

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL 01  
MENGOLAH RASA MENYIMPUL BENTUK  
(EDISI REVISI)**

deepublish / publisher

## UU No 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

### **Fungsi dan sifat hak cipta Pasal 4**

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

### **Pembatasan Pelindungan Pasal 26**

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- i. Penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- ii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- iii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan Fonogram yang telah dilakukan Pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- iv. Penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

### **Sanksi Pelanggaran Pasal 113**

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL 01  
MENGOLAH RASA MENYIMPUL BENTUK  
(EDISI REVISI)**

**Erik Armayuda  
Muhammad Iqbal**

 **deepublish**

*Cerdas, Bahagia, Mulia, Lintas Generasi.*

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL 01  
MENGOLAH RASA MENYIMPUL BENTUK  
(EDISI REVISI)**

**Erik Armayuda &  
Muhammad Iqbal**

Desain Cover :  
**Reven Praga Deva**

Tata Letak :  
**Haris Ari**

Ukuran :  
**xvi, 142 hlm, Uk: 14x20 cm**

ISBN :  
**No ISBN**

Cetakan Pertama :  
**Bulan 2023**

Hak Cipta 2023, Pada Penulis

---

Isi diluar tanggung jawab percetakan

---

**Copyright © 2023 by Deepublish Publisher**  
All Right Reserved

Hak cipta dilindungi undang-undang.  
Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau  
memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini  
tanpa izin tertulis dari Penerbit.

**PENERBIT DEEPUBLISH  
(Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA)**

Anggota IKAPI (076/DIY/2012)  
Jl.Rajawali, G. Elang 6, No 3, Drono, Sardonoharjo, Ngaglik, Sleman  
Jl.Kaliurang Km.9,3 – Yogyakarta 55581  
Telp/Faks: (0274) 4533427  
Website: [www.deepublish.co.id](http://www.deepublish.co.id)  
[www.penerbitdeepublish.com](http://www.penerbitdeepublish.com)  
E-mail: [cs@deepublish.co.id](mailto:cs@deepublish.co.id)

# PRAKATA

Alhamdulillah dengan izin Allah Azza wa jala Buku ini bisa kami selesaikan. Sholawat serta salam kami haturkan pada Rasulullah, Muhammad sallallahu alaihi waalaihwasalam karena berkat ilmu yang beliau ajarkan kami memiliki motivasi untuk menuntut ilmu, dan membagikanya kepada Anda semua. Kami berterima kasih kedua orang tua dan keluarga besar kami sebagai tempat kami belajar dan berbagi tanpa takut salah. Kami juga berterimakasih kepada mahasiswa DKV Trilogi angkatan 2018 dan 2019 sebagai peserta pertama yang menjadi bagian dalam pengembangan buku dan metode ajar ini. Kami juga sangat berterimakasih kepada dosen sekaligus mentor yang sangat bersahabat Bapak Dr. Intan Rizky Mutiaz sebagai pemberi kata pengantar. Rekan-rekan Magister ITB angkatan 2010 dan Kelas Beasiswa Unggulan (BU) 2011, kawan sejawat Universitas Trilogi dan pimpinan yang telah memberikan dukungan terbitnya buku ini. Tak lupa kami ucapkan terimakasih bagi Anda semua yang telah berkenan membaca dan memberikan saran serta komentar atas buku ini untuk pengembangan ke depan yang lebih baik.

Bagaikan buah dari pohon kelapa yang memiliki manfaat hingga bagian terkecilnya. Proses mendapatkan santan sebagai bahan makanan yang sangat bermanfaat juga melalui proses yang sangat dramatis. Dimulai dari ketika pohon kelapa harus berdiri dan bertahan di antara, angin, hujan, bahkan badai untuk sampai pada saatnya menghasilkan buah kelapa. Buah itupun harus diambil dengan menggunakan badik, tak sedikit

di antaranya yang mengoyaknya hingga terjatuh menghantam tanah, tidak sampai situ, ia kemudian dikoyak kulitnya, dipecahkan batoknya, digiling melalui mesin penggilingan, di antaranya diparut dengan cara tradisional hingga pada titik terakhir ia diperas berkali-kali sampai santan tersebut bisa didapatkan dan siap memberikan manfaat.

