

BAB III PRINSIP- PRINSIP TATA LETAK

A. KOMPETENSI DASAR

- 3.3 Mendiskusikan prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis
- 4.3 Menempatkan hasil prinsip-prinsip tata letak, antara lain : proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari bab ini, siswa diharapkan mampu:

1. Siswa dapat menjelaskan prinsip tata letak desain
2. Siswa dapat menguraikan prinsip desain
3. Siswa dapat mengintegrasikan prinsip ke dalam desain
4. Siswa dapat menunjukkan desain sesuai dengan prinsip

MATERI PEMBELAJARAN

1. PENGERTIAN LAYOUT

Layout menurut bahasa memiliki arti tata letak. Sedangkan menurut istilah, layout merupakan kegiatan untuk menyusun, menata, mengatur dan memadukan unsur-unsur komunikasi grafis (teks, gambar, bidang dll) menjadi komposisi karya visual yang komunikatif, estetik, persuasif dan menarik

Secara umum prinsip-prinsip dalam penyusunan tata letak terdiri atas:

1. Kesatuan (Unity) dan keselarasan (Harmony)
2. Keseimbangan (Balance)
3. Kesebandingan (proportion)
4. Irama (*rhythm*)
5. *Penekanan /Fokus*
6. Kontras (*contrast*)
7. Repetisi (Repetition)

2. Kesatuan

Kesatuan atau *unity* merupakan salah satu prinsip yang menekankan pada keselarasan dari unsur-unsur yang disusun, desain bisa dikatakan menyatu apabila secara keseluruhan tampak harmonis.



Contoh gambar Kesatuan

3. Keselarasan (*harmony*)

Keselarasan merupakan prinsip desain yang diartikan sebagai keteraturan tatanan diantara bagian-bagian suatu karya. Keselarasan dalam desain merupakan pembentukan unsur-unsur

keseimbangan, keteraturan, kesatuan, dan perpaduan yang masing-masing saling mengisi dan menimbang

Harmoni dapat diwujudkan dengan 2 cara, yaitu:

1. Harmoni dari segi bentuk

Harmoni yang dilihat dari bentuk ialah dimana adanya keserasian dalam penempatan unsur-unsurnya. Hal itu dapat dilihat dari segi bentuk dan ukurannya pada media misalnya brosur, leaflet, poster, dll.



2. Harmoni dari segi warna

Warna memiliki pengaruh yang amat besar, karena tiap-tiap warna memiliki sifatnya masing-masing, seperti merah yang memiliki arti berani, biru yang memiliki kesan tenang dan lain sebagainya.



Contoh Gambar Kesatuan (*Unity*) & Keselarasan (*Harmony*)



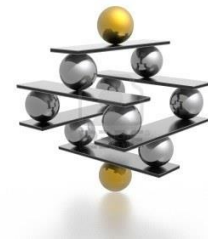
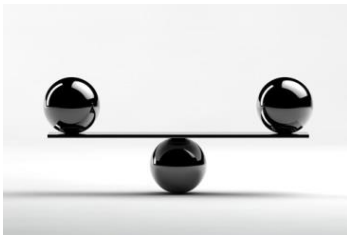


3. Keseimbangan (Balance)

Setiap karya desain grafis harus dapat mengkomunikasikan informasi secara jelas sekaligus estetik, hal itu memerlukan keadaan keseimbangan pada unsur-unsur yang ada di dalamnya agar tujuan tersebut dapat tercapai

Keseimbangan akan lebih terlihat ketika anda menyatukan pandangan pada sebuah desain secara keseluruhan, sehingga tidak tertangkap kesan berat sebelah, penuh sebelah, ramai sebelah dan seterusnya

Sehingga keseimbangan atau *balance* secara visual dapat diartikan kondisi yang sama berat. Pembagian tersebut dapat dilihat dengan prioritas *horizontal* (kanan kiri) dan vertikal (atas bawah).



