



Seri 1

Prinsip Desain Grafis



Modul Seri 1
Prinsip Desain Grafis

Bahan Ajar Pendukung
Model Pembelajaran Kursus Desain Grafis Bermotif Batik Dalam Jaringan

Penyusun :
Tata Nasution, S.Pd.I

Tim Pengembang Model :

Dr. Kuswara, M.Pd
Apip Hermana, M.Pd.
Yuyun Nurfalah, S. Sos.

Kontributor:

LKP Prawita Kota Tasikmalaya
LKPMA Actual Kabupaten Sumedang
LKP Al-Hidayah Kec Kawali Kabupaten Ciamis
LKP Al-Hikmah Kec Lakbok Kabupaten Ciamis

Sumber gambar cover :

https://4.bp.blogspot.com/-xWCu3fRxH8Y/XEK8Jb7aOLI/AAAAAAAAAXM/jP4QnmLGcXgYeKN_5XQpFvNzidMNOj0qQCLcBGAs/s1600/whats-a-Desain-Grafis.png

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
(PP-PAUD dan Dikmas) Jawa Barat
2019

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur selayaknya penulis panjatkan ke hadirat Illahi Rabbi karena berkat Rahmat dan Hidayah-Nya pula akhirnya Modul kursus desain grafis bermotif batik daring dengan judul : Prinsip Desain Grafis diselesaikan sesuai rencana.

Penyusunan Modul kursus bertujuan sebagai tuntunan atau acuan untuk mempermudah instruktur atau pihak lain yang akan menyelenggarakan kursus desain grafis bermotif batik daring dalam memfasilitasi dan menyajikan materi tersebut di daerah peserta kursus masing-masing.

Kami menyadari bahwa penyusunan Modul kursus ini masih jauh dari kesempurnaan, dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan bahasa, oleh karena itu diperlukan masukan untuk perbaikan dan penyempurnaan Modul sejenis di masa yang akan datang.

Kepada semua yang terlibat dalam penyusunan diucapkan terimakasih semoga Allah SWT, membalas amal kebajikannya.

Akhir kata semoga Modul ini dapat digunakan dan bermanfaat bagi pelaksanaan pembelajaran kursus desain grafis bermotif batik daring di manapun kegiatan tersebut diselenggarakan.

Bandung Barat, November 2019

Kepala,


Dr. Drs. H. Bambang Winarji, M.Pd.
NIP 196101261988031001

PETUNJUK PENGGUNAAN

Modul ini disusun dengan tujuan untuk memberikan pembekalan pengetahuan kepada peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran pada program Kursus Desain Grafis Bermotif Batik Dalam Jaringan, yang di Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP).

Modul ini terdiri dari 7 (tujuh) seri, yang meliputi judul: 1) Prinsip Desain Grafis, 2) Aplikasi Program Corel Draw untuk Desain Grafis, 3) Aplikasi Program Photoshop untuk Desain Grafis, 4) Pencetakan dan Sablon, 5) HaKI (Hak Atas Kekayaan Intelektual) dan K3 (Keselamatan dan Kesehatan Kerja), 6) Kewirausahaan dan Industri Desain Grafis, 7) Motif Batik.

Modul seri ke- 1 berjudul Prinsip Desain Grafis, berisi tentang prinsip dasar desain grafis. Dengan memahami bahan ajar ini peserta didik diharapkan memahami pengertian, karakteristik, unsur-unsur yang perlu diperhatikan, dan prinsip dasar desain grafis.

Modul seri ke- 2 berjudul Aplikasi Program Corel Draw untuk Desain Grafis berisi tentang pengertian, langkah memulai, dan menggunakan aplikasi program corel draw. Dengan memahami bahan ajar ini peserta didik diharapkan memahami cara aplikasi pengolah teks, gambar dan efek-efek tertentu untuk memperindah suatu objek.

Modul seri ke- 3 berjudul Aplikasi Program Photoshop untuk Desain Grafis, berisi tentang konsep photoshop, memulai penggunaan photoshop dan menyunting image dengan photoshop. Dengan memahami bahan ajar ini peserta didik diharapkan memahami cara aplikasi pengolah teks, gambar dan efek-efek tertentu untuk memperindah suatu objek dengan aplikasi program photoshop.

Modul seri ke- 4 berjudul Pencetakan dan Sablon, berisi tentang konsep, jenis dan teknik pencetakan dan sablon. Dengan memahami bahan ajar ini peserta didik diharapkan memahami berbagai teknik pencetakan dan sablon.

Modul seri ke- 5 berjudul HaKI (Hak Atas Kekayaan Intelektual) dan K3 (Keselamatan dan Kesehatan Kerja, berisi tentang pengertian, sejarah, prinsip, macam, dan manfaat HaKi dan K3. Dengan mema

hami bahan ajar ini peserta didik diharapkan memahami dan mengimplementasikan HaKi dan K3.

Modul seri ke-6 berjudul Kewirasahaan dan Industri Kreatif Desain Grafis, berisi tentang pengetahuan, etika, tujuan dan sikap yang perlu dimiliki seorang wirausaha. Dengan memahami bahan ajar ini peserta didik diharapkan memahami etika dan sikap yang perlu dimiliki seorang wirausaha agar berhasil dalam usahanya.

Modul seri ke- 7 berjudul Motif Batik, berisi tentang pengertian, jenis, alat, bahan, proses, motif batik dan filosofinya. Dengan memahami bahan ajar ini peserta didik diharapkan memahami dan mampu mendesain berbagai motif batik dengan filosofinya.

Setiap Seri dari Judul Modul ini disertai latihan dan test formatif untuk memudahkan peserta didik memahami seluruh materi Kursus Desain Grafis Bermotif Batik Dalam Jaringan.

Untuk memahami Modul ini, langkah-langkah yang Anda lakukan sebagai berikut:

1. Sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan, sebaiknya anda download semua materi HAKI dan K3 ini
2. Pelajari dan pahami secara mendalam tujuan yang harus dicapai dari setiap kegiatan belajar
3. Carilah sumber atau bacaan lain yang relevan untuk menunjang pemahaman dan wawasan Anda tentang materi ini
4. Apabila ada bagian yang kurang dipahami, buatlah catatan untuk bahan konsultasi kepada instruktur saat kegiatan kursus tatap muka (luring)
5. Jika ada kesulitan pada saat daring, dapat dilakukan konsultasi dengan instruktur materi tersebut melalui forum diskusi, *chat*, atau email.

6. Kerjakanlah latihan pada setiap kegiatan belajar tersebut untuk mengukur pemahaman Anda
7. Kerjakan tugas yang diberikan pada setiap modul dengan cara mendownload tugas tersebut, kemudian menguploadnya jika sudah selesai dikerjakan
8. Jika anda sudah menyelesaikan kegiatan kursus tatap muka (luring) dan *online* (daring atau dalam jaringan) dengan tuntas, selanjutnya Anda dapat memilih materi ini untuk pelaksanaan tugas mandiri.

Pendahuluan

Di era modern seperti sekarang ini, hampir semua hal yang seringkali kita lihat untuk menyampaikan informasi sudah berbentuk visual atau digital. Dan semua itu tidak terlepas dari yang namanya Graphic Design atau Desain Grafis. Desain grafis sekarang ini telah dijadikan sebagai solusi yang terbaik untuk digunakan dalam membuat berbagai macam hal yang bersifat visual communication. Seperti saja contoh kecilnya adalah poster yang mana sekarang ini sudah banyak dibuat menggunakan desain grafis secara digital.

Tak hanya poster, bahkan foto dan juga lukisan sekarang ini sudah banyak dikembangkan atau disempurnakan dengan adanya desain grafis sehingga membuat foto dan juga lukisan atau gambar menjadi terlihat lebih menarik berkat olahan melalui desain grafis tersebut. Dalam modul ini akan dibahas mengenai prinsip dasar di dalam desain grafis dimana dalam pembahasannya mengacu kepada Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) dan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI). Modul ini diharapkan menjadi salah-satu bahan referensi untuk para instruktur baik pemerintah maupun swasta dalam mengajarkan mengenai prinsip dasar desain grafis sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Berikut adalah Standar Kompetensi Desain Grafis yang telah di rangkum dalam skema uji kompetensi.

No	Kode Unit	Judul Unit
1	M.74100.001.02	Mengaplikasikan Prinsip Dasar Desain
2	M.74100.002.02	Menerapkan Prinsip Dasar Komunikasi
3	M.74100.005.02	Menerapkan <i>Design Brief</i>
4	M.74100.009.02	Mengoperasikan Perangkat Lunak Desain
5	M.74100.010.01	Menciptakan Karya Desain

DAFTAR ISI

PENDAHULUAN

DAFTAR ISI

DESAIN GRAFIS

UNSUR – UNSUR & PRINSIP DASAR DESAIN GRAFIS

WARNA

TIPOGRAFI

MENGOPERASIKAN PERANGKAT LUNAK DESAIN GRAFIS

MENCIPTAKAN KARYA DESAIN

FINAL ARTWORK

2

Desain Grafis

Tujuan Pembelajaran :

Setelah mempelajari bab 2 ini diharapkan peserta didik mampu :

1. Mengetahui Pengertian desain grafis
2. Mengetahui sejarah desain grafis
3. Mengetahui Fungsi desain grafis

A. Pengertian Desain Grafis

Sebelum membahas lebih jauh mengenai hal-hal yang menyangkut tentang desain grafis, ada baiknya kita mengetahui terlebih dahulu tentang apa yang dimaksud dengan desain grafis. Desain Grafis berasal dari 2 buah kata yaitu Desain dan Grafis. Kata desain sendiri memiliki arti yaitu sebuah proses atau perbuatan dengan mengatur segala sesuatu sebelum bertindak atau merancang. Sedangkan grafis sendiri memiliki arti yaitu titik atau garis yang berhubungan dengan cetak mencetak. Jadi dengan pengertian yang sudah dituturkan di atas tadi, dapat diartikan bahwa desain grafis adalah kombinasi kompleks antara kata-kata, gambar, angka, grafik, foto dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus dari seorang individu yang bisa menggabungkan elemen-elemen ini, sehingga mereka dapat menghasilkan sesuatu yang khusus atau sangat berguna dalam bidang gambar. Ilmu desain grafis mencakup seni visual, tipografi, tata letak dan desain interaksi.

Desain grafis pada awalnya diterapkan untuk media-media statis, seperti buku, majalah, dan brosur. Sebagai tambahan, sejalan dengan perkembangan zaman, desain grafis juga diterapkan dalam media elektronik, yang sering kali disebut sebagai desain interaktif atau desain multimedia. Batas dimensi pun telah berubah seiring perkembangan pemikiran tentang desain. Desain grafis bisa diterapkan menjadi sebuah desain lingkungan yang mencakup pengolahan ruang.

Saat ini, desain grafis lebih dikenal dengan “Desain Komunikasi Visual” atau biasa disingkat dengan sebutan DKV. Disebut seperti itu karena peran desain grafis dalam mengkomunikasikan pesan dan informasi kepada audiens dengan cara sentuhan visual yang sangat kental, seperti: warna, ilustrasi, tipografi, garis dan sebagainya. Bahkan, desain grafis sering dikategorikan sebagai commercial art karena merupakan paduan antara seni rupa dengan komunikasi untuk tujuan bisnis.

B. Sejarah Desain Grafis

Awal mula perjalanan sejarah mengenai desain grafis dapat ditelusuri melalui jejak peninggalan manusia dalam bentuk lambang-lambang grafis (sign & simbol) yang berwujud gambar (pictograf) atau tulisan (ideograf). Gambar mendahului tulisan karena gambar dianggap lebih bersifat langsung dan ekspresif, dengan dasar acuan alam (flora, fauna, landscape dan lain-lain). Bangsa mesir termasuk salah satu masyarakat yang pertama kali menciptakan media bentuk tulisan menggunakan gambar-gambar yang lebih dikenal Huruf Hieroglyphe. Mereka menggunakan gambar-gambar tersebut untuk menceritakan peristiwa besar yang terjadi pada jaman mereka.

Tulisan/aksara merupakan hasil konversi gambar, bentuk dan tata aturan komunikasinya lebih kompleks dibandingkan gambar. Belum ada yang tahu pasti sejak kapan manusia memulai menggunakan gambar sebagai media komunikasi. Manusia primitif sudah menggunakan coretan gambar di dinding gua untuk kegiatan berburu binatang. Contohnya seperti yang ditemukan di dinding gua Lascaux, Perancis.

Desain grafis sebagai media komunikasi sudah dikenal sejak masa prasejarah dan hampir setara peradaban manusia. Hal ini dapat dilihat pada jaman paleo-lithicum di gua lascaux, Prancis selatan, yang banyak ditemukan gambar-gambar binatang dan manusia pra sejarah. Gambar pada dinding tersebut memang tidak dibuat untuk tujuan seni, tetapi lebih sebagai komunikasi visual untuk tujuan ritual dan praktis demi kelangsungan hidup mereka. Meski demikian, pada saat manusia prasejarah memilih media, menentukan awal goresan, dan memperhitungkan ukuran gambar, sebenarnya mereka telah mendesain.

Lambang/aksara sebagai alat komunikasi diawali oleh bangsa Punesia (+ 1000 tahun SM), yang saat itu menggunakan bentuk 22 huruf. Kemudian disempurnakan oleh bangsa Yunani (+ 400 tahun SM) antara lain dengan mengubah 5 huruf menjadi huruf hidup. Kejayaan kerajaan Romawi di abad pertama yang berhasil menaklukkan Yunani, membawa peradaban baru dalam sejarah Barat dengan diadaptasikannya kesusasteraan, kesenian, agama, serta alfabet Latin yang dibawa dari Yunani. Pada awalnya bangsa Romawi menetapkan alfabet dari Yunani tersebut menjadi 21 huruf : A, B, C, D, E, F, G, H, I, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, V, dan X, kemudian huruf Y dan Z ditambahkan dalam alfabet Latin untuk mengakomodasi kata yang berasal dari bahasa Yunani. Tiga huruf tambahan J, U dan W dimasukkan pada abad pertengahan sehingga jumlah keseluruhan alfabet Latin menjadi 26.

Ketika perguruan tinggi pertama kali berdiri di Eropa pada awal milenium kedua, buku menjadi sebuah tuntutan kebutuhan yang sangat tinggi. Teknologi cetak belum ditemukan pada masa itu, sehingga sebuah buku harus disalin dengan tangan. Konon untuk penyalinan sebuah buku dapat memakan waktu berbulan-bulan. Guna memenuhi tuntutan kebutuhan penyalinan berbagai buku yang semakin meningkat serta untuk mempercepat kerja para penyalin (scribes), maka lahirlah huruf Blackletter Script, berupa huruf kecil yang dibuat dengan bentuk tipis-tebal dan ramping. Efisiensi dapat terpenuhi lewat bentuk huruf ini karena ketipis-tebalannya dapat mempercepat kerja penulisan. Disamping itu, dengan keuntungan bentuk yang indah dan ramping, huruf-huruf tersebut dapat dituliskan dalam jumlah yang lebih banyak diatas satu halaman buku.

Perkembangan proses cetak mencetak dimulai pada abad ke-15 dengan ditemukannya mesin alat cetak oleh Johanes Gutenberg (1398-1468) di Jerman. Pada tahun 1455 di Mainz Jerman, untuk pertama kalinya hasil cetakan yang dibuat adalah 42 baris kalimat yang diambil dari Bible menggunakan jenis font Texture Blackletter. Pada perkembangan berikutnya, Aloys Senefelder (1771-1834) menemukan teknik cetak Lithografi. Berbeda dengan mesin cetak Gutenberg yang memanfaatkan teknik cetak tinggi. Teknik cetak Lithografi menggunakan teknik cetak datar yang memanfaatkan prinsip saling tolak antara minyak dan air. Teknik ini memungkinkan melakukan penggambaran secara lebih

leluasa dalam bentuk blok-blok serta ukuran besar, juga memungkinkan dilakukannya pemisahan warna. Pada masa inilah seni poster mulai berkembang dengan pesat. Masa keemasan ini disebut sebagai The Golden Age of The Poster.

C. Fungsi Desain Grafis

A. Sebagai media komunikasi

Ternyata fungsi desain grafis cukup penting sebagai media komunikasi. Hasil karya dalam membuat desain grafis bisa digunakan sebagai media komunikasi. Seperti contohnya digunakan untuk membuat banner, slogan, atau gambar dan tulisan sebagai informasi. Membuat banner atau slogan tentu lebih menarik jika dibuat dengan gambar dibanding hanya tulisan. Sehingga orang akan mudah memahami informasi tersebut.

B. Sebagai media promosi

Selain sebagai media komunikasi, fungsi desain grafis adalah untuk promosi. Kini banyak perusahaan yang menggunakan desain grafis untuk mempromosikan produk komersil mereka. Mereka akan membuat iklan dalam bentuk gambar bergerak maupun tidak. Iklan tersebut dibuat sedemikian rupa hingga konsumen tertarik pada produk mereka.

C. Media apresiasi seni

Desain grafis juga menjadi media untuk apresiasi seni. Hal ini dikarenakan pembuatan desain grafis menggunakan seni. Para desainer grafis tentu juga membutuhkan daya kreatifitas dalam membuatnya. Untuk lebih mengapresiasi seni dan kreatifitas, saat ini sudah banyak digelar ajang perlombaan desain grafis. Sehingga bisa menampilkan para generasi desainer grafis yang kreatif.

D. Menyalurkan hobi dan mendapat penghasilan

Bagi pecinta oleh gambar, desain grafis dapat digunakan untuk menyalurkan hobi. Tidak hanya itu, membuat desain grafis juga bisa mendapat penghasilan. Hal ini disebabkan kebutuhan akan desain grafis semakin meningkat. Banyak kebutuhan komersial yang menggunakan desain grafis.

E. Menambah keindahan

Adanya desain grafis dapat menambah keindahan pada sebuah gambar. Dahulu sebelum ada desain grafis, gambar yang dihasilkan lebih monoton. Jika ingin membuat gambar dengan tingkat yang lebih sulit dibutuhkan waktu yang lama. Dengan membuat desain grafis, gambar akan terlihat lebih bagus.

Unsur – Unsur & Prinsip Dasar Desain Grafis

Tujuan Pembelajaran :

Setelah mempelajari bab 2 ini diharapkan peserta didik mampu :

1. Mengetahui Unsur-unsur desain grafis
2. Membuat ilustrasi dengan menggunakan unsur desain grafis
3. Mengetahui Prinsip dasar desain grafis
4. Menerapkan Prinsip desain grafis

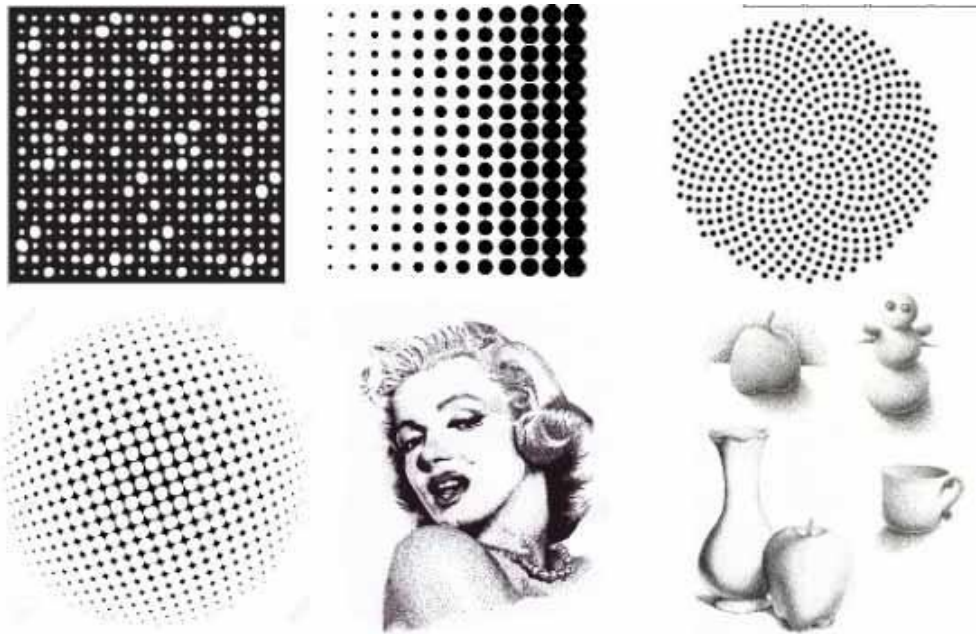
1. Unsur- Unsur dalam Desain Grafis

Sebagai seorang desainer grafis peralatan utama yang harus dimiliki adalah sebuah ide serta kemampuan untuk menuangkan pikirannya kedalam seni grafis, seorang desainer grafis yang handal tentu ingin memaksimalkan sebuah karya seni yang dihasilkan. untuk menunjang sempurnanya desain yang dihasilkan ada beberapa unsur yang harus dipelajari.

Semua unsur tersebut tidak harus dikombinasikan secara bersamaan dalam satu desain, seringkali salah satu unsur mendominasi pengerjaan sebuah desain, tergantung bagaimana hasil yang diinginkan, kadangkala ada sebagian desain yang menuntut salah satu dari unsur tersebut harus diprioritaskan, jadi ada penekanan-penekanan dalam setiap unsur. Berikut merupakan unsur-unsur desain grafis dan prinsipnya:

1. Titik

Titik adalah unsur paling dasar dalam seni rupa dan desain, semua karya seni berasal dari titik. misalnya garis yang terbentuk dari kumpulan titik yang sangat padat. titik juga digunakan untuk memberikan lokasi antara titik satu dengan lainnya, contohnya ketika membentuk segitiga yang memiliki 3 titik lalu dibuatlah garis untuk membentuk segitiga itu sendiri.



Ilustrasi diatas memperlihatkan bahwa titik bisa padukan sehingga membentuk berbagai macam karya seni.