Desainer ataupun calon desainer tidak harus melalui proses yang menyakitkan seperti itu, namun tentunya butuh proses yang panjang dan bertahap. Sebagaimana yang kita tahu dalam mata kuliah Desain Komunikasi Visual memiliki seri yang panjang dari DKV 1 hingga DKV 5. Buku ini memberikan gambaran secara menyeluruh mengapajenang-jenang tersebut perlu untuk dilalui, apa saja yang akan dilakukan pada setiap tahapan tersebut, hingga bagaimana gambaran logis penjabaran tersebut. Buku ini memberikan bab khusus untuk menjelaskan gambaran besar tersebut, namun sebagaimana judul buku ini, maka pembahasan akan lebih fokus terhadap simulasi perkuliahan pada tahap pertama (DKV 1) sebagai tahap awal yang sangat penting.

Tentunya setiap instansi memiliki cara yang berbeda dalam menyampaikan tahapan tersebut, untuk itu kami merumuskan buku ini berdasarkan uji coba penyelenggaraan perkuliahan selama 2 tahun dengan 2 mahasiswa yang berbeda. Kami berharap buku ini bisa menjadi referensi dalam mengajar. Kami menyadari masih banyak kekuarangan dalam penulisan buku ini untuk itu kami akan sangat berterimakasih jika nantinya Anda bisa memberikan masukan kritik dan saran yang konstruktif untuk pengembangan studi desain di Indonesia. Terimakasih dan selamat membaca.

Penulis

# PENGANTAR

**Oleh: Dr. Intan Rizky Mutiaz**  
**(Ketua Asprodi: Asosiasi Program Studi**  
**Desain Komunikasi Visual)**

Kepopuleran Ilmu Desain Komunikasi Visual tidak lepas dari keberadaan dan kebermanfaatan ilmu ini ditengah-tengah kehidupan masyarakat modern saat ini. DKV tidak lagi berbicara persoalan komunikasi secara visual dalam menyampaikan suatu pesan dan disampaikan melalui media (desain) yang bertujuan menginformasikan, memersuasi, memengaruhi, hingga mengubah perilaku sasaran sesuai dengan yang diinginkan saja, namun perkembangan ilmu DKV memiliki kompleksitas dan berdampak sangat besar, baik dari segi ekonomi, sosial, dan budaya. Salah satunya DKV menjadi subsector ekonomi kreatif Indonesia telah berhasil meningkatkan Product Domestic Bruto (PDB) pada tahun 2017.

Sementara itu, keberhasilan tumbuh kembang ilmu DKV ini dibuktikan dengan tingginya peminat untuk melanjutkan sekolah di perguruan tinggi, pada program studi DKV sampai saat ini. Sehingga beberapa perguruan tinggi berlomba-lomba membuka program studi/jurusan DKV.

Adanya perkembangan teknologi digital, memengaruhi makin berkembangnya ilmu DKV menjadi ilmu yang dapat beradaptasi dan lintas ilmu dengan cabang ilmu lain. Terutama dengan terjadinya musibah Wabah COVID-19 telah mengubah

cara berkomunikasi manusia dan mereposisi DKV dalam *landscape* digital baru sehingga semakin strategis posisi keilmuannya.

Dari fenomena yang terjadi di atas menjadikan perlu adanya penguatan- penguatan dalam mengembangkan metode pembelajaran ilmu DKV untuk dikembangkan lebih luas lagi dan menjadi rujukan. Dimana ilmu DKV sangat cepat berkembang dan lahir dari kepraktisan sehingga diperlukan adanya penguatan literasi untuk mendukung secara sistematis pengembangan metode pembelajaran ilmu DKV dan penguatan dalam landasan keilmiah DKV. Termasuk kehadiran buku ini, menjadi salah satu kontribusi penguatan literasi ilmu DKV.

