



Windy Marina K.A

Aden Putri M

Wahyu Widiarto

GRAPHIC DESIGN

Cara Mudah Belajar
DESAIN GRAFIS



MENGENAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

CARA MUDAH BELAJAR DESAIN GRAFIS

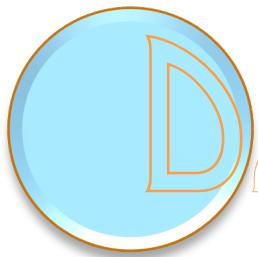


Ebook ini Disusun Oleh :

- ❖ Wahyu Widiarto (M3112137)
- ❖ Windy Marina Kemala Annissa (M3112141)
- ❖ Aden Putri M.R.N (M3112153)

Jurusan D3 Teknik Informatika
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Sebelas Maret

2014



DAFTAR ISI

COVER	1
DAPTAR ISI	2
DKV (DESAIN KOMUNIKASI VISUAL)	
SENI RUPA MURNI VS DKV	3
APA ITU KOMUNIKASI???	4
MACAM-MACAM KOMUNIKASI	4
POHON ILMU DKV	5
PERAN DKV	6
TIPOGRAPPI	
4 PRINSIP MEMILIH FONT	7
MACAM-MACAM HURUF	7
6 JENIS TEKNOLOGI FONT	8
ANATOMI HURUF	9
4 MODEL SESUAI ANATOMI	10
FONT FAMILY	10
FONT POPULER	10
BENTUK GEOMETRI HURUF	10
ISTILAH PEMBUATAN FONT	10
FREE WEB FONT SERVICE	11
TOOL PEMBUAT FONT	11
RESOURCE FONT ONLINE	11
NIRMANA	
APA ITU NIRMANA	11
ELEMEN DESAIN	11-12
LOGO & LOGOTYPE	
APA ITU LOGO?	13
HISTORY LOGO	13
MACAM-MACAM LOGO	13
STEP PEMBUATAN LOGO	14
UNSUR PEMBENTUK LOGO	14
LOGO VS LOGOTYPE	14
BITMAP VS VECTOR	
BITMAP (RASTER)	
KEDALAMAN WARNA	15
RESOLUSI	15
MODEL BITMAP	15
CONTOH FILE BITMAP	16
BESARNYA FILE	16
APLIKASI PENGOLOH BITMAP	16
VECTOR	
FILE VECTOR	17
APLIKASI VECTOR	17
PERBEDAAN BITMAP DAN VECTOR	17
TOOL DESAIN	
CORELDRAW	
PROFILE CORELDRAW	19
PENGENALAN CORELDRAW	19-23
SHORTCUT PADA CORELDRAW	24-25
LATIHAN	26-28
PHOTOSOP	
PROFIL PHOTOSOP	29
PENGENALAN PHOTOSOP	29-31
SHORTCUT PADA PHOTOSOP	32
BISNIS DUNIA DKV	33
DAPTAR PUSTAKA	34
PROFILE PENULIS	35

Desain Komunikasi Visual

DKV

20 juny 2014

Desain

*Perancangan,
Estetika, citarasa dan
Kreasi.*

Komunikasi

Tujuan penyampaian
atau saran
penyampaian pesan.

Visual

Sesuatu yang bisa
dilihat

DKV (Desain Komunikasi Visual)

Disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan gagasan dan pesan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis berupa: bentuk & gambar, tatanan huruf, komposisi warna serta layout dengan bantuan teknologi. Sehingga gagasan tersebut bisa diterima penerima.

Seni Rupa Murni vs DKV

Seni Rupa : Ekspresi seni dari seorang perupa (secara subjektif) yang ingin disalurkan kepada penikmat karya melalui kesamaan pandang, dan cita rasa. Dan bersifat abadi

DKV Hasil karya yang didasarkan pada 3 konsep :

- Konsep Komunikasi,
- Melalui ungkapan Kreatif,
- Melalui berbagai media.



Asal Ilmu DKV
(Desain Komunikasi
Visual)

DKV
merupakan
salah satu
cabang dari
Seni Rupa
dan Seni
Grafis



Apa itu Komunikasi ???

Kata **Communication** = yang mempunyai arti berbagi atau menjadi milik bersama, komunikasi diartikan sebagai proses sharing diantara pihak-pihak yang melakukan aktifitas komunikasi tersebut.

Menurut **lexicographer** (ahli kamus bahasa), komunikasi adalah upaya yang bertujuan berbagi untuk mencapai kebersamaan. Jika dua orang berkomunikasi maka pemahaman yang sama terhadap pesan yang saling dipertukarkan adalah tujuan yang diinginkan oleh keduanya.

Macam- macam komunikasi :

- **Verbal/Lisan**
- **Nonverbal** ; Tulisan
- **Tactual** ; Rabaan
- **Olfactoral** ; Gustatory ; Penciuman
- **Taste** ; Pengecap
- Tubuh
- **Telepati** ; Indra ke-6
- Perilaku
- Teknologi ; **Programming**
- **Visual**
- Pesan **Multiindra**

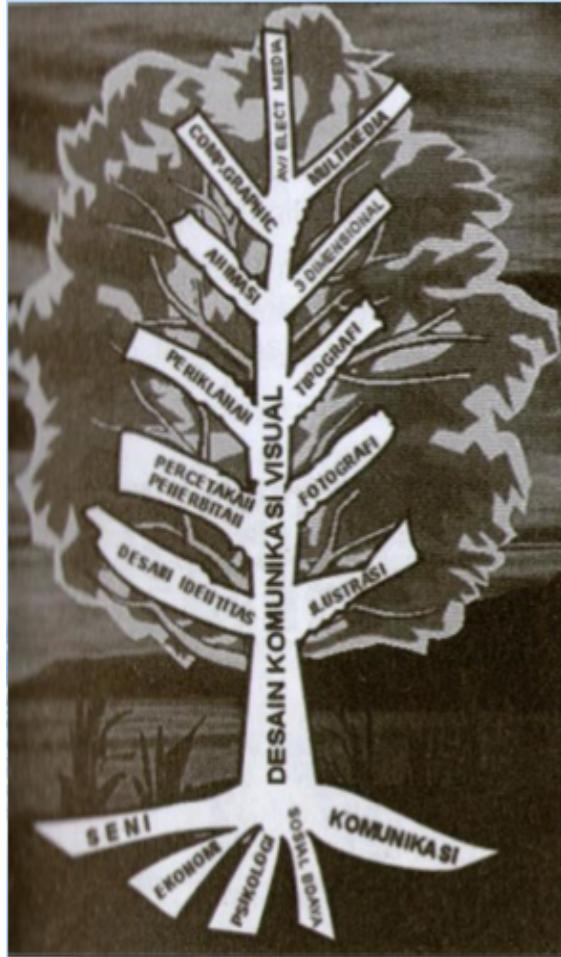
Contoh :

- Visualiser : Menata panggung
- Desainer web : Menata Web
- Desain UI : Menata Desain User Interface

Pohon Ilmu DKV

Jika diibaratkan sebuah **pohon**. Akar utama DKV adalah : *Ilmu Seni & Ilmu Komunikasi*. Akar pendukung : *Ilmu Sosbud, Ilmu Komputer, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Psikologi*. Nah cabang-cabang *Ilmu DKV* adalah :

- **Ilustrasi**
- **Fotografi**
- **Tipografi (Huruf)**
- **3 Dimesi**
- **Multimedia**
- **AVI (Elektronik Media)**
- **Computer Graphic**
- **Animasi**
- **Periklanan**
- **Percetakan/Penerbitan**
- **Desain Identity**
- **Seni**
- **Ekonomi**
- **Psikologi**
- **Seni Budaya**
- **Komunikasi**



Istilah-Istilah :

- **Seni Grafis/Graphics Art** : Termasuk dalam bidang Ilmu Seni Murni. Grafis berarti Menulis/Menggambar
- **Grafik** : gambar tetapi bisa jadi diagram dalam berbagai model
- **Visualiser** : orang yang bekerja menangani masalah visual yang diterjemahkan dalam bentuk proyek desain.
- **Visual effect** : efek tipuan yang menjadikan keadaan atau situasi luarbiasa
- **Ilustrasi** : menampilkan informasi dengan ketrampilan gambar tangan dan penuangan daya imajinasi.
- **Fotografi** : menampilkan informasi dengan ketrampilan menangkap cahaya melalui kamera dan kepiawaian memilih / mengolah hasil bidikan.



Peranan DKV

- Perancang Textile Designer
- Desain Grafis/Graphic design
- Perancang Identitas Visual
- Logo type / Corporate Identity
- Perancangan Mascot
- Animasi Komputer
- Fotografi
- Typographer
- Perancangan Rambu
- Desain Kemasan
- Exhibition Desain
- Grafik Data
- Design Web
- Pembuatan Peta
- Card Designer
- Ilustrator
- Design Cover
- Graphics Presentation
- Special Effect Film
- Social Campaign

“Tidak ada sisi kehidupan TANPA design....”

Yudha Yudhanto

DKV # Multimedia

Secara sederhana berarti : *Kemampuan untuk berkomunikasi menggunakan lebih dari satu Cara.*

- **Teks.** Dasar semua tampilan aplikasi layar
- **Image.** Meliputi : Bitmap & Vektor
- **Movie.** Rekaman Gambar Hidup
- **Animasi.** Gambar dalam gerak-gerak yg berulang
- **Sound.** Suara
- **User Control.** Kelengkapan/fasilitas untuk mengendalikan program.
Misal : Navigasi



Typography

Tipografi adalah ilmu yang mempelajari tentang huruf dan penggunaan huruf dalam aplikasi desain komunikasi visual

Tipography merupakan ilmu tentang seni dalam memilih dan menata huruf font dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yg tersedia, untuk menciptakan CITRA tertentu, sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan maksud dan mampu membaca semaksimal mungkin.



"Typography can defined a art of selected right type printing in accordance with specific purpose ; of so arranging the letter, distributing the space and controlling the type as to aid maximum the reader's."

4 Prinsip Memilih Font



- Clarity bahwa suatu huruf mempunyai fungsi tertentu yaitu harus dapat dilihat secara jelas.
- Readability keterbacaan dan jenis huruf tersebut.
- Legibility lebih menekankan apakah kita mudah membacanya atau tidak.
- Visibility lebih menekankan pada keindahan jenis huruf

Macam-macam Huruf

- Arab (Hijaiyah) = 30 huruf
- Ibrani = 22 huruf
- Fenisia = 24 huruf
- Tionghoa
- Jepang (kanji)
- Rusia = 33 Huruf
- Korea (Hanja, Hangul)
- Thailand (Thai)

6 Jenis Teknologi Font

1. Postscript

Dibuat Adobe th 1980. Dikreasikan dengan Bzier Curve

2. True type Format

Ditemukan Apple Computer dengan Teknologi Postscript. Dikreasikan dengan menggunakan Quadratic B-splines. Support Windows 3.11 s.d Windows 8. Truetype di rancang sebagai file tunggal (suitcase), yang di dalamnya sudah terdapat keluarga huruf dalam bentuk plain, plain italic, bold dan bold italic

3. Multiple Master Font

Multiple Master Font di identifikasi dengan MM ditambah nama pendek dari huruf tersebut contohnya ITCAvaGarMM. Dan biasanya diikuti oleh dua huruf dari informasi titik (axes) seperti BD untuk Bold, XL untuk Light, NO untuk Normal, CN untuk Condensed, dan OP untuk Optikal. Nominal angka untuk merepresentasikan nilai axis. Dan jika kita membuat Multiple Master Font axis ini akan muncul dalam huruf kecil.

4. Unicode Font

Unicode adalah standard baru untuk menjabarkan characters set dalam sebuah sistem, bekerja mirip dengan ASCII (American Standard Code for Information Interchange). Biasanya dalam ASCII terdapat 200 set characters, tetapi dalam Unicode bisa terdapat 65000 jenis characters sehingga Unicode sering digunakan dalam informasi digital multi bahasa.

5. Opentype

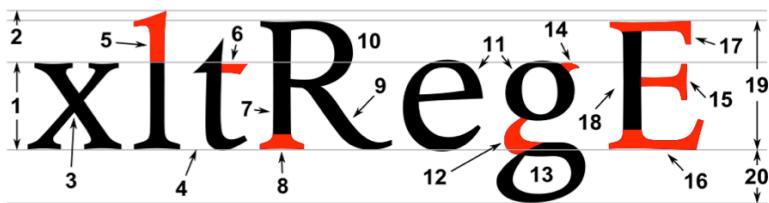
Ditemukan Microsoft & Adobe th 1996. adalah format gabungan dari True type dan Postscript.