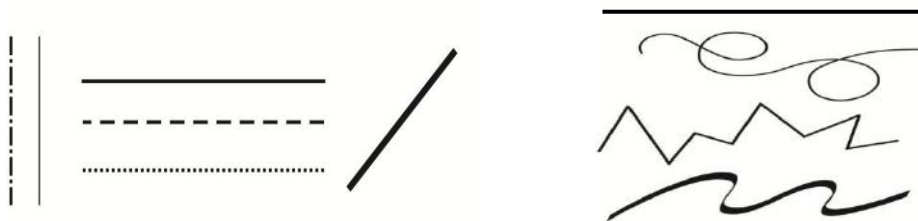
2. Garis (Line)

Sebuah garis adalah unsur desain yang menghubungkan antara satu titik poin dengan titik poin yang lainnya. Garis dapat diartikan sebagai goresan pensil, pena, atau mouse dalam komputer dan lain sebagainya. Garis tidak mengenal istilah kedalaman (*depth*), dan hanya memiliki ketebalan dan panjang, oleh sebab itu garis sering dimaknai sebagai elemen satu dimensi. Bentuk garis memiliki banyak variasi, bentuk garis itu sendiri biasanya dapat memaknai penggunaannya. contoh penggunaan garis misalnya:

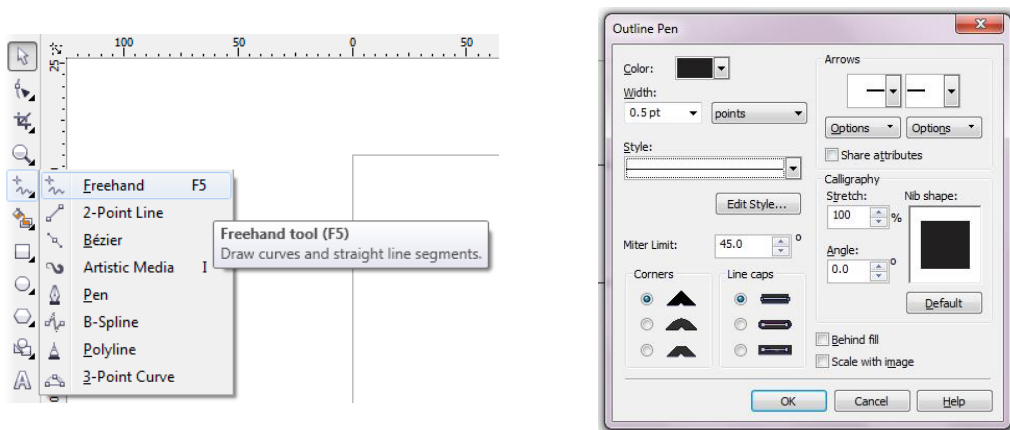
1. Garis lurus, garis lurus biasanya diidentikan dengan kesan kaku, variasi ini biasanya digunakan sebagai simbol formalitas.
2. Garis lengkung, penggunaan garis lengkung biasanya memberikan kesan lembut dan luwes.
3. Garis zigzag, garis zigzag sering dimaknai sebagai garis yang keras sekaligus dinamis.
4. Garis tidak beraturan, garis ini bisanya menimbulkan kesan fleksibel dan informal.
5. Garis horizontal, horizontal melambangkan kesan pasif.
6. Garis vertikal, vertikal sering dimaknai sebagai bentuk garis yang memiliki kesan stabil.

7. Garis diagonal, garis ini dapat diartikan sebagai makna aktif, dinamis dan menarik perhatian.

penggunaan garis sendiri dapat memberikan perbedaan dalam perasaan dan juga dalam menstimulus ataupun mengeksekusi sebuah gagasan atau ide. Misalnya saja dengan mengubah tekanan, lekukan, ketebalan, akan menimbulkan hasil yang berbeda. Penggunaan garis dalam desain komunikasi visual tidak terikat dengan aturan dan pakem tertentu, karena pada dasarnya garis merupakan sebuah elemen visual yang dapat dipakai dimana saja.



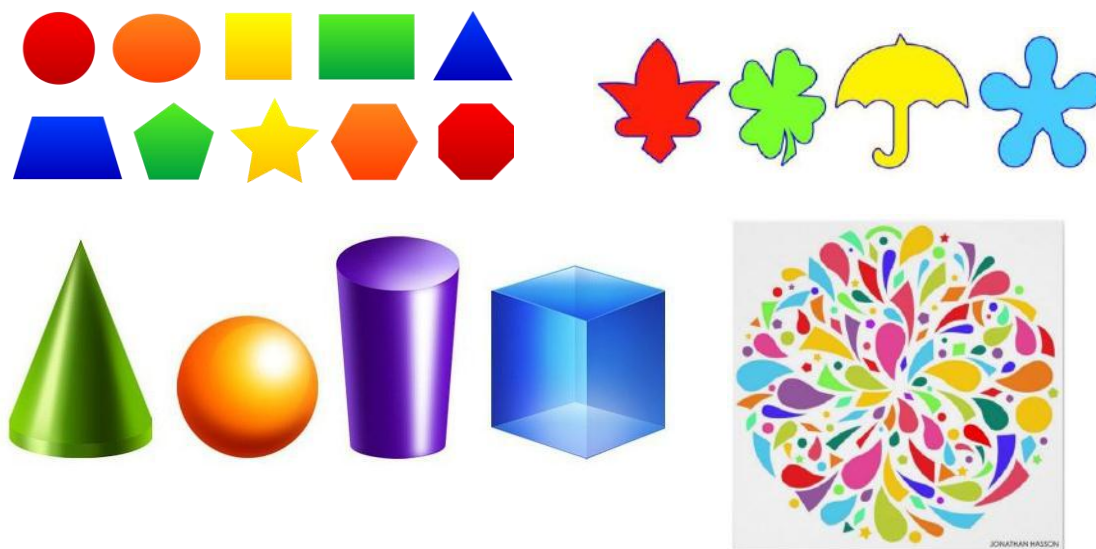
Dalam penggunaannya, sebuah garis perlu diperhitungkan secara cermat, sehingga tidak terkesan asal-asalan dan dipaksakan. Penggunaan variasi garis yang sangat bagus akan menambah unsur estetika dan kenyamanan untuk orang yang melihat. Karena tujuan dari desain komunikasi visual sendiri adalah untuk menyajikan informasi baik verbal maupun visual agar dapat sampai dengan mudah, menyenangkan, sekaligus mengesankan. Desainer grafis sering kali juga menggunakan unsur garis sebagai ilustrasi. Didalam aplikasi komputer garis biasa dibuat dengan menggunakan Software berbasis Vector salah satunya adalah Corel Draw untuk membuat sebuah garis pada corel draw dapat menggunakan fasilitas free hand tool, pentool, beizer tool dll dan untuk ketebalan dan jenis garis dapat menekan tombol F12 pada key board berikut gambarannya :



Untuk Penjelasan Lebih Lanjut dapat dilihat di Video Tutorial 3.A Unsur-Unsur Desain Grafis (Garis)

3. Bidang (Shape)

Bidang atau biasanya juga disebut *shape* merupakan segala bentuk apapun yang memiliki dimensi tinggi dan lebar bidang dapat berupa bentuk-bentuk geometris seperti (lingkaran, segitiga, segiempat, elips, setengah lingkaran, dan sebagainya) dan bentuk-bentuk yang tidak beraturan. Bidang geometris memiliki kesan yang formal, sedangkan bidang non geometris memiliki kesan yang lebih dinamis dan tidak formal.

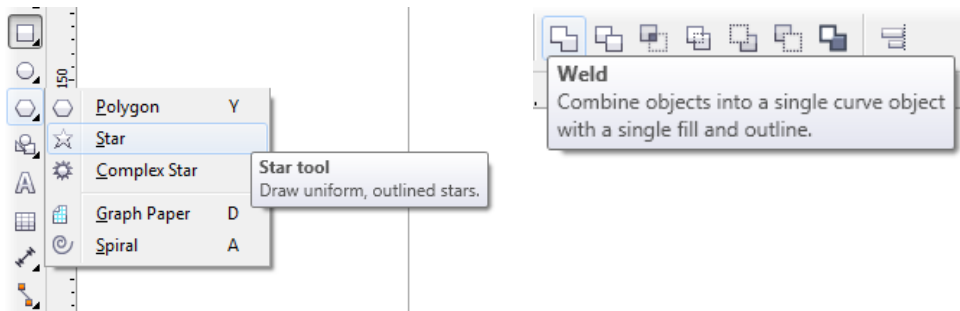


Sifat/ karakter bidang sebagai unsur penyusun tata letak diantaranya sebagai berikut :

1. Bidang horizontal dan vertikal memberikan kesan tenang, statis, stabil dan teratur
2. Bidang bundar memberikan kesan santai kadang stabil, kadang gerak
3. Bidang segitiga memberikan kesan statis maupun dinamis
4. Bidang bergelombang memberikan kesan irama kehidupan dan gerak

Untuk membuat bidang shape pada aplikasi CorelDraw dapat menggunakan *rectangle tool* (F6), *Ellipse tool* (F7), *Polygonal tool* (Y) maupun *Basic Shape tool* apabila ingin membuat bidang yang lain

Untuk mengkombinasikan beberapa shape di CorelDraw dapat menggunakan fasilitas *Combine* (Ctrl + L) atau menggunakan fasilitas shaping *Weld*, *Trim*, *Intersect*, *Simply*



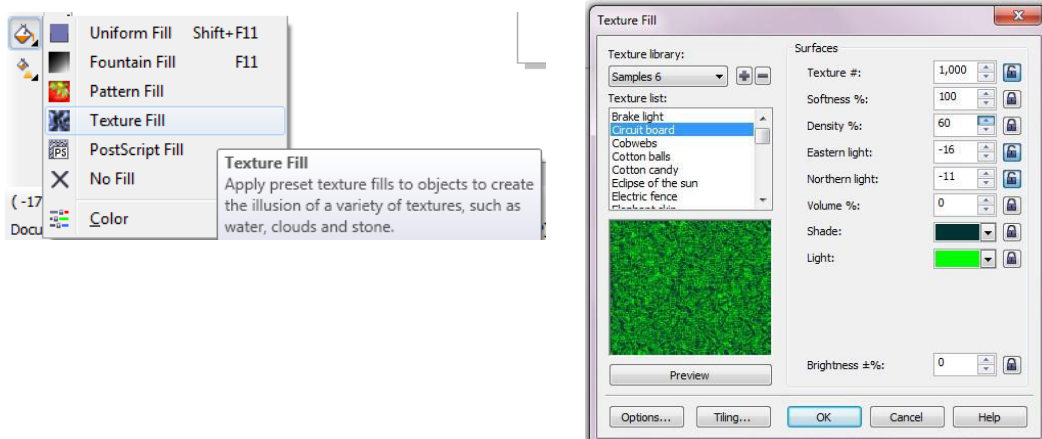
Untuk Penjelasan Lebih Lanjut dapat dilihat di Video Tutorial 3.A Unsur-Unsur Desain Grafis (Shape)

4. Tekstur (Texture)

Dalam desain grafis tekstur adalah nilai halus dan kasarnya sebuah benda, atau juga bisa disebut nilai raba. Penggunaannya dapat dimayakan untuk memberikan visual yang berkesan dan berkarakter. Dalam sebuah desain komunikasi visual tekstur sering digunakan untuk mengatur keseimbangan dan kontras. Pada prakteknya tekstur sering dikategorikan sebagai corak dari suatu permukaan benda, misalnya permukaan karpet, baju, kulit, kayu, dan sebagainya. Penggunaan tekstur dalam desain grafis juga biasanya sering diaplikasikan pada latar desain atau sering kita sebut *background* desain.



Untuk Membuat Tekture pada CorelDraw Menggunakan fasilitas texture fill seperti pada gambar berikut :



Untuk Penjelasan Lebih Lanjut dapat dilihat di Video Tutorial 3.A Unsur-Unsur Desain Grafis (Texture)

5. Ruang (Space)

Ruang atau space merupakan jarak antara suatu bentuk dengan bentuk yang lainnya, yang pada desain grafis biasanya dapat dijadikan sebagai unsur pemberi efek estetika desain. Dalam pengertian desain grafis area yang kosong yang berada diantara elemen-elemen visual juga dianggap sebagai elemen desain. Bidang kosong dimaksudkan untuk menambah kesan nyaman dan “istirahat” serta memberikan kesan tekanan kepada objek visual yang



6. Ukuran (Size)

Ukuran adalah unsur lain dalam desain grafis yang mendefinisikan besar kecilnya suatu objek. Unsur ini digunakan untuk memperlihatkan objek manakah yang kita mau tonjolkan karena dengan menggunakan unsur ini seorang desainer grafis akan dapat menciptakan kontras dan penekanan (*emphasis*) pada objek desain sehingga orang akan tahu skala prioritas objek yang akan dilihat terlebih dahulu dibandingkan yang lainnya, misalnya saja untuk ukuran suatu judul akan lebih besar dari skala objek yang lainnya.



Untuk Penjelasan Lebih Lanjut dapat dilihat di Video Tutorial 3.A Unsur-Unsur Desain Grafis (Size, Rotate, Skew & Mirror)

7. Warna (Colour)

Warna adalah elemen dari unsur desain grafis yang menjadi penarik perhatian paling utama. Penggunaan warna yang tepat akan berbanding lurus dengan kualitas, citra, keterbacaan, dan penyampaian pesan dalam desain tersebut. semisal adalah untuk penggunaan warna yang lembut akan memancarkan kesan romantis, kedamaian, dan kenyamanan. Sedangkan warna-warna tegas dan terang akan memberi kesan dinamis. Menghindari memadukan warna yang salah adalah sangat penting untuk menjauhi penafsiran yang salah oleh orang yang melihatnya.

Warna memiliki karakteristik, kegunaan, dan makna masing-masing. Dalam seni rupa, warna dibagi kedalam 3 dimensi, yaitu:

- Dimensi Pertama: Hue

Pembagian warna berdasarkan nama-nama warna, seperti merah, kuning, hijau, dan lainnya. Berdasarkan Hue, kemudian warna dibagi lagi kedalam tiga golongan yaitu warna primer (merah, kuning, biru), dan warna sekunder yang merupakan campuran dua warna primer dengan komposisi yang seimbang. Misalnya percampuran warna kuning dan biru akan menghasilkan warna hijau.

- Dimensi Kedua: Value

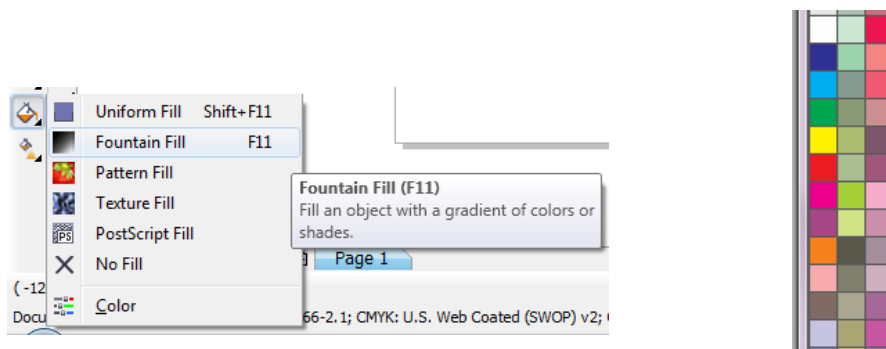
Value merupakan dimensi terang-gelapnya warna, pada dasarnya setiap warna bisa diterangkan yang kemudian hasilnya kan menjadi warna yang lebih muda. Contohnya adalah jika warna biru diterangkan akan menghasilkan biru muda.

- Dimensi Ketiga: Intensity

Intensity dapat diartikan sebagai tingkat kemurnian atau kejernihan warna (*brigtness of colour*). Warna-warna yang belum dicampur dan masih murni disebut *pure hue*. Para pelukis atau desainer grafis pada umumnya lebih sering mengekspresikan karyanya dengan warna-warna turunan, karena biasanya warna-warna murni terlalu mentah untuk diaplikasikan dalam sebuah lukisan.



Untuk Aplikasi pewarnaan di dalam CorelDraw kita dapat menggunakan fasilitas



Untuk Penjelasan Lebih Lanjut dapat dilihat di Video Tutorial 3.A Unsur-Unsur Desain Grafis (Warna)

8. Gelap Terang

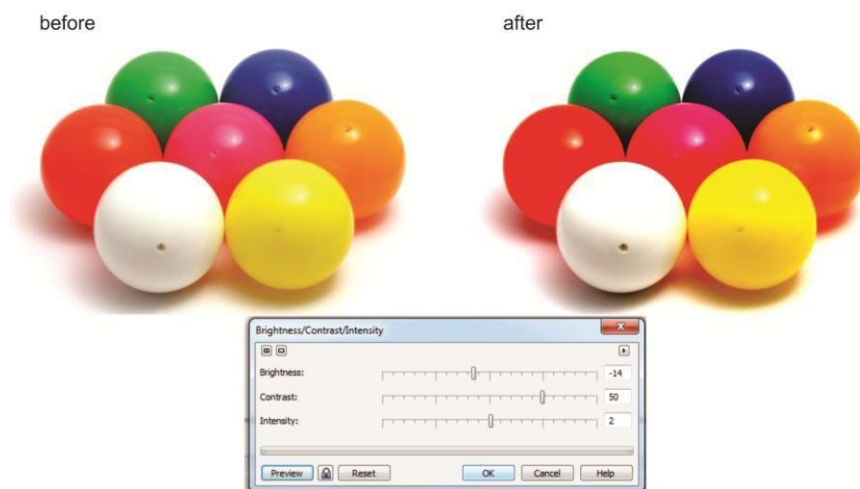
Gelap terang merupakan unsur seni rupa yang memberikan identitas bentuk pada suatu karya. misalnya permainan gelap terang pada lingkaran, sehingga terlihat seperti bola (bentuk 3 dimensi). bisa juga digunakan untuk memberikan kesan kedalaman, kesan jauh dan dekat.

Unsur yang membentuk gelap terang pada seni rupa adalah **hitam dan putih**. semakin banyak memberikan campuran hitam kedalam desain maka terlihat semakin gelap,

sedangkan putih jika diberi banyak akan menghasilkan kecerahan. selain itu, gelap terang bisa terjadi akibat intensitas cahaya pada objek.



Pengaturan Gelap Terang Pada Corel Draw

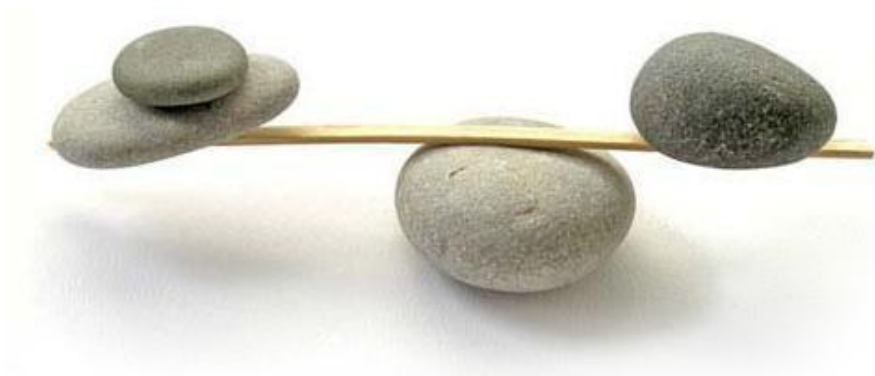


2. Prinsip Desain Grafis

Desain grafis juga sama seperti disiplin ilmu lainnya. yakni memiliki beberapa aturan yang ketat, agar menghasilkan keseimbangan dan pekerjaan tetap stabil. Adapun prinsip prinsip desain grafis sebagai berikut :

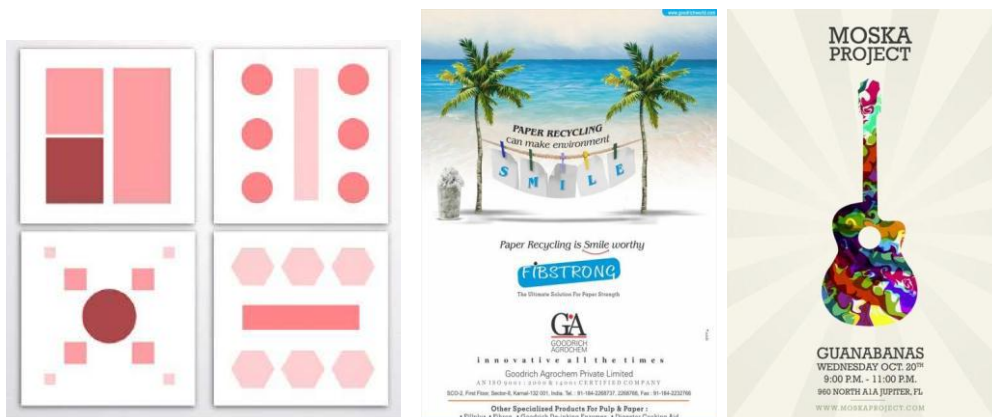
1. Keseimbangan (Balance)

Pastikan untuk mengingat bahwa setiap elemen dalam suatu desain memiliki bobot. bobot ini bisa berasal dari warna, bentuk, ukuran dan tekstur. dengan memahami keseimbangan, kita akan memikirkan penempatan element pada desain, agar tidak terhambur. misalnya tidak menempatkan elemen yang berbobot tinggi pada satu tempat saja. ini akan menimbulkan efek negatif pada sisilain dalam desain, seolah bagian lain tidak begitu penting. padahal dalam suatu kesatuan desain, semuanya memilki peran penting. Terkadang dua buah benda belumtentu lebih berat daripada satu benda.



Tanpa keseimbangan, desain kita bisa menjadi kacau dan terlihat terhambur. perlu diketahui bahwa prinsip keseimbangan desain terbagi menjadi dua, yakni :

✚ **Keseimbangan Simetris** adalah keseimbangan formal dalam gambaran visual. maksudnya adalah keseimbangan yang memiliki kesamaan persis baik itu ukuran, bentuk dan warna. misalnya ketika membelah dua sebuah lingkaran. Memiliki ukuran yang sama dan letak yang simetris. Untuk keseimbangan simetris ini memiliki kesan sederhana dan resmi atau formal.



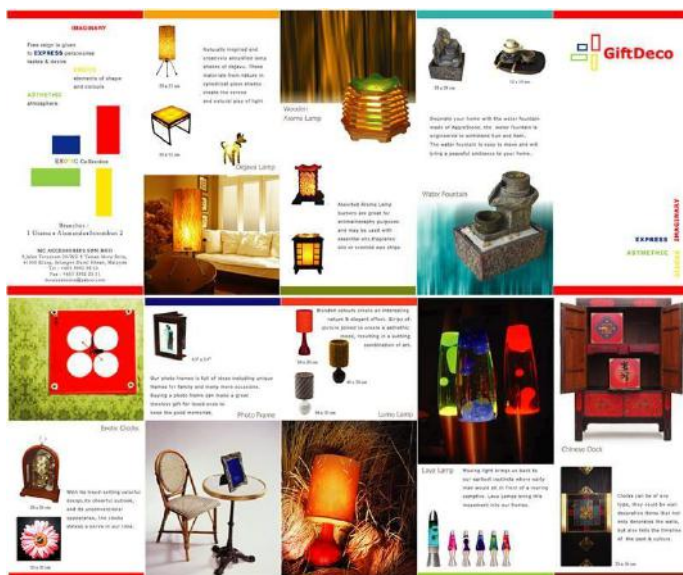
✚ **Keseimbangan Asimetris** adalah keseimbangan tidak formal dalam gambaran visual. maksudnya adalah keseimbangan yang tidak semuanya memiliki kesamaan. namun ada satu lingkup yang membuatnya terlihat seimbang. Misalnya, 2 bulatan kecil secara vertikal berdampingan dengan persegi panjang vertikal. tinggi dan lebih dari keduanya sama, namun keduanya memiliki bentuk berbeda.



