

# 5

## PERAN DESAINER KOMUNIKASI VISUAL

### A. Capaian Pembelajaran

Mahasiswa mampu memahami, menganalisis, dan mengevaluasi desain dan desainer.

### B. Materi

#### 1. Pencipta/Kreator/Perupa/Desainer

Apa itu desainer/perupa/kreator atau sebutan lain yang dapat diidentifikasi untuk seseorang yang menciptakan sebuah karya visual? Dewasa ini berkembang berbagai terminologi untuk personal yang melahirkan sebuah karya visual berdasarkan klasifikasi karyanya. Semisal seseorang yang menciptakan karya lukis disebut pelukis, seseorang yang menciptakan karya seni grafis murni disebut *printmaker*, seseorang yang menciptakan karya desain komunikasi visual disebut sebagai desainer, dan masih banyak lagi sebutan untuk setiap disiplin ilmu seni rupa lainnya. Apa sebenarnya sebutan bagi orang yang telah menciptakan karya dengan rumpun ilmu rupa (visual arts). Untuk menjawab hal itu perlu dilakukan telaah secara komprehensif untuk mengenali esensi dari berbagai terminologi bagi orang yang menciptakan karya seni visual.

Pada dasarnya semua orang dapat menjadi seorang desainer. Sebab arti kata desainer itu sendiri adalah “perancang”, “penata” dan “penyusun”. Apa yang di tata, apa yang dirancang dan apa yang disusun semua kata itu

# BAB

# 6

# PROSES BERPIKIR KREATIF

## A. Capaian Pembelajaran

Mahasiswa mampu memahami, menganalisis, dan mengevaluasi permasalahan yang dapat diselesaikan dengan Desain Komunikasi Visual.

## B. Materi

### 1. Pengertian Berpikir Kreatif

Al Khalili dalam Nurlaela dan Ismayati (2015) mendeskripsikan berpikir kreatif sebagai sebuah kegiatan mental yang digunakan seseorang untuk membangun ide maupun gagasan baru secara fasih dan juga fleksibel. Komponen berpikir kreatif menurut Evans dalam Nurlaela dan Ismayati (2015) adalah *problem sensitivity*. *Problem Sensitivity* merupakan keterampilan dalam mengidentifikasi adanya suatu permasalahan (problem) atau mengabaikan fakta yang kurang sesuai (*misleading fact*) / tidak berkaitan serta mampu membangun ide atau gagasan secara tidak umum (*originality*).

### 2. Penelitian Mengenai Berpikir Kreatif

#### a. Wallas (1945)

Penelitian Wallas berfokus pada sudut pandang psikologis dalam mengupas proses berpikir kreatif. Ada empat tahap dalam berpikir kreatif:

- 1) *Preparation* (Persiapan)
- 2) *Inoculation*

# BAB

# 7

# ELEMEN DESAIN

## A. Capaian Pembelajaran

Mahasiswa mampu memahami, menganalisis, dan mengevaluasi elemen pada seni rupa dan desain.

## B. Materi

Seni rupa merupakan salah satu kesenian yang mengacu pada bentuk visual. Bentuk visual ini adalah bentuk yang terindra oleh indra penglihatan sehingga disebut dengan bentuk perupa. Wujud yang hadir dalam seni rupa merupakan susunan dari beberapa elemen seni rupa yang terdiri dari komposisi, kesatuan unsur-unsur serta penataan sesuai kaidah asas tata susun seni rupa. Ketika seseorang sedang menikmati karya seni rupa pada dasarnya ia sedang mengamati struktur dasar organisasi dari elemen-elemen desain. Elemen desain itu terdiri dari susunan dasar seni rupa yang terdiri dari unsur seni rupa berupa garis, bidang, warna dan tekstur. Unsur tersebut dipadukan kembali dengan memperhatikan asas pengorganisasian yang terdiri dari harmonis, kontras, gradasi, repetisi, serta hukum keseimbangan. Semua elemen tersebut digunakan dalam menciptakan karya seni rupa baik itu seni rupa dengan penekanan karya estetis maupun seni rupa fungsional atau seni rupa terapan. Juga termasuk karya karya desain.