6. Worldtype

Worldtype adalah format font yang dibuat oleh perusahaan font AGFA Monotype, format ini dibuat untuk memenuhi kebutuhan dari standar Unicode.

Anatomi Huruf

- Huruf terdiri dari bagian-bagian yang secara ilmiah memiliki nama. Masing-masing memiliki fungsi spesifik dalam ilmu Typografi.
- Anatomi Font (huruf) pada Tipografi dipakai sebagai identifikasi klasifikasi sebuah font dan juga untuk membuat font baru.
- Ada 2 aspek dasar anatomi Huruf berkaitan dengan manfaat font :
~Bentuk Fisik Huruf. Bagaimana Huruf itu dibentuk, cara mengukurnya secara horisontal/vertikal



- x-height : tinggi huruf dari huruf lowercase
- ascender line : garis batas atas huruf. Misal : b,d,f,h,k,l dan t
- Baseline : garis batas bawah huruf kapital
- cap height : garis batas atas font atau tinggi huruf dari huruf kapital
- descended line : garis batas bawah huruf. Misal : g,j,p,q dan y

- x-height
- ascender line
- apex
- Baseline
- Ascender
- Crossbar
- Stem
- Serif
- Leg
- Bowl
- Counter
- Collar
- Loop
- Ear
- Tie
- Horizontal bar
- Arm
- Vertical bar
- cap height
- descended line

4 Model Sesuai Anatomi

1. Oldstyle

Dibuat periode th.1470 s.d 1600. Contoh : Garamoud, Goudy Oldstyle, Bembo, Bauer text, CG Cloister, Palatino, etc

2. Modern

Dibuat periode 1800. Contoh : Bodoni, Didot, Torino,Melior, etc

3. Slab Serif

Ditandai bentuk serif tebal/sangat tebal. Sebagai penarik perhatian. Misal HEADER, Contoh : Boton, Aachen, Calvert, Memphis, Rockwell, Serbia, etc

4. SansSerif

Huruf tanpa kait (serif) dikenal juga “Grostesques”. Contoh : Helvetica, Univers, Futura, optima, Avant Grade, Franklin Gothic

Font FAMILY

Oleh **Moritz Brandis** (1488) Jerman. Adalah variasi dari sebuah font, tanpa menghilangkan ciri Asli dari font :

- **Ketebalan (Weight)** Ex : Ultra Light, m Light, Normal, Medium (Demi/Semibold), Bold, Extrabold dan Ultrabold
- **Proporsi Bentuk Huruf** Meliputi Condensed (disempitkan) dan Expanded (dilebarkan). Misal : Compressed, Ultra/Extra condensed, Condensed, Normal, Expanded, Extra Expanded dan Ultra Expanded.
- **Sudut Kemiringan** Meliputi Italic (miring ke kanan), Slanted (miring ke kiri). Misal : Oblique, Cursive dan Slanted.
- **Textur Permukaan**. Meliputi Huruf Outline, Huruf 3D
- **Desain** Satu macam dengan model berbeda. ex : ITC Officiana
- **Font Univers** Typer face untuk beberapa jenis

Contoh FONT Populer

- Times new roman
- Arial
- Calibri
- Futura
- Rage Italic



Bentuk Geometri Huruf

Dari sisi geometrinya huruf dibagi menjadi 4 kelompok :

1. Garis tegak datar : **E, F, I, H, L**
2. Garis tegak miring : **A, K, M, N, V, W, X, Y, Z**
3. Garis tegak lengkung : **B, D, G, J, P, R, U**
4. Garis lengkung : **C, O, Q, S**

Istilah Pembuatan FONT

- **ITC** : International Typeface Corporation, pemegang hak ciptanya adalah : Adobe Corporation. Contoh : ITC Avant Grade dan ITC Cheltenham
- **MT** : Mono Type Corporation. Contoh : Grotesque MT, Falstaff MT.
- **BT** : Bitstream Corporation. Contoh : Fenice BT, Benguiat BT dan Cheltenham BT
- **ICG** : Image Club Graphic. Contoh : Ferrir ICG
- **MN** : Mecanorma Int. Contoh : Choc MN
- **LH** : Linotype Hell AG. Contoh : Fairfield LH

Free Web FONT Service

- Typekit
- Google Web Font
- Font Squirrel
- Edge Web Font

Tool Pembuat FONT

- [Fontstruct](http://fontstruct.fontshop.com/)
(<http://fontstruct.fontshop.com/>)
- [Type light 2.2](http://cr8.netfirms.com/typelight.html)
(<http://cr8.netfirms.com/typelight.html>)
- [FontForge](http://fontforge.sourceforge.net/)
(<http://fontforge.sourceforge.net/>)

Tool Management FONT :

Font Navigator (Corel)

Resource FONT Online

- <http://www.myfonts.com/WhatTheFont/>
- <http://www.identifont.com/identify.html>
- <http://typophile.com/>
- Dafont.com
- <http://www.1001freefonts.com/>
- <http://www.fonts500.com/>
- <http://www.fontreactor.com/>
- <http://www.fontation.com/>
- <http://www.fontica.com/>
- <http://www.abstractfonts.com/>
- <http://www.fontfox.com/>
- <http://www.fontspace.com/>
- <http://www.showfont.net/>
- <http://www.dailyfreefonts.com/>
- <http://www.searchfreefonts.com/>
- <http://www.fonts101.com/>
- <http://www.fontcubes.com/>
- <http://www.fontstock.net/>
- <http://www.simplythebest.net/fo>

NIRMANA

Dari yang tidak ada
menjadi ada

Apa itu Nirmana

Dibentuk dari dua kata yaitu nir berarti tidak, mana berarti makna, jika digabungkan berarti tidak bermakna atau tidak mempunyai makna

- Peng-organisasi-an atau penyusunan elemen-elemen design/visual seperti titik, garis, warna, ruang/bidang, tekstur dan ukuran menjadi satu kesatuan yang harmonis.
- Nirmana dapat juga diartikan sebagai hasil angan-angan dalam bentuk dwimatra, trimatra yang harus mempunyai nilai keindahan.

Elemen Desain

- Titik (dot)
- Garis (line)
- Bidang (shape)
- Warna (color)
- Gelap terang (value)
- Teksture (texture)
- Ukuran (size)

Titik (point)

- Elemen paling Mendasar.
- Suatu bentuk kecil yang tidak mempunyai dimensi.
- Raut titik yang paling umum adalah bundaran sederhana, mampat, tak bersudut dan tanpa arah.
- Bisa ditarik menjadi garis dan diolah menjadi bidang

Pointilis, aliran seni rupa ini menggunakan teknik titik dalam keseluruhan lukisannya. Pelopor dalam lukisan ini adalah Georges Seurat

Garis (Line)

- Jejak dari suatu benda. Sebuah elemen 1 dimensi yang hanya memiliki ketebalan dan panjang tanpa kedalaman(depth) tapi punya arah
 - Garis Vertikal : stabil, gagah & elegan
 - Garis Diagonal : aktif, dinamis, bergerak dan menarik perhatian
- Penggunaan Garis : sketsa, margin, pembatas kolom, pembingkai atau pengisi bidang kosong

Kesan :

- Garis Tegak : Kuat, Kokoh, Tegas dan Hidup
- Garis Datar : Lemah, Tidur dan Mati
- Garis Lengkung : Lemah, Lembut, mengarah
- Garis Patah : Tegas, Tajam, hati2, naik truun
- Garis Miring : Sedang, Menyudutkan
- Garis Berombak : Halus, Lunak, Berirama

Pelukis yang dalam tekniknya dominan penggunaan garis salah satunya adalah van Gogh, dan Affandi.

Bidang (Shape)

- Segala Bentuk apapun yang memiliki dimensi tinggi&lebar. Bidang berbentuk geometris (lingkaran,segitiga,segi empat,elips dsb)
 - Geometris = Formal
 - Non-Geometris = santai, dinamis, non-formal
- Ruang Kosong (blank space) untuk menambah legibility (kenyamanan) membaca

Warna (Color)

- Pantulan cahaya yang diterima mata

Warna dapat dilihat dari 3 dimensi

- HUE (chroma),pembagian warna berdasar namanya
- VALUE (brightness/luma), terang gelapnya warna
- INTENSITY (saturation), kemurnian atau kejernihan warna

Gelap Terang (Value)

- Perbedaan Gelap Terang. Berguna untuk menonjolkan informasi atau pesan
- Low Contrast Value = kalem,damai,statis dan tenang. High Contrast Value = dinamis,enerjik,riang,dramatis
- Memadukan warna terang (putih,kuning,hijaumuda dsb) dg warna gelap (hitam,ungu,birutua dsb)

Tekstur (texture)

- Nilai Rabaan atau halus-kasar permukaan suatu benda
- Dalam DKV cenderung semu (bukan asli)
- Gunanya mengatur keseimbangan dan kontras

Ukuran (Size)

Mencapai *Legibility* (keterbacaan) yang tinggi buatlah *Prioritas* (visual Hiracy)

Logo & Logotype

Apakah Logo itu?

- Logo=Tanda Gambar(Picture Mark)
- Logo adalah perwakilan secara visual sebuah perusahaan bisnis atau organisasi yang membentuk pondasi identitas korporasi.
- Logo adalah sebuah nama, simbol,lukisan huruf (monogram), emblem, merk dagang, atau alat grafis lainnya yang didesain untuk kemudahan dan mendefinisikan pengenalan oleh target konsumen dari sebuah perusahaan.

History Logo

- Desain logo sejak Yunani kuno dengan penggunaan lambang yang terdiri atas satu atau dua huruf. Hal ini umumnya mewakili inisial nama /tempat untuk digunakan sebagai alat tulis atau tanda simbol. Mata uang koin Yunani dan Romawi melahirkan logo dari mistar atau kota.
- Selama jaman pertengahan, logo serupa yang karakterlihat pada penggunaan hiasan gereja dan keperluan komersil. Pada abad 13, penggunaan bentuk simbol sederhana ini telah meningkat pada merk dagang untuk jual beli. Contoh awal desain logo ini termasuk tanda untuk rumah pejabat, pandai emas, pembuat kertas dan kebangsaan. Pada tahun 1700an, tiap-tiap pedagang produsen distributor dan pengecer punya satu merk dagang atau cap.
- Revolusi industri mengakibatkan satu keuntungan dramatis pada nilai dan kepentingan dari sebuah merk dagang. Pada tahun 1900an, dengan adanya kemunculan dari korporasi nasional dan internasional, merk dagang mulai berubah menjadi lebih dari sekedar sebuah simbol, menggunakan desain sistem yang lebih besar untuk menyatakan komunikasi, untuk memenuhi tujuan yang sudah diidentifikasi.
- Sekarang, logo perusahaan telah menjadi wajah dari bisnis dan ekonomi kita. Masyarakat umum telah menjadi sangat mau merespon terhadap logo, arti logo, dan apa yang diimplementasikan. Karena perbedaan produk dan jasa tersedia, kebutuhan untuk inovatif dan kepahaman identitas desain logo dan perusahaan adalah pusat kesuksesan sebuah perusahaan.

Macam-macam Logo

- Logotype
- Initials
- Pictorial Visual
- Abstract Visual
- Combination



Membawa Pesan yang Besar dan Ruang yang Sempit

..(Tantangan untuk para Graphics Designer)

Yudha Yudhanto

David E Carter, pakar corporate identity dalam buku “The Big Book of Logo”, logo yang baik mencakup hal :

- *Originalitas & Distinctive* : khas, unik dan daya pembeda yang jelas
- *Legible* : Keterbacaan yang tinggi dan berbagai ukuran
- *Simple* : sederhana, mudah ditangkap dimengerti waktu cepat
- *Memorable* : Mudah Diingat
- *Easily Assosiated with Company* : mudah dihubungkan dengan jenis usaha atau citra perusahaan/organisasi
- *Easy adaptable for all graphic media*. Mudah dipasang di berbagai media grafis.

