

DESAIN GRAFIS

Who Needs Substance?



Prinsip-prinsip Desain Grafis:

1. Metaphor (Metafora)

Adalah aplikasi dari nama atau deskripsi istilah objek lain yang tidak dapat diartikan secara harafiah.

Menghubungkan presentasi dan elemen-elemen visual dengan item-item yang berkaitan.

Contoh: metafora tampilan desktop.



Overdone?

www.worldwidestore.com/Mainlvl.htm

2. Clarity (Kejelasan)

Harus ada alasan yang kuat/masuk akal mengapa kita menggunakan setiap elemen yang berada dalam suatu interface yang kita buat. Penggunaan yang sedikit akan lebih baik.

White Space:

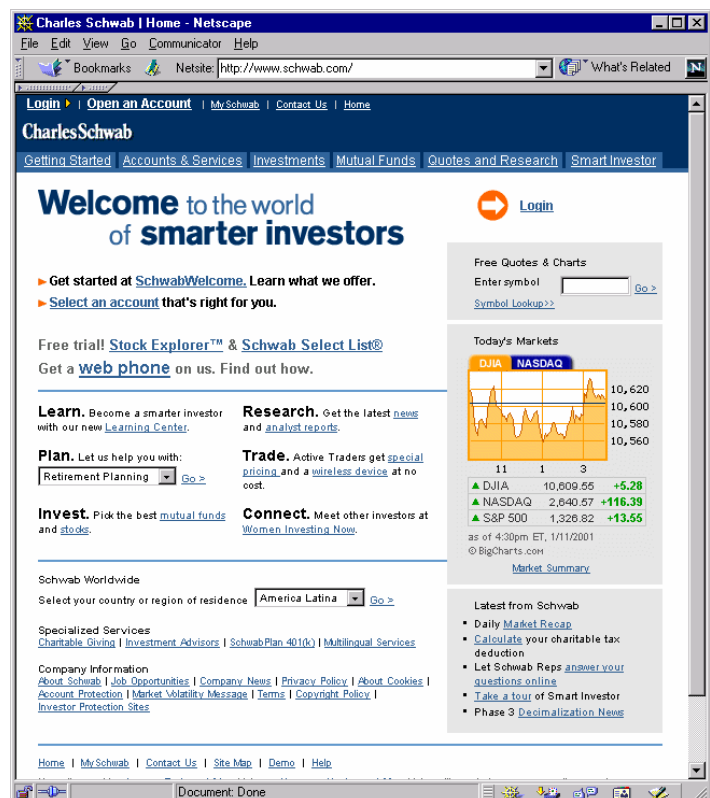
- Berperan penting bagi mata.
- Menyediakan simetris dan keseimbangan melalui penggunaannya.
- Memperkuat dampak pesan.
- Membiarkan mata beristirahat dari setiap kegiatan elemen.
- Digunakan untuk mengembangkan kesederhanaan, keanggunan, kemewahan, dan kemurnian.

Example

Clear, clean appearance

Opinion?

www.schwab.com



Example

Clear, clean appearance

Opinion?



www.schwab.com

3. Consistency (Ketetapan)

Konsistensi dalam tampilan, pewarnaan, gambar, ikon, typography, teks, dll. Harus ada konsistensi baik dalam layar maupun antar layar. Dan harus selalu ada metafora dimanapun juga. Setiap platform mungkin memiliki panduannya.



Home page



Content page 1



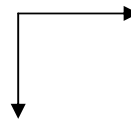
Content page 2

www.santafean.com

4. Alignment (Perataan)

Untuk perataan dapat digunakan rata kiri, kanan atau tengah.

Dunia barat dimulai dari kiri atas.

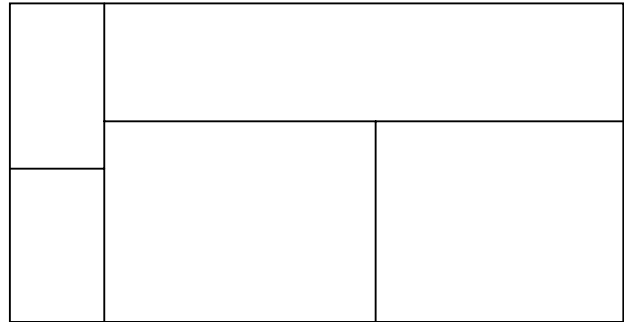
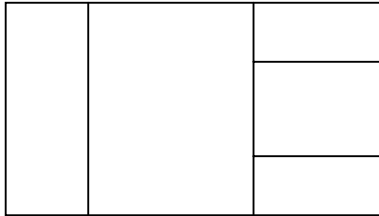


Mengijinkan mata untuk menguraikan tampilan dengan lebih mudah.

