

Ringkasan materi Unsur dan prinsip desain, warna, tipografi

Kelas X TKI · Disusun oleh Anisa Putri Rahmawati

Modul Dasar Desain Grafis kelas X: unsur dan prinsip desain, teori warna, tipografi, komposisi layout, perbedaan grafis vektor dan bitmap, serta praktik membuat logo, poster, dan kartu nama dengan CorelDRAW dan Adobe Photoshop.

Bab 1. Unsur dan Prinsip Desain

Desain yang baik memadukan unsur visual dengan prinsip seperti keseimbangan, kesatuan, irama, dan penekanan agar pesan mudah ditangkap.

- Titik, garis, bidang, warna, tekstur
- Keseimbangan
- Kesatuan dan irama
- Penekanan

Bab 2. Teori Warna dan Tipografi

RGB dipakai untuk layar sedangkan CMYK untuk cetak. Tipografi yang tepat membantu keterbacaan; batasi penggunaan paling banyak dua sampai tiga jenis huruf dalam satu desain.

- Warna primer, sekunder, tersier
- Mode RGB dan CMYK
- Jenis huruf serif dan sans serif
- Hierarki teks

Bab 3. Grafis Vektor dan Bitmap

Grafis vektor tersusun dari persamaan matematis sehingga tidak pecah ketika diperbesar, cocok untuk logo. Grafis bitmap tersusun dari piksel dan cocok untuk foto.

- Perbedaan vektor dan bitmap
- Resolusi dan DPI
- Format file
- Memilih perangkat lunak

Bab 4. Praktik Logo dan Poster

Praktik diawali membuat logo sederhana dengan shape tool dan weld, dilanjutkan poster kegiatan sekolah yang menggabungkan foto dan teks lalu diekspor dalam format siap cetak.

- Membuat logo di CorelDRAW
- Manipulasi foto di Photoshop
- Poster kegiatan sekolah
- Persiapan file cetak