

Rahasia
SUKSES



DESAINER
OTODIDAK

RIDHO MIDANTO

Rahasia Sukses Desainer Otodidak

Oleh: *Ridho Midanto*

Copyright © 2015 by *Ridho Midanto*

Desain Sampul:

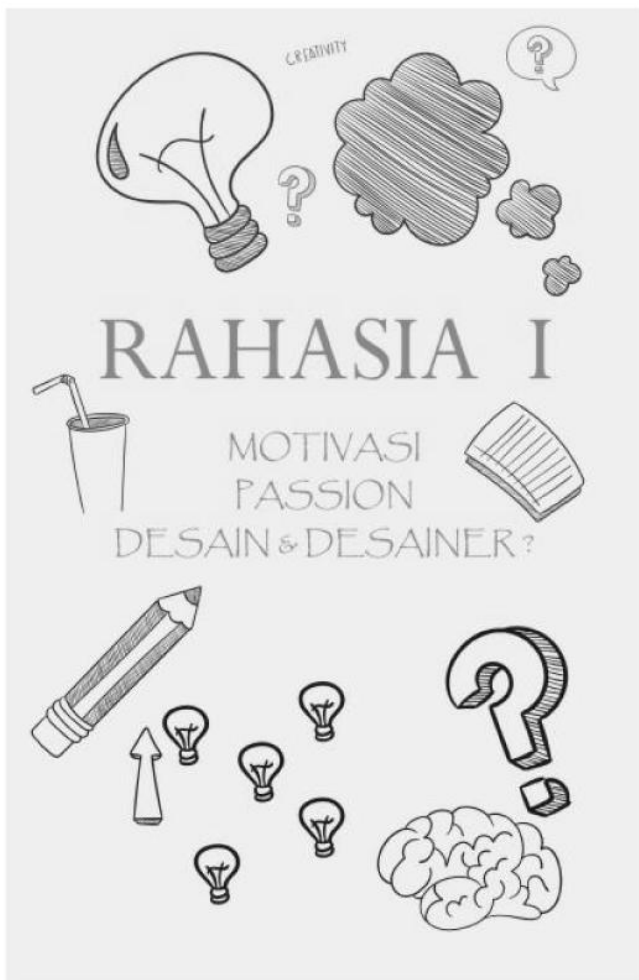
Ridho Midanto

Diterbitkan melalui:



Daftar Isi

☒ Ucapan terima kasih.....	3
☒ Pengantar.....	5
☒ Catatan Penting	10
☒ Rahasia I.....	12
☒ Rahasia II	50
☒ Rahasia III	125
☒ Perisai Desainer	144
☒ Daftar Pustaka.....	149
☒ Profil Penulis.....	150



PASSION



Dibab sebelumnya saya sempat menyinggung mengenai *Passion*. Anda pernah dengar apa itu *Passion* dan apakah *Passion* berpengaruh terhadap Desainer Grafis, otodidak tentu nya?

Passion dimiliki oleh semua orang apapun profesinya, sekalipun ibu rumah tangga. *Passion* adalah rasa cinta yang mendorong dan meringankan kita untuk melakukan sesuatu. Anda tentunya pernah merasakan jatuh cinta bukan? Saat Anda jatuh cinta baik dengan kekasih Anda

Desain Grafis?

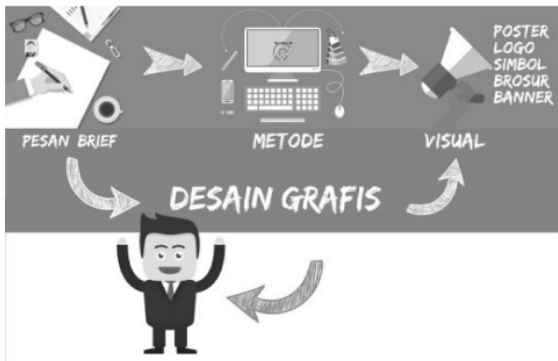
Sebenarnya sebelum masuk ke pengertian Desain Grafis, saya ingin terlebih dahulu membahas mengenai sejarah Desain Grafis. Tapi sejak saya sekolah, saya malas dengan pelajaran sejarah. Jadi kali ini *nggak* usah yaaa, hehe. Saya tau Anda juga malaskan membahas sejarah? Kalau begitu kita kompak, hehe.