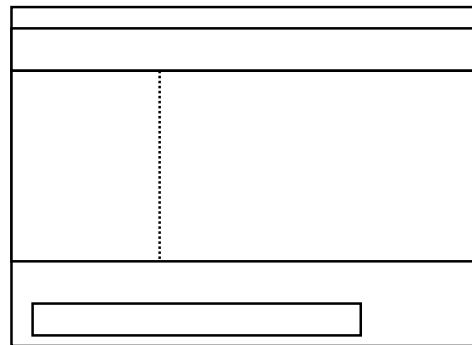
Grids:

- Garis horisontal dan vertikal (tersembunyi) untuk membantu mengalokasikan komponen-komponen jendela.
- Meratakan konteks yang berkaitan.
- Mengelompokkan item-item secara logis.
- Meminimalisasi banyaknya kendali, mengurangi kekacauan.

Gunakan Grid:



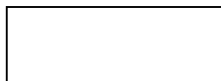
Contoh Grid:



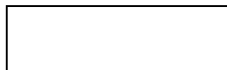
5. Proximity

Item-item yang berkaitan ditampilkan bersama. Karena jarak yang jauh mengimplikasikan bahwa tidak ada hubungan antar item-item tersebut.

Time



Time:



Contoh:

Name	<input type="text"/>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">Name <input type="text"/></div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> Addr1 <input type="text"/> Addr2 <input type="text"/> City <input type="text"/> State <input type="text"/> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> Phone <input type="text"/> Fax <input type="text"/> </div>	Name	<input type="text"/>
Addr1	<input type="text"/>		Addr1	<input type="text"/>
Addr2	<input type="text"/>		Addr2	<input type="text"/>
City	<input type="text"/>		City	<input type="text"/>
State	<input type="text"/>		State	<input type="text"/>
Phone	<input type="text"/>		Phone	<input type="text"/>
Fax	<input type="text"/>		Fax	<input type="text"/>

6. Contrast (Keserasian Tampilan)

Membuat anda tertarik, memandu mata anda melihat keseluruhan interface. Keuntungan dari keserasian adalah untuk memperkuat fokus atau untuk memperkuat suatu interface.

Contrast dapat digunakan untuk membedakan aktifitas kendali.

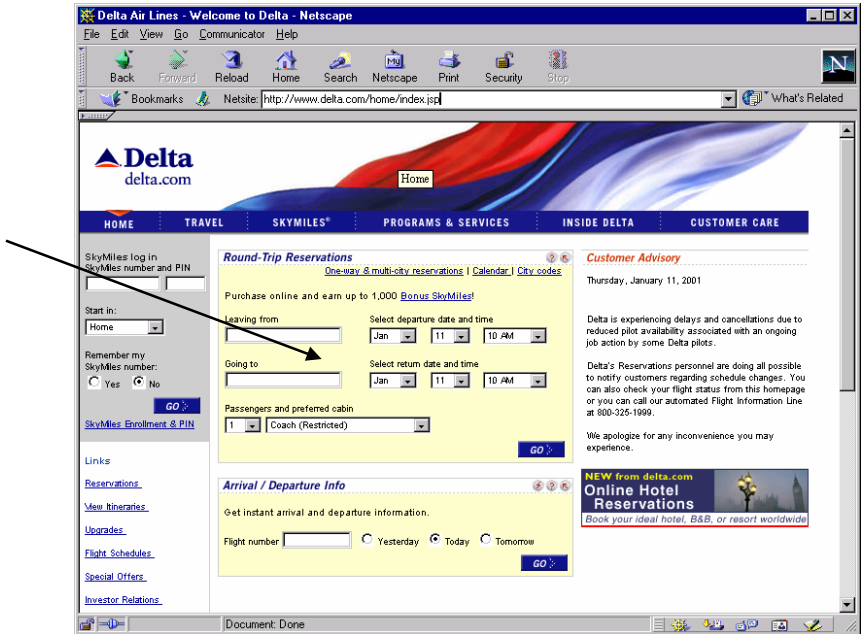
Juga dapat digunakan untuk men-set item yang paling utama.