# BAB

# 8

# TIPOGRAFI

## A. Capaian Pembelajaran

Mahasiswa mampu memahami, menganalisis, dan mengevaluasi sekilas mengenai tipografi.

## B. Materi

### 1. Definisi Tipografi

Dalam desain komunikasi visual tipografi merupakan salah satu elemen penting untuk penyampaian sebuah pesan. Tipografi dalam desain komunikasi visual berperan mentransfer ide dan informasi yang ingin disampaikan oleh desainer dalam bentuk komunikasi verbal. Istilah tipografi tentu sudah sering kita dengar apalagi bagi yang bergelut dalam dunia desain komunikasi visual. Banyak tafsir mengenai tipografi. Secara sederhana tipografi merupakan sebuah keterampilan dalam pemilihan huruf.

Menurut Danton Sihombing, tipografi adalah ilmu tentang seni memilih dan menata huruf. Sedangkan menurut Adi Kusrianto, tipografi adalah suatu ilmu yang digunakan untuk menata huruf dalam publikasi visual, baik cetak maupun digital.

### 2. Sejarah Singkat Tipografi

Tipografi sudah ada pada saat zaman nenek moyang kita. Hal ini berawal dari adanya lukisan-lukisan pada dinding gua. Tipografi terbentuk dari transformasi pictogram menjadi ideogram, yang membentuk bunyi, suara dan



# BAB

# 9

# ILUSTRASI

## A. Capaian Pembelajaran

Mahasiswa mampu memahami, menganalisis, dan mengevaluasi sekilas mengenai ilustrasi.

## B. Materi

### 1. Esensi dan Definisi Ilustrasi

Seni ilustrasi pada mulanya memiliki definisi berarti “gambar yang berfungsi untuk menjelaskan sesuatu atau gambar yang dapat Terjemahkan sesuatu dalam bentuk visual”. Namun belakangan ini seni ilustrasi perkembangan yang sangat pesat sehingga menjadikannya sebuah cabang ilmu seni rupa apa yang sulit untuk dipahami jika tetap berpijak pada definisi tradisional. Jauh dari itu ilustrasi hadir ke dalam bentuk yang jauh lebih variatif tidak hanya berupa gambar, bahkan menjadi sebuah karya seni yang subjektif-ekspresif yang tidak lagi sejalan dengan definisi awal dimana definisi tersebut sejalan dengan sesuatu yang memperjelas sesuatu gambar yang yang berkonsep atau objek visual yang dapat menterjemahkan sebuah kegiatan atau peristiwa yang bersifat ide dalam bentuk objek visual yang terlihat.

Secara etimologi istilah ilustrasi diambil dari bahasa Inggris yakni Illustration dengan bentuk kata kerjanya yaitu illustrate. Illustrate itu sendiri berasal dari bahasa latin yang bermakna membuat terang. Dari rangkaian etimologis tersebut, istilah illustrate tadi yang memiliki makna membuat

# BAB

# 10

# IKLAN

## A. Capaian Pembelajaran

Mahasiswa mampu memahami, menganalisis, dan mengevaluasi sekilas mengenai iklan.

## B. Materi

### 1. Definisi Iklan

Menurut Wikipedia Iklan atau dalam bahasa Indonesia formalnya pariwara adalah segala bentuk pesan promosi benda seperti barang, jasa, produk jadi, dan ide yang disampaikan melalui media dengan biaya sponsor dan ditunjukkan kepada sebagian besar masyarakat. Iklan sederhananya adalah upaya yang dilakukan secara berulang dalam periodik tertentu untuk memperkenalkan sebuah produk atau jasa.

### 2. Tujuan Iklan

Sejatinya iklan merupakan sebuah usaha untuk mengajak, mempengaruhi, hingga merubah perilaku konsumen. Iklan sendiri tidak lepas dari upaya persuasif, ajakan, rayuan, dan bujukan. Dalam perancangan sebuah iklan akan, desainer akan berupaya agar tujuan dari iklan tersebut tersampaikan dan mudah dicerna oleh target perancangan iklan tersebut.