2. Kesatuan (Unity)

Prinsip Kesatuan dalam desain dapat didefinisikan sebagai pengaturan yang tepat pada elemen-elemen desain untuk memberikan keselarasan secara keseluruhan. desainer menggunakan kesatuan agar elemen-elemen dalam suatu komposisi tampak berhubungan. ketika setiap elemen memiliki hubungan visual yang jelas antara satu dan lainnya, maka lebih mudah disatukan. ketika persatuan sudah tercapai :

- Komposisi menjadi tidak berantakan atau membingungkan
- Desain lebih terorganisasi dan membangkitkan kualitasnya
- Konsep akan dikomunikasikan dengan lebih jelas



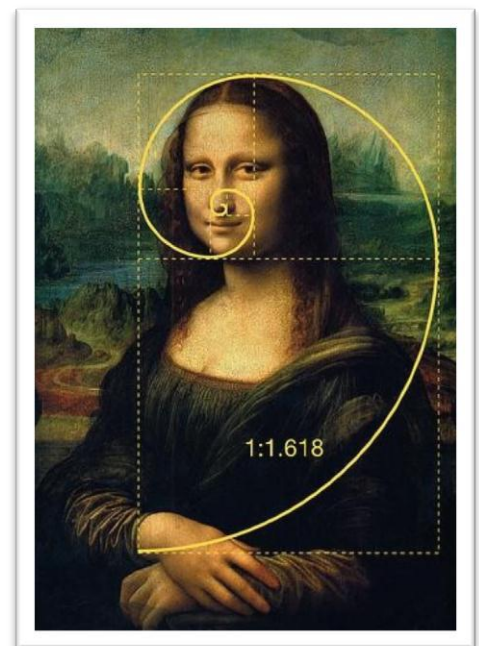
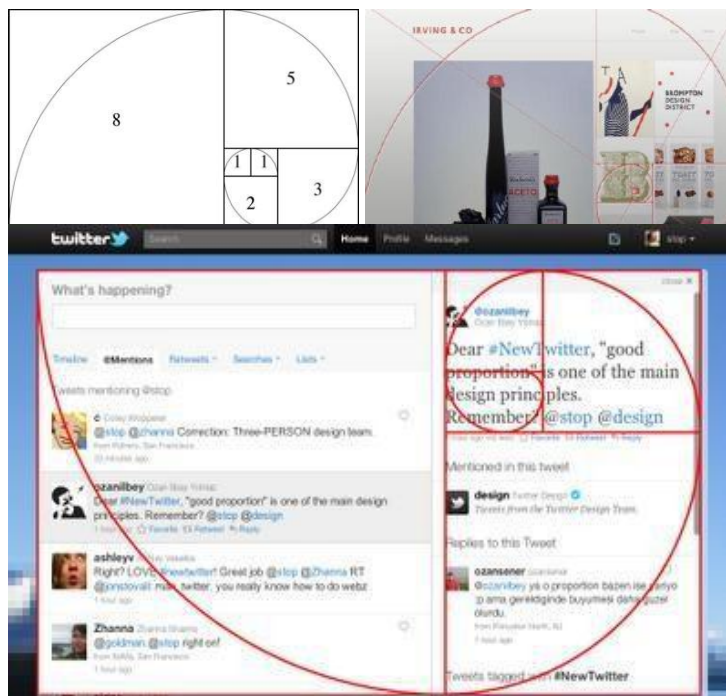
Langkah-langkah menata tata letak untuk menciptakan kesatuan (unity) :

1. Membentuk suatu hirarki dari jenis ukuran untuk unsur utama, subheads, teks, dan lain-lain sesuai dengan format
2. Mendekatkan elemen-elemen agar berdampingan atau bersinggungan
3. Konsisten dengan jenis font, ukuran dan gaya untuk judul, subheads, keterangan, headers, footers, dll pada beberapa media
4. Menggunakan palet warna yang sesuai dengan tema (misalnya warna merah untuk tulisan Red
5. Memperderetkan foto dan teks yang sama dengan grid baris

3. Kesebandingan (Proporsi)

Kesebandingan (proporsi) merupakan perbandingan ukuran yang digunakan untuk menentukan perbandingan yang dianggap tepat antara panjang dengan lebar antara bagian lain atau bagian dengan unsur secara keseluruhan. Sejak jaman klasik sudah digunakan teori kesebandingan yang dikenal dengan The Golden Section yang sudah banyak diterapkan dalam bidang seni, arsitektur dan spiritual karena pendekatannya terkait dengan hal yang bersifat ideal. Golden Section juga dikenal dengan nama *The Golden Mean*, *Golden Ratio*, *Divine Proportion*. Golden Section yang termasuk di dalamnya satu set konstruksi geometrik untuk memisahkan satu ruas garis menjadi banyak bagian dimana rasio/ perbandingan garis yang panjang berbanding total panjang garis sama dengan atau mendekati nilai perbandingan dari garis yang pendek berbanding dengan garis yang panjang. Komposisi perbandingan ini menciptakan sebuah bentuk yang dianggap sempurna. Banyak diantara karya-karya seni terkenal menggunakan konsep golden ratio salah satunya lukisan terkenal monalisa. Yang memiliki *golden ratio* (Rasio emas) 1 : 1.618

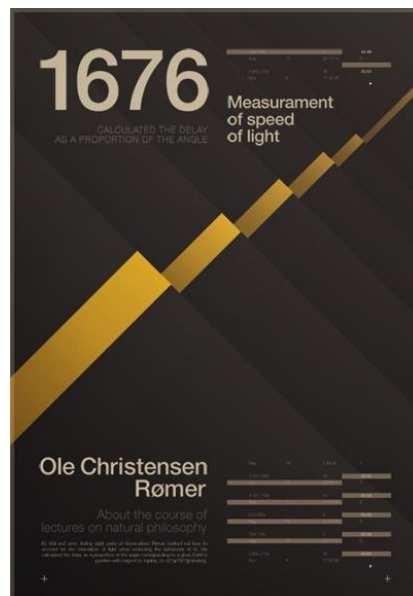
Pada saat ini Golden Ratio banyak digunakan dalam mendesain layout web, majalah, surat kabar, flyer dan leaflet.



Langkah-langkah menata tata letak untuk menciptakan proporsi

1. Tentukan unsur-unsur yang akan ditampilkan dalam layout
2. Tentukan unsur utama yang akan menjadi pusat perhatian
3. Unsur yang menjadi prioritas dan sebagai pendukung dapat menggunakan warna yang mencolok atau sebaliknya
4. Berikan ruang kosong untuk memberikan kesempatan kepada unsur utama untuk menyampaikan pesannya
5. Mainkan beberapa bidang atau unsur dengan variasi ukuran sesuai peran masing-masing dalam komposisi tersebut.

4. Irama (Rythm)



Rythm adalah pembuatan desain dengan prinsip yang menyatukan irama. Bisa juga berarti pengulangan atau variasi dari komponen-komponen desain grafis. Irama dihasilkan oleh unsur-unsur yang berbeda dengan pola yang berirama dan unsur serupa serta konsistensi. Jenis irama meliputi regular, mengalir(flowing), dan prosesif atau gradual. Dengan adanya irama dapat mengajak audiens untuk mengikuti arah gerakan yang terjadi pada sebuah karya visual.



Langkah-langkah menata desain untuk menciptakan irama :

1. Gandakan objek dengan bentuk dan ukuran yang sama untuk menciptakan sebuah ritme biasa
2. Gandakan objek dengan variasi ukuran semakin besar atau dengan variasi bentuk yang berbeda untuk menciptakan ritme yang dinamis
3. Menggandakan Objek dengan bentuk yang sama untuk menciptakan objek baru
4. Untuk media yang terdiri dari beberapa halaman masukan unsur dan posisi yang sama pada setiap halaman, misalnya buku/*newsletter*
5. Untuk yang terbit beberapa edisi perlu penempatan unsur-unsur yang sama pada posisi pada setiap edisi misalnya newsletter atau majalah.

5. Kontras/ Penekanan (Emphasis)

Kontras adalah prinsip desain yang penting karena memungkinkan kita untuk menarik elemen-elemen terpenting pada desain dan memberikannya penekanan. Kontras terjadi ketika dua elemen desain bertentangan satu sama lain, misalnya: warna hitam dan putih, kotak dan bulat, titik dan garis, tebal dan tipis, modern dan tradisional.

Dengan kekontrasan desain, kita bisa memandu mata audiens menuju kebagian terpenting dari desain dan membantu mengatur informasi lebih mudah. Contoh sederhananya :

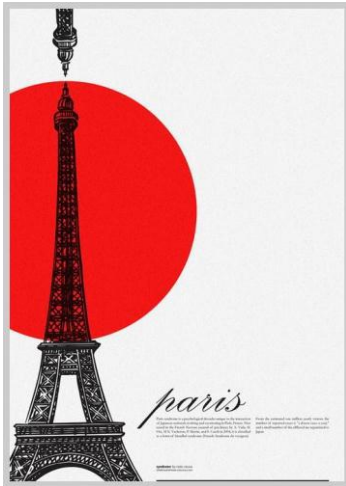
- ❖ Warna background harus berlawanan dengan warna tulisan, agar lebih mudah dibaca.
- ❖ Memberikan penebalan, warna berbeda pada teks terpenting dari desain

Ketika ingin mencari yang benar-benar kuat didalamnya hanya Jenis font berbeda saja. dapat dicapai secara dua font berbeda dan memiliki bentuk yang



contoh desain kontrasnya, pasti menampilkan 2 itu karena kontras efektif dengan satunya itu kuat. jika

ditambahkan lagi satu jenis font, maka itu mungkin akan mengacaukan. kecuali kita bisa menetralkannya dengan menggunakan prinsip desain lainnya.



Kontras dapat memperkuat kesan yang ditimbulkan dalam sebuah ilustrasi

Dengan menggunakan kontras pesan penting yang harus disampaikan menjadi lebih menarik dan fokus. Dalam menciptakan kontras janganlah terlalu berlebihan justru akan menimbulkan kerumitan, ketidak beraturan, kontradiksi yang jauh dari harmonis.

Langkah- langkah menciptakan kontras pada karya desain :

1. Masukan objek, ilustrasi atau unsur lainnya dengan ukuran yang berbeda
2. Letakan bagian yang penting dari teks (headline) pada sudut melengkung atau posisi yang berbeda daripada teks yang lainnya di kolom lurus
3. Gunakan huruf tebal, hitam untuk *headline* dan jenis teks ringan untuk *bodytext*
4. Buatlah bidang yang besar di sebelah gambar kecil/ sedikit teks
5. Pilihlah warna yang berlawanan antara unsur utama untuk memisahkan penekanan
6. Gunakan jenis font yang berbeda untuk headline yang membawa informasi penting dengan informasi pendukung

6. Keselarasan (Harmony)

Keselarasan merupakan prinsip desain yang diartikan sebagai keteraturan tatanan diantara bagian-bagian suatu karya. Keselarasan dalam desain merupakan pembentukan unsur-unsur keseimbangan, keteraturan, kesatuan dan perpaduan masing-masing saling mengisi dan menimbang. Keselarasan (harmony) bertindak sebagai faktor pengaman untuk mencapai keserasian seluruh rancangan penyajian. Keserasian atau harmoni dapat dicapai dengan mengatur kesamaan arah, kesamaan bentuk meskipun berbeda ukuran atau dengan tekstur yang memiliki sifat sama. Pakailah warna gelap untuk yang memiliki karakter berat dan warna terang untuk yang berkarakter ringan.

Harmoni dapat diwujudkan dengan 2 cara yaitu :

a. Harmoni dari segi bentuk

Harmoni yang dilihat dari bentuk ialah dimana adanya keserasian dalam penempatan unsur-unsurnya. Hal itu dapat dilihat dari segi bentuk dan ukurannya pada media misalnya brosur, leaflet, poster dll. Pemilihan bentuk huruf juga memiliki sebagaimana untuk tujuan apa desain itu dibuat.



Contoh harmoni dari segi bentuk dan penyusunannya

b. Harmoni dari segi warna

Warna memiliki pengaruh yang amat besar, karena tiap-tiap warna memiliki sifatnya masing-masing, seperti merah yang memiliki arti berani, biru yang memiliki kesan tenang dan lain sebagainya.



b. Harmoni dari segi warna

Warna memiliki pengaruh yang sangat besar, karena setiap warna memiliki sifat masing-masing, seperti merah yang memiliki kesan berani, biru yang memiliki kesan tenang dan lain sebagainya. Perpaduan yang baik antara warna-warna tersebut akan mampu menciptakan sebuah harmoni yang indah dan menarik



4

WARNA

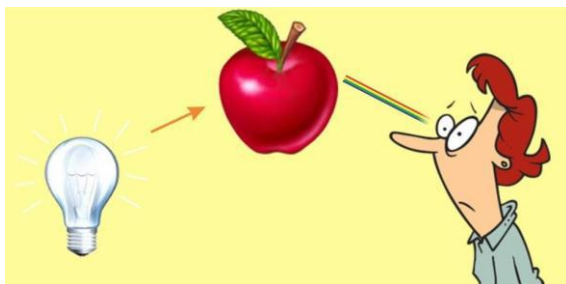
Tujuan Pembelajaran :

Setelah mempelajari bab 4 ini diharapkan peserta didik mampu :

1. Memahami proses terjadinya warna
2. Mengenal komponen warna
3. Mengenal model warna
4. Mengenal fungsi dan karakter masing-masing warna
5. Memahami berbagai skema warna
6. Menganalisis sifat warna pada sebuah karya desain

1. Apakah Warna Itu ?

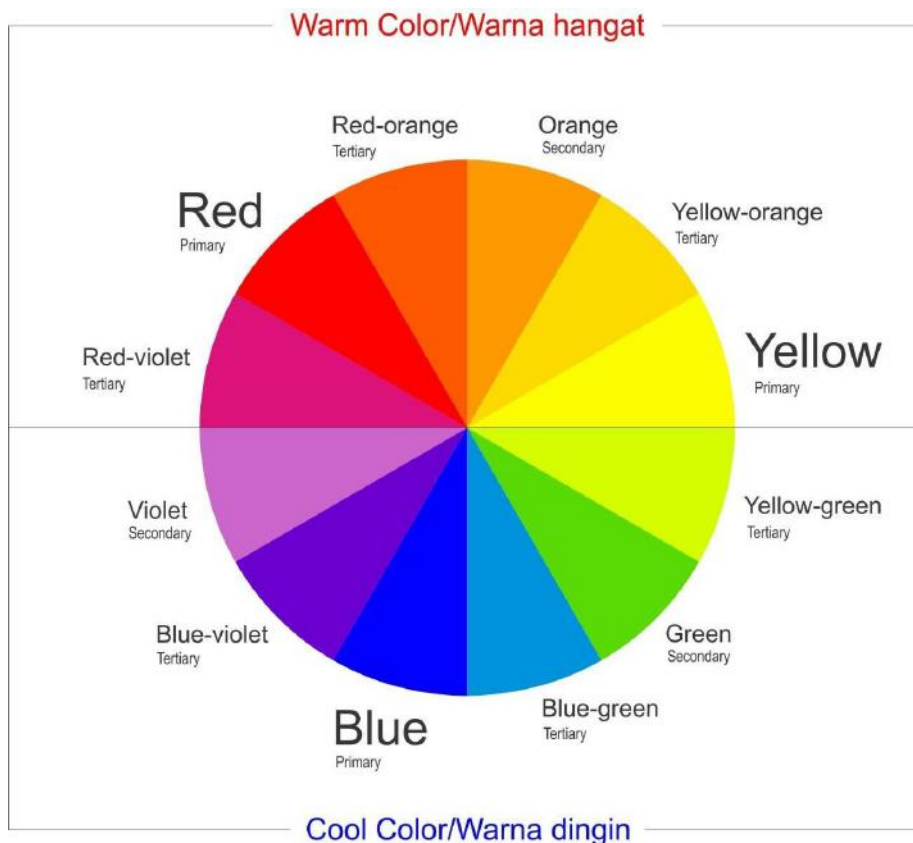
Warna merupakan fenomena yang terjadi karena adanya tiga unsur yaitu cahaya, objek dan pengamat (observer). Warna dapat di definisikan secara objektif / fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif/ psikologis merupakan bagian dari pengalaman indera penglihatan. Proses terlihatnya warna adalah dikarenakan adanya cahaya yang menimpa suatu benda, dan benda tersebut menyerap serta memantulkan cahaya sampai ke mata sehingga terlihatlah warna. Jadi syarat terjadinya warna harus ada cahaya, objek (benda) dan pengamat (mata atau alat).



Gambar 4.1 Proses warna dapat terlihat oleh mata

2. Jenis –jenis warna

Pengetahuan mengenai warna sangat penting bagi mereka yang bekerja dibidang desain grafis khususnya. Sebelum menentukan warna dalam mendesain sebaiknya kita mengenal dulu lingkaran warna.



Gambar 4.2 Lingkaran warna

Jenis- jenis kombinasi warna dalam lingkaran warna berdasar komponen penyusunnya terdiri atas beberapa bagian yaitu :

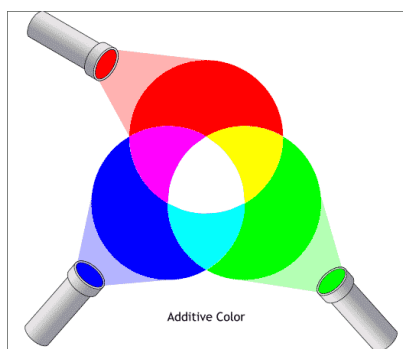
- Warna primer**, adalah warna dasar atau warna pokok dalam lingkaran warna yang tidak dapat diperoleh dari campuran warna lain. Warna primer terdiri dari 3 warna dasar yaitu *Red, Yellow, Blue* atau dalam bahasa indonesia Merah Kuning dan Biru. Dalam dunia desain grafis dikenal sebagai warna pigmen. Warna lain terbentuk dari kombinasi warna primer itu sendiri.
- Warna Sekunder**, adalah warna yang diperoleh dari campuran dua warna primer dengan perbandingan yang sama. Warna sekunder terdiri dari warna Ungu (pencampuran warna merah dan biru), Orange/ jingga (pencampuran warna merah dan kuning), dan hijau (pencampuran warna biru dan kuning)

- c. **Warna Tertier**, adalah warna yang merupakan hasil pencampuran antara warna primer dan sekunder di sebelahnya dengan perbandingan yang sama.

Sedangkan menurut proses pencampuran warna pada perangkat atau peralatan, warna dibedakan menjadi

1. Warna **Additive**

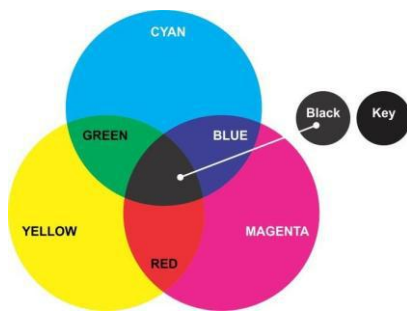
Adalah pencampuran warna primer cahaya yang terdiri dari warna *red* (merah), *green* (hijau) dan *blue* (biru) yang disebut dengan istilah RGB, dimana pencampuran ketiga warna primer dengan jumlah yang sama akan menghasilkan warna putih. Kombinasi antara dua warna primer akan menghasilkan warna skunder. warna skunder adalah *Cyan* (biru kehijau-hijauan) yaitu gabungan warna *green* dan *blue*, *magenta* (merah keungu-unguan) yaitu gabungan warna *blue* dan *red* dan *yellow* (kuning) yaitu gabungan warna *red* dan *green*. cara pencampuran warna additive diterapkan pada monitor, TV, Video, Scanner dan lain-lain.



Gambar 4.3 Warna Additive
Red, Green & Blue

2. Warna **Subtractive**

Adalah warna skunder dari warna additive, namun secara material warna subtractive berbeda dengan warna additive. warna additive dibentuk dari cahaya, sedangkan warna subtractive dibentuk dengan pigment warna yang bersifat transparan. tinta cetak adalah contoh dari pencampuran warna subtractive. warna subtractive terdiri atas *cyan*, *magenta* dan *yellow*, secara teori pencampuran ketiga warna subtractive akan menghasilkan warna hitam, tetapi kenyataan dilapangan adalah warna coklat tua (karena keterbatasan pigment tinta cetak) oleh sebab itu ditambahkan warna hitam (black) dinyatakan dengan simbol K berasal dari kata *Key* untuk menambah kepekatan. saat ini warna CMYK menjadi standard dalam proses cetak warna di industri grafika.



Gambar 4.4 Warna Subtractive
Red, Green & Blue

3 Model Warna

Model warna adalah sebuah model matematika abstrak yang menjelaskan bagaimana warna dapat disajikan sebagai sebuah tupel dari angka-angka, biasanya tiga atau empat nilai atau komponen warna. Macam-macam model warna tersebut sebagai berikut :

a. Model Warna RGB

Model Warna RGB adalah sebuah model warna additif dimana pancaran warna red (merah), green (hijau), dan blue (biru) ditambahkan bersama dengan cara yang bervariasi untuk mereproduksi susunan warna yang lebar. Warna aditif digunakan untuk lighting, video, dan monitor. Monitor sebagai contoh, menciptakan warna dengan memancarkan cahaya melalui merah, hijau dan biru fosfor.

Tujuan utama dari model warna RGB adalah untuk mempresentasikan ulang, dan menampilkan gambar dalam sistem elektronik, misalnya dalam televisi dan komputer. Model warna RGB juga digunakan dalam fotografi konvensional.

RGB adalah sebuah ruang warna yang sifatnya bergantung kepada perangkat. Perangkat yang berbeda akan mendeteksi atau mereproduksi nilai RGB secara berbeda. Untuk membentuk warna dengan RGB, tiga cahaya berwarna balok (satu merah, satu hijau, dan satu biru) harus ditumpangkan (misalnya dengan emisi dari layar hitam, atau dengan refleksi dari layar putih). Masing-masing dari tiga balok disebut sebagai komponen warna, dan masing-masing dapat memiliki intensitas yang berbeda.

RGB sering digunakan dalam perangkat input seperti: TV berwarna dan kamera video, Scanner, dan kamera digital. Perangkat output seperti: TV dalam berbagai teknologi (CRT, LCD, plasma, dll), komputer dan layar HP, video proyektor, layar LED multiwarna, dan layar lebar seperti JumboTron, dll.

RGB juga umumnya digunakan dalam pembuatan desain sebuah website. Awalnya kedalaman warna yang terbatas pada sebagian besar perangkat keras video memicu

keterbatasan palet warna menjadi 216 warna RGB, hal itu ditetapkan oleh Netscape Color Cube. Namun, dengan keunggulan menampilkan 24-bit, penggunaan penuh dari 16.7 juta warna dari kode warna RGB HTML tidak lagi menimbulkan masalah bagi sebagian besar pengunjung website.