Item yang paling utama diberi *highlight*.

Gunakan geometri untuk membantu pengurutan.

Contoh:

Important element

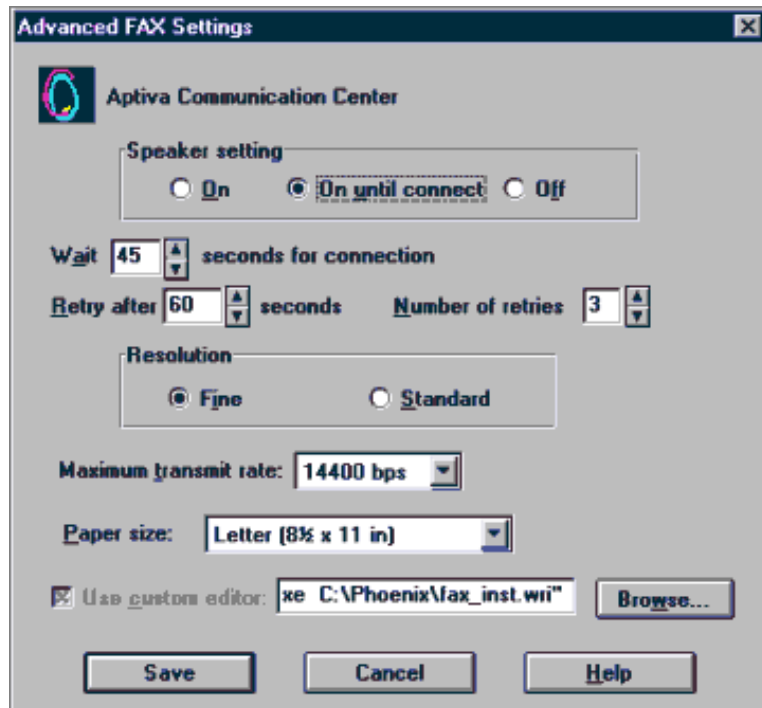


www.delta.com

UI Exercise

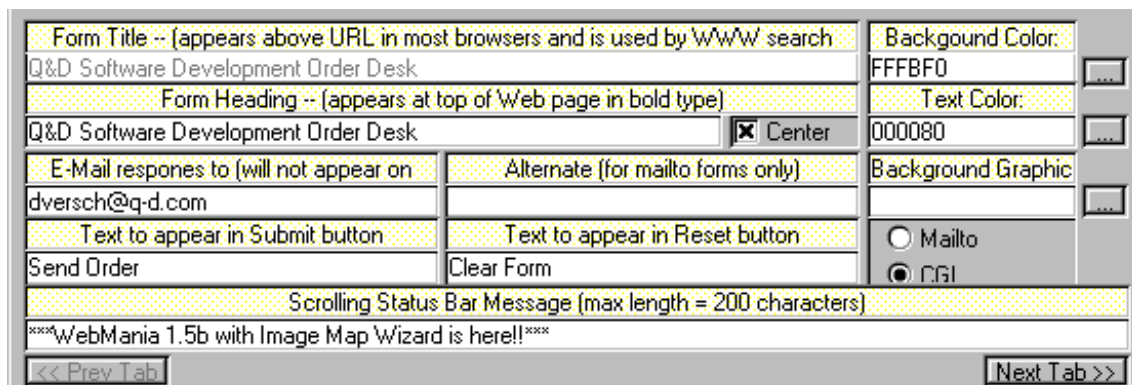
- Look at interface and see where your eye is initially drawn (what dominates?)
- Is that the most important thing in the interface?
- Sometimes this can (mistakenly) even be white space!