Ada dua metode pendekatan dalam menciptakan keseimbangan :

1. Keseimbangan simetris (*formal balance*)

Merupakan keseimbangan yang berdasarkan pengukuran dari pusat yang menyebar dan membagi sama berat antara kiri dan kanan maupun atas dan bawah secara simetris atau setara. Keseimbangan ini bersifat sederhana, terkesan resmi atau *formal*

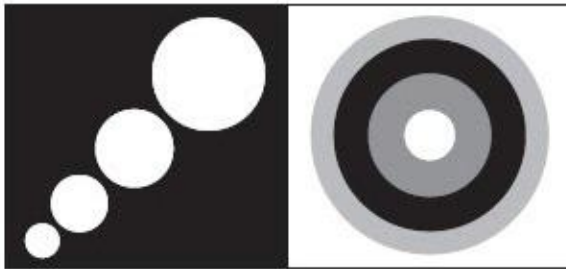
2. Keseimbangan asimetris (*informal balance*)

Merupakan keseimbangan yang tersusun atas unsur-unsur yang berbeda antara kiri dan kanan namun dari komposisinya terasa seimbang. Keseimbangan asimetris dapat dilakukan dengan penyusunan ukuran, garis, warna, bidang dan tekstur



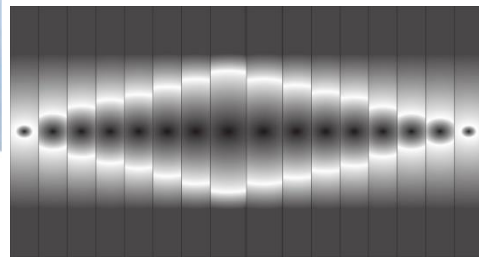
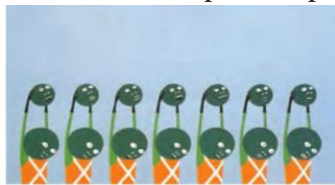
4. Kesebandingan (proportion)

Kesebandingan (proporsi) merupakan perbandingan ukuran yang digunakan untuk menentukan perbandingan yang dianggap tepat antara panjang dengan lebar antara bagian dengan bagian lain atau bagian dengan unsur secara keseluruhan



5. Irama (rhythm)

Irama adalah pola tata letak (*layout*) yang dibuat dengan melakukan pengulangan unsur-unsur tata letak secara teratur agar menciptakan kesan yang menarik. Irama menyebabkan kita dapat merasakan adanya pergerakan, getaran, atau perpindahan dari unsur satu ke unsur lain. Irama visual tersebut dapat berupa repetisi maupun variasi.

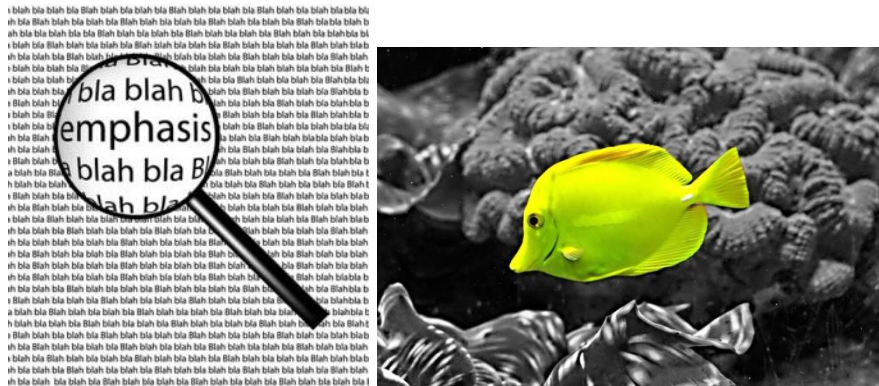


6. PENEKANAN/FOKUS (*EMPHASYS*)

Dominasi merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa yang harus ada dalam karya seni dan desain.

Dominasi berasal dari kata *Dominance* yang berarti keunggulan. Sifat unggul dan istimewa ini akan menjadikan suatu unsur sebagai penarik dan pusat perhatian.

Dominasi mempunyai beberapa tujuan, yaitu untuk menarik perhatian, menghilangkan kebosanan, dan untuk memecah keberaturan.



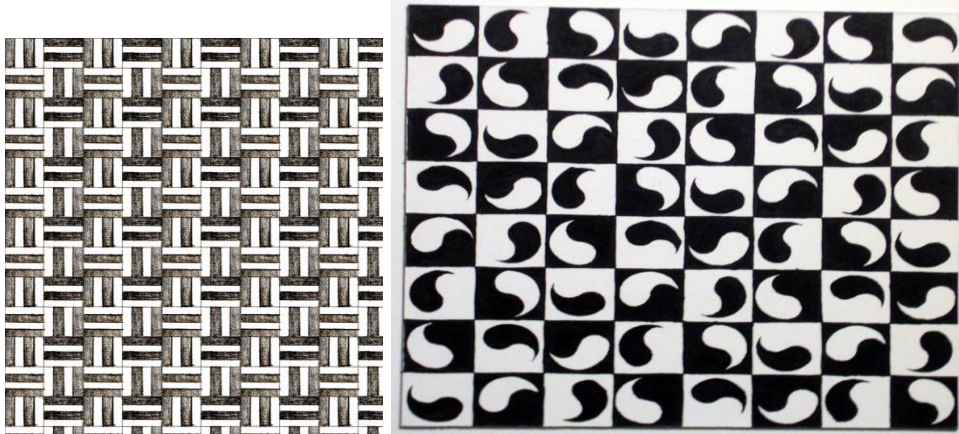
7. Kontras (*contrast*)