Jacob Cass memberikan tips prinsip desain logo :

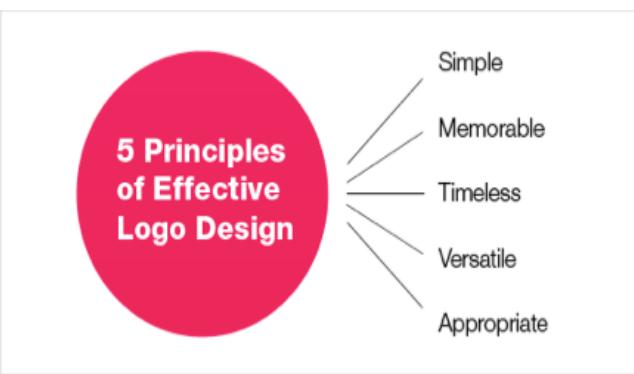
- *Simple*
- *Memorable* (mudah diingat)
- *Timeless* (efektif 5,10,50th?)
- *Versatile*
- *Effective without color* (dicetak hitam putih, tetap efektif dan menarik) Scalable (dalam ukuran kecil masih bisa dibaca dan dikenali)
- *Appropriate Describable* (harus mendeskripsikan perusahaan/produk)

Step Pembuatan Logo

- **Mempelajari Design Brief** : Deskripsi perusahaan, ketentuan, kemauan. Bisa dengan wawancara
- **Mengadakan Riset & Brainstroming** : Memahami jenis produk, target, klien, kompetitor, keunggulan
- **Membuat Alternatif Logo** : Buat sketsa-sketsa kasar (rough layout) di kertas atau komputer
- **Presentasi** : Agar efektif berikan 3-4 alternatif design. Misal: logo, huruf dan gabungan
- **Revisi dan Penyempurnaan** : Klien adalah Raja. Berikan usulan positif. Bisa berkali-kali. Buat dokumen approval
- **Delivery Hasil Akhir** : Final art work berupa hardcopy dan softfile. Selesaikan pembayaran

Ciri Logo Efektif

“Jika anda melihat logo selama kurang dari 10 detik kemudian anda tidak mampu mengingat/menggambarkan logo tadi maka dimungkinkan terlalu rumit untuk diingat” (John Williams)



Unsur Pembentuk Logo

- Logo bentuk Alphabetical
- Logo bentuk benda konkrit
- Logo bentuk Abstrak, Poligon & Spiral
- Logo bentuk Simbol, Nomor & Elemen

LOGO VS LOGOTYPE

Logo = tanda gambar (picture mark)

Logotype = gambar nama (wordmark). Tulisan khas yang mengidentifikasi suatu nama/merk. Dengan memiliki sifat-sifat logo.

Bitmap VS Vector

BITMAP (RASTER)

- Bitmap yaitu representasi dari citra grafis yang terdiri dari susunan titik yang tersimpan di memori komputer. Dikembangkan oleh Microsoft dan nilai setiap titik diawali oleh 1 bit data untuk gambar hitam putih, atau lebih bagi gambar berwarna.
- Gambar bitmap bisa disebut juga dengan gambar raster merupakan kumpulan kotak-kotak kecil (pixel). Titik-titik pixel tersebut ditempatkan pada lokasi-lokasi tertentu dengan nilai-nilai warna tersendiri yang secara keseluruhan akan membentuk sebuah tampilan.
- Mampu menunjukkan kehalusan gradasi warna, bayangan dari sebuah gambar, perpaduan gradasi warna yang rumit, cocok untuk foto dan lukisan digital.
- Sangat tergantung dengan resolusinya,karena setiap gambar mempunyai jumlah pixel yang pasti.
- Jika pembesaran ukuran gambar dengan resolusi kecil, maka gambar

Kedalaman Warna

- Kedalaman warna menentukan berapa banyak warna yang dapat ditampilkan oleh 1 pixel yang direpresentasikan dalam banyak bit yang ditampung pada pixel
- Semakin banyak jumlah warna dalam suatu gambar maka gambar yang dihasilkan akan semakin bagus.
- Kedalaman warna (bitdepth) :
 - 1bit:monokrom(2warna)
 - 4 bit : greyscale atau color (16 warna)
 - 8 bit : greyscale atau color (256 warna)
 - 16 bit : high color (65.536 warna)
 - 24 bit : true color (16.777.216 warna)

Resolusi

- Adalah Kerapatan titik-titik yang menunjukkan seberapa tajam gambar ini ditampilkan, ditunjukkan dengan jumlah baris dan kolom.
 - Contohnya 300px/inch (satuan ini sering dipakai agar hasil cetak tidak pecah, lebih besar lebih bagus).
- Adalah lebar dan panjangnya suatu media,
- Banyaknya warna atau titik warna dalam satuan ukuran tertentu. Digunakan untuk menampilkan citra bitmap pada layar (pixel) atau pencetakan printer (titik tinta)

Model Bitmap

- LineArt = Black+White, penerapan bit (on=black, off=white)
- Grayscale = Grey gabungan Black+White, 256 color (8-bit)
- Multitone = Gabungan 2 warna, misal:duotone
- Fullcolor = Menggunakan model RGB, CMYK atau LAB

$$\text{Size (Kb)} = \frac{n * m * b}{8 * 1024}$$

n = horizontal (pixel)
m = vertical (pixel)
b = number bit of pixel

Besarnya File

Dipengaruhi dimensi gambar = panjang, lebar, dan kedalaman gambar (bit per pixel).

- Panjang dan lebar dari sebuah gambar dalam satuan pixel. Misalnya: 640×480, 800×600, 1024×768, dst.
- Kedalaman gambar artinya ruang yg disediakan untuk menampung informasi warna dalam 1 pixel (Pixel adalah satuan terkecil dari dimensi gambar).
- Kedalaman 24bit berarti dalam 1 pixel disediakan ruang sebanyak 24 bit untuk menampung warna. Berhubung kita bicara ruang warna RGB, artinya 24 bit ini dibagi 3.
 - R (red) = 8 bit, G (green) = 8 bit, dan B (blue) = 8 bit.
 - Begitu pula untuk kedalaman warna 16bit, 32bit, atau yg lainnya. 16 bit artinya 1 pixel perlu ruang 16 bit.

Contoh File Bitmap

- *BMP* Supports 1,2,4,8, and 32 bit colour
- *GIF (Graphic Interchange Format)* dibuat oleh Compuserve tahun 1987 untuk menyimpan berbagai file bitmap menjadi file lain yang mudah diubah dan ditransmisikan pada jaringan komputer. GIF merupakan format citra web yang tertua yang mendukung kedalaman warna sampai 8 bit (256 warna), menggunakan 4 langkah interlacing, mendukung transparency, dan mampu menyimpan banyak image dalam 1 file. Kompresi *LZW*
- *PNG (Portable Network Graphics)* digunakan di Internet dan merupakan format terbaru setelah GIF, bahkan menggantikan GIF untuk Internet image karena GIF terkena patent LZW yang dilakukan oleh Unisys. PNG Memakai Deflate
- *JPG. (Joint Photographic Experts Group)* menggunakan teknik kompresi JPEG sehingga sulit untuk proses pengeditan. Cocok untuk pemandangan (natural generated image), tidak cocok citra mengandung banyak garis, ketajaman warna & computer generated image.
- *PICT*. Dari Apple. Khusus Mac dengan kompresi JPEG
- *TIFF. (Tagged Image File Format)*. Supported Mac / DOS- WINDOWS / Unix. Owner: Aldus. Populer untuk cetak. Tidak support internet
- *PSD*: the native file format of Adobe Photoshop (which can also contain

Aplikasi Pengolah Bitmap

Adobe Photoshop - Corel Photo Paint - Macromedia Xres - Metacreations Painter - Metacreations Live Picture - Micrografx Picture Publisher - Microsoft Photo Editor - QFX - Wright Image - Pixelmator - Manga studio - GIMP

VECTOR

- Vector merupakan gambar digital yang berbasiskan persamaan perhitungan matematis.
 Ukuran lebih kecil dibanding bitmap
- Gambar Vektor menggabungkan titik dan garis untuk menjadi sebuah objek
 Anti pecah biarpun diperbesar atau diperkecil, tidak seperti gambar Bitmap.
- Dapat diubah keberbagai ukuran dan juga dapat dicetak pada tingkat resolusi sebesar apapun tanpa kehilangan detail dan ketajaman gambar.
- Tidak dengan menggunakan pixel,tetapi dengan kurva dan garis yang didefinisikan dalam persamaan matematis yang disebut vektor.
- Tampilan bersifat relative lebih kaku daripada tampilan bitmap, kualitasnya tidak bergantung kepada resolusi gambar.

File Vector

- EPS
- PDF
- Ai
- CDR
- CGM
- SWF
- SVG

Aplikasi Vector

- Adobe Illustrator
- Beneba Canvas
- CorelDraw
- Macromedia Freehand
- Metacreations Expression
- Micrografx Designer

Perbandingan Vector dan Bitmap

Vektor	Bitmap
Disusun oleh objek geometris yang dibuat berdasarkan perhitungan matematis	Disusun oleh objek yang disebut pixel
Sifatnya resolution independent	Sifatnya resolution dependent atau dipengaruhi resolusi
Pengaruh perbesaran tidak pecah, blur atau rusak	Pengaruh perbesaran pecah, blur dan rusak jika melewati batas toleransi tampilan
Ukuran penyimpanan relatif kecil	Ukuran penyimpanan relatif besar
Digunakan untuk ilustrasi dengan bentuk geometris sederhana, warna solid atau gradasi tanpa terlalu banyak variasi warna. Cocok untuk logo dan jenis desain yang mengandalkan kesederhanaan bentuk.	Digunakan untuk gambar kompleks, berupa ragam warna dan bentuk yang beraneka, seperti foto dari hasil bidikan kamera.
Format penyimpanan bisa berupa AI, CDR, FH, EPS	Format penyimpanan PSD, TIF, JPEG, GIF, BMP
Program yang digunakan adalah CorelDraw, Adobe Illustrator, Macromedia Freehand	Software yang digunakan adalah Adobe Photoshop, Corel Photopaint, MS Paint

DESAIN TOOL

CorelDraw

CorelDRAW adalah aplikasi design grafis yang digunakan untuk membuat berbagai macam design seperti logo, kartu nama, kalender, poster, stiker dan lain-lain yang terkenal dalam dunia digital. CorelDraw adalah editor grafik vektor yang dikembangkan oleh Corel, sebuah perusahaan perangkat lunak yang bermarkas di Ottawa, Kanada.

Langkah awal untuk memulai CorelDRAW adalah

1. Klik Start — All Program — CorelDRAW — CorelDRAW
2. Klik New Graphic — tunggu beberapa saat, sehingga muncul tampilan sebagai berikut :
3. Penjelasan tentang tampilan diatas

Pada CorelDRAW terdapat :

TITLE BAR

Memberi informasi tentang nama file dan aplikasi yang sedang dibuka. Pada ujung pojok kanan atas terdapat tombol Maximize Button untuk membuat tampilan CorelDRAW satu layar penuh, Minimize button untuk meletakkan program pada Taskbar menu, sedangkan Close button untuk mengakhiri program.

MENU BAR

Menu Bar adalah barisan menu yang terdiri dari File, Edit, Layout, Type, Element, Utilities, View, Window dan Help. Semua perintah-perintah terdapat pada menu menu tersebut.

STANDARD TOOL BAR

Perintah – perintah yang sering digunakan dapat juga diakses melalui Standard Tool Bar. Pada Standard Tool Bar terdapat icon – icon perintah yang sering kita gunakan, misalnya untuk membuat file baru, membuka file, menyimpan, mencetak dan sebagainya. Hanya dengan klik sekali pada icon yang dimaksud maka perintah akan langsung dijalankan oleh CorelDraw.

PROPERTY BAR

Property Bar merupakan baris perintah yang unik, karena tampilannya akan selalu berubah dan perintah-perintah yang ada didalamnya akan menyesuaikan dengan icon yang sedang aktif pada tool Box. Misalnya tool Box sedang aktif pada Zoom Tool, maka akan memunculkan property dari Zoom tool, demikian juga dengan tooltool yang lain. Disini kita akan dapat lebih cepat dalam mengakses perintah-perintah yang berhubungan dengan tool yang sedang aktif.

RULER

Berfungsi untuk membantu kita dalam membuat desain dengan ukuran yang tepat. karena terdapat mistar horizontal dengan satuan ukuran yang dapat kita ubah sewaktu-waktu.

PRINTABLE AREA

Merupakan area dimana desain kita diletakkan untuk dicetak. Untuk mendesain kita boleh di luar printable area, namun ketika akan dicetak maka harus dimasukkan ke printable area tersebut.