Example



Disorganized

Contoh:



Visual noise

Contoh:



Overuse of
3D effects

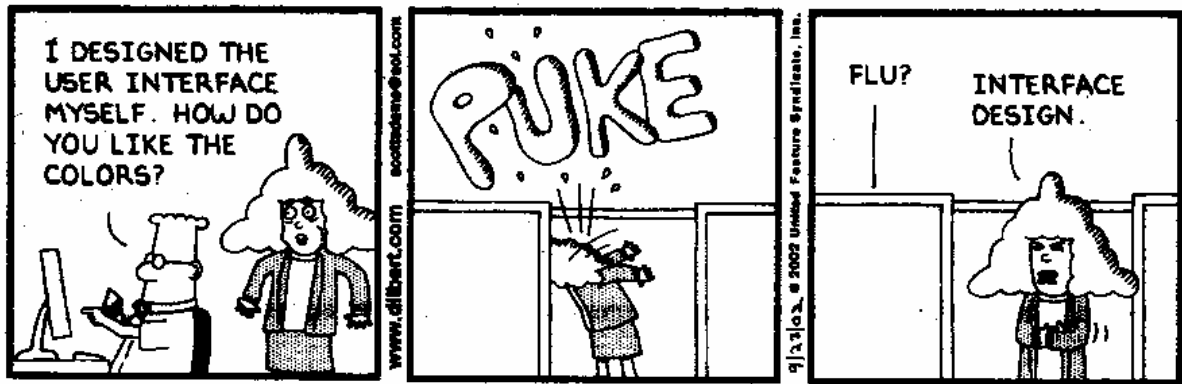
Aspek Ekonomi dari elemen-elemen visual:

1. Penggunaan yang sedikit akan lebih baik.
2. Minimalisasi ketebalan garis dan border, batasan antar sesi (gunakan white space).

Teknik Pengkodean

1. Blinking
Sangat cocok untuk menarik perhatian, tapi gunakan sedikit mungkin.
2. Video yang diputar ulang, cetak tebal
Sangat baik untuk membuat sesuatu yang ingin ditonjolkan, dan gunakan sedikit mungkin.

Your Screen?



Typography

- Characters and symbols should be easily noticeable and distinguishable
 - Avoid heavy use of all upper case
 - Studies have found that mixed case promotes faster reading

HOW MUCH FUN IS IT
TO READ ALL THIS
TEXT
WHEN IT'S ALL IN
CAPITALS AND YOU
NEVER GET A REST

How much fun is it
to read all this text
when it's all in
capitals and you
never get a rest

- Readability
 - How easy is it to read a lot of text
- Legibility
 - How easy is it to recognize a short burst of text
- Typeface=font
(not really, but close enough)

Wow

Whenever your local SMS Administrator sends you an actual software Package, the SMS Package Command Manager will appear (usually at network login time) displaying the available Package(s). The following screenshots display scenes similar to what you will see when you receive an actual SMS Package.

To start the demonstration, click the "CLICK HERE TO GET STARTED" button of the screen.

Yuk

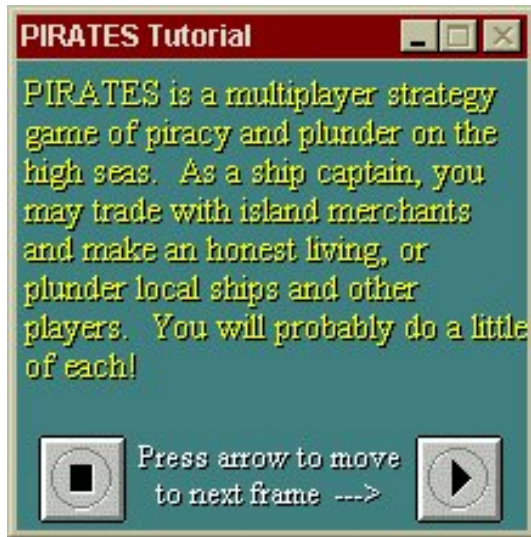
Typography

- Serif font - readability
- Sans serif font - legibility
 - (both are variable spaced)
- Monospace font