Pengkodean warna RGB dapat ditulis dalam angka hexadesimal (basis 16) untuk masing-masing komponen R, G atau B. Misalkan:

- ❖ Untuk Hitam murni akan ditulis dengan kode #000000 (R=00, G=00, B=00)
- ❖ Untuk Putih sempurna akan ditulis dengan kode #FFFFFF (R=FF, G=FF, B=FF)
- ❖ Untuk Biru murni akan ditulis dengan kode #0000FF (R=00, G=00, B=FF), dst

b. Model Warna CMYK

CMYK adalah kependekan dari Cyan, Magenta, Yellow (kuning) dan warna utamanya yaitu black (hitam) dan sering kali dijadikan referensi sebagai suatu proses pewarnaan dengan mempergunakan empat warna). CMYK adalah bagian dari model pewarnaan yang sering dipergunakan dalam pencetakan berwarna. Namun ia juga dipergunakan untuk menjelaskan proses pewarnaan itu sendiri. Meskipun berbeda-beda dari setiap tempat pencetakan, operator surat kabar, pabrik surat kabar dan pihak-pihak yang terkait, tinta untuk proses ini biasanya, diatur berdasarkan urutan dari singkatan tersebut.

K dalam CMYK berarti Key, karena dalam pencetakan empat warna yaitu Cyan, Magenta, Yellow mencetak plat yang secara hati – hati terkunci atau sejajar dengan kunci dari kunci plat hitam. Beberapa sumber menyatakan bahwa K berasal dari huruf terakhir black, karena huruf pertama yaitu B sudah digunakan untuk mendefinisikan warna Blue (biru) dalam model warna RGB.

Model ini, baik sebagian ataupun keseluruhan, biasanya ditimpakan dalam gambar dengan warna latar putih (warna ini dipilih, dikarenakan dia dapat menyerap panjang struktur cahaya tertentu). Model seperti ini sering dikenal dengan nama "subtractive", karena warna-warnanya mengurangi warna terang dari warna putih.

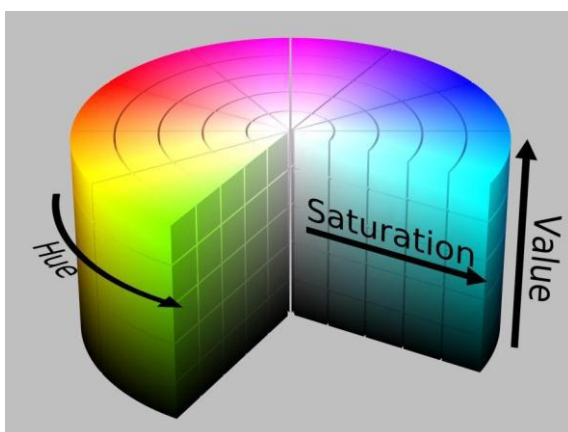
Dalam model yang lain "additive color", seperti halnya RGB (Red-Merah, Green-Hijau, Blue-Biru), warna putih menjadi warna tambahan dari kombinasi warna-warna utama, sedangkan warna hitam dapat terjadi tanpa adanya suatu cahaya. Dalam model CMYK,

berlaku sebaliknya warna putih menjadi warna natural dari kertas atau warna latar, sedangkan warna hitam adalah warna kombinasi dari warna-warna utama. Untuk menghemat biaya untuk membeli tinta, dan untuk menghasilkan warna hitam yang lebih gelap, dibuatlah satu warna hitam khusus yang menggantikan warna kombinasi dari cyan, magenta dan kuning.

c. Model Warna HSL

HSL adalah suatu model warna yang diperoleh dari color space RGB dan device dependent color space. HSL kependekan dari hue, saturation dan lightness. Di dalam HSL, ketiga karakteristik pokok dari warnanya adalah:

- 1) **Hue:** adalah warna yang dipantulkan dari atau memancarkan melalui suatu obyek. Itu diukur sebagai lokasi pada standard color wheel, yang dinyatakan dalam tingkat antara 0o dan 360o. Pada umumnya, hue dikenali dengan nama dari warna seperti merah, orange atau hijau.
- 2) **Lightness:** adalah tingkat keterangan relatif atau kegelapan dari warna. Pada umumnya diukur dalam presentase dari 0% (hitam) ke 100% (putih).
- 3) **Saturation:** kadang – kadang disebut chroma, adalah kemurnian atau kekuatan dari warna. Saturation menghadirkan jumlah kelabu sebanding dengan Hue, mengukur persentase dari 0% (Hitam)Kelabu sampai 100% (warna yang dipenuhi). Pada *standar color wheel*, saturation meningkatkan dari pusat ke tepi.



HSL dapat dianggap sebagai warna yang menggambarkan sebagai titik-titik dalam sebuah silinder (disebut warna solid) yang poros tengah berkisar dari hitam di bagian bawah untuk putih di bagian atas. Sudut sekitar sumbu terkait dengan "warna", jarak dari sumbu

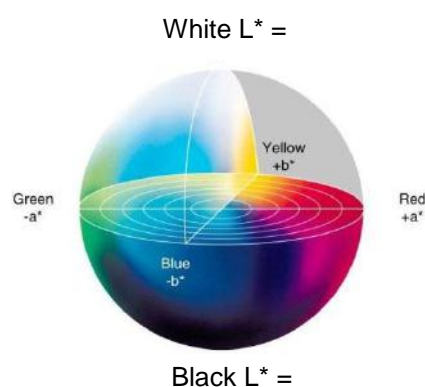
terkait dengan "kejenuhan", dan jarak sepanjang sumbu terkait dengan "ringan", "nilai" atau "terangnya".

Secara konseptual HSL mewakili sebuah kerucut ganda atau bola (dengan putih di bagian atas, hitam di bagian bawah, dan penuh warna jenuh sekitar tepi horizontal penampang dengan tengah berwarna abu-abu pada pusatnya).

d. Model Warna Lab

Warna Lab berdasar kepada persepsi manusia atas warna, merupakan salah satu dari beberapa model warna yang diproduksi oleh Commission Internationale d'Eclairage (CIE), suatu organisasi yang dipersembahkan untuk menciptakan standard untuk semua aspek cahaya.

Nilai numeric di dalam Lab menguraikan semua warna yang ditangkap seseorang dengan penglihatan normal. Sebab, Lab menguraikan bagaimana suatu warna dilihat dibandingkan dengan beberapa banyak bahan warna tertentu yang diperlukan untuk suatu alat (seperti: suatu monitor, desktop printer, atau kamera digital) untuk menghasilkan warna. Lab dianggap sebagai suatu device-independent color model. Color management system menggunakan Lab sebagai acuan warna untuk perubahan yang dapat diramalkan, suatu bentuk warna dari satu color space ke color space yang lain. Lab menguraikan warna dalam kaitannya dengan luminance atau lightness-components (L) dan dua chromatic components (a), komponen merah dan hijau dan (b) komponen (kuning dan biru).



Berbeda dengan RGB dan CMYK color model, warna LAB dirancang untuk mendekati penglihatan manusia. Hal itu menginspirasi untuk keseragaman persepsi, dan komponen L-nya secara erat cocok dengan persepsi manusia tentang Lightness (kecerahan). Hal demikian dapat digunakan untuk membuat koreksi keseimbangan warna yang akurat dengan memodifikasi output kurva di komponen a dan b, atau untuk menyesuaikan kontras ringan menggunakan komponen L.

3 Fungsi & Karakter Warna

Warna memiliki beberapa fungsi yaitu :

1. Fungsi Identitas

Warna memiliki kegunaan atau fungsi untuk mempermudah orang untuk mengenali identitas suatu kelompok, brand, perusahaan, bahkan suatu organisasi. Sebagai contoh, warna hijau banyak digunakan untuk organisasi keagamaan di Indonesia. Inilah mengapa warna sangat penting karena kita bisa melihat suatu tujuan organisasi hanya dari warnanya saja.

2. Fungsi Isyarat dan Komunikasi

Berkomunikasi dengan warna? Yes, inilah fungsi lainnya dari sebuah warna. Kita ambil contoh, dalam suatu pertempuran salah satu kubu mengibarkan bendera warna putih, yang berarti sebagai tanda menyerah.

Selain itu, warna sebagai media berkomunikasi juga sering kita temukan di lampu lalu lintas, dimana lampu dengan warna hijau berarti jalan, kuning berarti bersiap dan merah berarti berhenti. Dengan adanya warna inilah isyarat sebuah perintah bisa tersampaikan hanya dengan warna saja.

3. Fungsi Psikologis

Dari sudut pandang kejiwaan warna bisa dikaitkan dengan karakter-karakter manusia. Orang yang mempunyai karakter extrovert lebih senang dengan warna-warna panas dan cerah. Karena tipe orang seperti ini biasanya terbuka, lebih memandang ke luar daripada kedalam diri sendiri.

4. Fungsi Alamiah

Warna adalah properti benda tertentu dan merupakan penggambaran sifat obyek secara nyata. Atau warna mampu menggambarkan sifat obyek secara nyata. Sebagai contoh, warna

hijau untuk menggambarkan daun, rumput dan warna biru untuk laut, langit dan sebagainya.

5. Fungsi Pembentuk Keindahan (Estetika)

Keberadaan warna memudahkan setiap orang dalam melihat dan mengenali suatu benda. Contohnya apabila kita meletakkan benda di tempat yang sangat gelap, mata kita tidak mampu mendeteksi obyek tersebut dengan jelas. Warna membuat objek menjadi lebih indah dan enak untuk dipandang.



4. Karakter / Psikologi Warna

Warna memiliki kekuatan untuk mempengaruhi psikologi seseorang. Berikut ini adalah kemampuan warna dalam memberikan respon psikologis kepada audien

1. Warna Kuning

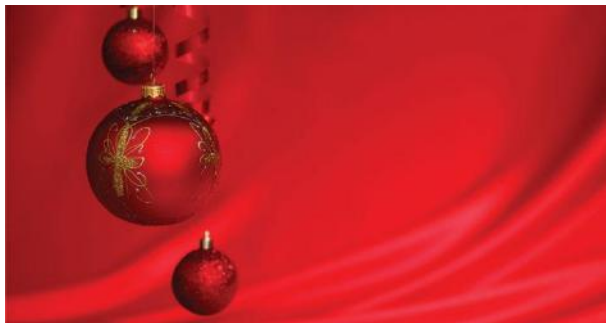
Warna matahari ini sangat mudah dipahami dan mampu membangkitkan perasaan optimisme, kejelasan, dan kehangatan. Kuning juga merupakan warna yang kaya, seperti warna yang ada pada emas dan harta karun. Warna terang seperti kuning dapat menonjol, bahkan ketika ia digunakan di lingkungan yang ramai.



2. **Warna oranye** adalah warna yang selalu menarik perhatian. Warna oranye mengirimkan pesan yang mengatakan, “Saya tidak takut untuk menjadi pusat perhatian.” Oranye melambangkan antusias, percaya diri, dan gembira.



3. **Warna merah** dapat menaikkan denyut nadi orang ketika mereka melihat warna merah. Ini adalah warna kuat yang hangat, menarik, seksi, dan mendesak. Ini adalah warna darah dan asmara, simbol stop dan mawar klasik.



4. **Warna Ungu** ; Warna ini adalah warna kerajaan yang bisa memberikan gambaran keagungan, kemewahan, dan mistisisme. Ini akan mengaktifkan imajinasi dan memikat mata. Ungu juga banyak dikaitkan dengan kebijaksanaan.



5. **Warna Biru** ; Warna ini dapat menyampaikan perasaan kekuatan, kehandalan, dan ketenangan seperti sifat air. Dengan warna biru pada desain Anda, maka akan mendorong *audience* untuk melihat perusahaan dengan keseriusan dan kepercayaan.



6. **Warna hijau** dapat menyampaikan perasaan tenang, damai, dan menyampaikan gagasan pertumbuhan. Produk yang menggunakan desain warna hijau akan terkesan menawarkan kesegaran dan bersifat natural dari alam.



7. **Warna hitam** merupakan ketiadaan warna. Hitam melambangkan ketegasan, profesional, dan kredibilitas sebuah produk. Makin besar Anda ingin memberikan kesan kuat pada perusahaan, maka makin banyak warna hitam yang bisa Anda tambahkan.



8. **Warna Coklat** ; Warna ini akan memberikan kesan kesederhanaan dan klasik. Jika Anda memiliki sebuah produk yang ingin Anda tampilkan dengan kesan sederhana, maka

coklat adalah sebuah pilihan yang tepat. Beberapa produk yang bersifat retro atau kebahagiaan dalam bernostalgia juga cocok menggunakan warna coklat.

9. **Warna Putih** ; Warna ini dapat menyiratkan sesuatu yang bersifat suci, bersih, murni. Pemakaian warna putih dalam logo *branding* perusahaan juga akan memberi kesan santun. Warna putih akan terlihat kontras dan tegas jika dipadukann dengan warna hitam.



5. Skema Warna

Skema Warna adalah Penggabungan 2 Warna atau Lebih yang berbeda dalam sebuah komposisi. Fungsi Skema Warna “Menciptakan Komposisi warna yang serasi dalam sebuah desain sesuai dengan Karakter yang diinginkan”. Macam –macam skema warna diantaranya :

1. Skema Warna Monocromatik ;

Komposisi yang berasal dari satu warna dengan intensitas yang berbeda, mampu menciptakan suasana dengan persepsi warna dasar yang digunakan misalnya merah, merah muda, merah gelap.



2. Skema Warna Komplementer

Kombinasi warna-warna yang tepat bersebrangan dalam lingkaran warna. Perpaduannya memiliki kekuatan warna yang berimbang dan saling melengkapi. Bersifat kontras dan menghidupkan suasana. Contohnya merah dengan hijau, kuning dengan ungu, atau biru dengan orange



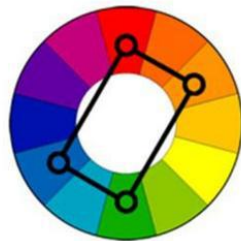
3. Skema Warna Triadic

Komposisi tiga warna yang memiliki jarak yang sama antar masing-masing dalam lingkaran warna yang termasuk skema warna triad diantaranya yaitu orange, hijau dan ungu. Warna warna tersebut memiliki intensitas warna yang sama kuatnya.



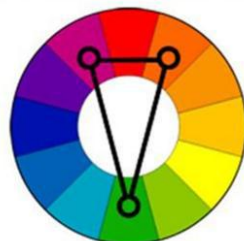
4. Skema Warna Tetradic

Skema komposisi empat warna yang memiliki jarak sama satu sama lain dalam lingkaran warna, contoh merah, orange-kuning, hijau dan biru



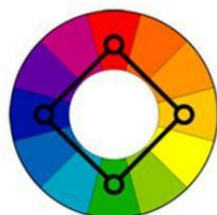
5. Skema Warna Split Komplementer

Skema warna Split komplementer merupakan pengembangan dari skema komplementer hanya saja menggunakan 3 warna dimana salah satu ujungnya menggunakan 2 warna yang berdampingan dengan warna yang bersebrangan seperti dalam gambar berikut :



6. Skema Warna Persegi

Skema warna persegi menggunakan 4 warna yang menyerupai bentuk segi empat teratur dalam roda warna. Skema persegi dapat dibentuk dengan memilih salah satu warna dalam roda warna kemudian dibuat sebuah persegi yang simetris sama sisi maka akan didapatkan 4 warna yang berbeda



7. Skema Warna Analog

Skema warna –warna bersebelahan atau berdekatan dalam lingkaran warna sehingga menciptakan keselarasan karena perpindahan antar satu warna dengan yang lain berlangsung secara halus tidak terlalu kontras misalnya : kuning, Kuning Jingga, Jingga



Tipografi

Tujuan Pembelajaran :

Setelah mempelajari bab 5 ini diharapkan peserta didik mampu :

1. Menjelaskan pengertian dan fungsi tipografi
2. Mengetahui sejarah tipografi
3. Mengetahui Prinsip-Prinsip Tipografi
4. Mengetahui Karakter dalam tulisan

1. Pengertian Tipografi

Dalam desain komunikasi visual tipografi dikatakan sebagai '*visual language*', yang berarti bahasa yang dapat dilihat. Tipografi adalah salah satu sarana untuk menterjemahkan kata-kata yang terucap ke halaman yang dapat dibaca. Peran dari pada tipografi adalah untuk mengkomunikasikan ide atau informasi dari halaman tersebut ke pengamat. Secara tidak sadar manusia selalu berhubungan dengan tipografi setiap hari, setiap saat. Pada merek dagang komputer yang kita gunakan, koran atau majalah yang kita baca, label pakaian yang kita kenakan, dan masih banyak lagi.

Hampir semua hal yang berhubungan dengan desain komunikasi visual mempunyai unsur tipografi di dalamnya. Kurangnya perhatian pada tipografi dapat mempengaruhi desain yang indah menjadi kurang atau tidak komunikatif.

Untuk membuat desain yang indah dan berkomunikasi, tipografi tidak dapat dipisahkan dari elemen desain. Dalam membuat perencanaan suatu karya desain,

keberadaan elemen tipografi sudah harus selalu diperhitungkan karena dapat mempengaruhi susunan hirarki dan keseimbangan karya desain tersebut. Pengertian tipografi yang sebenarnya adalah *ilmu yang mempelajari bentuk huruf; dimana huruf, angka, tanda baca, dan sebagainya tidak hanya dilihat sebagai simbol dari suara tetapi terutama dilihat sebagai suatu bentuk desain*. Huruf 'O', contohnya, tidak saja terbaca sebagai huruf 'O', tetapi juga terbaca sebagai bentuk lingkaran yang mempengaruhi bidang suatu karya desain.

2. Sejarah Tipografi

Tipografi, sebagai salah satu metode yang menterjemahkan kata-kata menjadi bentuk atau gambaran sudah digunakan sejak jaman dahulu. Dimulai sejak awal jaman lukisan di gua (*early cave drawing age*), dimana nenek moyang kita menggambarkan pengalaman mereka di dinding gua. Pada awalnya, yang digunakan adalah *pictogram*, yaitu gambar yang mewakili bentuk benda yang dimaksud. Secara perlahan, berdasarkan asosiasi, beberapa pictogram berubah menjadi ideogram, yaitu simbol yang bentuknya tidak persis mewakili bentuk yang dimaksud sehingga dapat digunakan untuk berbagai arti.

3. Prinsip-prinsip Tipografi

Ada empat buah prinsip pokok tipografi yang sangat mempengaruhi keberhasilan suatu desain tipografi yaitu *legibility*, *clarity*, *visibility*, dan *readability*.

1. Legibility

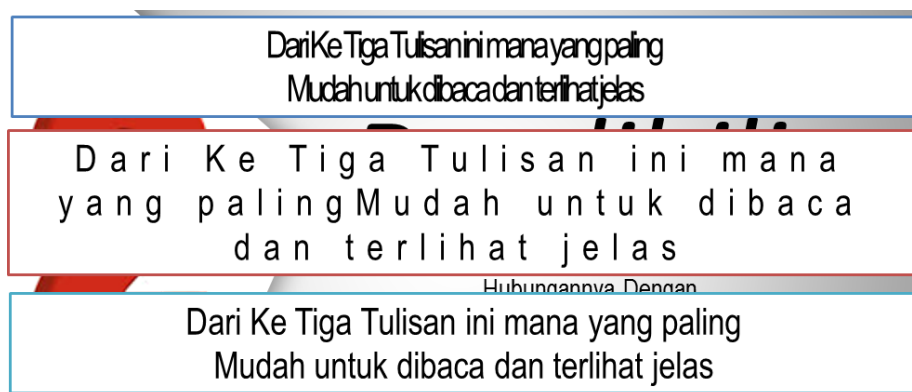
Legibility adalah kualitas pada huruf yang membuat huruf tersebut dapat terbaca. Dalam suatu karya desain, dapat terjadi *cropping*, *overlapping*, dan lain sebagainya, yang dapat menyebabkan berkurangnya legibilitas daripada suatu huruf.

Karya Karya
Karyo Karyo
Futura Myriad Pro

Untuk jenis huruf Futura Huruf “a” pada tulisan Karya hampir sama dengan huruf “o” pada tulisan Karya hal ini menyebabkan berkurangnya legibilitas dari tulisan tersebut

2. *Readability*

Readability adalah penggunaan huruf dengan memperhatikan hubungannya dengan huruf yang lain sehingga terlihat jelas. Dalam menggabungkan huruf dan huruf baik untuk membentuk suatu kata, kalimat atau tidak harus memperhatikan hubungan antara huruf yang satu dengan yang lain. Khususnya spasi antar huruf. Jarak antar huruf tersebut tidak dapat diukur secara matematika, tetapi harus dilihat dan dirasakan. Ketidak tepatan menggunakan spasi dapat mengurangi kemudahan membaca suatu keterangan yang membuat informasi yang disampaikan pada suatu desain komunikasi visual terkesan kurang jelas. Huruf-huruf yang digunakan mungkin sudah cukup *legible*, tetapi apabila pembaca merasa cepat capai dan kurang dapat membaca teks tersebut dengan lancar, maka teks tersebut dapat dikatakan tidak *readable*. Pada papan iklan, penggunaan spasi yang kurang tepat sehingga mengurangi kemudahan pengamat dalam membaca informasi dapat mengakibatkan pesan yang disampaikan tidak seluruhnya ditangkap oleh pengamat. Apabila hal ini terjadi, maka dapat dikatakan bahwa karya desain komunikasi visual tersebut gagal karena kurang komunikatif. Kerapatan dan kerenggangan teks dalam suatu desain juga dapat mempengaruhi keseimbangan desain



Jarak antar huruf atau kearpakan huruf sangat penting agar tulisan menjadi mudah terbaca

3. *Visibility*

Prinsip yang ketiga adalah *Visibility*. Yang dimaksud dengan *visibility* adalah kemampuan suatu huruf, kata, atau kalimat dalam suatu karya desain komunikasi visual dapat terbaca dalam jarak baca tertentu. *Fonts* yang kita gunakan untuk headline dalam

brosur tentunya berbeda dengan yang kita gunakan untuk papan iklan. Papan iklan harus menggunakan fonts yang cukup besar sehingga dapat terbaca dari jarak yang tertentu. Setiap karya desain mempunyai suatu target jarak baca, dan huruf-huruf yang digunakan dalam desain tipografi harus dapat terbaca dalam jarak tersebut sehingga suatu karya desain dapat berkomunikasi dengan baik.