COLOR PALETTE

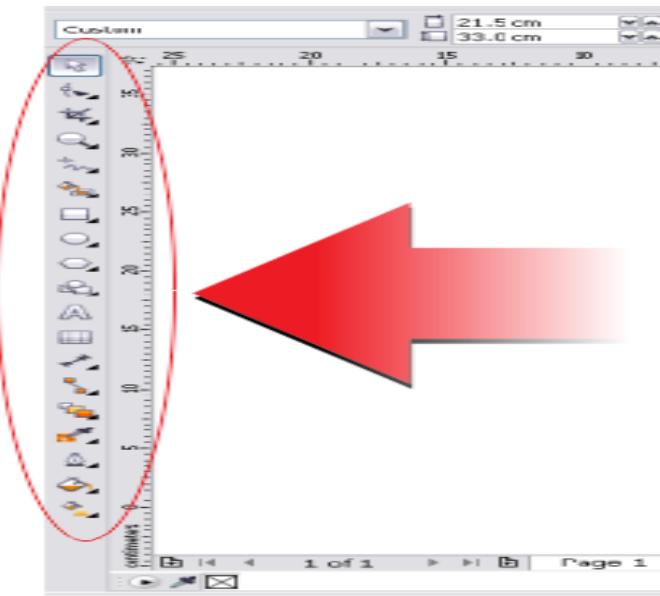
Warna merupakan unsur penting dalam sebuah desain grafis. CorelDRAW memberikan berbagai kemudahan untuk mengakses dan memilih berbagai model warna. Kita dapat mengakses tool-tool warna melalui on-screen color palette, Color dialog box, maupun Color Roll-upuntuk memilih warna isi, outline, kertas dan lain-lain. Namun langkah yang tercepat untuk mengakses warna adalah melalui On-screen color palette yan gtesedia di sebelah kanan window.

STATUS BAR

Memberikan informasi tentang operasi yang sedang dilakukan, koordinat posisi mouse berada dan juga informasi tentang warna pada obyek yang sedang diaktifkan, baik warna fill maupun outline. Yang perlu diperhatikan pada setiap bagian window CorelDRAW adalah, kita dapat mengakses suatu perintah melalui berbagai cara yang kita suka. Misalnya untuk membuat file baru, dapat memalui menu bar, tool bar, maupun menggunakan perintah Short Cut.

Toolbox pada CorelDRAW bisa diartikan sebagai kotak perkakas yang berisi tool-tool yang berfungsi untuk membuat dan memodifikasi objek. Beberapa tool secara default terlihat pada Toolbox, tapi beberapa tool tidak terlihat. Untuk memunculkan tool yang tersembunyi kita harus klik pada panah kecil yang ada di pojok kanan bawah tool yang terlihat, dengan klik panah kecil tersebut akan terbuka atau muncul flyout yang berisi tool-tool yang tersembunyi. Flyout yang terbuka akan menampilkan sekumpulan tool CorelDraw yang berkaitan dengan toolbox yang dibuka, panah kecil pada bagian pojok kanan bawah toolbox menandakan adanya flyout pada tombol tersebut.

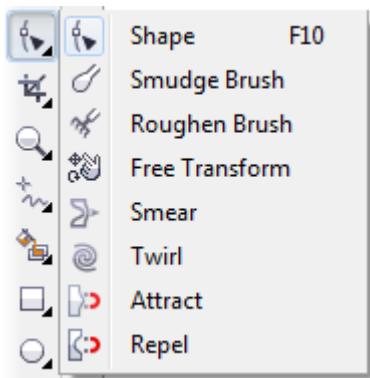
Dibawah ini adalah **Toolbox** pada CorelDRAW X6 (apabila sampeyan adalah penggunaCorelDRAW versi dibawahnya mungkin ada Tool yang belum ada);



Adapun fungsi dan cara menggunakan dari tool yang ada di **Toolbox** sebagai berikut;



- **Pick tool**; untuk memilih atau menyeleksi dan mengatur ukuran, memiringkan, dan memutar objek.
- **Freehand Pick tool**; untuk menyeleksi objek dengan bebas.



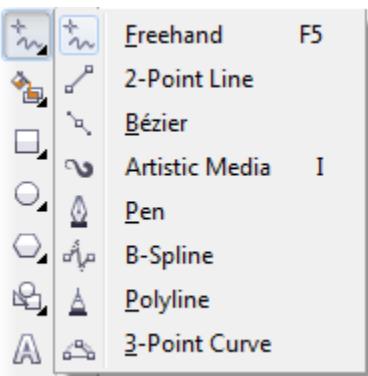
- **Shape tool**; untuk mengedit bentuk objek kurva.
- **Smudge Brush tool**; untuk mengubah objek vektor dengan cara men-drag sepanjang garis luar.
- **Roughen Brush tool**; untuk mengubah garis luar dari objek vektor dengan cara men-drag sepanjang garis luar.
- **Free Transform tool**; untuk mengubah suatu objek dengan menggunakan Free rotation, angle rotation, Scale, dan Skew tool.
- **Smear tool, Twirl tool, Attract tool, Repel tool**.



- **Crop tool**; untuk menghilangkan area yang tidak dikehendaki.
- **Knife tool**; untuk memotong objek.
- **Eraser tool**; untuk menghilangkan daerah yang tidak diinginkan pada gambar.
- **Virtual Segment Delete tool**; untuk menghapus bagian dari objek-objek diantara persimpangan.



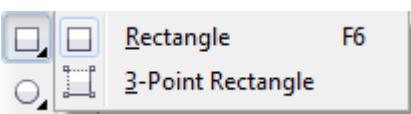
- **Zoom tool**; untuk merubah besaran level dalam tampilan/jendela kerja.
- **Pan tool**; untuk mengontrol bagian gambar mana yang akan di gambar ulang dalam tampilan/jendela kerja.



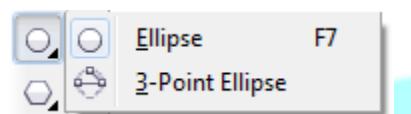
- **Freehand tool**; untuk menggambar garis tunggal dan kurva.
- **2-Point Line tool**; untuk menggambar garis tunggal tanpa kurva
- **Bézier tool**; untuk menggambar kurva satu bagian pada waktu yang sama
- **Artistic Media tool**; menyediakan akses pada Brush, Sprayer, Calligraphic, dan Pressure tool.
- **Pen tool**; untuk menggambar kurva satu segmen pada satu waktu.
- **Polyline tool**; untuk menggambar garis-garis dan kurva.
- **3 Point Curve tool**; untuk menggambar suatu kurva dengan menentukan titik awal, akhir, dan titik tengah



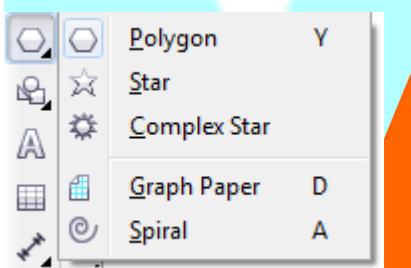
- **Smart Fill tool**; untuk mewarnai objek-objek yang terlapis, tool ini dapat mewarnai isi dan garis dari objek tersebut dan objek yang telah terisi dapat dipisahkan dengan gambar dasarnya.
- **Smart Drawing tool**; mengubah coretan-coretan tangan menjadi garis yang halus dan sempurna.
- **Rectangle tool**; untuk menggambar bujur sangkar dan kotak.
- **3 point Rectangle tool**; untuk menggambar bujur sangkar pada suatu sudut tertentu.

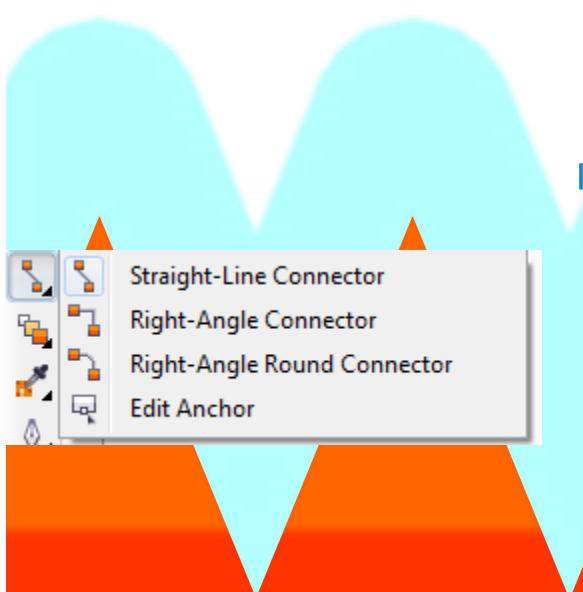
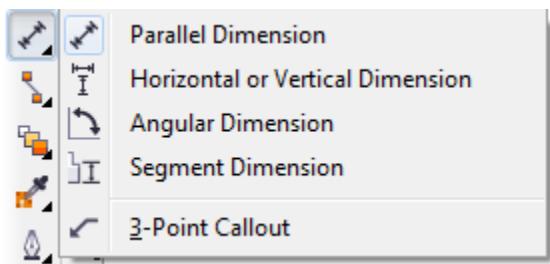
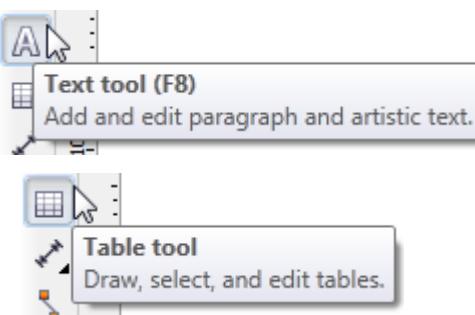
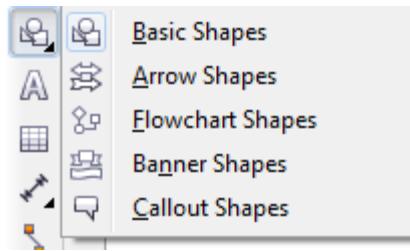


- **Ellipse tool**; untuk menggambar bentuk lonjong atau lingkaran.
- **3 point Ellipse tool**; untuk menggambar bentuk lonjong atau lingkaran pada suatu sudut tertentu.



- **Polygon tool**; untuk menggambar poligon atau bintang secara simetris.
- **Star tool**; untuk menggambar bentuk bintang yang sempurna.
- **Complex Star tool**; untuk menggambar bentuk bintang yang kompleks atau bintang yang mempunyai banyak sisi.
- **Graph Paper tool**; digunakan untuk menggambar sekat yang





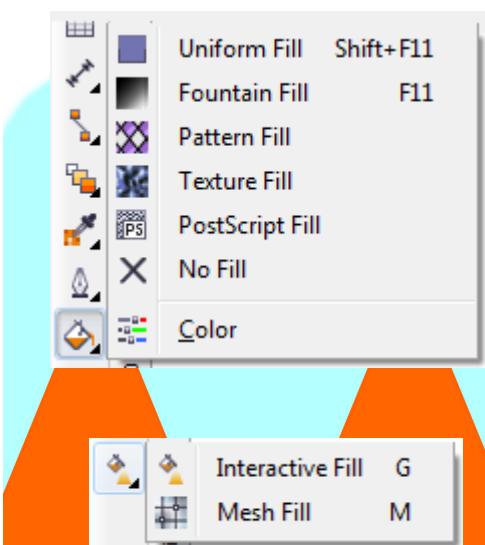
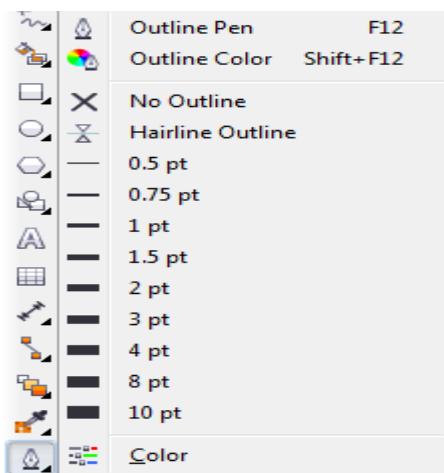
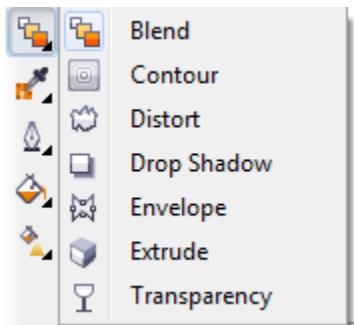
- **Basic Shape tool**; untuk memilih bermacam-macam bentuk, termasuk bentuk smile, halilintar, bentuk hati, dan lain-lain.
- **Arrow Shape tool**; untuk menggambar beraneka ragam jenis bentuk panah, dan arah panah.
- **Flowchart Shapes tool**; untuk menggambar symbol flowchart.
- **Banner Shapes tool**; untuk menggambar bentuk yang menyerupai pita atau efek ledakan.
- **Callout Shapes tool**; untuk membuat label dan callout.
- **Text tool**; untuk menuliskan kata secara langsung pada layar sebagai paragrap atau artistik teks.
- **Table tool**; untuk membuat dan meng-edit tabel

Dimension tool terdiri dari :

- **Parallel Dimension**; untuk membuat garis ukuran dimensi miring.
- **Horizontal or Vertical Dimension**; untuk membuat garis ukuran dimensi horizontal dan vertikal.
- **Angular Dimension**; untuk membuat garis ukuran segitiga atau sudut.
- **Segment Dimension**; untuk menampilkan dimensi antara titik terakhir pada satu atau beberapa bagian.
- **3-Point Callout**; untuk membuat garis petunjuk, yang terdiri dari tiga titik yang membentuk garis untuk petunjuk atau keterangan.

