

PRINSIP-PRINSIP VISUALISASI MEDIA

OBSERVASI AWAL

TIDAK ADA HUKUM UNIVERSAL YANG BERLAKU DALAM DESAIN GRAFIS. SARANA DAN TEKNIK YANG COCOK DALAM SUATU DESAIN MEDIA BELUM TENTU COCOK DAN EFEKTIF UNTUK MEDIA LAINYA.

- KEMAUAN BEREKSPERIMEN
- MENGAKUI DESAIN YANG EFEKTIF TIDAK DIHASILKAN DENGAN SATU KALI JADI
- PATUH DAN CERMAT DALAM RINCIAN

MEMAHAMI PESAN

SEMAKIN KITA MEMAHAMI DAN MEMBATASI TUJUAN SUATU PROYEK DESAIN, SEMAKIN BAIK HASIL YANG AKAN DI BUAT.

- SIAPA KHALAYAK YANG DIKEHENDAKI
- APA PESAN UTAMA YANG AKAN DI KOMUNIKASIKAN
- DALAM FORMAT APA PESAN AKAN DI LIHAT
- JENIS PESAN APA YANG DIPUNYAI PEMBACA DARI SUMBER (MEDIA) LAIN

PERCOBAAN

DESAIN GRAFIS YANG BAIK SERINGKALI MUNCUL DARI PERCOBAAN DAN KESALAHAN (TRIAL AND ERROR)

- MEMBUAT SKETSA/RANCANGAN GLOBAL DENGAN MENGABAIKAN PERINCIAN

PENCARIAN GAGASAN

- SELALU MENGANALISA KARYA (DESAIN) ORANG (MEDIA) LAIN
- MENGUMPULKAN SUMBER GAGASAN DENGAN MENGOLEKSI KARYA-KARYA TERBAIK ATAU KARYA-KARYA YANG MENARIK BAGI KITA.
- BERSOSIALISASI DALAM KELOMPOK ATAU KOMUNITAS DESAIN

RELEVANSI

- SETIAP UNSUR DESAIN HARUS TERKAIT DENGAN FUNGSI KOMUNIKASINYA DAN KEUNIKAN LINGKUNGANNYA.
- TIDAK ADA TYPE FACE (JENIS HURUF) YANG BAIK ATAU YANG BURUK, YANG ADA HANYA TYPE FACE YANG COCOK ATAU TIDAK COCOK.
- PARADIGMA **DESAIN SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI BUKAN MEDIA DEKORASI**
- DESAIN DAN TEKNOLOGI DIGUNAKAN SEBAGAI PEMANIS BUKAN MENUTUPI PESAN

- MEMULAI DENGAN BERPATOKAN KEPADA KEJELASAN, KETERATURAN DAN KESEDERHANAAN
- MEMPERHATIKAN KESEIMBANGAN ANTARA TAMPILAN (VISUALISASI) DAN ISI

PROPORSI

- UKURAN DARI SETIAP UNSUR GRAFIK HARUS DITENTUKAN OLEH KEPENTINGAN LINGKUNGANNYA
- DESAIN YANG EFEKTIF TERGANTUNG BAGAIMANA BAIKNYA SETIAP POTONGAN DESAIN DI COCOKAN DENGAN POTONGAN SEKELILINGNYA

PENGARAHAN

- DESAIN GRAFIK YANG EFEKTIF MAMPU MENGARAHKAN PEMBACA
- MAMPU MELARUTKAN PEMBACA DARI SATU ADEGAN KE ADEGAN LAINNYA SECARA LANCAR DAN BERURUTAN. (kecenderungan membaca dari kiri atas ke kanan bawah)

KONSISTENSI

1. Konsistensi mengarah kepada gaya yang terpadu atau integral
2. Gaya mencerminkan penanganan unsur yang timbul berulang kali
3. Konsistensi berkaitan dengan rincian, cakupannya antara lain mempertahankan *type face* dan ukuran yang telah dipilih dan penggunaan jarak yang sama dalam seluruh dokumen.
4. Tantangan terletak antara konsistensi dan variasi
5. Konsistensi dapat di capai melalui:
 - Margin yang konsisten
 - Type face, ukuran, jarak antar teks, judul sub judul dan penyorotan yang konsisten
 - Keseragaman indensi alinea, jarak antar kolom serta daerah pemisah di sekitar foto.
 - Pengulangan elemen grafis pada setiap halaman.

KONTRAS

- Dokumen yang menarik dan hidup cenderung memiliki banyak kekontrasan
- Kekontrasan memberi 'warna' pada publikasi dengan menyeimbangkan spasi untuk ruang kosong, teks, dan art work.

GAMBARAN MENYELURUH

Desainer menghasilkan gambaran menyeluruh dari perpaduan berbagai bagian yang terpisah-pisah

PEMBATASAN

- Berusaha untuk menghasilkan desain yang sederhana.

RINCIAN

- Desain adalah rincian. Pengabaian terhadap rincian dapat merusak penampilan media yang seharusnya bisa menarik.
- Pembacaan ulang (*proof reading*) membantu mengecek perincian

PEMERIKSAAN BUKTI (*PROOF*)

- Analisa duplikat dokumen dalam bentuk kecil (*thumbnails*)