Saya Bisa Pak
KURANG JELAS PAK

4. Clarity

Prinsip pokok yang terakhir adalah clarity , yaitu kemampuan huruf-huruf yang digunakan dalam suatu karya desain dapat dibaca dan dimengerti oleh target pengamat yang dituju. Untuk suatu karya desain dapat berkomunikasi dengan pengamatnya, maka informasi yang disampaikan harus dapat dimengerti oleh pengamat yang dituju. Beberapa unsur desain yang dapat mempengaruhi clarity adalah, visual hierarchy , warna, pemilihan type, dan lain-lain.

Business Consultant
House of Beauty
Kid Toys

BUSINESS CONSULTAN
House Of Beauty
Kid Toys

Setiap Huruf memiliki Karakter dan karakter tersebut akan menggambarkan isi dari tulisan tersebut

Desain Brief

Tujuan Pembelajaran

5. Peserta Didik mampu memahami desain brief
6. Peserta Didik Mampu melaksanakan desain brief

Design brief, atau panduan pekerjaan desain, ibarat resep makanan semakin lengkap dan akurat makan semakin efektif dan enak makanan yang disajikan. Setiap pekerjaan desain akan membutuhkan panduan/brief yang unik dan khusus dibuat agar dapat menghasilkan desain yang sesuai/tepat. Meski kerap disepelekan, brief sangat penting untuk membantu klien dan designer untuk berkomunikasi dalam bahasa/kerangka/konteks yang sama.

Brief yang baik memberikan semua informasi dasar yang diperlukan oleh desainer untuk menghasilkan pekerjaan yang sesuai dengan ekspektasi klien.

Secara garis besar design mencakup 2 informasi dasar:

1. **Deskripsi pekerjaan:** cakupan proyek, informasi tentang klien dan produk/event, hasil desain yang dibutuhkan.
2. **Project management:** deliverable (desain final yang diinginkan klien), timeline (waktu pengerjaan) dan budget

Tahapan Menerapkan Desain Brief

1. PERKENALAN DAN PAHAMAMI EKSPEKTASI PEKERJAAN

Di tahap awal ini merupakan saat yang tepat untuk mengenal lebih jauh tentang ekspektasi pekerjaan, yang akan membantu kita untuk memutuskan apakah kita orang tepat untuk pekerjaan dan dapat memenuhi ekspektasi tersebut.

Pada tahap awal komunikasi, PERKENALAN, kita bisa mulai dengan beberapa pertanyaan yang membantu mengenal klien dan apa yang mereka butuhkan (jika kita sudah kenal dengan kliennya, bagian ini bisa diabaikan):

- **Informasi umum tentang proyek,** seperti nama proyek, siapa kliennya, berapa besar timnya, apa saja yang klien sudah lakukan terkait proyek ini.
- **How do they find you?**
 - Dari siapakah mereka mengenal kita, dari teman kerja atau situs pencari kerja atau lainnya?
 - Sudahkah mereka melihat portofolio kita?
 - Kenapa mereka tertarik untuk bekerja sama?

Tahap selanjutnya: EKSPEKTASI PEKERJAAN, untuk memahami tentang cakupan pekerjaan lebih lanjut:

- **What do they want from you?**
 - Produk apa yang mereka inginkan
 - Hasil akhir (final artwork) apa yang mereka inginkan
 - Kapasitas tim klien (untuk mengukur seberapa besar keterlibatan kita dalam proyek, contoh: apakah sampai hadir dalam presentasi atau sebatas produksi saja), atau apakah mereka memiliki tim kreatif/internal internal.
- **Informasi dasar tentang kesiapan materi dan perencanaan.**
 - Di bagian manakah kita akan dibutuhkan
 - Siapa sajakah yang akan terlibat dalam proyek, apakah ada tim lain?
 - Materi apa saja yang sudah dimiliki dan disiapkan, apakah semua di-desain dari awal, dsb.

Pertanyaan-pertanyaan ini penting agar kita:

- cepat memahami cakupan pekerjaan apa yang ditawarkan klien
- mengukur kemampuan sendiri serta cakupan pekerjaan secara riil.
- dapat memutuskan apakah kita cocok/mau mengambil pekerjaan ini atau tidak?

2. MELENGKAPI BRIEF

Jika kita memutuskan untuk bekerja dalam proyek ini, kita maju ke tahap selanjutnya dimana kita mulai **menerima brief**.

Berikut ini daftar informasi yang wajib ada dalam brief pekerjaan desain:

1. **Teknis pekerjaan.** Apakah hasil akhir yang diharapkan?
 - Ukuran, bentuk, mock up, dst
 - Dalam media apa saja artwork akan digunakan, kebanyakan di media cetak atau digital, atau online, dst.
 - Apakah bentuk/format dari final artwork yang diinginkan? Bentuk flattened/template atau format yang bisa diedit, eg. psd, work template, powerpoint templates, dst.
2. **Tenggat waktu** atau deadline pengerjaan. Jika desain lebih dari 1, pastikan apakah deadline-nya sama untuk semua.
3. **Anggaran/budget.** Umumnya klien akan meminta kita mengirimkan penawaran harga/quotation setelah memberikan detail pekerjaan.

Jika proyeknya seputar branding, ada beberapa detail informasi lain yang diperlukan, seperti:

1. Spesifik untuk proyek branding/rebranding:
 - Untuk proyek rebranding, apakah yang klien ingin ubah/tidak puas dari brand yang ada?
 - Apakah mereka memiliki branding guideline?
 - Apakah mereka membutuhkan kita untuk memproduksi branding guideline? — jika ya, maka kita perlu melibatkan penulis kopi (copy writer) dalam proyek ini.
2. Untuk proyek desain logo, apakah logonya berupa tipografi, gambar atau keduanya?

3. PAHAM TENTANG BRAND/PRODUK

Pertanyaan yang diajukan disini adalah: **who are they & what they do?** —terjemahan: apakah obyeknya (disini berarti brand/produknya) dan apa kegunaannya?

Semakin detail informasi yang kita ketahui tentang brand/perusahaan dan tujuan bisnisnya, semakin kenal dan semakin mudah memahami klien.

Tentunya informasi disini adalah yang berhubungan dengan pekerjaan desain ya, kita tidak perlu mengetahui laporan keuangannya hehe.

Peroleh informasi yang selengkap-lengkapnya tentang jati diri brand/produk:

1. cerita/sejarah/filosofi produk
2. branding guidelines
3. tagline, kreatif element-nya
4. hal yang menarik/menjual (key selling point) dari brand/produknya, jika dirasa perlu
5. kompetitor, apa yang mereka kagumi/sukai atau tidak suka
6. referensi desain yang mereka sukai, dan kenapa

Informasi detail khusus untuk proyek branding/rebranding:

1. rencana atau tujuan brand/produk kedepannya— terutama dalam proyek rebranding
2. sejarah/latar belakang kenapa brand ini ada, jika dirasa perlu (terutama kalau foundernya orang terkenal atau sejarahnya cukup fenomenal, eg. Virgin Air)

4. KENALI TARGET AUDIENCE

Siapakah yang menjadi target dari desain yang akan kita hasilkan? Siapa target audience-nya?

- **Target audience untuk pekerjaan desain bisa jadi lebih spesifik** — karena desain dibuat untuk keperluan dan konteks yang lebih spesifik, seperti social media campaign/brosur/billboard/banner ads digital, dst.
- Jadi pastikan deskripsi target audience disini adalah **target audience yang sesuai untuk pekerjaan desainnya.**

Beberapa kategori yang biasa digunakan untuk mendeskripsikan audience adalah:

1. usia dan gender/jenis kelamin

2. status ekonomi, acuan yang sering digunakan adalah [Socio economic status/SES](#)
3. interest/ketertarikan/hobi/passion/habit

5. TONE OF VOICE DAN KEY MESSAGE

Tone of voice berkaitan erat dengan pencitraan yang ingin dicapai brand di mata konsumen/target audience-nya.

Kesan apa yang ingin ditinggalkan kepada audience?

Bagi yang kurang familiar dengan istilah tone of voice, bahasa yang sederhananya adalah tentang **kepribadian/karakteristik brand ketika diperkenalkan dan ingin disampaikan ke target audience.**

Jika masih sulit untuk mendeskripsikannya, minta klien **memberikan referensi desain/gambar/website yang mereka sukai atau merepresentasikan brand-nya.**

6. METODE ATAU ALUR KERJA

Bekerja sama akan lebih mudah dan efektif jika kedua pihak saling memahami bagaimana alur kerja masing-masing.

Oleh karena itu di sini komunikasi diharapkan berjalan 2 arah.

DESAINER harus menjelaskan:

1. menjelaskan alur kerja desain
2. materi yang dibutuhkan dari klien, seperti logo, kode warna.
3. jika ada materi atau komponen yang harus diproduksi secara terpisah/outsourcing, informasikan hal ini kepada klien terutama jika membutuhkan waktu dan budget extra.
4. tahapan kerja dan keterlibatan klien di tahapan tertentu, termasuk revisi
5. hasil akhir yang mereka peroleh

Untuk kelancaran komunikasi dalam proyek, mintakan informasi ini dari KLIEN:

- siapa person-in-charge (PIC), yang menjadi sumber informasi selama proyek berlangsung.
- bentuk presentasi desain yang disampaikan: prototipe, mock up, powerpoint, print out, atau bentuk file digital sudah cukup

- siapa yang menjadi pengambil keputusan atau bagaimana keputusan diambil terutama terkait approval .
- Mulai bekerja setelah klien mengirimkan **persetujuan resmi untuk bekerja sama**, dalam bentuk kontrak kerja, surat perintah kerja, Purchase order/PO, atau lainnya.
- Selalu **kiriman rekap dari hasil diskusi/pertemuan** dari setiap tahapan dan revisi dan minta tanggapan dari klien.
- Pastikan budget, deadline dan termin pembayaran (term of payment) disetujui kedua pihak.

Mengoperasikan Piranti Lunak Desain Grafis

Tujuan Pembelajaran

7. Peserta Didik mampu membedakan Desain Vector & Bitmap
8. Peserta Didik Mampu mengoperasikan salah satu perangkat lunak desain grafis vector

Desain Vector

Secara umum, dalam dunia desain grafis kita dapat membedakan 2 (dua) ranah besar ragam desain, yaitu desain berbasis vector (vector based design) dan desain berbasis bitmap (bitmap based design).

Mengapa musti ada perbedaan semacam ini? Mungkin Anda bertanya demikian. Well, alasannya adalah, karena memang software desain yang ada menggunakan sistem yang berbeda berdasarkan dua kategori di atas. Desain berbasis vector menggunakan perhitungan matematis dalam menentukan dan menampilkan obyek-obyek penyusun sebuah desain. Perhitungan matematis ini meliputi berbagai parameter penyusun suatu obyek, seperti posisi koordinat, tebal tipisnya garis luar (outline), warna isi (fill) obyek dan berbagai parameter lain. Sehingga untuk melakukan pengeditan terhadap obyek desain berbasis vector sama artinya dengan mengedit parameter penyusunnya.

Sebagai konsekuensinya, desain berbasis vector mempunyai keunggulan di mana Anda bisa mengubah bentuk, ukuran dan berbagai parameter lainnya secara bebas tanpa khawatir akan terjadi penurunan kualitas tampilan maupun kualitas cetaknya. Anda akan temukan tampilan yang senantiasa tajam, jelas dan bagus pada obyek desain berbasis vector. Sifat desain vector yang senantiasa terlihat tajam ini disebut dengan resolution independent (resolusi bebas).

Vector lebih cocok untuk membuat obyek desain berbentuk geometris, seperti kotak, lingkaran, elips dan poligon. Akan relatif sulit untuk membuat desain dengan tekstur kompleks seperti pada foto menggunakan model vector ini. Oleh karenanya, desain vector lebih banyak digunakan untuk membuat desain-desain yang menekankan pada soliditas bentuk dan warna, serta fleksibilitas ukuran , seperti desain logo, letterhead, kartun dan sebagainya.

Perhatikan Gambar 1.1. di bawah ini untuk lebih jelasnya.



Gambar 1.1. Obyek desain vector bersifat resolution independent

Untuk bisa membuat desain vector, Anda musti menggunakan software desain vector. Ada beragam pilihan yang bisa digunakan, seperti Adobe Illustrator, Adobe Freehand, CorelDraw dan sebagainya.

Jadi, sekiranya Anda berminat dan berniat untuk serius terjun di bidang ini, maka Adobe Illustrator adalah pilihan terbaik yang Anda punya. Ok?

Desain Bitmap

Tipe desain satu lagi adalah desain bitmap, atau umum pula disebut desain raster (raster based design). Bitmap atau raster adalah desain yang tersusun dari obyek-obyek titik—disebut dot/pixel—dengan warna beragam yang tersusun pada lajur-lajur vertikal dan horisontal—disebut grid—dengan tingkat ketajaman tertentu, disebut resolusi.

Bayangkan desain bitmap sebagai kumpulan titik-titik dalam sebuah mosaik, di mana ketika mosaik tersebut dilihat pada jarak tertentu, maka Anda akan dapati sebuah gambar/image

yang diinginkan. Namun, sekiranya Anda memperbesar tampilannya, maka Anda akan dapati titik-titik penyusun image tersebut mulai terlihat—umum disebut sebagai efek jaggy (pecah).

Sifat desain bitmap yang terlihat pecah semacam ini disebut sebagai resolution dependent (resolusi tak bebas). Tipe desain bitmap sangat cocok digunakan untuk menampilkan image dengan ragam warna yang banyak, tekstur beragam serta tak begitu membutuhkan fleksibilitas ukuran, seperti foto.

Simak pada Gambar 1.2. berikut ini untuk lebih jelasnya.



Gambar 1.2. Obyek bitmap yang bersifat resolution dependent

Untuk membuat atau mengedit obyek desain bitmap, maka Anda membutuhkan software pengolah image/image editing, seperti Adobe Photoshop, Jasc PaintShop Pro, Corel Photopaint dan sebagainya.

Jika di atas disebutkan bahwa pengeditan obyek vector sama artinya dengan mengedit nilai-nilai parameter penyusun obyek vector tersebut, maka pengeditan image bitmap adalah mengedit dot penyusun image bersangkutan. Karena fokus kita pada buku ini lebih mengenai desain vector, maka kita tak akan menyinggung mengenai image bitmap.

Kegunaan Desain Vector

Hal apa yang mendorong seseorang untuk mau mempelajari sesuatu adalah kegunaan dari hal tersebut. Begitu juga saat Anda akan mempelajari desain vector ini, tentunya terlintas dalam benak Anda, apa sih manfaat mempelajari keahlian yang satu ini. Sekiranya penulis

pandangan amat penting untuk sedikit membeberkan berbagai kegunaan yang bisa Anda peroleh dari pelajaran kita akan desain vector, baik bagi Anda yang memang serius menekuni bidang desain grafis, atau bagi Anda yang hanya hobi saja.

Berikut adalah beberapa hal yang bisa diperoleh dari kemampuan desain vector:


1. Desain vector banyak digunakan untuk membuat desain-desain yang membutuhkan soliditas bentuk, warna dan fleksibilitas ukuran, seperti logo dan letterhead. Dengan menguasai desain vector, Anda akan lebih mampu dalam merancang, membuat atau mengedit desain logo, letterhead dan sebagainya. Di mana, perancangan dan pembuatan logo adalah salah satu kerja kreatif yang pasti akan Anda temui saat berkecimpung dengan dunia desain grafis.
2. Desain vector memungkinkan Anda untuk lebih mengeksplorasi kemampuan Anda dalam membuat bentuk, memilih warna, mengatur tata letak (layout) dan berbagai elemen-elemen dasar desain lainnya. Semakin sering Anda melatih membuat desain vector, semakin mahir pula Anda dalam membuat sebuah desain.
3. Desain vector memungkinkan Anda menampilkan identitas diri Anda secara personal dalam karya desain yang Anda kerjakan. Mengapa demikian? Hal ini karena sebuah desain vector merupakan sebuah obyek ilustrasi, di mana tak akan pernah ada dua ilustrasi yang bisa benar-benar sama. Sentuhan artistik desainer di belakangnya akan sangat kuat mewarnai tampilan obyek vector bersangkutan. Sehingga, kita akan bisa mengidentifikasi sebuah karya dengan sosok desainer tertentu. Di sinilah tempat Anda menunjukkan jati diri.
4. Desain vector memungkinkan adanya eksplorasi terhadap bentuk dan elemen-elemen desain yang sekiranya tak bisa ditemukan pada pengeditan image bitmap. Di mana, sebuah ilustrasi memberi seorang desainer keleluasaan untuk membentuk dan mengeditnya, sesuai dengan imajinasi dan teknik yang dimilikinya. Batasan yang ada hanyalah soal kreatifitas.
5. Desain vector memungkinkan Anda menciptakan karya yang orisinal dan khas dengan sentuhan personal. Inilah sekiranya alasan terkuat mengapa Anda perlu mempertimbangkan untuk berkarya lewat desain vector. Karena melalui Anda bisa tunjukkan kepada dunia siapa Anda sebenarnya.

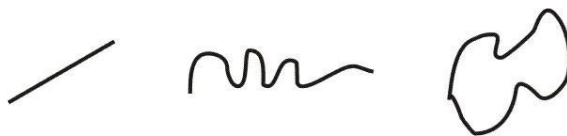
MEMBUAT OBYEK DASAR

Banyak jenis obyek dasar yang bisa kita buat dalam CorelDraw dengan berbagai tool yang sudah tersedia pada *tool box*.



MODUL 1

Membuat Berbagai Macam Garis

1. Aktifkan **freehand Tool**  lalu arahkan pointer pada halaman.
2. Klik di sembarang tempat, lalu klik ditempat yang lain. Perintah ini untuk membuat satu garis lurus.
3. Klik drag seperti layaknya kita pegang pensil untuk membuat garis bebas.




Macam-macam garis menggunakan *freehand tool*.

4. Aktifkan **Bezier tool**  lalu klik disuatu tempat pada halaman, lalu klik ditempat lain, lalu klik di tempat lain lagi. Tool ini untuk membuat garis dengan beberapa node. Untuk mengakhiri pembuatan garis jenis ini, lakukanlah double-click.
5. Masih menggunakan **Bezier tool** , lakukan perintah click-drag di sembarang tempat. *Click-drag* di tempat lain. Lakukan perintah ini beberapa kali. Langkah ini adalah untuk membuat garis melengkung.



Macam-macam garis menggunakan Bezier Tool.

6. Aktifkan Artistic Media Tool  maka pada Property Bar akan muncul seperti berikut:



Property Bar untuk Artistic Media Tool.


7. Properti diatas berfungsi untuk memilih jenis garis artistik yang ingin kita buat.

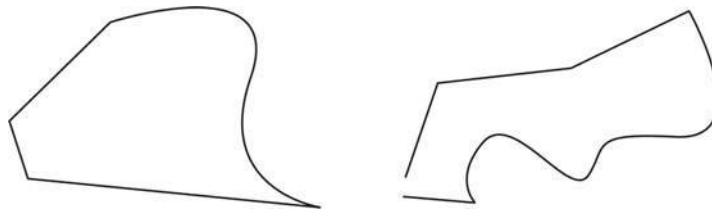
Macam-macam garis tersebut antara lain *brush*, *sprayer*, *calligraphic*, dan *pressure*.

8. Pilihlah salah satu jenis garis yang ingin anda buat, lalu pilihlah model garis tersebut pada menu-menu yang terdapat disebelah kanannya.
9. Untuk membuat jenis garis yang sudah kita pilih, lakukan click-drag di area halaman.




Artistic Media Line.

10. Aktifkan **Pen Tool**  lalu klik di area halaman untuk membuat garis. *Click-drag* untuk membuat garis lengkung. Hasil dari *Pen Tool* hampir sama seperti menggunakan *Bezier Tool*.



Pen line.

11. Aktifkan **Polyline Tool**  lalu klik di area halaman untuk membuat garis. *Click-drag* untuk membuat garis lengkung. Hasilnya sama seperti *Bezier* dan *pen line*.




Polyline.

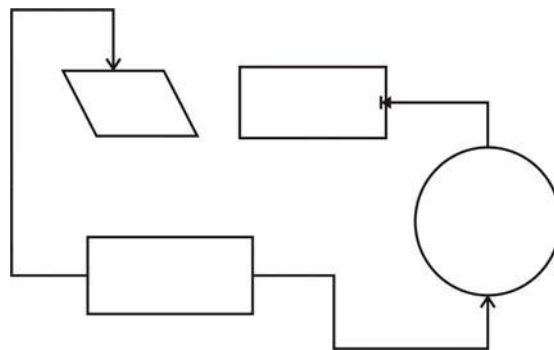
12. Aktifkan **3 Point Curve Tool**  lalu klik di area halaman. tool ini untuk membuat garis lengkung.

Hasilnya bisa kita perhatikan seperti berikut:





3 point curve line.

13. Buatlah beberapa obyek misalnya lingkaran, persegi panjang, belah ketupat.
14. Aktifkan **Interactive Connector Tool**  lalu buatlah garis penghubung antara obyek-obyek yang sudah dibuat sebelumnya. Anda bisa membuat garis penghubung antar obyek seperti gambar berikut:



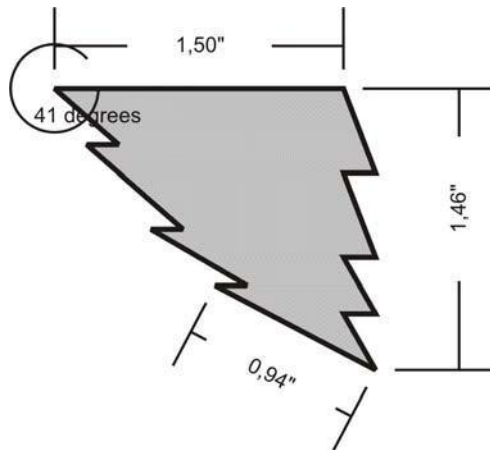
Interactive Connector Tool.

15. Kita bisa memberikan informasi tambahan berupa ukuran dari suatu obyek, misalnya panjang, lebar, sudut kemiringan. Fasilitas tersebut terdapat pada **Dimension Tool** .
16. Buatlah sebuah obyek menggunakan **Basic Shape Tool**.
17. Aktifkan **Dimension Tool** , maka pada *property bar* akan muncul menu seperti berikut:




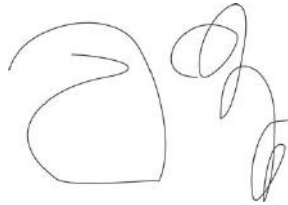
Dimension Tool Property.

18. Pilihlah jenis *dimension line* yang diinginkan. Arahkan pada obyek yang ingin diberi keterangan, lalu klik, klik diujung lainnya, lalu arahkan ke tengah (antara ujung satu dengan lainnya) dan klik untuk memberikan angka yang dimaksud.