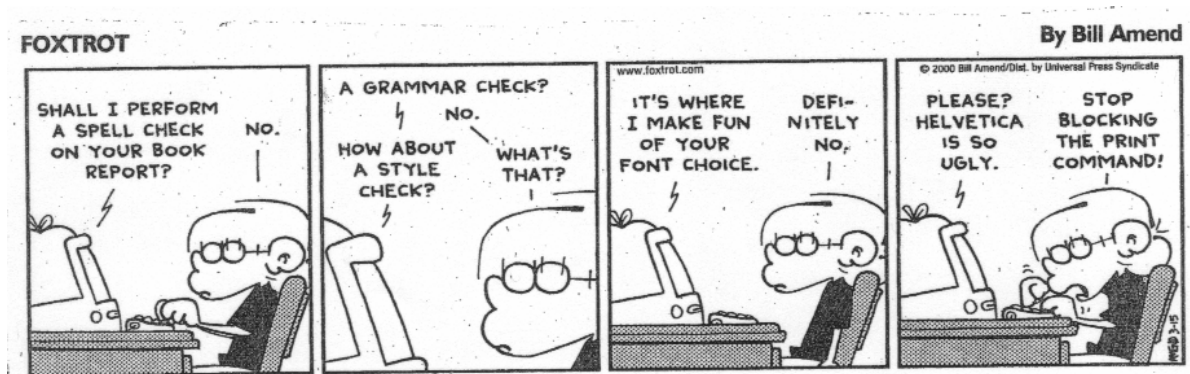
Guidelines Typography

- Use serif for long, extended text; sans serif for “headlines”
- Use 1-2 fonts/typefaces (3 max)
- Use of normal, italics, bold is OK
- Never use bold, italics, capitals for large sections of text
- Use 1-3 point sizes max
- Be careful of text to background color issues

More Wow



Font Control



Contoh:

Which do you prefer?



Applies lots of these principles

Warna

Kita melihat dunia melalui reflektif warna:

- Cahaya mengenai suatu permukaan dan dipantulkan ke mata kita
- Printer

Pada monitor, umumnya berdasarkan skema RGB:

- Masing-masing warna merah, hijau, biru mempunyai nilai 0-255



- R: 170 G: 43 B: 211

Atribut Warna:

- Hue → warna asli, pigmen
- Saturation → relatif lebih asli, lebih terang, atau intensitas warna
- Value → tingkat kegelapan atau terangnya suatu cahaya

Gunakan warna untuk suatu tujuan, jangan hanya untuk membuat tampilan lebih berwarna.

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam penggunaan warna:

1. Tampilkan gambar berwarna pada warna latar hitam.
2. Pilih warna latar depan yang terang (putih, cyan, dll).
3. Hindari warna coklat dan hijau sebagai warna latar.
4. Pastikan bahwa warna latar depan dan warna latar belakang serasi baik segi *brightness* maupun *hue*.
5. Gunakan warna sedikit mungkin, pada rancangan hitam-putih tambahkan warna yang sesuai.
6. Gunakan warna untuk menarik perhatian, menghubungkan organisasi, menyatakan status, atau untuk mengadakan suatu hubungan.
7. Hindari penggunaan warna yang tidak diinginkan oleh user.
8. Pewarnaan sangat baik untuk mendukung pencarian.

Asosiasi Warna

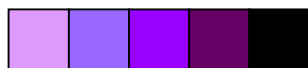
- Merah → panas, peringatan, agresi, cinta.
- Pink → wanita, cute, kembang gula.
- Oranye → musim semi, hangat, Halloween.
- Kuning → gembira, perhatian, sukacita.
- Coklat → hangat, musim gugur, kotor, bumi.
- Hijau → lush, pastural, bingung.
- Ungu → kekayaan, lembut, “Barney”.

Pasangan Warna

Para perancang biasanya memilih satu palette yang terdiri dari 4 atau 5 warna.



Professional



Monochromatic



Southwestern

Perancangan Ikon

- Merepresentasikan objek atau tindakan yang mudah dikenal secara luas.
- Jumlah ikon yang berbeda terbatas.
- Ikon lebih ditonjolkan dari latar belakang.
- Pastikan bahwa ikon-ikon yang terpilih dapat terlihat jelas di antara ikon-ikon yang tidak terpilih.
- Buat setiap ikon berbeda.
- Buat ikon sesuai dengan ikon-ikon yang satu kelompok.
- Hindari detail yang berlebihan.



It's All About Design...