Sebagai ketua asosiasi prodi DKV, sekallius sebagai dosen DKV saya melihat ada berbagai tantangan dalam proses pembelajaran yang di antaranya adalah ketersediaan buku bahan ajar, mengingat budaya menulis belum menjadi kesadaran bagi para pembelajar desain yang cenderung fokus pad kemampun teknis. Buku dengan judul DKV: *Mengolah Rasa, Menyimpul Bentuk* ini merupakan satu di antara sekian banyak buku yang sebaiknya dimiliki oleh pengajar, pendidik, dan mahasiswa/ pelajar yang tengah berkecimpung di dunia desain khususnya desain komunikasi visual. Buku ini ditulis sedemikian rupa dengan tujuan sebagai rujukan, baik oleh mahasiswa maupun dosen untuk mengetahui tahapan pembelajaran, penilaian, dan kontrak kesepakatan di dalam kelas yang diharapkan dapat menciptakanatmosfir belajar yang menyenangkan dan tetap menantang sebagai calon desainer.

Mengingat tidak banyak buku rujukan bahan ajar pada bidang jurusan desain komunikasi visual, maka tidaklah berlebihan jika apa yang disajikan dalam buku ini bisa

digunakan sebagai salah satu alternatif dalam acuan mengajar. Namun demikian bagi Anda yang tidak berkecimpung dalam dunia akademik, buku ini tetap bisa memberikan gambaran dan wawasan baru tentang bagaimana desain bila dipelajari dengan sebuah pembiasaan simulasi sejak dini. Saya berharap penulis yang sudah mampu memberikan pembabakkan dalam pemahaman desain ini tidak berhenti sampai di sini saja sebagai bagian dalam memperkaya khasanah literasi bidang ini.

Sebagaimana sebuah keilmuan bahwa atmosfir akademisi haruslah dibangun dengan kekayaan literasinya untuk itu segala yang ada dalam buku ini merupakan satu pemicu, sebuah pilot gagasan pengajaran desain yang dapat diaplikasikan dan diterapkan sedemikian rupa oleh siapapun di manapun. Karena keilmuan desain bukanlah keilmuan yang eksklusif namun bersifat aplikatif dan inovatif. Siapapun bisa mengembangkan metodenya dalam belajar dan mengajar. Untuk itulah akan sangat menarik jika ada satu atau dua gagasan yang ditulis di dalam buku ini yang mungkin tidak sesuai dengan pembaca, akan menjadi triger dalam menulis buku lainnya sehingga atmosfir argumentatif dalam berkarya bisa dibalas dengan karya lainnya. Saya berharap hal itu akan menambah semangat dan motivasi untuk para penggiat, pendidik, dan pembelajar desain untuk tidak hanya fokus pada karya, kemampuan, dan keunggulan estetika semata, namun juga bisa menghidupkan budaya literasi dan atmosfir kreatif yang akan menajamkan juga kepekaan-kepekaan secara sosial.

Metode yang praktis dalam mengenalkan dunia profesi desainer DKV, perlu dukungan pengalaman nyata di lapangan. Hal itulah yang menjadi salah satu poin yang menarik dari buku ini, di mana proses pembelajaran dilakukan dengan

membangun atmosfir desainer dan klien sebagai pembiasaan, sehingga istilah-istilah akademik seperti tugas, presentasi, survei, dan ujian dikemas dalam nuansanya pengerjaan proyek, sehingga mahasiswa sebagai desainerpun sudah memiliki kesadaran konsekuensi jika ada keterlambatan atau ketidakmaksimalan dalam berkarya karena terdapat tabel penilaian asistensi yang memiliki poin tersendiri dalam tiap tahapannya. Sehingga setiap peserta didik dapat memprediksi mulai dari perkiraan nilai yang mereka dapat sampai penyebab nilai tersebut ada.

Pada akhirnya proses pembelajaran desain adalah satu proses berjenjang yang harus dilalui dengan baik bagi siapapun yang mempelajarinya. Atmosfir belajar harus dihidupkan dengan menghilangkan stereotipesatu arah. Buku ini memberikan satu sudut pandang tentang proses tersebut yang dikemas dengan baik. Saya berharap dengan hadirnya buku ini, para desainer lebih menghargai proses dan literasi untuk bisa melahirkan karya-karya yang lebih berkualitas di Indonesia.