Interactive Connector tool terdiri dari;

- **Straight-Line Connector**; untuk membuat konektor lurus
- **Right-Angle Connector**; untuk membuat konektor siku-siku dengan sudut tajam
- **Right-Angle Round Connector**; untuk membuat konektor siku-siku dengan sudut tumpul
- **Edit Anchor**; untuk memodifikasi garis konektor.

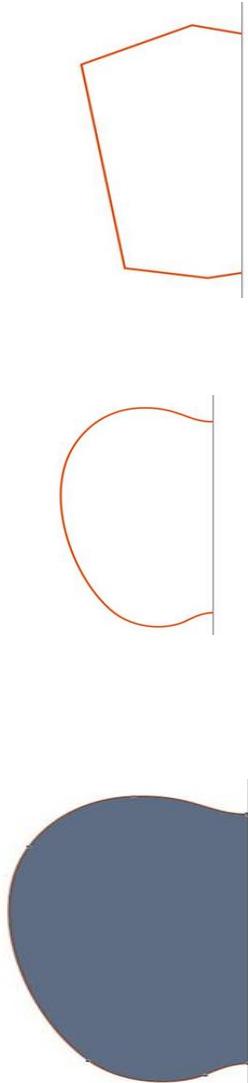


- **Interactive Blend tool**; untuk mencampur dua objek
 - **Interactive Contour tool**; untuk membuat suatu bentuk garis luar pada suatu objek menggunakan bentuk dasarnya.
 - **Interactive Distortion tool**; untuk melakukan penyimpangan pada suatu objek, tool ini mempunyai 3 bentuk penyimpangan dasar yaitu: Push and Pull Distortion, Zipper Distortion, atau Twister Distortion.
 - **Interactive Drop Shadow tool**; untuk memberikan bayangan pada suatu objek.
 - **Interactive Envelope**; untuk menyimpangkan suatu objek dengan cara men-drag node.
 - **Interactive Extrude**; untuk membuat suatu ilusi kedalaman pada objek.
 - **Interactive Transparency tool**; untuk membuat objek menjadi transparan
-
- **Color Eyedropper tool**; untuk memilih dan menyalin fill (warna) dari suatu objek pada jendela gambar, yang disertai tampilan code HTML warna.
 - **Attributes Eyedropper tool**; untuk memilih dan menyalin properti pada objek, seperti halnya fill, ketebalan garis, ukuran, dan efek, dari suatu objek pada jendela gambar.
-
- **Paintbucket tool**; tool ini muncul setelah **Color Eyedropper tool** atau **Attributes Eyedropper tool** di fungsikan.
 - **Outline tool**; Ketika kita memilih tool ini flyout akan muncul dan memberikan akses cepat ke beberapa fasilitas, seperti kotak dialog Outline Pen dan Outline Color.
-
- **Fill tool**; seperti halnya Outline tool ketika kita memilih Fill tool ini flyout akan muncul dan memberikan akses cepat ke beberapa fasilitas, seperti ke kotak dialog Fill (Uniform Fill, Fountain Fill, dsb).
 - **Interactive Fill tool**; untuk memberi warna dengan beberapa variasi gradasi fill.
 - **Interactive Mesh tool**; untuk memberi warna gradasi fill menggunakan garis (grid) yang terdiri dari beberapa node.

Shortcut

1	Align Bottom	B	Aligns selected objects to the bottom
2	Align Centers Horizontally	E	Horizontally aligns the centers of the selected objects
3	Align Centers Vertically	C	Vertically aligns the centers of the selected objects
4	Align Left	L	Aligns selected objects to the left
5	Align Right	R	Aligns selected objects to the right
6	Align To Baseline	Alt+F12	Aligns text to the baseline
7	Align Top	T	Aligns selected objects to the top
8	Artistic Media	I	Draws curves and applies Preset, Brush, Spray, Calligraphic or Pressure Sensitive effe
10	Back One	Ctrl+PgDn	Back One
11	Break Apart	Ctrl+K	Breaks apart the selected object
12	Brightness/Contrast/Intensity	Ctrl+B	Brightness/Contrast/Intensity...
13	Bring up Property Bar	Ctrl+Enter	Brings up the Property Bar and gives focus to the first visible item that can be tabbed to
15	Center to Page	P	Aligns the centers of the selected objects to page
16	Character Formatting	Ctrl+T	Character Formatting
17	Color Balance...	Ctrl+Shift+B	Color Balance
18	Combine	Ctrl+L	Combines the selected objects
19	Contour	Ctrl+F9	Opens the Contour Docker Window
20	Convert	Ctrl+F8	Converts artistic text to paragraph text or vice versa
21	Convert Outline To Object	Ctrl+Shift+Q	Converts an outline to an object
22	Convert To Curves	Ctrl+Q	Converts the selected object to a curve
23	Copy	Ctrl+C	Copies the selection and places it on the Clipboard
24	Copy	Ctrl+Insert	Copies the selection and places it on the Clipboard
25	Cut	Ctrl+X	Cuts the selection and places it on the Clipboard
26	Cut	Shift+Delete	Cuts the selection and places it on the Clipboard
27	Delete	Delete	Deletes the selected object(s)
28	Distribute Bottom	Shift+B	Distributes selected objects to the bottom
29	Distribute Centers Horizontally	Shift+E	Horizontally Distributes the centers of the selected objects
30	Distribute Centers Vertically	Shift+C	Vertically Distributes the centers of the selected objects
31	Distribute Left	Shift+L	Distributes selected objects to the left
32	Distribute Right	Shift+R	Distributes selected objects to the right
33	Distribute Spacing Horizontally	Shift+P	Horizontally Distributes the space between the selected
34	Distribute Spacing Vertically	Shift+A	Vertically Distributes the space between the selected objects
35	Distribute Top	Shift+T	Distributes selected objects to the top
36	Duplicate	Ctrl+D	Duplicates the selected object(s) and offsets by a specified amount
37	Duplicate In Place	+	Duplicates the selected object(s) at their current location
38	Dynamic Guides	Alt+Shift+D	Shows or hides the Dynamic Guides (toggle)
39	Edit Text...	Ctrl+Shift+T	Opens the Edit Text dialog box
40	Ellipse	F7	Draws ellipses and circles; double-clicking the tool opens the Toolbox tab of the Option
41	Envelope	Ctrl+F7	Opens the Envelope Docker Window
43	Eraser	X	Erases part of a graphic or splits an object into two closed paths
44	Exit	Alt+F4	Exits CorelDRAW and prompts to save the active drawing
45	Export...	Ctrl+E	Exports text or objects to another format
46	Font Size Decrease	Ctrl+NUMPAD2	Decreases font size to previous point size
47	Font Size Increase	Ctrl+NUMPAD8	Increases font size to next point size
48	Font Size Next Combo Size	Ctrl+NUMPAD6	Increase font size to next setting in Font Size List
49	Font Size Previous Combo Size	Ctrl+NUMPAD4	Decrease font size to previous setting available in the Font Size List
50	Forward One	Ctrl+PgUp	Forward One
51	Fountain Fill...	F11	Applies fountain fills to objects
52	Freehand	F5	Draws lines and curves in Freehand mode
53	Full-Screen Preview	F9	Displays a full-screen preview of the drawing
54	Graph Paper	D	Draws a group of rectangles; double-clicking opens the Toolbox tab of the Options dial
56	Graphic and Text Styles	Ctrl+F5	Opens the Graphic and Text Styles Docker Window
57	Group	Ctrl+G	Groups the selected objects
58	Hand	H	Hand Tool
59	Horizontal Text C	Ctrl+,	Changes the text to horizontal direction
60	Hue/Saturation/Lightness...	Ctrl+Shift+U	Hue/Saturation/Lightness
61	Import...	Ctrl+I	Imports text or objects
62	Insert Symbol Character	Ctrl+F11	Opens the Insert Character Docker Window
63	Interactive Fill	G	Adds a fill to object(s); clicking and dragging on object(s) applies a fountain fill
64	Lens	Alt+F3	Opens the Lens Docker Window

65	Linear	Alt+F2	Contains functions for assigning attributes to linear dimension lines
66	Macro Editor...	Alt+F11	Macro Editor...
67	Mesh Fill	M	Converts an object to a Mesh Fill object
68	Micro Nudge Down	Ctrl+DnArrow	Nudges the object downward by the Micro Nudge factor
69	Micro Nudge Left	Ctrl+LeftArrow	Nudges the object to the left by the Micro Nudge factor
70	Micro Nudge Right	Ctrl+RightArrow	Nudges the object to the right by the Micro Nudge factor
71	Micro Nudge Up	Ctrl+UpArrow	Nudges the object upward by the Micro Nudge factor
72	Navigator	N	Brings up the Navigator window allowing you to navigate to any object in the document
73	New	Ctrl+N	Creates a new drawing
75	Next Page	PgDn	Goes to the next page
76	Nudge Down	DnArrow	Nudges the object downward
77	Nudge Left	LeftArrow	Nudges the object to the left
78	Nudge Right	RightArrow	Nudges the object to the right
79	Nudge Up	UpArrow	Nudges the object upw
80	Open...	Ctrl+O	Opens an existing drawing
81	Options...	Ctrl+J	Opens the dialog for setting CorelDRAW options
82	Outline Color...	Shift+F12	Opens the Outline Color dialog box
83	Outline Pen...	F12	Opens the Outline Pen dialog box
84	Pan Down	Alt+DnArrow	Pan Down
85	Pan Left	Alt+LeftArrow	Pan Left
86	Pan Right	Alt+RightArrow	Pan Right
87	Pan Up	Alt+UpArrow	Pan Up
88	Paste	Ctrl+V	Pastes the Clipboard contents into the drawing
89	Paste	Shift+Insert	Pastes the Clipboard contents into the drawing
90	Place Inside Container...	Ctrl+1	Places selected object(s) into a PowerClip container object
91	Polygon	Y	Draws polygons
92	Position	Alt+F7	Opens the Position Docker Window
93	Previous Page	PgUp	Goes to the previous page
94	Print...	Ctrl+P	Prints the active drawing
95	Properties	Alt+Enter	Allows the properties of an object to be viewed and edited
96	Record Temporary Macro	Ctrl+Shift+R	Record Temporary Macro
97	Rectangle	F6	Draws rectangles; double-clicking the tool creates a page frame
98	Redo	Ctrl+Shift+Z	Reverses the last Undo operation
99	Refresh Window	Ctrl+W	Redraws the drawing window
100	Repeat	Ctrl+R	Repeats the last operation
101	Rotate	Alt+F8	Opens the Rotate Docker Window
102	Run Temporary Macro	Ctrl+Shift+P	Run Temporary Macro
103	Save As... S	Ctrl+Shift+	Saves the active drawing with a new name
104	Save...	Ctrl+S	Saves the active drawing
105	Scale	Alt+F9 Window	Opens the Scale Docker
106	Select all	Ctrl+A	Select all object of the active page
107	Shape	F10	Edits the nodes of an object; double-clicking the tool selects all nodes on the selected
108			
109	Size	Alt+F10 Window	Opens the Size Docker
110	Smart Drawing	Shift+S Dbl-click	opens Smart Drawing Tool options; Shift+drag backwards over line erases
111	Snap to Grid	Ctrl+Y	Snaps objects to the grid (toggle)
112	Snap to Objects	Alt+Z	Snaps objects to other objects (toggle)
113	Spell Check...	Ctrl+F12	Opens the Spell Checker; checks the spelling of the selected text
114	Spiral	A	Draws spirals; double-clicking opens the Toolbox tab of the Options dialog
115	Step and Repeat...	Ctrl+Shift+D	Shows Step and Repeat docker
116	Stop Recording	Ctrl+Shift+O	Stop Recording
117	Super Nudge Down	Shift+DnArrow	Nudges the object downward by the Super Nudge factor
118	Super Nudge Left	Shift+LeftArrow	Nudges the object to the left by the Super Nudge factor
119	Super Nudge Right	Shift+RightArrow	Nudges the object to the right by the Super Nudge factor
120	Super Nudge Up	Shift+UpArrow	Nudges the object upward by the Super Nudge factor
121	Symbol Manager	Ctrl+F3	Symbol Manager Docker
122	Text	F8	Adds text; click on the page to add Artistic Text; click and drag to add Paragraph Text
123			
124	To Back Of Layer	Shift+PgDn	To Back Of Layer
125	To Back Of Page	Ctrl+End	To Back Of Page
126	To Front Of Layer	Shift+PgUp	To Front Of Layer
127	To Front Of Page	Ctrl+Home	To Front Of Page
128	Toggle Pick State	Ctrl+Space	Toggles between the current tool and the Pick tool
129	Toggle View	Shift+F9	Toggles between the last two used view qualities
130	Undo	Ctrl+Z	Reverses the last operation
131	Undo	Alt+Backspace	Reverses the last operation
132	Ungroup	Ctrl+U	Ungroups the selected objects or group of objects
133	Uniform Fill...	Shift+F11	Applies uniform color fills to objects
134	Use bullets	Ctrl+M	Show/Hide Bullet
135	Vertical Text	Ctrl+.	Changes the text to vertical
136	View Manager	Ctrl+F2	Opens the View Manager Docker Window
137	What's This?	Shift+F1	What's This? Help
138	Zoom	Z	Zoom Tool
139	Zoom One-Shot	F2	
140	Zoom Out	F3	Zoom Out
141	Zoom To Fit	F4	Zoom To All Objects
142	Zoom To Page	Shift+F4	Zoom To Page