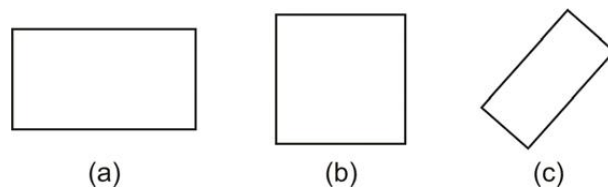
Dimension line.

19. Aktifkan **smart drawing tool** , lalu *click-drag* di area halaman. garis yang dibuat akan secara otomatis mengurangi jumlah *node* sehingga kelihatan lebih halus.





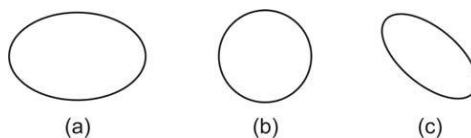
Smart Drawing line.

20. Aktifkan **rectangular tool** , lalu buatlah persegi panjang di area halaman (a). jika ingin membuat bujur sangkar, klik sambil menekan tombol Ctrl (b). Jika obyek persegi panjang atau bujur sangkar ingin langsung dimiringkan maka gunakan *3 point rectangular*  (c).




Rectangular.

21. Aktifkan **ellips tool** , lalu buatlah obyek elips dengan cara *click-drag* (a). Jika ingin membuat lingkaran dengan diameter sama, sambil menekan tombol **click-drag + Ctrl** (b). Jika lingkaran langsung dimiringkan, gunakan *3 point ellips tool*  (c).



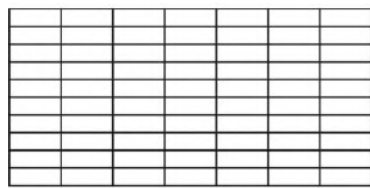
Ellips.

22. Aktifkan **Graph Paper tool** , lalu pada *property bar* akan muncul menu seperti berikut:

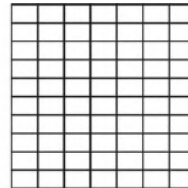


Graph property bar.

23. Tentukan jumlah baris dan jumlah kolom pada *peroperty bar* seperti gambar diatas. Jika sudah, click- drag di area halaman. maka akan muncul table dengan jumlah baris dan kolom yang sudah ditentukan sebelumnya. Gunakan perintah **click-drag + Ctrl** untuk membuat tabel dengan ukuran sama sisi.





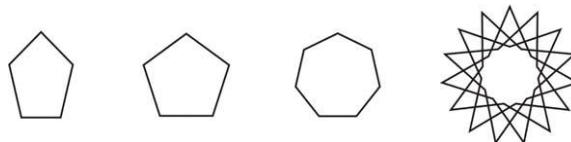
(a)




(b)

Graph Paper.

24. Aktifkan **polygon tool** , anda perhatikan pada *property bar* untuk menentukan jumlah sudut yang kita inginkan. *Click-drag* pada area halaman untuk membuat *polygon* yang kita inginkan. Untuk membuat *polygon* sama sisi, lakukan *click-drag* sambil menekan tombol Ctrl. *Polygon tool* ini juga bisa digunakan untuk membuat obyek bintang, caranya adalah dengan mengaktifkan *icon star*  pada *property bar*. Hasilnya bisa anda lihat seperti berikut:



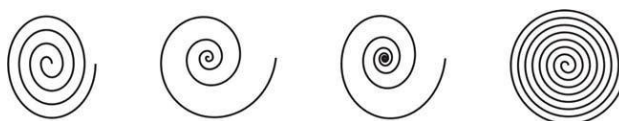
Obyek polygon.

25. Aktifkan **spiral tool**  lalu tentukan variable-variabel yang terdapat pada *property bar*. Kita bisa menentukan banyaknya spiral serta orientasinya.



Property spiral.

26. Untuk membuat spiral sama sisi maka lakukan perintah click-drag + Ctrl.



MENYIMPAN DOKUMEN

1. Klik menu **File > Save As**. Maka akan muncul window seperti berikut:
2. Klik pada **Save in** untuk menentukan letak penyimpanan. Klik folder yang terdapat di bawahnya untuk mencari tempat yang diinginkan.
3. Ketik nama file pada **File name**.
4. Klik

tombol **save**.

Catatan:

Jika file yang kita buat akan dibuka pada komputer lain yang mempunyai program CorelDraw dengan versi dibawahnya, maka anda bisa menyesuaikan versi pada *combo box Version* yang ada disebelah kanan kotak dialog **Save As**. File yang disimpan di versi yang lebih tinggi tidak dapat dibuka pada CorelDraw versi lebih rendah. Namun file CorelDraw yang disimpan di versi rendah bisa dibuka pada CorelDraw versi lebih tinggi.

MEMBUKA FILE

1. Klik menu **file > Open**. Pada *Look in* diarahkan ke *drive* dimana kita menyimpan file. Carilah folder --
yang berada di bawah Look in-- tempat kita menyimpan file.
2. Aktifkan file yang ingin kita buka.
3. Klik **Open**.

Catatan:

Aktifkan *cek box Preview* untuk melihat desain sebelum dibuka, ini untuk memastikan apakah gambar tersebut yang akan dibuka.

MODUL 2

MENGUBAH BENTUK OBYEK

Obyek-obyek dasar yang sudah dibuat pada bab sebelumnya, sekarang akan kita edit menggunakan

Shape Tool , **knife tool** , **eraser tool** , **smudge tool** , dan **roughen tool** .



Editing Dengan Shape Tool

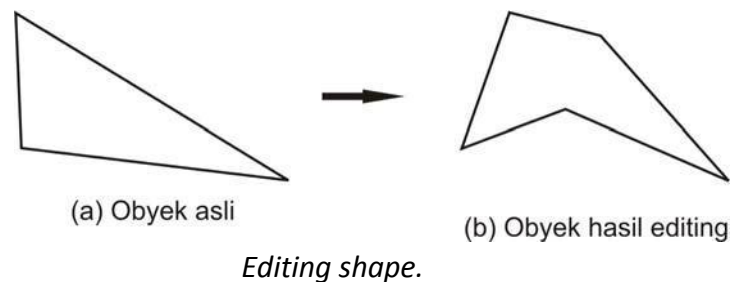
Jika obyek yang akan diedit merupakan obyek bidang seperti persegi panjang, lingkaran, *polygon* dan lain-lain, maka sebelum melakukan editing terlebih dahulu obyek tersebut dikonversi ke kurva. Cara untuk konversi adalah dengan memilih menu **Arrange > Convert To Curves**. Bisa juga menggunakan *shortcut Ctrl+Q*.

Property bar akan muncul menu seperti berikut:



Gambar 40. *Property shape tool.*


12. Klik pointer ke garis tepi obyek sehingga muncul lingkaran hitam kecil.
13. Klik ikon **add node**  pada *property bar*. Perintah tersebut untuk menambah node baru pada obyek.
14. Klik pada salah satu node yang lain, lalu klik **delete node** . Perintah ini untuk menghapus node yang aktif. Anda bisa memanipulasi bentuk obyek sesuai kebutuhan.

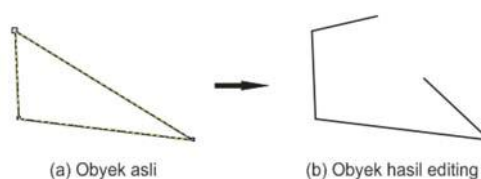


Catatan:


Untuk menambah dan mengurangi node dengan cepat, gunakan perintah *double-click*.

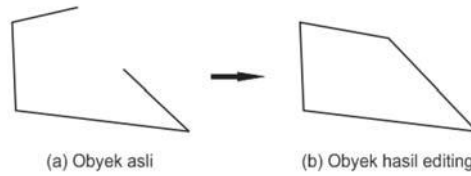
Memecah dan Menggabung Kurva

1. Aktifkan obyek dengan **shape tool**, lalu klik pada segmen (garis tepi obyek).
2. Klik ikon **Break Curve** . Perintah ini untuk memecah segmen menjadi dua bagian segmen baru.




Memecah kurva.

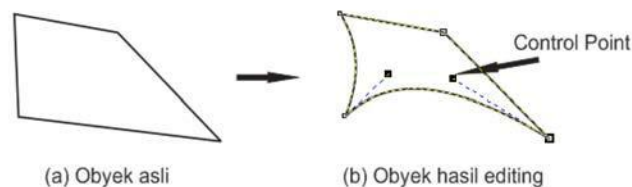
3. Aktifkan kembali kedua *node* yang sebelumnya di pecah.
4. Klik ikon **join two node** . Perintah ini untuk menggabungkan 2 *node* yang terpisah.




Menggabung node.

Melengkungkan dan meluruskan segmen


1. Aktifkan salah satu obyek menggunakan **shape tool**.
2. Klik pada segmen sampai muncul lingkaran.
3. Klik ikon **Convert Line To Curve** , lalu *Click-drag* pada segmen tadi untuk melengkungkan segmen tersebut. Anda perhatikan maka akan muncul dua *control point* yang berfungsi untuk mengatur kelengkungan segmen. Sehingga untuk melengkungkan segmen bisa langsung pada segmen tersebut maupun pada *control point*.

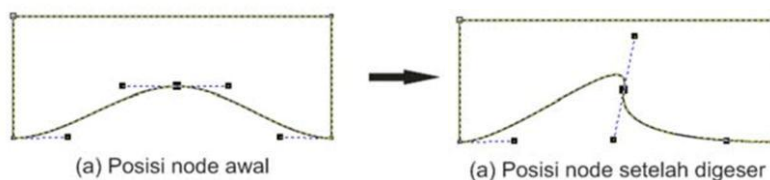


Konversi segmen lurus ke segmen lengkung.


4. Jika ingin mengembalikan menjadi segmen lurus, maka aktifkan segmen lengkung tersebut.
5. Klik ikon **Convert Curve To Line** .

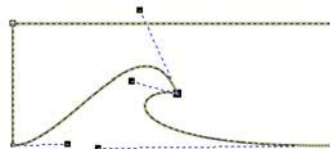
Smooth Node, Cusp Node, Symmetrical Node

1. Buatlah obyek persegi panjang menggunakan **Rectangular Tool**.
2. Klik menu **Arrange > Convert To Curves** untuk mengubah obyek bidang menjadi kurva.
3. Aktifkan **shape tool**, lalu klik di segmen (garis tepi obyek) sehingga muncul *node* baru pada garis yang di klik tersebut.
4. Klik ikon **Convert Line To Curve** , lalu *double-click* pada sagmen tadi sehingga muncul *node* baru.
5. Click-drag *node* tersebut ke arah yang diinginkan. Kita perhatikan disana muncul *control point*.
6. Geserlah salah satu *control point* tersebut ke sembarang arah. Jika salah satu *control point* digeser, maka *control point* yang berseberangan juga akan ikut bergeser tegak lurus. *Node* dalam keadaan seperti ini disebut *smooth node*.




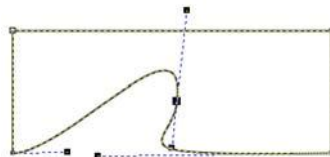
Perubahan posisi *control point*.

7. Klik ikon **Make Node Cusp**  pada *property bar*. Lalu geserlah salah satu *control point* ke sembarang arah. Kita perhatikan maka *control point* yang berseberangan tidak ikut berubah posisinya. Keadaan seperti ini disebut *Cusp Node*.



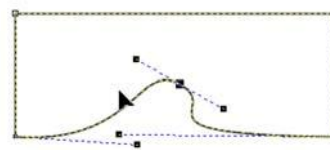
Cusp Node.

8. Klik ikon **Make Node Smooth**  pada *property bar*. Perintah ini untuk mengembalikan agar kedua *control point* menjadi satu arah kembali.




Smooth Node.

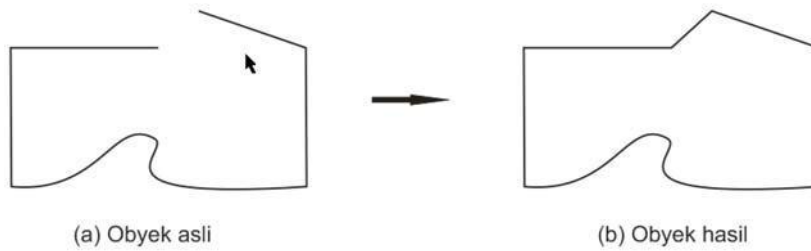
9. Klik ikon **Make Symmetrical Node**  pada *property bar*. Perintah ini adalah untuk membuat jarak kedua *control point* selalu sama terhadap *node*.



Symetrical node.


Membuka, Menutup dan Memisah Segmen

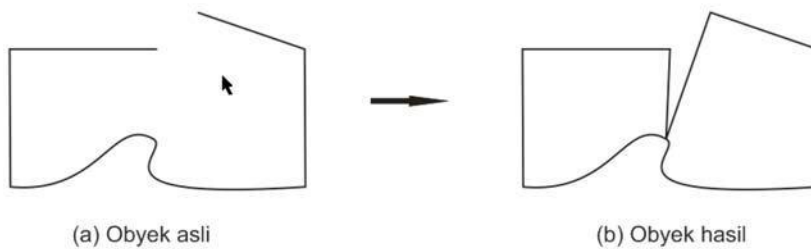
1. aktifkan obyek yang telah diedit sebelumnya. Pastikan masih aktif pada *shape tool*.
2. *Double-click* pada salah satu segmen untuk membuat *node* baru.
3. Klik **break curve** untuk memecah segmen. Geser *node* tersebut ke sembarang arah sehingga terpisah.
4. Aktifkan kedua *node* yang dipisahkan tadi, lalu klik ikon **Extend Curve To Close** . Perintah ini adalah untuk menutup kurva yang terbuka.




Menutup kurva.

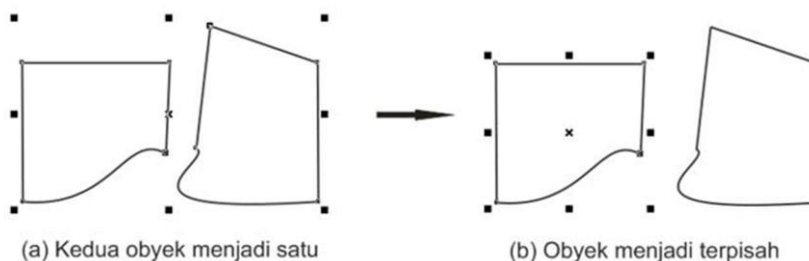
5. Klik tombol **Undo** sampai obyek kembali menjadi kurva terbuka.

6. Klik ikon **auto-close curve** . Perintah ini bisa dilakukan tanpa mengaktifkan kedua *node* yang akan ditutup. Anda bandingkan hasilnya dengan perintah *Extend Curve To Close*.



Auto-Close Curve.

7. Click-drag *node* yang masih kelihatan menyatu untuk memisahkan obyek.
8. Aktifkan semua node pada salah satu obyek.
9. Klik ikon **Extract Subpath** . Perintah ini adalah untuk memisahkan kedua obyek menjadi obyek yang tidak berkaitan langsung. Sekarang coba aktifkan salah satu obyek tersebut, obyek yang lain tidak akan ikut aktif walaupun tadinya menjadi satu kesatuan.




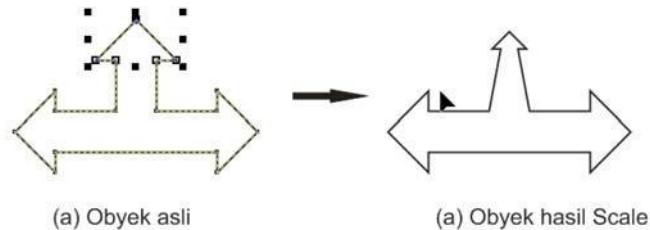
Memisah obyek dengan *extract subpath*.

Scaling, Rotating, Aligning Node.

Kita bisa memanipulasi bentuk obyek dengan cara menyeleksi sebagian node untuk

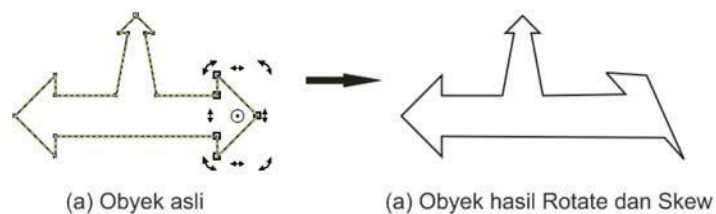
dilakukan operasi *scaling*,
rotating, *aligning*.

1. Buatlah obyek baru berupa anak panah tiga arah menggunakan **Arrow Shape Tool**.
2. Ubahlah obyek menjadi kurva dengan perintah **Ctrl+Q**.
3. Aktifkan **shape tool**, lalu aktifkan node yang membentuk panah keatas.
4. Klik ikon  **Stretch and Scale Nodes**, maka akan muncul *node* berjumlah 8 yang berfungsi untuk membesarkan dan mengecilkan node yang terseleksi.
5. Click-drag pada salah satu node tersebut sesuai arah panah pointer (keluar atau kedalam).




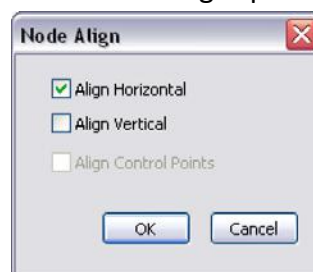
Mengecilkan sebagian obyek dengan
node.

6. Aktifkan beberapa node yang membentuk anak panah ke kanan.
7. Klik ikon **Rotate and Skew**, maka akan muncul node 8 anak panah dua arah yang berfungsi untuk memutar atau skew beberapa node yang aktif tersebut.
8. Click-drag pada salah satu *node* yang berada di pojok untuk memutar.
9. Click-drag pada salah satu node panah horizontal atau vertical untuk melakukan *skewing*.



Rotate dan skew nodes.

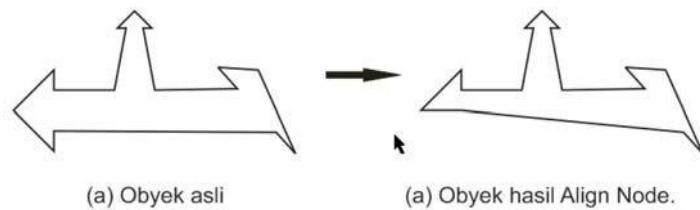
10. Aktifkan beberapa node yang membentuk panah ke kiri, lalu klik ikon **Align Node** . Maka akan muncul kotak diaog seperti berikut:



Node Align dialog.

11. Terdapat dua perataan yaitu horizontal dan vertical, kita bisa mengaktifkan salah satu atau keduanya.

Untuk sekarang aktikan **Align Horizontal** lalu klik **OK**.



MODUL 3

MENYUSUN, MENATA, MENGATUR, MENGUBAH OBYEK

Pada bab sebelumnya kita sudah membicarakan tentang editing obyek dasar. Pada pembahasan tersebut adalah cara mudah dan cepat untuk melakukan editing dasar seperti pengubahan ukuran, rotasi, menggeser obyek, *skew* obyek, pencerminan obyek. Pada pembahasan kali ini, kita akan mengenal perintah-perintah tersebut melalui menu *Arrange* pada *menu bar*.

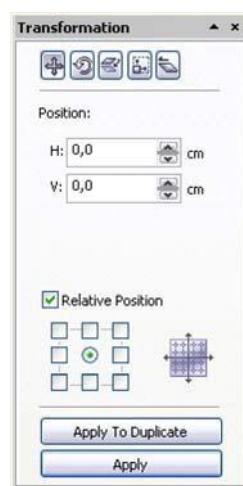
Selain itu, pada bab ini juga akan membahas semua fasilitas pengaturan obyek yang terdapat pada menu

Arrange. Misalnya mengenai perataan dan distribusi, *ordering*, *grouping*, *combining* dan *shaping*.


Transformasi Obyek

Transformasi pada latihan kali ini akan mengoptimalkan fungsi *Window Docker Transformation* yang terdapat disebelah kanan window. Kelebihan dari fungsi ini adalah kita bisa memberikan ukuran yang tepat dan akurat pada setiap transformasi obyek.


menu **Arrange > Transformation**, maka akan muncul *Window Docker* seperti berikut:




Window Docker Transformation.

Position  untuk mengatur jarak pergeseran obyek. Pergeseran bisa dilakukan secara horizontal, vertical maupun kombinasi horizontal dan vertical.

Rotate . Untuk memutar objek

Scale and Mirror  Untuk memperbesar dan mencerminkan objek

Size  Untuk memperbesar atau memperkecil ukuran objek

Skew  menghasilkan memiringkan objek

Catatan:

Tombol **Apply** , proses transformasi pada objek

Tombol **Apply To Duplicate**, proses transformasi pada objek sambil mengcopy

PERATAAN DAN DISTRIBUSI OBYEK

Arrange - Align and Distribute

MENGATUR POSISI DEPAN/BELAKANG OBYEK

Arrange > Order > To Front. Perintah ini untuk meletakkan obyek berada di posisi paling Atas

Arrange > Order > To Back. Perintah ini untuk meletakkan obyek berada pada posisi tumpukan paling belakang.

Arrange > Order > Forward One. Perintah ini untuk menggeser posisi obyek satu langkah ke depan.

Arrange > Order > Back One. Perintah ini untuk menggeser posisi obyek satu langkah ke belakang.





Arrange > Order > In Front of... Perintah ini untuk meletakkan obyek di depan obyek yg ditunjuk.

Arrange > Order > Behind... Perintah ini untuk meletakkan obyek di belakang obyek yg dipilih.

Arrange > Order > Reverse Order. Perintah ini untuk menukar posisi dua obyek yang aktif.

Catatan:

Untuk mempercepat perintah ordering obyek yang sering digunakan, gunakan *shortcut* pada table berikut:

	To <u>F</u> ront	Shift+PgUp
	To <u>B</u> ack	Shift+PgDn
	Forward <u>O</u> ne	Ctrl+PgUp
	Back <u>O</u> ne	Ctrl+PgDn

GROUPING OBYEK

Arrange > Group. Perintah ini adalah untuk menggabungkan beberapa obyek.

Jika kita geser obyek tersebut maka akan selalu bergeser bersama dan menyatu.

Arrange > Ungroup. Perintah ini untuk memisahkan obyek yang di group.

Arrange > Ungroup All. Perintah ini berfungsi untuk memisahkan obyek yang memiliki grouping bertingkat.

Catatan:

Untuk mempercepat perintah, kita bisa menggunakan shortcut yaitu:

 G roup	Ctrl+G
 U ngroup	Ctrl+U

Kita juga bisa menggunakan perintah grouping yang terdapat pada Property bar yaitu:



COMBINING OBYEK

Arrange > Combine. Perintah ini adalah untuk menggabung obyek menjadi satu obyek baru. Anda bisa mengeditnya lebih lanjut menggunakan *Shape Tool*.

Jika ingin memisahkan kedua obyek tersebut, gunakan perintah **Arrange > Break Curve Apart**.