kontras yaitu adanya perbedaan yang mencolok pada beberapa unsur tata letak. Kontras dapat anda lakukan dengan beberapa cara, misalnya dengan menggunakan warna yang berbeda sehingga lebih mencolok, ukuran foto/ilustrasi dibuat besar diantara yang kecil, menggunakan pemilihan *font* yang berbeda *typefont* maupun ukurannya, mengganti irama serta arah juga dapat anda lakukan



8. REPETISI

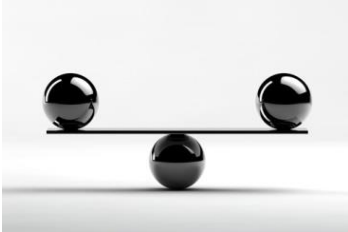
REPETISI adalah sebuah “permainan” pengulangan dalam rangkaian komposisi desain. Repetisi digunakan agar setiap elemen desain mempunyai kesamaan (unity) dan terikat antar elemen satu sama elemen lainnya. Misalnya repetisi warna pada bentuk yang berbeda, repetisi garis dengan dimensi yang sama pada warna yang berbeda, repetisi white space, repetisi texture dan lainnya



UJI KOMPETENSI

I. Pilihlah jawaban yang benar

1. perbandingan ukuran yang digunakan untuk menentukan perbandingan yang dianggap tepat antara panjang dengan lebar antara bagian dengan bagian lain atau bagian dengan unsur secara keseluruhan adalah pengertian dari?
 - a. **proporsi**
 - b. keseimbangan
 - c. keselarasan
 - d. irama
 - e. penekanan
2. sebuah “permainan” pengulangan dalam rangkaian komposisi desain. Adalah pengertian dari ?
 - a. keseimbangan
 - b. irama
 - c. **repetisi**
 - d. penekanan
 - e. proporsi
3. Ada berapa metode pendekatan dalam menciptakan keseimbangan
 - a. 1
 - b. 2**
 - c. 3
 - d. 4
 - e. 5
4. adanya keserasian dalam penempatan unsur-unsurnya, adalah pengertian dari harmoni dari segi?
 - a. simetris
 - b. asimetris
 - c. bentuk**
 - d. warna
 - e. irama
5. Gambar dibawah ini merupakan contoh dari ..



- a. Keselarasan
 - b. Keseimbangan**
 - c. Irama
 - d. Penekanan
 - e. Repetisi
6. Gambar dibawah ini merupakan contoh dari ..



- a. Keselarasan
 - b. Keseimbangan**
 - c. Irama
 - d. Penekanan
 - e. Repetisi
7. kegiatan untuk menyusun, menata, mengatur dan memadukan unsur-unsur komunikasi grafis (teks, gambar, bidang dll) menjadi komposisi karya visual yang komunikatif, estetik, persuasif dan menarik
- a. kesatuan
 - b. keseimbangan
 - c. repetisi
 - d. focus
 - e. layout**
8. prinsip desain yang diartikan sebagai keteraturan tatanan diantara bagian-bagian suatu karya
- a. Fokus
 - b. Harmony**
 - c. Repetisi
 - d. Irama
 - e. Keseimbangan
9. Apa yang dimaksud dominasi pada penekanan
- a. Terang
 - b. Gelap
 - c. Keunggulan**
 - d. Satu
 - e. Luas
10. prinsip-prinsip dalam penyusunan tata letak terdiri atas. **Kecuali**
- a. kesatuan
 - b. keseimbangan
 - c. layout**
 - d. irama
 - e. harmoni

TUGAS PROYEK

- I. Buatlah suatu desain dengan tema “ New Normal “ yang meliputi
Kesatuan (Unity) dan keselarasan (Harmony)
Keseimbangan (Balance)
Kesebandingan (proportion)
Kontras (*contrast*)