LATIHAN MEMBUAT LOGO

Langkah-langkahnya :

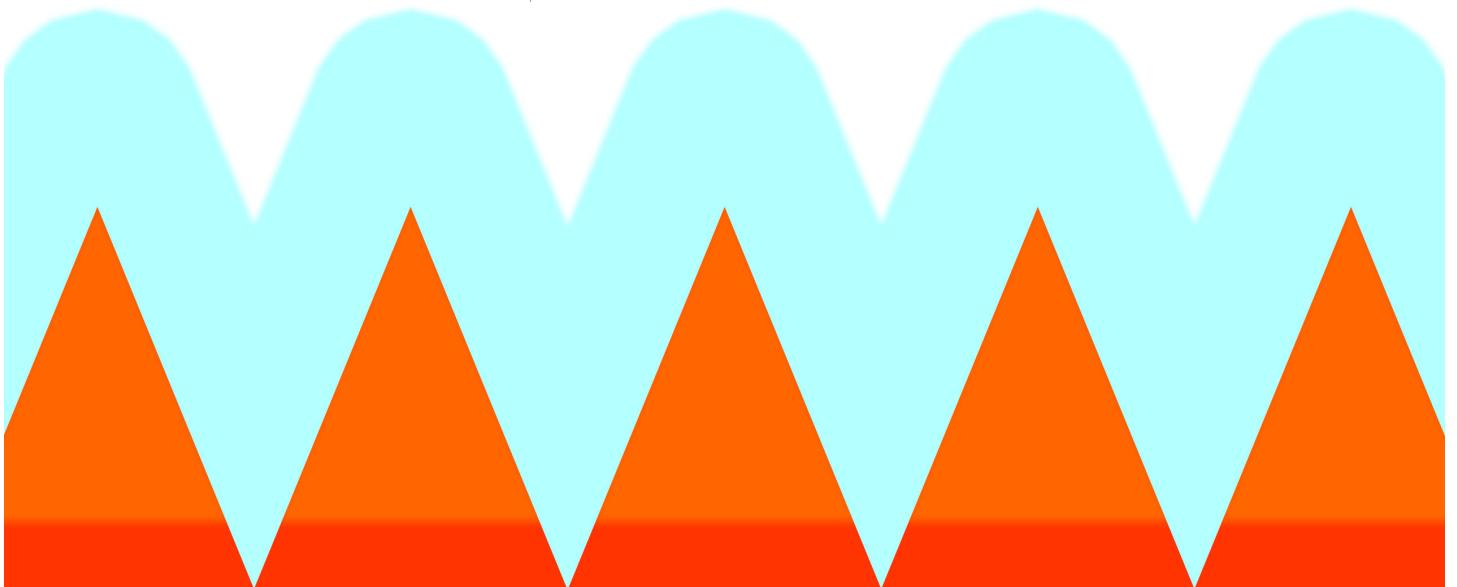
- Buka corel seperti biasanya lalu tekan *Ctrl+N*
- Buat garis tegak lurus dengan menggunakan *Bezier Tools*, garis ini yang akan kita jadikan *mirror*.
- Lalu buat bentuk seperti dibawah ini dengan menggunakan *Bezier Tools* lagi.

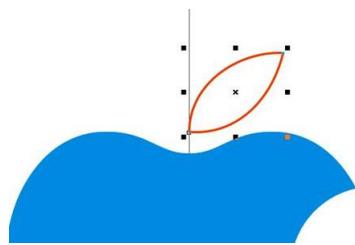
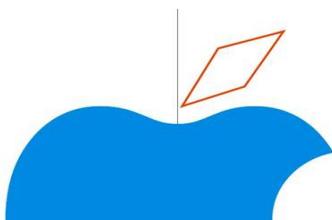
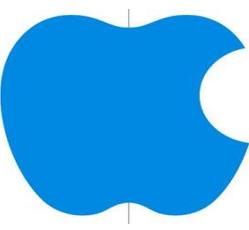
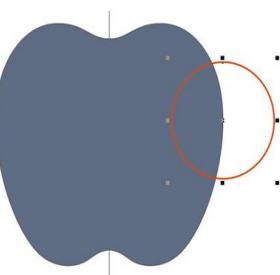
Perhatikan bidang yang beroutline merah, dan yang hitam adalah *Mirror* yang tadi kita buat pertama kali. Setelah anda buat bangun seperti itu, lalu klik *Shape Tool*, kemudian seleksi semua node yang terlihat pada bangun beroutline merah, klik *convert to curve*(ini yang saya maksud *skip*, ditutorial sebelumnya telah ada penjelasan untuk langkah ini, mohon dibacal) kemudian sesuaikan curvenya menjadi seperti gambar dibawah ini.

- Kemudian klik *Smart Fill Tool* Setelah itu klik pada bagian dalam object beroutline merah, maka akan jadi seperti ini

Lalu copy mirror bagian yang berwarna biru gelap diatas

Seleksi kedua object diatas lalu Klik *Weld* (Cara inipun sudah pernah ada di ilmugrafis.com, jadi mohon kesabarannya untuk bisa)





- Kemudian buat lingkaran seperti pada gambar dibawah ini. Seleksi lingkaran outline merah >> Tekan Shift (Tahan) >> Klik object berwarna biru >> Klik Trim (Trim Tools sebelumnya telah saya jelaskan juga di tutorial lain.) lalu warnai dengan warna Biru Cerah (light blue) maka akan menjadi seperti ini

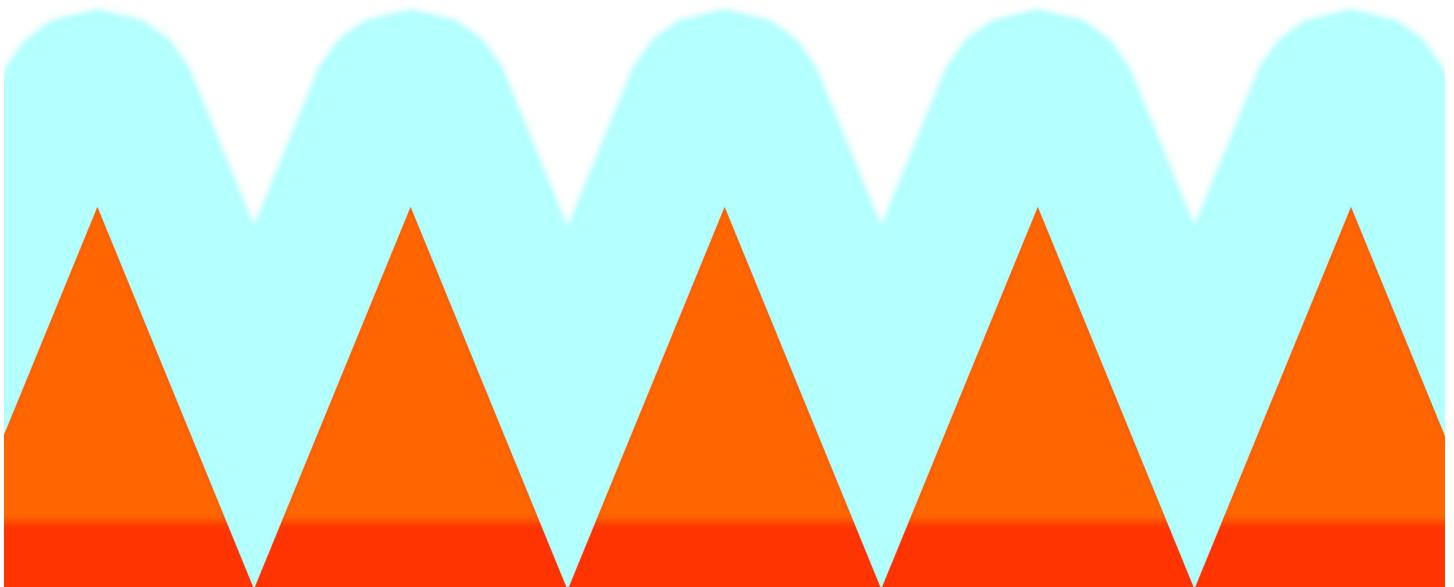
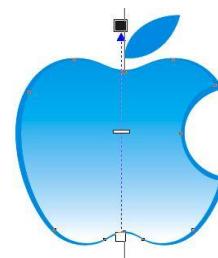
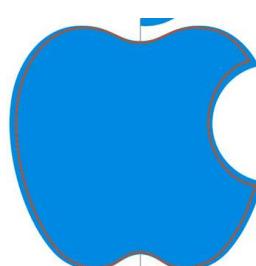
- Kemudian mari kita buat daun untuk apple ini, Klik Bezier tools lalu buat object diatas apple sebelah kanan seperti pada gambar.

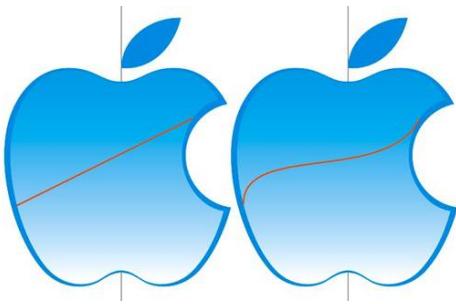
Dengan menggunakan Shape Tool, ubah object outline merah diatas menjadi seperti gambar Warnai dengan Light Blue seperti object pertama.

- Langkah selanjutnya adalah membuat gradasi-gradiasi yang telah saya singgung diatas tadi. Pertama kita akan mewarnai object applenya, buat copy lalu perkecil didalam object apple tersebut, perhatikan outline merah pada gambar

Lalu warnai dengan warna putih, kemudian klik Transparency Tool, klik warna putih lalu transperancykan dari bawah ketas, seperti pada gambar ini

Saya kira sayapun tidak harus menjelaskan tentang transperancy tool karena memang di tutorial lain sudah pernah dibahas.





- Klik Bezier Tool lalu buat garis seperti pada gambar dibawah ini

Lalu dengan shape tool ubah menjadi seperti pada object kanan pada gambar diatas. Klik Smart Fill Tool, klik diatas Outline merah, maka akan menjadi seperti pada gambar dibawah ini.

Lalu beri warna putih kemudian Transperacykan dengan arah kebalikan dari yang pertama, perhatikan gambar diatas.