# BAB

# 11

# DESAIN KEMASAN

## A. Capaian Pembelajaran

Mahasiswa mampu memahami, menganalisis, dan mengevaluasi sekilas mengenai desain kemasan.

## B. Materi

Bidang keilmuan yang paling dekat dengan bidang Desain Komunikasi Visual seperti arsitektur, interior, *landscape*, *fashion design*, *exhibition design*, *retail design*, *display design*, *event design*, desain produk dan industrial desain. Di mana desainer grafis sering bekerja sama dengan pihak arsitek dalam menyelesaikan suatu proyek grafis lingkungan seperti penyediaan layanan informasi, *sign system*, peta informasi lainnya. Penggunaan komposisi Harmoni pada keilmuan fashion desain biasanya dibutuhkan dalam perancangan merek, atau logo produk maupun berbagai event atau acara fashion design. Selain dari itu dalam *exhibition* desain, desain, *event design* biasanya desainer sering terlibat dalam kerjasama proyek seperti pameran, expo acara TV dan lain sebagainya. Sedangkan pada desain produk seorang desainer grafis sering terlibat dalam proyek desain produk seperti pada bagian mendesain logo, merek, label, maupun informasi kepada pengguna buku manual media promosi iklan, brosur dan lain-lain titik bahkan seringkali desainer komunikasi visual juga terlibat dalam perancangan kemasan dalam hal ini untuk memperindah tampilan ataupun grafis Element dalam desain produk.

# BAB 12

## DESAIN KEMASAN UNTUK DISABILITAS

### A. Capaian Pembelajaran

Mahasiswa mampu memahami, menganalisis, dan mengevaluasi sekilas mengenai desain kemasan untuk disabilitas.

### B. Materi

#### 1. Pendahuluan

Salah satu peran desainer adalah untuk membantu menyelesaikan permasalahan yang ada di masyarakat secara luas. Masyarakat luas disini tentu dapat diartikan sebagai perseorangan/individu maupun golongan yang membutuhkan desain dengan tujuan yang beragam. Makna masyarakat tidak terbatas bagi mereka yang dapat menjalani kehidupan secara mandiri akan tetapi juga berarti orang dengan disabilitas contohnya tunanetra.

Menurut Haij (2009) tunanetra atau orang yang mengalami kebutaan dapat dikategorikan ke dalam tiga tipe:

##### a. Buta warna

Buta warna adalah orang yang kemampuan indra penglihatannya kurang dapat mengidentifikasi warna dari suatu benda. Buta warna dapat dikategorikan ke dalam beberapa kelompok yaitu buta warna merah-hijau, buta terhadap warna biru-kuning dan orang yang indera penglihatannya dapat mengenali semua hal namun nampak monokrom (hitam, putih, abu-abu).

# BAB 13

## PELUANG DAN TANTANGAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

### A. Capaian Pembelajaran

Mahasiswa mampu memahami, menganalisis, dan mengevaluasi peluang serta tantangan dalam desain komunikasi visual.

### B. Materi

#### 1. Memahami Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual dalam ruang lain sejatinya sebagai problem solving. Oleh sebab itu desain tidak hanya selesai pada tatanan rancangan, Sketsa, struktur perancangan dan lain sebagainya akan tetapi hal ini harus berangkat dari permasalahan-permasalahan yang ada dan bagaimana cara kita mengatasinya.

“Desain Industrial” masa kini jika tidak dibekali kualitas berpikir holistik dan integral hanya akan menciptakan pembunuh berbasis produksi massal. Para desainer itu hanya akan membuat desain-desain yang memecahkan satu masalah tapi menimbulkan masalah lainnya jauh lebih besar titik misalnya, melakukan kerja desain dengan memilih material dan proses yang merusak udara dan lingkungan sekitar atau membuat desain yang pesannya menyulut kebencian dan intoleransi. (Eka Sofyan R dan Syarif Maulana, 2021: 16).

