

7 Mitos & Fakta Desain Grafis

Oleh: FDGI - Surianto Rustan



#1

Desain grafis itu komputer
(harus memakai komputer)

Komputer memang digunakan dalam proses mendesain, namun tidak seluruhnya, dan bukan yang paling utama. Merancang solusi untuk suatu masalah adalah yang paling utama dalam desain grafis, ini dilakukan dengan riset / wawancara, membuat catatan*. Sama sekali belum menggambar, apalagi menggunakan komputer.

* Riset / wawancara dilakukan kepada pihak yang berhubungan dengan permasalahan, sedangkan membuat catatan untuk mengembangkan imajinasi, untuk kemungkinan solusi.

#2

Bisa Photoshop / Illustrator /
CorelDraw = bisa desain grafis

Software itu bukan desain grafis / bukan alat utama dalam desain grafis. Ia hanya alat bantu dalam membuat karya desain grafis. Bisa mengoperasikan *software*-nya belum tentu bisa mendesain dengan baik.

Untuk menghasilkan karya desain yang berhasil, ada tahapan kerja dan prinsip-prinsip yang harus diterapkan. *Software* tidak mengerti hal itu, ia hanya alat. Yang harus mempelajari adalah si pemakainya.

Desainer grafis tidak menggantungkan dirinya pada *software*, tapi pada otaknya yang kreatif. Riset, analisa, mencari strategi visual dan komunikasi adalah proses awal mendesain. Hal itu tidak bisa dilakukan oleh Photoshop, Illustrator, CorelDraw, atau *software* lainnya, hanya otak kita yang dapat melakukannya.

#3

Desain grafis itu membuat iklan

Membuat iklan memang salah satu pekerjaan yang cukup banyak ditekuni oleh desainer grafis, tapi bukan itu satu-satunya. *Branding, editorial & penerbitan, desain kemasan / packaging, web & development*, adalah di antara sekian banyak yang juga ditekuni oleh desainer grafis.

#4

Desain grafis itu cuma make-up,
menghias sesuatu supaya lebih indah

Yang sekadar menghias itu bukan desain grafis, tetapi dekorasi, tujuannya memang cuma satu: untuk memperindah. Tidak ada fungsi lainnya.

Kalau desain grafis, selain memperindah ia juga punya fungsi: menyampaikan pesan dan identitas. Tujuannya untuk menjual, memberi informasi, menanamkan citra ke benak konsumen, dan lain-lain.

Contoh: iklan *handphone* di majalah. Selain ia harus menarik perhatian pembaca, juga punya tugas menyampaikan pesan dengan jelas, merayu orang untuk membeli, menggambarkan citra *brand* tersebut. Ini desain grafis.

#5

Desain grafis itu masalah selera.
Kalau saya bilang suka, orang lain
mungkin tidak suka

Kalau berupa dekorasi saja mungkin bisa dinilai tergantung selera pribadi: “suka”, “tidak suka”. Tetapi kalau desain grafis dinilai secara keseluruhan, maka penilaiannya jadi: “apakah ia dapat menjual?”, “apakah berhasil menginformasikan?”, “apakah terbangun citra yang diharapkan?”, dan penilaian-penilaian lain yang sifatnya objektif, bukan subjektif / selera pribadi.

#6

Untuk menjadi desainer grafis, yang
paling penting punya bakat seni

Bakat seni memang diperlukan dalam mendesain, tapi bukan segala-galanya. Kerajinan dalam berlatih, keberanian mengeksplorasi hal-hal baru, kreativitas, kemampuan logika, analisa, komunikasi, kepekaan, dan masih banyak lagi kemampuan yang lebih dibutuhkan untuk menjadi seorang desainer grafis.

Bila hanya mengandalkan bakat dan tidak mengembangkan kemampuan lainnya, tidak akan membuat seseorang menjadi desainer grafis yang baik.

#7

Desainer grafis tidak perlu bisa
menggambar atau sebaliknya:
Desainer grafis harus jago
menggambar

Desainer grafis perlu bisa menggambar, walaupun tidak perlu bagus sekali. Karena menggambar itu sebetulnya mengatur pemikiran / ide-ide, sebagaimana seorang penulis mengatur kata-kata dalam tulisannya.

Desainer grafis perlu punya kemampuan menggambar untuk mempermudah mewujudkan ide-idenya sendiri, atau untuk menerangkan ide tersebut kepada orang lain untuk diwujudkan secara visual, contohnya seorang *art director* kepada anak buahnya.