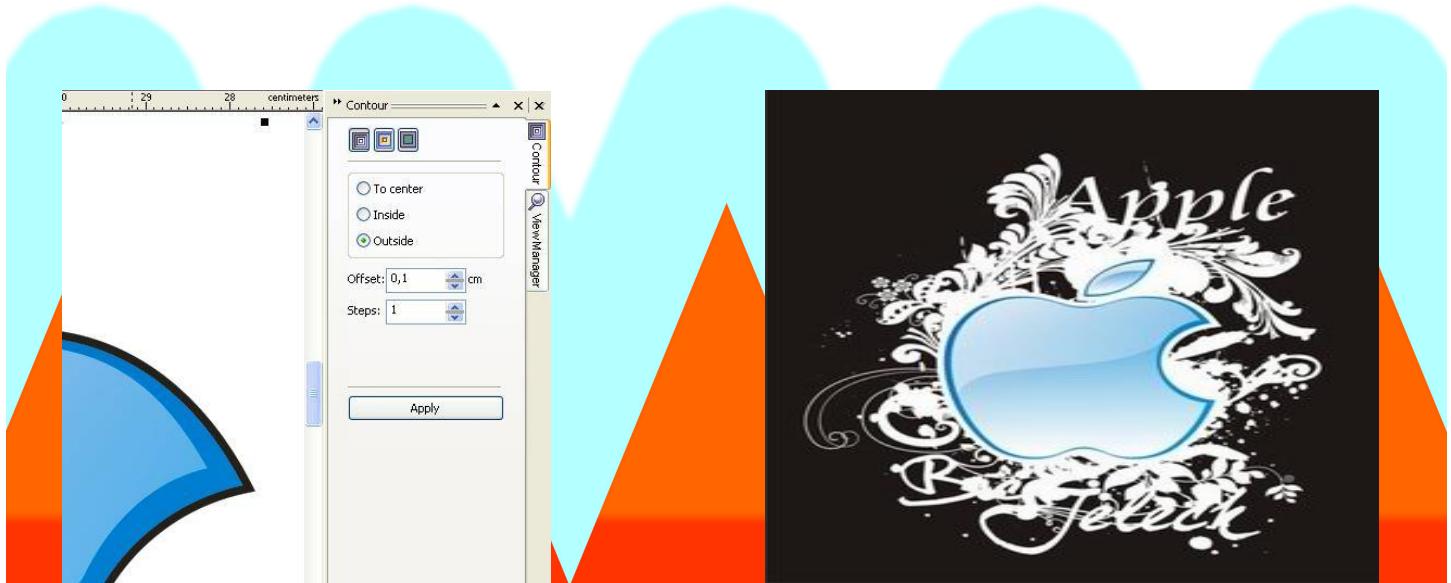
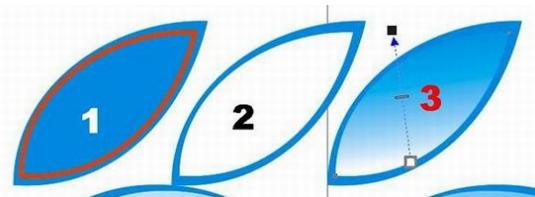
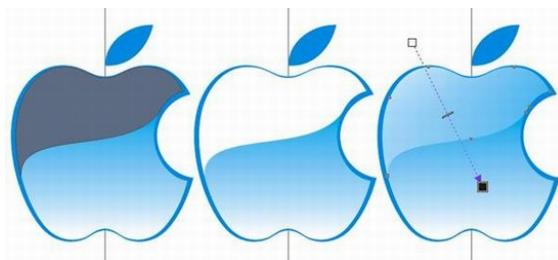
- Setengah jadi, mari kita gradasi daun dari Apple ini. Perhatikan gambar dibawah ini.

Gambar 1, buatlah Copy seperti yang kita lakukan diatas tadi, gambar 2, warnai dengan putih lalu Transperacykan seperti gambar 3. Selanjutnya Klik Bezier Tools lalu buat garis, perhatikan kembali gambar dibawah ini.

Gambar diatas sudah cukup menjelaskan, karena langkahnya sama seperti apa kita lakukan pada object pertama tadi.

- Jika kita lihat secara keseluruhan, ini sudah jadi, tapi mari kita buat variasi. Seleksi kedua background object yang berwarna biru tadi (Apple dan daun) Object lalu tekan Ctrl+G kemudian Ctrl+F9 (Contour) lalu set seperti pada gambar dibawah ini

Klik Apply lalu sudah, jadi tinggal bagaimana kita mengreasikannya, seperti yang saya buat dibawah ini.



PHOTOSHOP

Photoshop adalah software yang digunakan untuk memodifikasi gambar atau foto secara profesional baik meliputi modifikasi obyek yang sederhana maupun yang sulit sekali pun. Photoshop merupakan salah satu software yang berguna untuk mengolah gambar berbasis bitmap, yang mempunyai tool dan efek yang lengkap sehingga dapat menghasilkan gambar atau foto yang berkualitas tinggi (jika ingin lebih jauh mengetahui tentang gambar berbasis bitmap silakan download dokumennya di sini). Kelengkapan fitur yang ada di dalam Photoshop inilah yang akhirnya membuat software ini banyak digunakan oleh desainer grafis profesional. Dan mungkin juga sampai saat ini masih belum ada software desain grafis lain yang bisa menyamai kelengkapan fitur dalam Photoshop.

FUNGSI-FUNGSI PHOTOSHOP

Seringkali letak tool-tool (palette) Adobe Photoshop sudah berubah dimodifikasi oleh pengguna sebelumnya. Untuk mengembalikan letak palette ini gunakan menu Windows -> Workspace -> Reset Palette Location.

Area kerja Adobe Photoshop dapat dilihat pada gambar 1.1, yaitu:

A : Menu Bar, berisi perintah utama untuk membuka file, save, mengubah ukuran gambar, filter dan lain-lain.

B : Option, berisi pilihan dari tool yang Anda pilih. Misalnya dipilih kuas/brush, maka ukuran/diameter brush ada di sini.

C : Gambar, menampilkan gambar yang sedang dibuat atau diedit.

D : Pallete Well, cara cepat untuk mengakses palet brushes, tool resets dan Layer Comps. Juga dapat digunakan untuk meletakkan palet yang sering digunakan.

E : Toolbox, berisi tool untuk menyeleksi dan memodifikasi gambar.

F : Palette, berisi jendela-jendela kecil yang di dalamnya terdapat perintah dan pilihan untuk dokumen/gambar yang sedang dikerjakan.

Keterangan dan Praktek:

Membuka dokumen dan membuat duplikat dokumen

Untuk membuka gambar gunakan menu File -> Open, sedangkan untuk membuat duplikat gambar gunakan menu Image -> Duplicate.

Mengubah ukuran gambar dan kanvas

Jika ukuran gambar diubah, maka gambar akan membesar atau mengecil, lakukan dengan menu Image -> Image Size. Jika ukuran kanvas diubah, maka ukuran gambar tetap, akan ada kertas putih di sekitar gambar, lakukan dengan menu Image -> Canvas Size.

Mencoba ToolBox

Cobalah tool-tool pada ToolBox, satu persatu akan dibahas pada bab berikutnya. Coba klik kanan pada tool yang memiliki segitiga di bagian kanan bawah untuk memilih tool yang tersembunyi.

Mencerminkan dan Memutar Gambar

Cobalah menu Image -> Rotate Canvas -> Flip Canvas Vertikal, Image -> Rotate Canvas -> Flip Canvas Horisontal. Untuk memutar gambar, pilih menu Image -> Rotate Canvas -> pilih sudut yang dikehendaki.

Undo

Undo digunakan untuk membatalkan perintah terakhir, tekan Alt+Ctrl+Z, atau gunakan pallete history.

Memindahkan gambar ke dokumen lain

Untuk memindahkan gambar gunakan Move Tool.

Save for web

Gunakan menu File -> Save for Web untuk menghasilkan gambar dengan ukuran kecil yang biasa digunakan pada web site.

SELECTION AND TOOL

Menyeleksi Gambar pada Photoshop

Menyeleksi berarti memilih bagian tertentu dari gambar. Dengan seleksi kita dapat mengcopy, mengubah, menggeser, atau menambahkan efek kepada bagian yang terseleksi tanpa mempengaruhi bagian lain.

Ada tiga cara menyeleksi yaitu:

1. Marquee Tool, yaitu menyeleksi dalam bentuk kotak, elips, row, dan kolom

2. Lasso Tool, untuk menyeleksi dalam bentuk bebas, poligonal atau kekontrasan gambar (Magnetic Lasso Tool).

3. Magic Wand Tool, untuk menyeleksi berdasarkan persamaan warna.

Tipe seleksi ada dua (dapat dipilih pada Option Bar), yaitu:

1. Normal, memiliki pinggiran yang tajam.

2. Feather, memiliki pinggiran yang halus atau kabur.

KETERANGAN

Rectangular Marquee Tool

Gunakan rectangular marquee tool untuk memotong gambar dalam bentuk kotak. Gunakan menu Select -> Transform Selection untuk mengubah seleksi dan menu Select -> Feather untuk mengatur ketajaman pinggiran potongan.

Elliptical Marquee Tool

Digunakan untuk membuat seleksi elips atau lingkaran. Anda dapat menggunakan Select -> Transform Selection (atau klik kanan) untuk mengubah bidang yang mau diseleksi. Gunakan menu Select -> Feather untuk mengatur ketajaman tepi gambar. Gunakan Select -> Inverse untuk membalik seleksi.

Lasso Tool

Seleksi ini digunakan untuk menyeleksi bentuk bebas dengan mouse.

Polygonal Lasso Tool

Polygonal Lasso Tool digunakan untuk menyeleksi gambar yang memiliki tepi garis lurus, misalnya piramida pada gambar 2.5. Jika tombol Alt ditekan maka Polygonal Lasso Tool akan berfungsi seperti Lasso Tool biasa. Contoh gambar hasil seleksi piramida diperkecil dan diletakkan pada sudut kanan bawah.

Magnetic Lasso Tool

Magnetic Lasso Tool penggunaanya cukup mudah, karena dengan tool ini seleksi gambar akan secara otomatis membuat garis seleksi pada gambar yang berwarna kontras.

Magic Wand Tool

Magic wand tool akan menyeleksi gambar yang memiliki warna sama.

Crop Tool

Crop tool digunakan untuk menghilangkan bagian yang tidak diseleksi. Contoh penggunaanya di sini digunakan untuk memperbaiki hasil scan yang miring.

Healing Brush Tool

Healing Brush Tool digunakan untuk memperbaiki gambar pada bagian tertentu. Aktifkan tool ini, kemudian tekan Alt + Klik pada objek pada bagian yang tidak berkerut, kemudian klik pada bagian yang keriputnya ingin dihilangkan.

Spot Healing Brush Tool

Spot Healing Brush Tool digunakan untuk memperbaiki kerusakan gambar. Di sini Anda tidak perlu menentukan area yang akan digunakan sebagai patokan, karena akan secara otomatis terpilih dari area di sekitarnya.

Tool ini merupakan tool baru pada Adobe Photoshop CS2 yang tidak ada pada versi sebelumnya.

Patch Tool

Patch Tool digunakan untuk memperbaiki gambar. Tool ini dibuat dengan cara membuat selection dengan mouse atau dengan menahan tombol ALT untuk menghasilkan bentuk poligonal. Selanjutnya drag ke daerah yang akan dijadikan patokan perbaikan.

Red Eye Tool

Red Eye Tool digunakan untuk memperbaiki warna merah pada mata.

Clone Stamp Tool

Clone Stamp Tool digunakan untuk membuat duplikat area pada gambar, atau yang disebut cloning. Tekan ALT pada objek yang akan dikloning, kemudian gunakan mouse pada area tempat objek baru mau diletakkan.

Background Eraser Tool

Tool ini digunakan untuk menghapus background yang memiliki kemiripan warna. Misalnya digunakan untuk menghapus background langit pada gambar kupu-kupu.

Magic Eraser Tool

Seperti Background Eraser Tool, tool ini akan menghapus area dengan warna sama, namun efeknya adalah ke seluruh gambar, bukan hanya area yang diklik.

Color Replacement Tool

Color Replacement Tool akan mengubah warna gambar tanpa mengubah bentuk dari gambar tersebut. Tool ini akan secara otomatis hanya mengubah area dengan warna sama menjadi warna lain yang dikehendaki.

Blur, Sharpen, dan Smudge Tool

Blur Tool digunakan untuk mengaburkan area. Misalnya digunakan untuk menghilangkan bintik-bintik pada wajah. Sharpen Tool merupakan kebalikan dari Blur Tool. Dengan Sharpen Tool, gambar akan menjadi lebih tajam. Smudge Tool digunakan untuk mengubah bentuk gambar dengan cara drag mouse.

Dodge, Burn, dan Sponge Tool

Dodge Tool digunakan untuk membuat area menjadi lebih terang. Burn Tool digunakan untuk mempergelap area. Sponge Tool digunakan untuk mencerahkan (saturate) atau mengurangi warna (desaturate).

PERMAINAN WARNA PADA PHOTOSHOP

Warna apapun dapat dinyatakan dalam tiga warna dasar (RGB) yaitu merah, hijau, dan biru. Cara menyatakan warna yang lain adalah dengan mode HSL yaitu Hue, Saturation, dan Lightness. Mode lain adalah CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Black).