Perancangan Desain tidak hanya sekedar sebagai percontohan dari permasalahan yang ada akan tetapi

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggi Anggraini. 2012. "Diktat Pengantar Desain Grafis". Politeknik Negeri Jakarta. Jakarta.
- Bryan Lawson. 2005. "How Designer Think". Uk. Biddles Ltd.
- Brown, Tim. 2008. *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. New York : Harper Collins.
- Budiwirman. 2009. "Seni Cetak Mencetak". Padang. Sukabina Press.
- \_\_\_\_\_. 2012. "Seni Grafis dan Aplikasinya dalam Pendidikan". Padang. UNP Press.
- Dursin, A. G. (2012). Information Design and Education for Visually Impaired and Blind. *Procedia Social and Behavioral Sciences*.
- Heij, H. d. (2009). *Banknotes Design for The Visually Impaired*. Amsterdam: De Nederlandsche Bank NV.
- He, Kekang. (2017). *A Theory of Creative Thinking*. Singapore: Springer Nature.
- Jacob Sumarjo. 2000. "Filsafat Seni". Bandung. ITB.
- Kartika, Dharsono Sony. 2004. "Seni Rupa Modern". Bandung. Rekayasa Sains.
- \_\_\_\_\_. 2007. "Kritik Seni". Bandung. Rekayasa Sains.
- Kotler, Philip. 1999. Manajemen Pemasaran. Jilid II. Edisi Milenium. Jakarta: Prenhallindo.
- Kulyukin, Vladimir dan Kutiyawala, Aliasgar. (2010). *Accessible Shopping for Blind and Visually Impaired Individuals*. The Open Rehabilitation Journal Volume 3, P 158-168.
- M Junaidi Hidayat, Bramantjo. 2020. "Desain Produk dan Tantangan Industri Kreatif di Era New Normal", Yogyakarta. Samudra Biru.

- Mohamed, R. D. (2016, January). Braille Readability in Packaging Design of Egyptian Pharmaceutical. *International Design Journal*, 119-126.
- Namuri Migotuwio.2020. "Desain Grafis, Kemarin, Kini Dan Nanti". Alinea. Jawa Tengah.
- Nanang Ganda Prawira. 2016. "Benang Merah Seni Rupa Modern". Sarana Tutorial Bandung. Nurani Sejahtera.
- Nigel Spivey. 2005. "How Art Made The World, A Journey To The Origins Of Human Creativity". New York. Basic Book.
- Nurlaela, Luthfiyah dan Ismayati, Euis. (2015). Strategi Belajar Berfikir Kreatif. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Perrois, J. A., Laviolle, J., Briant, C., & Brock, A. (2018). Towards a Multisensory Augmented Reality Map for Blind and Low Vision People: A Participatory Design Approach. *HAL*.
- Pertina. (2007). *Advanced Methods for the Technology Classroom*. Canada: Information Science Publishing.
- R, Eka Sofyan., & M, Syarif. 2021. Redefenisi Desain. Bandung: Cmyk Prees.
- Rustan, Suryanto. 2015. Bisnis Desain Grafis. Jakarta: PT Lintas Kreasi Imaji.
- Sucipto, Fentisari Desti dan Ghifari, Muhammad (2019). *Daily Needs Icon Packaging Design for People with Vision Impairment. International Conference for Asia Pacific Studies*.
- Tinarbuko, Sumbo. 1998. "Memahami Tanda, Kode, dan Makna Iklan Layanan Masyarakat". Tesis. Bandung: ITB.
- William Kloss. 2005. "A History of European Art The Great Courses". Virginia. Course Guidebook.