Bandung, Maret 2021

**DESAIN ADALAH BIDANG YANG TIDAK DIPAHAMI  
DENGAN BAIK OLEH PUBLIK MAUPUN MEDIA POPULER  
YANG HANYA TAHU DESAIN SEBAGAI TAMPILAN. IRONISNYA,  
SKEPTISISME TERBESAR TENTANG PENELITIAN DESAIN  
ADA DALAM DISIPLIN ITU SENDIRI,  
DI MANA ADA PERDEBATAN TENTANG  
PENGETAHUAN DESAIN.**

Meredith Davis

**"ILMU DESAIN KOMUNIKASI VISUAL,  
BUKAN HANYA ILMU UNTUK MEMENUHI KEBUTUHAN  
INDUSTRI, NAMUN BISA MERUBAH KOTA YANG LESU  
MENJADI KEMBALI BERSINAR"**

- A.D. Pirous.

# DAFTAR ISI

PRAKATA.....	v
PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	xiii

## BAB 1

1. Definisi Desain.....	1
2. Desainer VS desainer.....	4
3. Pandangan Sebagai Calon Desainer?.....	5
4. Desainer (dengan huruf “d” kecil).....	6
5. Desainer (dengan huruf “D” besar).....	10
6. Kesimpulan.....	12
7. Disclaimer.....	14

## BAB 2

1. Desain dan Tahapan dalam Berduka.....	17
2. Definisi Desain Komunikasi Visual.....	20
3. Garis Besar Pembelajaran DKV.....	23
4. De Ka Ve dan Analogi Silat.....	25
A. DKV 1: Proses Visualisasi Rasa & Bentuk.....	27
B. DKV 2: Desain Informasi.....	28
C. DKV 3: Desain Identitas.....	29
D. DKV 4: Desain Media.....	30
E. DKV 5: Manajemen Tim dan <i>copy writing</i> .....	31

## BAB 3 Pengondisian Kelas dan Penilaian..... 35

1. Terserah.....	35
2. Simulasi.....	37
3. Komitmen.....	40

4.	Sistem Penilaian Progresif.....	42
<b>BAB 4 Mind Map dan Mod Board.....</b>		<b>47</b>
1.	Desain Komunikasi Visual Satu .....	47
2.	Visualisasi Kesan/Rasa .....	48
3.	Mind Map.....	49
4.	<i>Mood Board</i> .....	53
<b>BAB 5 Olah Rasa .....</b>		<b>57</b>
1.	Proyek 1: Mengolah Rasa .....	57
	A. Referensi.....	59
	B. Sketsa .....	64
	C. Asistensi .....	66
	D. Validasi.....	69
	E. Presentasi .....	72
	F. EVALUASI.....	74
<b>BAB 6 Evaluasi dan UTS.....</b>		<b>77</b>
1.	Evaluasi Proses .....	77
2.	Tugas UTS .....	81
<b>BAB 7 Menyimpul bentuk .....</b>		<b>85</b>
1.	Proyek 2: Menyimpul Bentuk .....	85
2.	Instruksi .....	86
3.	Termin Proyek .....	90
4.	Mind Map.....	91
5.	Mood Board .....	99
	A. Tentukan tema. ....	99
	B. Mengumpulkan elemen,.....	100
	C. Tinjau, susun, dan sajikan .....	100
6.	Sketsa.....	104
7.	Finalisasi .....	110
8.	Evaluasi.....	114

<b>BAB 8</b>	<b>Evaluasi dan UAS</b> .....	<b>117</b>
1.	Gambaran Umum UAS.....	117
2.	EVALUASI.....	123
<b>BAB 9</b>	<b>Penutup</b> .....	<b>125</b>
1.	Catatan.....	125
A.	Brief Materi.....	125
B.	Diskusi Aktif.....	125
C.	Instruksi dan Simulasi.....	126
D.	Pengerjaan dan Manajemen Waktu.....	126
E.	Asistensi.....	126
F.	Evaluasi.....	127
G.	Presentasi.....	127
H.	Peran Dosen.....	127
2.	Kesimpulan.....	128
A.	Saran.....	128
B.	Penutup.....	129
	<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>132</b>
	<b>GLOSARIUM</b> .....	<b>135</b>
	<b>DAFTAR INDEX</b> .....	<b>141</b>