Dari asal kata, Desain Grafis terdiri dari kata "Desain" dan "Grafis". Secara gamblang dan singkat Desain berarti merancang, dan Grafis berarti gambar. Karenanya kita dapat menarik arti bahwa **Desain Grafis** adalah merancang gambar yang bertujuan untuk menyampaikan informasi atau pesan.

Dalam pandangan Ilmu Komunikasi, Desain Grafis adalah metode menyampaikan pesan visual berbentuk teks dan gambar dari komunikator kepada komunikan. Saya ambil contoh dalam mendesain

Siapa Desainer Grafis?

Bab sebelumnya sudah dibahas detail mengenai Desain Grafis, yang intinya adalah karya yang bertugas menyampaikan pesan melalui visual baik gambar, teks, simbol, warna, dsb. Maka bisa kita tarik benang merah bahwa Desainer Grafis adalah orang yang bertugas untuk membuat karya Desain Grafis sesuai kaidah-kaidah yang ada.



Secara singkat Desainer memiliki dua lingkup kerja yaitu **konseptual** dan **visual**. **Konseptual** berarti Desainer dituntut bisa mengidentifikasi problem klien lalu



#10

Hal yang harus dikuasai dan dipahami!

Setelah mengerti definisi serta tugas Desainer Grafis, mari kita menginjak ke bab yang sangat berpengaruh. Yaitu mengenai hidup mati Anda di dunia Desain Grafis, hehe. Karena jika Anda melewati ini maka Anda gagal menjadi Desainer Grafis. Sebenarnya banyak sekali hal-hal yang perlu dikuasai oleh Desainer Grafis tidak mungkin dibahas dalam satu buku. Namun berdasarkan pengalaman saya untuk menjadi Desainer Grafis Otodidak ada beberapa hal pokok yang perlu Anda kuasai.

1. Kemampuan Komunikasi

Komunikasi adalah hal yang sangat krusial bagi Desainer Grafis. Jika kemampuan berkomunikasi Desainer buruk maka dia akan kesulitan menggali konsep yang diinginkan klien. Selain itu Desainer juga akan sulit mempresentasikan karyanya kepada klien. Berikut saya berikan tips agar Anda dapat berkomunikasi dengan klien secara efektif.

lingkaran warna yang kita kenal sekarang dengan istilah *Color Wheel*.

- a. **Monochromatic Color** merupakan perpaduan beberapa warna yang bersumber dari satu warna dengan nilai dan intensitas yang berbeda.



Misal : ungu jika dikombinasikan dengan warna ungu dengan nilai dan intensitas yang berbeda akan menciptakan suatu perpaduan yang harmonis dan menciptakan kesatuan yang utuh pada desain.

- b. **Warna Analog** merupakan kombinasi dari warna-warna terdekat.

Elemen Layout



- Judul** : judul baiknya menggunakan font yang lebih besar dari pada isi teks dan menggunakan font yang bersifat menarik perhatian namun tetap harus sesuai dengan tema desain.
- Deck** : deck adalah uraian singkat atau gambaran singkat tentang bodytext/isi. Deck menggunakan font yang lebih besar dari isi namun tidak sebesar judul.
- Bodytext** : Merupakan elemen layout yang paling banyak memberikan informasi terhadap topik



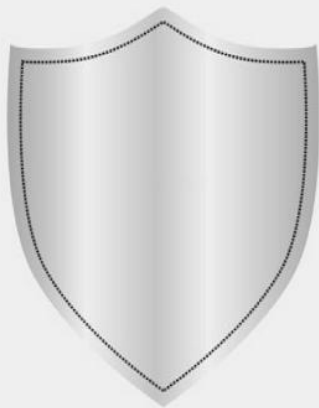
1. Riset dan Analisa



Pada tahap ini kemampuan yang lebih digunakan adalah **kemampuan komunikasi** dan membuat Design brief. Desainer harus mampu menganalisa siapa kliennya dan desain apa yang dibutuhkan. Misalkan kliennya sebuah perusahaan maka Desainer harus tahu apa visi misinya, siapa target merketnya, siapa pesaingnya (baca kembali kemampuan komunikasi dan tugas Desainer)

Setelah melakukan komunikasi dengan klien maka data-data yang didapatkan dirumuskan berupa *Design*

PERISAI



DESAINER