MENGUNCI OBYEK

Aktifkan salah satu obyek, lalu klik menu **Arrange > Lock Object**. Perintah ini untuk mengunci posisi obyek. Hal ini untuk memudahkan editing jika obyek yang kita gambar banyak dan kompleks. Agar obyek tidak bergeser posisinya maka bisa kita kunci. Jika obyek yang terkunci di klik, maka node akan muncul berubah menjadi gembok seperti gambar berikut:

menu **Arrange > Unlock Object**. Perintah ini untuk menonaktifkan kunci sehingga obyek dapat kembali diedit.

Catatan:

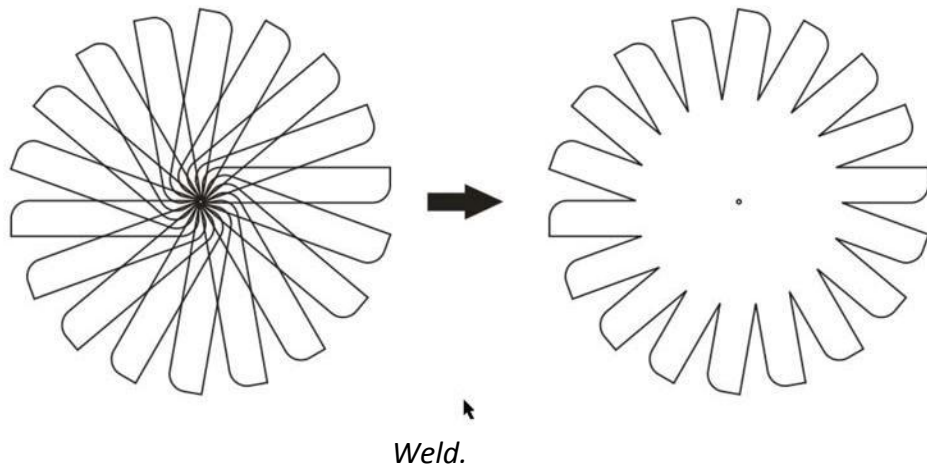
Jika terdapat banyak obyek yang terkunci, maka kita bisa menonaktifkan kunci tersebut dengan sekali perintah yaitu klik menu **Arrange > Unlock All Object**.

SHAPING OBJECT

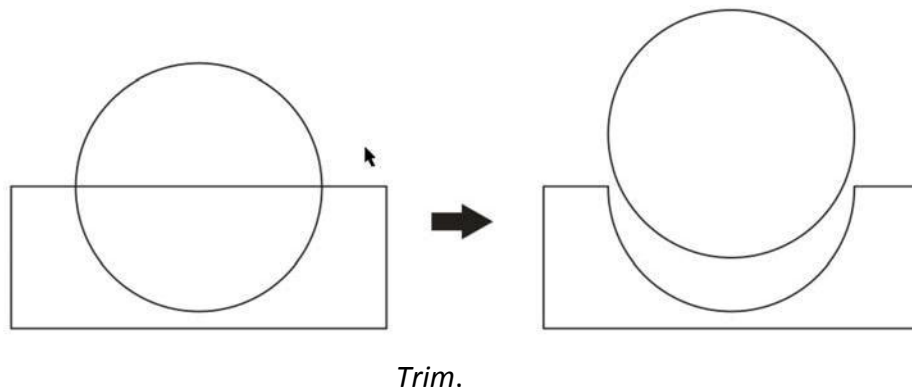
Shaping adalah kumpulan perintah untuk memanipulasi bentuk obyek dengan cara menyinggulkan posisi satu obyek dengan obyek lain. Operasi shaping yang bisa kita lakukan antara lain *weld*, *trim*, *intersect*, *simplify*, *front minus back*, dan *back minus front*.

Arrange > Shaping > Weld. Perintah ini untuk menggabungkan semua obyek

menjadi satu dan membentuk obyek baru. Perintah *shaping* menghilangkan garis-garis yang bersinggungan yang berada di dalam area obyek, sehingga hasilnya hanya *outline* dari gabungan obyek tersebut.



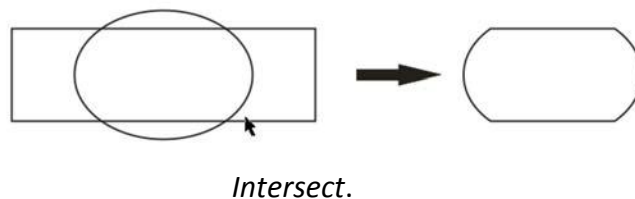
Arrange > Shaping > Trim. Perintah ini untuk memotong obyek menggunakan obyek lainnya.



Catatan:

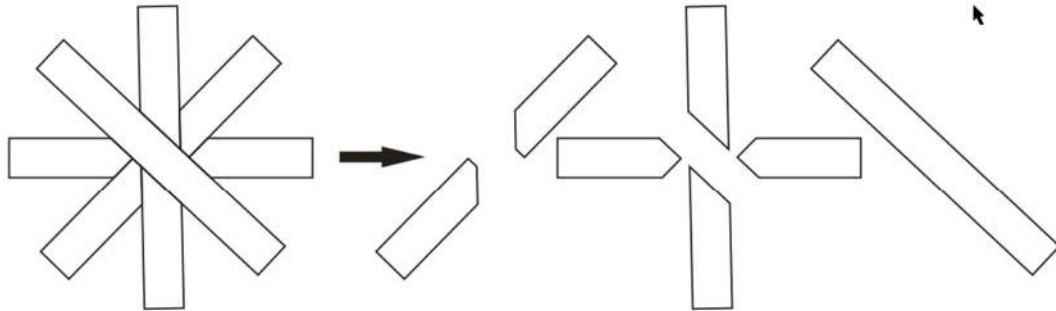
Obyek yang diaktifkan pertama adalah sebagai pemotong, sedangkan yang diaktifkan kedua adalah obyek yang dipotong.

Arrange > Shaping > Intersect. Perintah ini untuk membentuk obyek baru dari hasil perpotongan dua obyek yang bersinggungan.

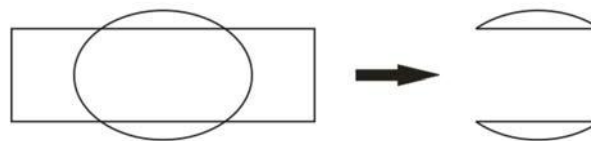


Arrange > Shaping > Simplify. Perintah sama seperti trim, namun pemotongan

dilakukan terhadap semua obyek secara bersamaan.
Berikut ini menunjukkan obyek hasil *Simplify* dan obyek tersebut di uraikan:



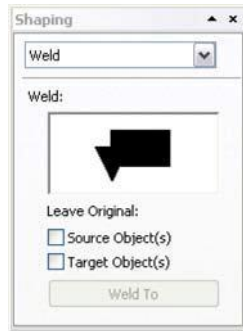
Arrange > Shaping > Front Minus Back. Perintah ini untuk mengubah bentuk obyek dengan cara mengurangi obyek yang ada di depan dengan obyek yang ada di belakangnya.
Contoh hasil berikut ini dengan asumsi bahwa obyek elips berada di depan obyek persegi panjang.



Arrange > Shaping > Back Minus Front. Perintah ini untuk mengubah bentuk obyek dengan cara mengurangi obyek yang ada di belakang dengan obyek yang ada di depannya.
Contoh hasil berikut ini dengan asumsi bahwa obyek elips berada di depan obyek persegi panjang.



Arrange > Shaping > Shaping. Perintah ini untuk memunculkan *Window Docker Shaping* yang berisi perintah-perintah yang sama dengan yang kita bahas sebelumnya, perintah tersebut yaitu *weld*, *trim*, *intersect*, *simplify*, *front minus back*, dan *back minus front*.



Window docker weld.

Dari *window docker shaping* terdapat tambahan parameter yang bisa kita berikan yaitu *Leave Original*, parameter ini berfungsi untuk meninggalkan obyek asli atau tidak menghilangkannya setelah diproses.

Catatan:

Kita bisa menggunakan menu *shaping* melalui *Property bar* seperti gambar berikut:



KONVERSI OBYEK KE KURVA

Ketika kita membuat obyek dasar berupa bidang misalnya persegi panjang, bujur sangkar, lingkaran, *polygon*, *basic shape* dan lain-lain, kita bisa melakukan editing shape secara terbatas. Menu **Arrange > Convert To Curve** digunakan untuk mengkonversikan objek non kurva menjadi objek kurva

Arrange > Convert Outline To Object. Perintah ini untuk mengubah *outline* (garis tepi) menjadi obyek baru. Kita bisa melakukan editing seperti obyek lainnya. Jika outline tidak dikonversi ke obyek maka hanya bisa dilakukan editing outline saja.

Arrange > Close Path > Closest Nodes with Straight Lines.

Perintah ini untuk menutup beberapa kurva yang terbuka menjadi satu kurva tertutup. Syaratnya adalah jika beberapa kurva tersebut merupakan satu kesatuan obyek.

Arrange Close Path > Closest Nodes with Curvy Lines. Perintah ini sama seperti perintah sebelumnya, namun garis yang menutup kurva berbentuk melengkung. Kita bisa bedakan hasil kedua perintah diatas melalui gambar berikut:



Arrange > Close Path > Start To End with Curvy Line. Perintah ini sama seperti

perintah sebelumnya, namun garis yang menutup obyek berupa garis lengkung.



MODUL 4

PENGATURAN PADA TEKS

Pada menu TEXT husus untuk pengaturan teks, baik teks artistik maupun teks paragraph.

Text – Character Formating

Pilihan ini untuk memformat teks secara umum (Font, Size, Style dan Effect Font)

Text – Paragraph Formating

Pilihan ini untuk memformat paragraph (alignment, spacing, Indent dan text direction)

Text – Tab

Untuk memasang tabulasi pada teks paragraf

Text – Column

Untuk membentuk teks paragraf column

Text – Bullets

Untuk memformat bullet atau simbol paragraf teks

Text – Drop Caps

Untuk memformat drop pada teks paragraf

Text – Edit Text (Ctrl + Shift + T)

Untuk melakukan editing teks

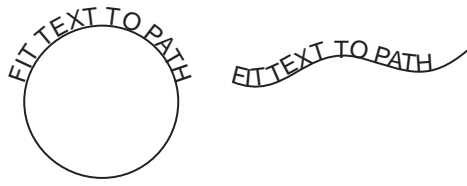
Text – Insert Character

Untuk menyisipkan simbol character

Text - Fit Text To Path

Fit Text To Path adalah suatu perintah untuk menempatkan teks menepati alur path objek. Teks harus berupa teks artistik dan objek path bisa objek path terbuka atau path tertutup.

Contoh :



Cara kerja :

1. Buat teks dan Pathnya
2. Aktifkan teks dengan Pathnya
3. Pilih menu **Text – Fit Text To Path**
4. Teks akan menempel pada path objek
5. Lakukan pengaturan pada properti jika diperlukan, seperti Text Orientation (orientasi teks), Distance From Path (mengatur jarak antara teks dg path), Horizontal Offset (untuk mengatur jarak secara horizontal) dan Mirror Text (untuk membalikan posisi huruf baik horizontal ataupun vertical)

Catatan : Untuk memisahkan objek teks dengan pathnya, maka pilih **Arrage – Break A Path**

Text – Align To Baseline

Untuk mengatur perataan node teks supaya sejajar

Text – Straighten Text

Supaya posisi node objek kembali ke bentuk asal (normal)




SPECIAL EFFECT

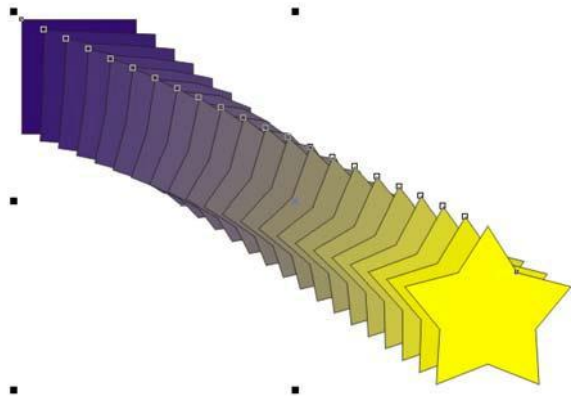
Efek khusus (*special effect*) tersebut meliputi transformasi obyek, efek kontur, distorsi obyek, obyek berbayang, efek tiga dimensi, efek transparansi, efek perspektif, *lens*, *power clip*, dan lain-lain. Perintah-perintah tersebut terdapat pada *Tool Box* dan juga pada *menu bar Effect*. Khusus untuk tool *Special Effect* yang terdapat pada *tool box*.

Effects – Blend

Blend merupakan spesial efek Transformasi Obyek baik bentuk maupun warna

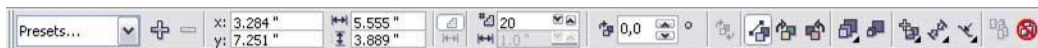
1. Buatlah obyek bujur sangkar menggunakan **Rectangular Tool**.
2. Aktifkan **Pick Tool** lalu berikan warna dengan memilih salah satu warna pada *Color Palette* yang terdapat di sebelah kanan window.
3. Buatlah obyek segi lima menggunakan **Polygon Tool**.
4. Aktifkan **Pick Tool** lalu berikan warna dengan memilih salah satu warna pada *Color Palette* yang terdapat di sebelah kanan window.

5. Aturlah jarak obyek pertama dengan obyek kedua sedemikian rupa sehingga berjauhan.
6. Klik tombol **Interactive Blind Tool**  yang terdapat pada *tool box Special Effect*. Arahkan pointer ke area halaman, maka pointer akan berubah menjadi .
7. Arahkan pointer tersebut ke salah satu obyek sehingga pointer berubah seperti berikut . Click-drag dari obyek tersebut menuju obyek lainnya.







Gambar 101.
Efek blend

8. Klik **Pick Tool** lalu aktifkan obyek hasil blind/ transformasi obyek. Kita bisa mengubah efek *blind* dengan mengubah nilai-nilai yang terdapat pada *Property bar* seperti gambar berikut:



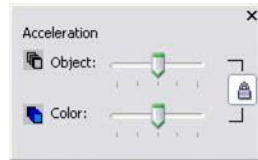
Property bar untuk efek Blind.

9. Klik pada **Number of Step**  lalu masukkan angka 10. Perintah ini untuk mengurangi jumlah *step blend*. Anda juga bisa meng-klik pada panah atas atau bawah yang terdapat disebelah kanannya untuk menambah atau mengurangi jumlah *blend*.
10. Klik obyek asli persegi panjang, lalu geserlah ke daerah lain. Anda perhatikan maka efek *blend* pada onyek tersebut akan mengikutinya. Demikian juga dengan penggeseran obyek asli segi lima.
11. Aktifkan kembali obyek dengan efek *blend*, lalu klik **Clockwise Blend** , perintah ini adalah untuk mengubah gradasi warna searah jarum jam (pada palette warna).
12. Klik **Counterclockwise Blend**  untuk merubah gradasi warna menjadi berlawanan jarum jam.

Untuk kembali ke warna semula, klik **Direct Blend** .

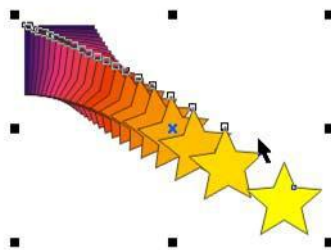
13. Anda juga bisa mengatur jarak antar obyek *blend* dengan cara klik tombol **object and Color**

Acceleration , lalu muncul pilihan seperti berikut:



Gambar 103. Akselerasi obyek dan warna.


14. Geserlah slider pada *accelerator object* untuk mengatur jarak antar obyek. Geserlah *slider* pada **color accelerator** untuk mengubah akselerasi warna pada tiap-tiap obyek.

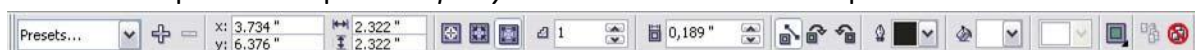


Akselerasi obyek dan warna.

Effects – Contour

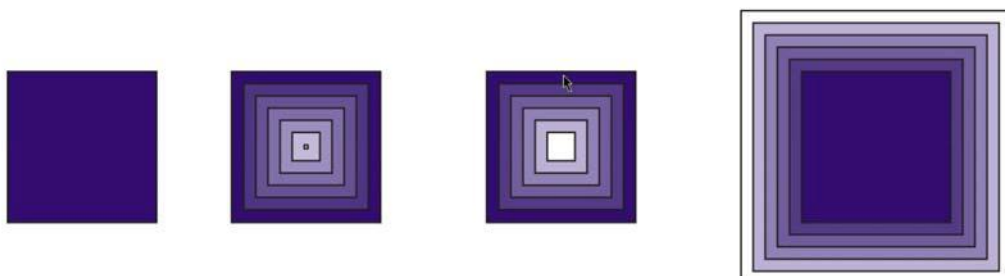
Contour merupakan spesial efek untuk menghasilkan bentuk kontur objek

1. Buatlah sebuah obyek bujur sangkar menggunakan **Rectangular Tool**.
2. Beri warna sesuai selera anda melalui *Color Palette* di sebelah kanan Window.
3. Klik icon **Interactive Effect tool** lalu pilihlah **Interactive Contour Tool** .
4. Anda perhatikan pada *Property bar* akan muncul menu seperti berikut:



Property Contour.

1. Berikan angka 5 pada **Contour Step** untuk menentukan jumlah kontur yang diinginkan.
2. Klik pada ikon *Center* , *Inside* , dan *Outside*  untuk menentukan orientasi kontur.





(a) Obyek Asli
(d) Contour Outside

(b) Contour To Center


(c) Contour Inside

Efek Envelope

1. Buatlah obyek teks menggunakan **Text Tool**  lalu ketiklah “Desain Grafis”.
2. Perbesar ukuran teks tersebut kira-kira 60 point.
3. Klik ikon **Interactive Envelope Tool**  pada *Tool Box*. Anda perhatikan pada *Property Bar* akan muncul ikon-ikon seperti berikut:



Property Envelope.

4. Perintah ini digunakan untuk memanipulasi bentuk obyek. Proses manipulasi dilakukan pada *node-node* yang muncul pada obyek.
5. Klik ikon **Straight Line Mode**  pada *Property Bar*, lalu klik drag pada salah satu *node* yang terdapat pada teks. Anda juga bisa menggunakan jenis *envelope* yang lain seperti *Envelope Single Arc Mode*, *Envelope Double Arc Mode* dan *Envelope Unconstrained Mode* dengan contoh hasil seperti berikut:



(a) Envelope Straight Line Mode




(b) Envelope Single Arc Mode



(c) Envelope Double Arc Mode


(d) Envelope Unconstrained Mode

Efek envelope.

- (a) Anda bisa menambahkan atau mengurangi node dengan tool yang tersedia pada *Property bar* yaitu . Cara pemakaian tool-tool tersebut sama seperti yang sudah dibahas pada bab sebelumnya tentang *Editing Node*.

- (b) **Envelope Straight Line Mode** menghasilkan perubahan bentuk obyek dengan mengikuti garis lurus. (c) **Envelope Single Arc Mode** menghasilkan perubahan bentuk obyek melengkung.
- (d) **Envelope Double Arc Mode** menghasilkan perubahan bentuk obyek melengkung, namun pada kedua sisi agak mendatar.
- (e) **Envelope Unconstrained Mode** menghasilkan bentuk obyek melengkung dengan disertai *Control Point* pada node yang digeser. Control point tersebut berfungsi untuk mengubah ke bentuk lain dengan lebih fleksibel (lengkungan tidak simetris).

Efek Tiga Dimensi

1. Klik ikon **Text Tool** lalu ketik “LPKMA SUMEDANG”.
2. Berilah warna pada teks tersebut sesuai selera anda. Berikan juga *outline* pada teks tersebut dengan cara klik kanan pada *Color Palette*.
3. Ubahlah jenis font menjadi **Arial Black**. Lalu perbesar ukuran font menjadi 30 point.
4. Klik ikon **Interactive Extrude Tool**  pada *Tool Box*. Anda perhatikan pada *Property bar* akan muncul ikon-ikon seperti berikut:




Gambar 119. *Property bar Extrude.*

5. Klik pada **Preset** untuk memilih jenis efek tiga dimensi yang sudah tersedia secara *default*. Berikut ini adalah contoh hasil dari efek tiga dimensi yang tersedia pada Preset:

LPKMA SUMEDANG

Efek Extrude

6. Klik pada **Object Position**, ubahlah angka yang terdapat pada sumbu X atau Y. perintah ini adalah untuk menggeser posisi obyek yang aktif ke posisi lain.
7. Buatlah teks yang baru “nama anda”, lalu perbesar ukuran teks tersebut.
8. Aktifkan ikon **Interactif Extrude Tool**, lalu klik drag pada teks tersebut ke sembarang arah untuk membuat efek tiga dimensi.

9. Agar hasilnya lebih kelihatan bagus, klik kanan salah satu warna pada *color palette* untuk member warna pada *outline* teks.
10. perhatikan pada *Property Bar*, Klik pada **Extrusion Type** , maka muncul pilihan dibawahnya.




11. Pilihlah salah satu dari keenam pilihan tersebut, lalu lihat hasilnya. Perintah ini adalah untuk mengubah model ujung yang menuju *View Point*. Berikut ini adalah contoh hasil editing obyek *extrude* menggunakan *Extrusion Type*:



12. Aktifkan obyek *extrude*, lalu anda perhatikan maka akan muncul *View Point*. Geserlah *View Point* ke arah yang anda inginkan.



13. Aktifkan salah satu obyek *extrude*, klik pada ikon **Depth** . Ubahlah angka yang ada di dalamnya misalnya 50. Perintah ini untuk mengubah kedalaman *extrude* yang diinginkan.



14. Aktifkan salah satu obyek *extrude*, lalu klik pada ikon **Vanishing Point**

Coordinate 

Perintah ini untuk mengubah posisi akhir koordinat ujung *extrude*.

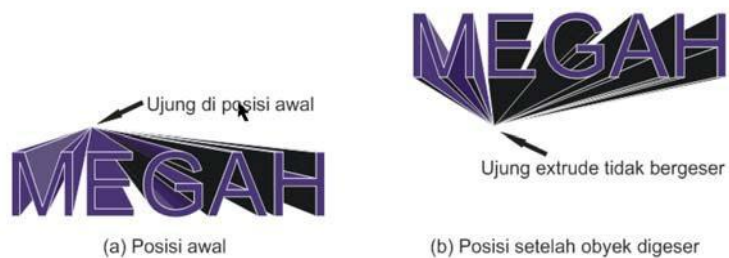
15. Ubahlah angka yang terdapat pada sumbu X maupun sumbu Y. contoh hasil perubahannya seperti gambar berikut:




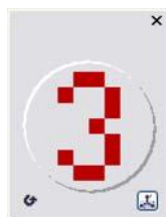
16. Aktifkan obyek *extrude*, lalu klik pada ikon **Vanishing Point Properties**



Klik pada **VP Locked To Page**, perintah ini adalah untuk mengunci posisi ujung *extrude* pada halaman. jika obyek digeser kemanapun, maka ujung *extrude* tidak akan ikut bergeser.