<http://kbbi.kemdikbud.go.id>

## TENTANG PENULIS

### PENULIS 1

**Fentisari Desti Sucipto, S.Sn., M.Sn.**



Fentisari Desti Sucipto, S.Sn., M.Sn. lahir di Malang, 11 Desember 1990 merupakan alumni dari Universitas Negeri Malang Program Studi Desain Komunikasi Visual untuk gelar sarjana dan Institut Seni Indonesia Yogyakarta Jurusan Pengkajian Desain Komunikasi Visual untuk gelar magister. Saat ini penulis merupakan salah satu dosen Prodi Desain Komunikasi Visual Jurusan Seni Rupa dan Desain di Institut Seni Budaya Indonesia Aceh (ISBI Aceh). Mengampu mata kuliah yang berfokus pada pengkajian Desain Komunikasi Visual dan Metodologi Desain Komunikasi Visual. Penulis juga sering menjadi *keynote speaker* dalam seminar nasional seperti SEMNADES 2020 dan juga seminar internasional yang diadakan antara ISBI Aceh dengan Universiti Malaya Malaysia. Penulis aktif dalam penelitian sehingga beberapa kali mendapatkan pendanaan untuk penelitian secara internal dari ISBI Aceh dan juga eksternal dari DRPM Kemendikbudristekdikti.



## **PENULIS 2**

**Rino Yuda, S.Sn., M.Sn.**



Rino Yuda, S.Sn., M.Sn. kelahiran Kerinci, 27 Juli 1992 salah satu alumni Institut Seni Indonesia Padangpanjang Jurusan Desain Komunikasi Visual dan Pascasarjana Institut Seni Indonesia Padangpanjang program Magister Penciptaan Desain Komunikasi Visual. Penulis merupakan dosen aktif di Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Aceh pada Prodi Desain Komunikasi Visual dan aktif melakukan Pameran Nasional dan Internasional seperti Pameran Kolaborasi Bersama ISBI Aceh Universiti Teknologi Mara (UiTM) 2020. Penulis merupakan dosen pengampu mata kuliah Penciptaan Desain Komunikasi Visual berfokus ke beberapa mata kuliah seperti, Perancangan Logo, Tipografi Aplikatif, Grafis Lingkungan, serta Metode Penciptaan Desain. Penulis juga aktif melaksanakan penelitian, pengabdian serta pengajaran, baik penelitian Internal Kampus maupun Pusat.

### **PENULIS 3**

#### **Reza Sastra Wijaya S.Sn., M.Sn.**



Reza Sastra Wijaya S.Sn., M.Sn. lahir di Kerinci, 11 Agustus 1992 merupakan alumni Institut Seni Indonesia Padangpanjang dengan bidang Keilmuan Strata 1 ditempuh di Program Studi Seni Murni dan Strata 2 di bidang Penciptaan Seni rupa. Saat ini penulis berprofesi sebagai Dosen Aktif di Institut Seni Budaya Indonesia Aceh (ISBI Aceh) program studi Seni Rupa Murni sejak tahun 2017. Bidang keahlian dalam penciptaan seni murni adalah penciptaan seni grafis. Mengampu mata kuliah Sketsa, Sejarah Seni Rupa Barat, Teori Seni, Isu Seni, Studio Dasar Seni Murni, Studio Eksplorasi dan Studio Konseptual. Pada program studi Desain Komunikasi Visual mengampu mata kuliah Seni Ilustrasi dan Gambar Bentuk. Penulis aktif dalam kegiatan Pameran daerah dan nasional serta dalam aktif kegiatan tridharma perguruan tinggi baik pengajaran, penelitian maupun pengabdian kepada masyarakat. Beberapa kali diantaranya peraih hibah pengabdian internal dan hibah penelitian nasional.

#### **PENULIS 4**

#### **Muhammad Ghifari, S.Sn., M.Sn.**



Muhammad Ghifari, S.Sn., M.Sn. kelahiran Padang Panjang 5 Juni 1992 salah satu alumni Institut Seni Indonesia Padangpanjang Jurusan Desain Komunikasi Visual dan Pascasarjana Institut Seni Indonesia Padangpanjang program Magister Penciptaan Desain Komunikasi Visual. Penulis merupakan Dosen Aktif di Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Aceh pada Prodi Desain Komunikasi Visual. Saat ini penulis menjabat sebagai Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual. Penulis merupakan dosen pengampu mata kuliah Tipografi, Pengantar Desain Komunikasi Visual, Nirmana, Digital Desain, Projek DKV Visual Literasi serta Metode Penciptaan Desain. Penulis juga aktif melaksanakan Penelitian, pengabdian serta pengajaran, baik penelitian Internal Kampus maupun Pusat.