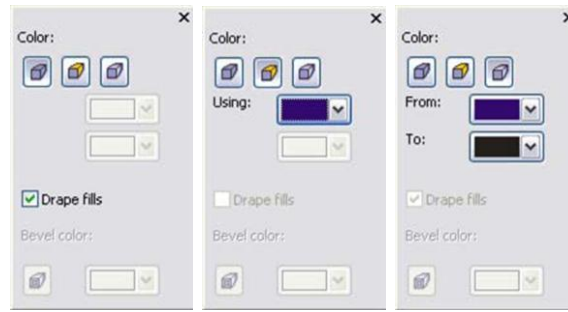
17. Klik ikon **Extrude Rotation** , anda perhatikan maka muncul *flyout* seperti berikut:



18. Arahkan pointer ke lingkaran tengah yang berisi angka "3" lalu klik-drag sesuai keinginan anda.

Perintah ini berfungsi untuk merotasikan obyek *extrude*. Namun perintah ini jarang digunakan karena hasilnya kurang bagus.


19. Klik ikon **color**  pada *property bar*, sehingga muncul *flyout* seperti berikut:




(a)
(b)
(c)

20. Gambar diatas menunjukkan 3 model pilihan untuk memberikan warna pada efek *extrude*. Secara

standar (gambar (a)), warna yang digunakan adalah warna obyek, jika ingin mengubah warna *extrude* ke warna lain maka anda pilih pada mode warna ke dua atau ke tiga.

21. Klik pada **Use Solid Color** (gambar (b)), gantilah warna pada  dengan warna lain.

22. Klik pada **Use Color Shading** (gambar (c)), gantilah warna pada  dan

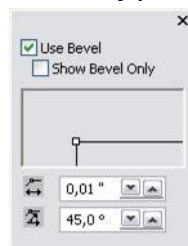


. Perintah ini adalah untuk membuat warna gradasi pada efek *extrude*.



Gambar 129. Hasil perubahan warna menggunakan *Color Extrude*.

23. Klik ikon **Bevels** , maka akan muncul *flyout* seperti berikut:



24. Aktifkan **Check-box Use Bevel** dan ubahlah *Bevel Depth* dan *Bevel Angle* sambil melihat perubahannya. Berikut ini adalah contoh hasil efek

bevel:




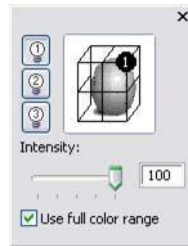
(a) Obyek asli



(b) Obyek setelah di bevel

Contoh hasil efek bevel.

25. Klik pada ikon **Lighting** , maka muncul *flyout* seperti berikut:




26. Klik pada ikon **lighting #1**, lalu akan muncul lingkaran dengan angka satu di tengahnya. Geserlah ke arah yang anda inginkan. Lakukan perintah yang sama untuk mencoba efek lighting yang lain.

Catatan:

Anda bisa memberikan semua efek *lighting* yang disediakan.

27. Klik ikon **Copy Extrude Properties** , lalu pointer berubah menjadi panah. Klik pada efek

extrude yang lain. Perintah ini untuk meng-copy efek *extrude* ke efek *extrude* lain.

28. Klik ikon **Clear Extrude**  untuk menghilangkan/ menghapus efek *extrude* yang telah diberikan.

Menciptakan Karya Desain

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta Didik Mampu menterjemahkan brief
2. Peserta Didik Mampu Menciptakan Karya Desain Sesuai Brief
3. Peserta Didik Mampu Menciptakan Karya Desain yang baik

Karya desain merupakan Hasil pemikiran dari seorang desainer dalam menterjemahkan Brief sesuai dengan keinginan pelanggan. Karya yang dibuat dapat berupa Brosur, Logo, Flayer, Label, Majalah, Paper Bag Dll

Buatlah sebuah karya sesuai dengan brief beriktu ini :

1. SOAL PRAKTIK 1

Desain Brief :

Sebuah komunitas pecinta robot berencana untuk mengadakan sebuah acara pameran robot dengan tema : “Robot For Better Life”. Anggota komunitas ini terdiri dari berbagai kalangan masyarakat tua maupun muda yang senang akan teknologi terutama di bidang robotik. Rencana acara tersebut akan di gelar pada Tanggal **11-17 Januari 2025** bertempat di *Jakarta Convention Center*. Acara yang akan digelar dalam pameran tersebut diantaranya : Workshop, Robot Competition, pertunjukan robot. Untuk informasi Pameran dan Lomba dapat menghubungi panitia di sekretariat Jln. Jenderal Soedirman No 56 Telp : 0221-2546.

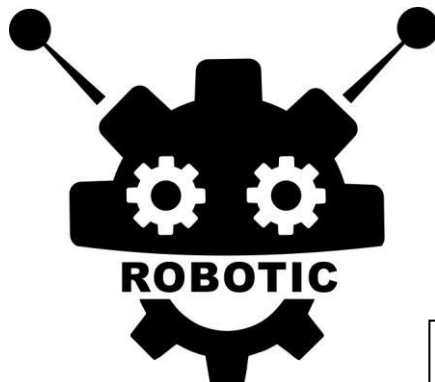
Tugas I Persiapan

1. Buatlah Sebuah Folder di desktop dengan nama : “UJKGD-Nama Lengkap”

2. Didalam folder tersebut Buat dua folder dengan nama masing-masing : “LOGO” & “POSTER”
3. Didalam Folder Logo dan Poster buat kembali masing-masing 2 folder dengan nama : “Mentahan” & “Hasil”.

Tugas II Duplikasi Logo

1. Buatlah ulang logo komunitas pecinta robot dengan ketentuan logo sebagai berikut :



Warna : Black (C :0 M:0 Y:0 K:100)

2. Menyimpan file mentahan di folder LOGO : dengan nama “Logo Komunitas”
3. Export logo kedalam bentuk JPG & PDF dengan nama: “Logo Komunitas” dan simpan di Folder LOGO : “Hasil”

Tugas III Pembuatan Logo

1. Buatlah Desain Logo Pameran Robot dengan tema “Robot For Better Life”
2. Desain menggunakan maksimal 3 warna tanpa gradasi
3. Menyertakan informasi warna & Font yang digunakan pada hasil desain logo
4. Menyimpan file mentahan di folder LOGO : “Mentahan”
5. Export logo kedalam bentuk JPG & PDF dengan nama: “Logo Pameran” dan simpan di Folder LOGO : “Hasil”

Tugas IV Pembuatan Poster

1. Buatlah desain Poster yang berisi informasi mengenai pameran robot dengan data sebagai berikut :
2. Judul Pameran : “**Robot For Better Life**”

Waktu : 11 – 27 Januari 2025

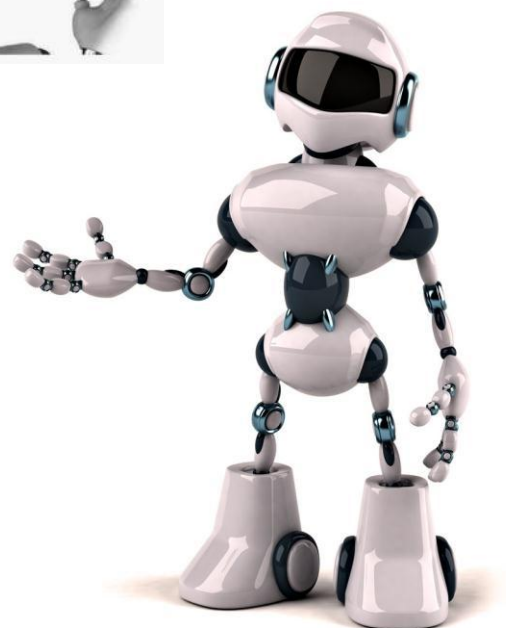
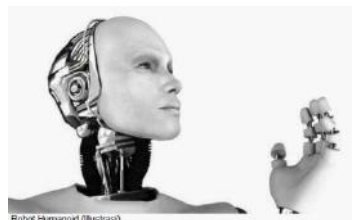
Tempat : *Jakarta Convention Center*

Acara : Workshop, Kompetisi Robot, Pertunjukan robot.

Contact: Panitia Pameran Robot

Jln. Jenderal Soedirman No 56 Telp : 022-2546788.

3. Terapkan prinsip-prinsip dasar desain dalam pembuatan poster sehingga poster terlihat menarik dan mudah untuk dibaca
4. Simpan file mentahan di Folder Poster : “Mentahan”
5. Export Poster kedalam bentuk JPG & PDF dengan sudah diberi Bleed dan simpan di folder Poster : “Hasil”
6. Tempatkan Logo Komunitas dan Logo Pameran yang telah dibuat sebelumnya ke dalam Desain Poster yang telah kamu buat.
7. Untuk gambar Robot dan Background dapat mengambil dari folder yang telah disediakan di desktop dengan nama : BAHAN – UJKGD, bahan boleh digunakan semua atau hanya sebagian tergantung kebutuhan desain
8. Selamat Bekerja



Ilustrasi Bahan Yang Digunakan
Pada Soal Praktek Pertama

2. SOAL PRAKTIK II

Desain Briep :

Dalam rangka ulang tahun Badan Perlindungan Satwa Liar Indonesia (BPSLI) yang ke 70, BPSLI menyelenggarakan Lomba Photography dengan tema “ Ragam Satwa Liar Indonesia”. Lomba tersebut diselenggarakan atas kerjasama BPSLI dengan beberapa forum Photography. Lomba tersebut diharapkan mampu membuka hati seluruh masyarakat Indonesia untuk ikut serta menjaga dan melindungi satwa liar Indonesia yang merupakan salah satu kekayaan negeri ini. Dalam ulang tahunnya yang ketiga ini BPSLI berencana mengubah Logonya sesuai visi misi BPSLI yaitu: Melindungi dan melestarikan satwa liar di Indonesia.

Tugas I Persiapan

1. Buatlah Sebuah Folder di desktop dengan nama : “UJKGD-Nama Lengkap”
2. Didalam folder tersebut Buat dua folder dengan nama masing-masing : “LOGO” & “POSTER”
3. Didalam Folder Logo dan Poster buat kembali masing-masing 2 folder dengan nama : “Mentahan” & “Hasil”.

Tugas II Duplikasi Logo

6. Buat Ulang Logo Sponsor yang bekerjasama dengan BPSLI dalam mengadakan Lomba Photologonya sebagai berikut :



Font : Avantgrade Bk BT

Warna :

Biru : R:2 G :148 B : 202

Logo Sponsor 2

Font :

Arial

Candara

Logo Sponsor 1



7. Menyimpan file mentahan di folder LOGO : “Mentahan”
8. Export logo kedalam bentuk JPG & PDF dengan nama: “Sponsor 1”& “Sponsor 2” dan simpan di Folder LOGO : “Hasil”

Tugas III Pembuatan Logo Baru

1. Buatlah Desain Logo Badan Perlindungan Satwa Liar Indonesia (BPSLI)

2. Desain menggunakan maksimal 3 warna tanpa gradasi
3. Menyertakan informasi warna & Font yang digunakan pada hasil desain logo
4. Menyimpan file mentahan di folder LOGO : “Mentahan”
5. Export logo kedalam bentuk JPG & PDF dengan nama: “Logo BPLSI” dan simpan di Folder LOGO : “Hasil”

Tugas IV Pembuatan Poster Lomba

9. Buatlah desain Poster yang berisi ajakan dan informasi mengenai Lomba Foto Nasional dalam rangka Ulang tahun BPLSI yang ke 70 dengan data sebagai berikut :

10. Judul Poster : LOMBA FOTO NASIONAL

Tema : **“Ragam Satwa Liar Indonesia”**

Ketentuan Lomba :

1. Peserta Umum kecuali Anggota BPLSI
2. Photo dapat diambil dengan kamera digital maupun kamera handphone dengan Resolusi Minimal 5 Megapixel
3. Objek Photo adalah Satwa Liar Indonesia
4. Peserta diperbolehkan mengirimkan photo terbaiknya maksimal 3 Photo
5. Photo dikirim dengan format .JPG ke alamat panitia_bplsi70@gmail.com beserta scan photocopy KTP
6. Batas pengiriman karya adalah tanggal *1 Desember 2025*
7. Pengumuman Pemenang Akan di umumkan pada tanggal *20 Desember 2025*

Hadiah

Juara I : Rp. 10.000.000,-

Juara 2 : Rp. 7.500.000,-

Juara 3 : Rp. 5.000.000

Informasi lebih lanjut :

WA Panitia Lomba : 0852112456

11. Terapkan prinsip-prinsip dasar desain dalam pembuatan poster sehingga poster terlihat menarik dan mudah untuk dibaca
12. Sisipkan Logo sponsor dan logo BPLSI yang telah dibuat sebelumnya kedalam Poster Lomba
13. Simpan file mentahan di Folder Poster : “Mentahan”
14. Export Logo kedalam bentuk JPG & PDF dengan sudah diberi Bleed dan simpan di folder Poster : “Hasil” dengan nama “ POSTER LOMBA”
15. Untuk gambar yang berhubungan dengan poster dapat mengambil dari folder yang telah disediakan di desktop dengan nama : BAHAN – UJKGD, bahan boleh digunakan semua atau hanya sebagian tergantung kebutuhan desain.
16. Selamat Bekerja



Final Artwork

Tujuan Pembelajaran

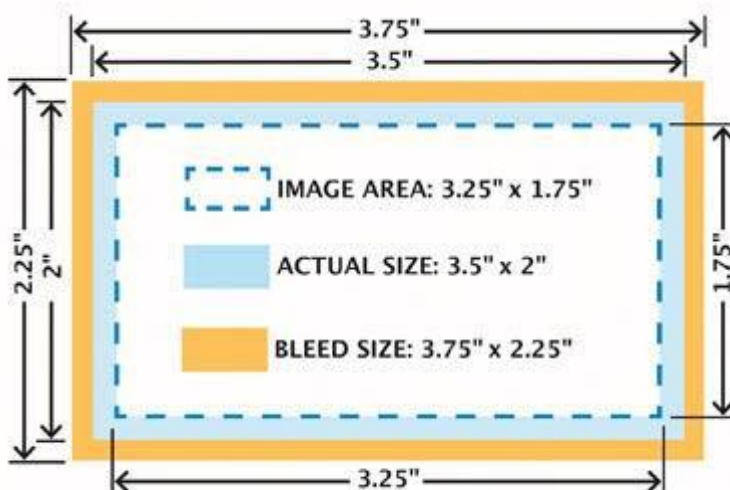
1. Peserta Didik mengetahui apa itu final artwork
2. Peserta didik mengetahui hal-hal yang harus diperhatikan dalam final artwork
3. Peserta Didik Mampu membuat finishing akhir sebuah karya desain untuk siap dicetak

FINAL ARTWORK (FA) adalah istilah untuk file desain akhir yang siap cetak/print. Ada beberapa poin penting yang harus diperhatikan dalam menyiapkan final artwork. Poin-poin ini sangat penting untuk menghindari kesalahan pada saat cetak yang kemungkinan berujung pada hasil produksi yang tidak memuaskan.

Beberapa hal yang perlu diketahui dalam final artwork

1. Bleed

Bleed adalah daerah pinggir area gambar yang berfungsi mengantisipasi ketidakakuratan pada saat pemotongan (produksi akhir), baik pemotongan secara manual maupun menggunakan mesin. Bleed sangatlah penting guna menghindari ketidakrapian pada hasil desain. Penerapan fungsi ini biasa berlaku pada brosur, kartu nama, buku, majalah, poster, dsb.



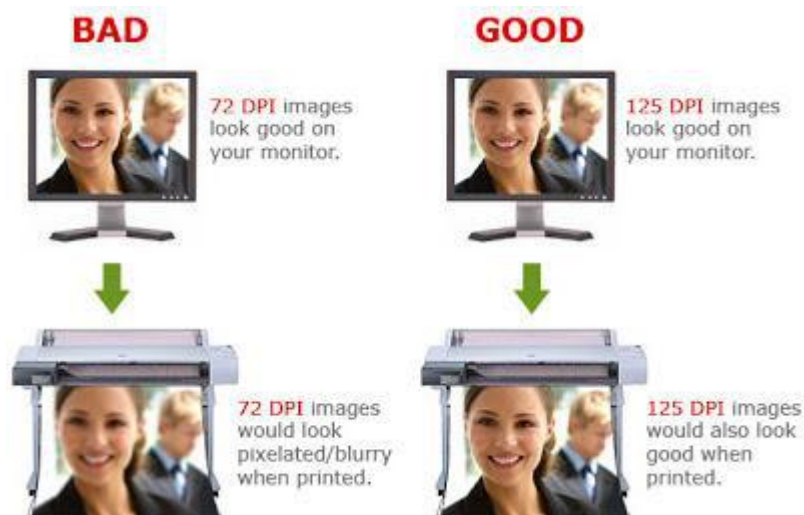
2. Convert Font

Font untuk final artwork harus dikonversi terlebih dahulu kedalam bentuk kurva. Hal ini untuk menghindari missing font atau font yang tidak dikenali. Apalagi untuk font-font yang tidak secara default ter-install di OS yang umum dipakai seperti Windows dan Mac.



3. Resolusi

Sesuaikan resolusi dengan kebutuhan cetak. Standar resolusi yang baik adalah 300 dpi. Tapi buat pengecualian untuk cetakan yang berukuran besar seperti billboard. Untuk jenis Outdoor print seperti ini, resolusi yang baik adalah 72-150 dpi.



4. Mode Warna

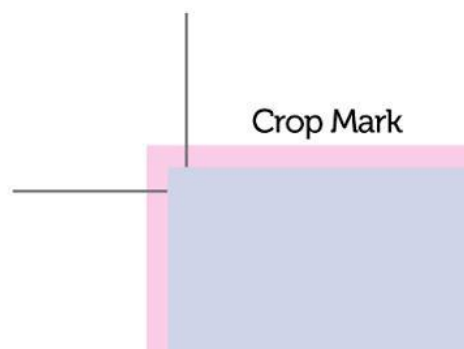
Pastikan mode warna artwork sudah dikonversi ke CMYK dan bukan RGB. Karena, proses percetakan dan printing hanya mengenal mode CMYK, dan biasanya, mesin cetak/print akan

otomatis mengkonversi mode warna RGB ke CMYK. Hal ini tentu akan berpengaruh kepada kualitas warna pada desain. Jadi, pastikan warna pada desain sesuai dengan yang diinginkan dalam mode warna CMYK.



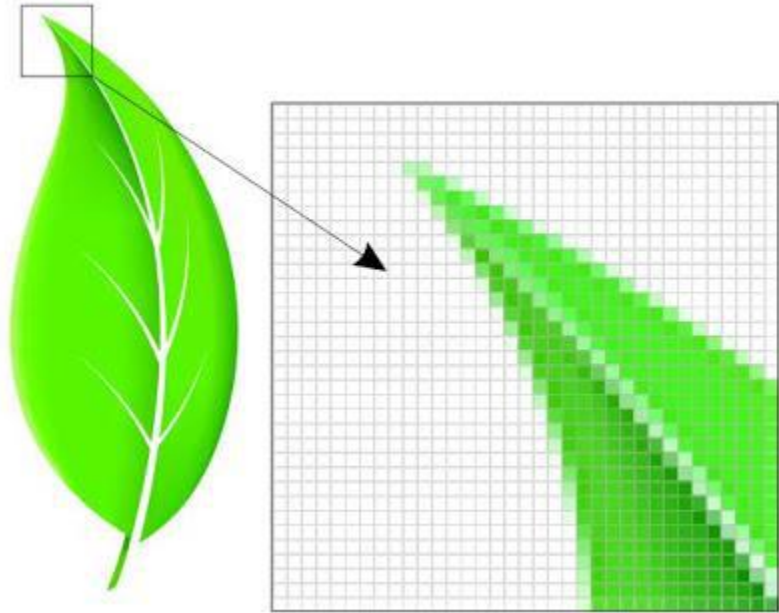
5. Crop Mark

Crop Mark merupakan garis potong yang berfungsi sebagai panduan pada saat pemotongan. Crop Mark digunakan untuk memberi tahu bagian mana yang harus dipotong, dilipat, dsb. Beberapa aplikasi grafis telah menyediakan fungsi untuk membuat Crop Mark secara otomatis.



6. Ukuran Artwork

Pastikan ukuran file desain cetak kamu adalah ukuran sebenarnya (Actual Pixel). Tentu saja kita tidak ingin kualitas pixel gambar ngeblur akibat ukuran file artwork lebih kecil dari ukuran yang sebenarnya.



7. Image link

Beberapa aplikasi grafis seperti Adobe Illustrator secara default menampilkan gambar (image) dengan tautan link ke folder di komputer. Hal ini untuk menghemat kapasitas file artwork yang kita kerjakan. Apabila file berpindah komputer, maka gambar yang seharusnya tampil pada desain tidak bisa ditemukan. Prinsipnya sama seperti font, kita bisa menggunakan fungsi embed untuk memasukkan gambar secara utuh pada file.



DAFTAR PUSTAKA

Dameraia, Anne. 2008. *Basic Printing, Panduan Dasar Cetak untuk Desainer dan Industri Grafika*. Jakarta: Link & Match Graphic

_____. 2004. *Color Basic Panduan Dasar Warna untuk Desainer dan Industri Grafika*. Jakarta: Link & Match Graphic

Irawan, 2011. *Panduan Berinternet untuk Orang Awam*. Palembang: Maxikom

Kusmiati, Artini, dkk. 1999. *Teori Dasar Disain Komunikasi*. Jakarta: Penerbit Djambatan

Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: CV. Andi Offset

Pusat Grafika Indonesia. 1988. *Tata letak dan Perwajahan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

_____. 1988. *Warna dan Tinta*. Jakarta: Departemen P & K

Rustan, Surianto. 2009. *LAYOUT, Dasar & Penerapannya*. Jakarta :PT. Gramedia Pustaka Utama

Sachari, Agus. 1986. *Desain Gaya dan Realitas*. Jakarta: CV.Rajawali

Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta:

CV. Andi Offset

<http://annedameraia.blogspot.com>

<http://id.wikipedia.org>

<http://pengantar-warna.blogspot.com>

<http://www.abangadek-adv.com>

<http://www.desainstudio.com>

 Jl. Jayagiri No 63 Jayagiri Lembang,
Kabupaten Bandung Barat
Jawa Barat 40391

 @ppppauddikmasjabar

 PP Paud dan Dikmas Jawa Barat

 pauddikmasjabar

 <https://pauddikmasjabar.kemdikbud.go.id>