Pada bab ini akan dibahas mengenai permainan warna, mulai dari mengatur latar belakang gambar, membuat gradient, mengatur brightness & contrast, dan masih banyak lagi tool-tool yang menarik. Pada subbab selanjutnya Anda dapat langsung praktik dengan didampingi instruktur.

Paint Bucket Tool

Paint Bucket Tool digunakan untuk mengganti background yang memiliki warna sama atau mirip. Background dapat diganti dengan pattern.

Gradient Tool

Gradient tool digunakan untuk menghasilkan warna gradasi. Jangan lupa lakukan seleksi terlebih dahulu bagian mana yang akan diisi warna gradasi. Jika tidak, maka seluruh kanvas terisi dengan gradasi.

Brush Tool

Brush Tool digunakan sebagai kuas dalam menggambar dengan mouse. Atur besar kecilnya brush, hardness, opacity, dan flow. Brush Tool dapat juga bekerja pada mode Air Brush.

Brightness/Contrast

Brightness digunakan untuk mengatur kecerahan gambar. Contrast digunakan untuk mengatur ketajaman gambar. Gunakan menu Image -> Adjustment -> Brightness/Contrast.

Level

Level berfungsi mirip dengan Brightness/Contrast namun lebih fleksible karena warna dapat diatur warna gelap, warna menengah, dan warna terang. Level dapat bekerja pada selection atau seluruh kanvas. Gunakan menu Image -> Adjustment -> Level.

Curves

Curves bekerja seperti level, namun Anda mengatur warna RGB dalam bentuk curva. Gunakan menu Image -> Adjustment -> Curves. Curva dapat diatur otomatis, mode RGB atau diatur sendiri-sendiri untuk tiap-tiap warna.

Color Balance

Melalui menu Image -> Adjustment -> Color Balance kita dapat mengatur keseimbangan warna.

Photo Filter

Photo filter digunakan untuk memberikan filter pada gambar. Mirip seperti filter yang diletakkan di depan lensa kamera. Gunakan menu Image -> Adjustment -> Photofilter.

Replace Color

Replace Color digunakan untuk mengganti warna tertentu dalam gambar, sedangkan warna yang lain tidak ikut berubah. Misalnya untuk mengganti warna apel dengan tanpa mengubah warna background. Gunakan menu Image -> Adjustments -> Replace Color.

Hue/Saturation

Hue/Saturation digunakan untuk mengganti warna pada keseluruhan gambar/seleksi. Hue adalah warna, sedangkan Saturation adalah tebal/tipisnya warna. Gunakan tool ini melalui Image -> Adjustment -> Hue/Saturation. Perubahan warna dapat diatur pada channel master, atau tiap-tiap warna.

Match Color

Match Color akan menyamakan warna gambar source kepada gambar yang akan diubah. Misalnya di sini akan diubah gambar danau3.jpg, menjadi suasana matahari terbit seperti gambar acuan. Gunakan tool ini melalui menu Image -> Adjustment -> Match Color.

TEKS DAN VECTOR PHOTOSHOP

Horizontal Type Tool

Horizontal Type Tool digunakan untuk membuat teks secara horizontal. Hasil teks dapat dipindahkan dengan Move Tool.

Horizontal Type Mask Tool

Horizontal Type Mask Tool digunakan untuk menyeleksi dalam bentuk teks.

Pen Tool

Pen Tool digunakan untuk membuat garis lurus dan garis lengkung dalam bentuk vektor. Klik sekali untuk membuat anchor point, kemudian jika kurva telah terbentuk, drag anchor point untuk membuat direction point. Path yang dibuat oleh Pen Tool dapat diubah menjadi selection.

Rectangle, Ellipse, Poligon, dan Custom Shape Tool

Tool ini berguna untuk menghasilkan bentuk kotak (rectangle), ellips, poligon, dan berbagai macam bentuk lain yang telah disediakan oleh Adobe Photoshop. Bentuk-bentuk tersebut misalnya hati, lampu, not balok, dan lain sebagainya.

LAYER, MASK, AND STYLE

Layer adalah lapisan tembus pandang. Bagian yang tidak bergambar pada sebuah layer bersifat transparan. Layer dapat ditumpuk dan diatur susunannya. Dengan menggunakan layer, efek-efek akan berlaku dalam layer tertentu saja, tanpa mengganggu layer yang lain.

Quick Mask Mode

Quick Mask Mode digunakan untuk menyeleksi dengan menggunakan Brush Tool. Aktifkan tool ini dengan menekan tombol Q pada keyboard atau memilih tool Quick Mask Mode.

Layer Mask

Layer Mask digunakan untuk menyembunyikan bagian tertentu pada layer. Gunakan warna hitam untuk menyembunyikan gambar dan warna putih untuk menampilkan gambar.

Layer Style

Layer Style merupakan teknik memberikan efek tertentu pada suatu layer. Pilih tool Add Layer Style yang ada pada sudut kanan bawah pallete.

EFEK KHUSUS PHOTOSHOP

Filter Liquify

Filter Liquify dapat mengubah gambar secara langsung dengan menggunakan mouse. Misalnya memperbesar/memperkecil mata, menggeser alis, dan sebagainya. Filter ini dapat digunakan melalui menu Filter -> Liquify.

Filter Vanishing Point

Filter Vanishing Point digunakan untuk meng-klone gambar dalam bentuk perspektif. Filter ini dapat digunakan melalui menu Filter -> Vanishing Point. Area sumber kloning ditentukan dengan menekan Alt + Click. Fitur merupakan fitur baru dalam Adobe Photoshop CS2.

Filter Blur

Filter Blur digunakan untuk mengaburkan gambar. Yang menarik dalam filter ini adalah mengaburnya gambar dapat dibuat secara radial. Gunakan filter ini melalui menu Filter -> Blur.



Shortcut

Shift+[+]/Shift+- Cycle through blending modes

Shift+Alt+N Normal

Shift+Alt+I Dissolve

Shift+Alt+Q Behind (Brush tool only)

Shift+Alt+R Clear (Brush tool only)

Shift+Alt+K Darken

Shift+Alt+M Multiply

Shift+Alt+B Color Burn

Shift+Alt+A Linear Burn

Shift+Alt+G Lighten

Shift+Alt+S Screen

Shift+Alt+D Color Dodge

Shift+Alt+W Linear Dodge

Shift+Alt+O Overlay

Shift+Alt+F Soft Light

Shift+Alt+H Hard Light

Shift+Alt+V Vivid Light

Shift+Alt+J Linear Light

Shift+Alt+Z Pin Light

Shift+Alt+L Hard Mix

Shift+Alt+E Difference

Shift+Alt+X Exclusion

Shift+Alt+U Hue

Shift+Alt+T Saturation

Shift+Alt+C Color

Shift+Alt+Y Luminosity

Sponge tool+Shift+Alt+D Desaturate

Sponge tool+Shift+Alt+S Saturate

Dodge tool/Burn tool+Shift+Alt+S Dodge/burn shadows

Dodge tool/Burn tool+Shift+Alt+M Dodge/burn midtones

Dodge tool/Burn tool+Shift+Alt+H Dodge/burn highlights

Shift+Alt+N Set blending mode to Threshold for bitmap images, Normal for all other images

Ctrl+drag type when Type layer is selected Move type in image

Shift+arrow keys, ctrl+Shift+arrow keys etc. Select Characters: Use Standard Windows Editing Shortcuts

Shift+click Select characters from insertion point to mouse click point

Shift+click Create a new text layer, when a text layer is selected in the Layers panel

Double-click, triple-click, quadruple-click, / quintuple-click Select a word, line, paragraph, or story

Ctrl+H Show/Hide selection on selected type

Ctrl Display the bounding box for transforming text when editing text, or activate Move tool if cursor is inside the bounding box

Ctrl+drag a bounding box handle Scale text within a bounding box when resizing the bounding box

Space+drag Move text box while creating text box

Bisnis Dunia DKV

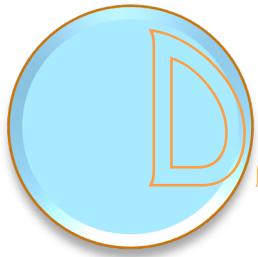
Komunikasi yang tepat mempunyai pengaruh yang besar karena citra yang tepat, yang disampaikan pada seseorang, akan mampu mengubah rasa kurang senang menjadi senang, rasa tidak percaya menjadi yakin. DKV diperlukan karena terdorong beberapa faktor yaitu perkembangan dunia multimedia/TI, kebutuhan komunikasi dan informasi publik, perkembangan media edukasi, perkembangan dunia periklanan/marketing, perkembangan dunia pengemasan (packaging), pembangunan merk (branding) untuk produk-produk jasa maupun lingkungan.

Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah salah satu lahan bisnis yang bertumbuh dan berkembang pesat dengan diiringi teknologi yang juga semakin maju dan canggih. DKV juga merupakan bidang bisnis yang mampu menciptakan wirausaha dan wirausahawan sukses terbanyak di Indonesia dan membuka peluang usaha bagi sekitar 100.000 – 500.000 tenaga kerja di Indonesia. Bisnis dalam bidang Desain Komunikasi Visual memang dinilai cukup sesak dan penuh untuk saat ini, maka diperlukan peluang usaha dan inovasi yang baru dan segar dalam bidang DKV itu sendiri. Jika kita bisa terus mengembangkan kreativitas kita dan membuat inovasi desain baru maka usaha kita juga akan terus tetap berjalan.

Software yang diperlukan untuk bidang DKV antara lain: (1) CorelDraw, FreeHand dan Photoshop untuk mengolah gambar, (2) Flash, Macromedia Director untuk animasi dan multi media, (3) Program-program untuk pembuatan desain web seperti Dreamweaver, (4) 3D Studio Max atau Maya untuk pembuatan karakter 3 dimensi dan animasi, (5) AutoCad untuk gambar teknik dan wireframe untuk basis animasi 3D, (6) Adobe Premiere atau program edit video lainnya untuk edit video dan animasi, (7) MS Office untuk ngerjakan tugas dan presentasi tugas. Dengan banyaknya jenis pekerjaan yang cocok dan bisa digeluti untuk bidang DKV maka diharapkan kita bisa turut serta mempersiapkan sumber daya manusia agar dapat meningkatkan citra instansi, menerapkan teknologi informasi di segala bidang agar meningkatkan kualitas masyarakat informasi dalam era globalisasi, mengimbangi kecepatan perkembangan teknologi informasi serta memenuhi program pemerintah saat ini maupun masa depan. Sehingga masyarakat mulai menyadari bahwa DKV adalah kebutuhan siapa saja, untuk keperluan apa saja, melalui media apa saja, bisa berubah kapan saja dan bahkan bisa dipelajari oleh siapa saja asalkan kita bisa terus mengembangkan kreativitas dan berinovasi sehingga bisa menciptakan bisnis bahkan bisa membuka peluang bisnis bagi orang lain.

Bidang kerja Desain Komunikasi Visual (DKV) antara lain:

- ❖ Desain grafis
- ❖ Perancang desain tekstil (textile designer)
- ❖ Perancang identitas visual (visual identity)
- ❖ Logo dan logotype (corporate identity)
- ❖ Perancang maskot (mascot designer)
- ❖ Animasi computer (computer animation)
- ❖ Fotografi
- ❖ Penedesain huruf (typeface designer)
- ❖ Penyusun letter (typographer)
- ❖ Media komunikasi
- ❖ Gambar karikatur (caricatural)
- ❖ Kartun
- ❖ Komik
- ❖ Desain halaman web (web page designer)
- ❖ Desain kemasan (packaging)
- ❖ Perancang rambu informasi (sign system)
- ❖ Grafis ruangan pameran (desain media ruang/exhibition desain)
- ❖ Grafik data (diagram)
- ❖ Pembuatan peta (carfografi)
- ❖ Perancangan tata perwajahan (layout designer)
- ❖ Uang, ijazah, perangko security printing
- ❖ Benda-benda kenangan (gimmick)
- ❖ Iklan televisi (TV advertising production house)
- ❖ Desainer kartu ucapan (greeting card design)
- ❖ Media luar ruang (outdoor media)
- ❖ Illustrator
- ❖ Efek khusus pada film (special film effect)
- ❖ Kampanye sosial (social campaign)
- ❖ Perancangan desain sampul (cover design)
- ❖ Bidang grafis periklanan (advertising)
- ❖ Teknik presentasi grafis (graphic presentation)
- ❖ Marka lingkungan (environmental graphics) → grafis perkantoran, arsitektur, kawasan industri
- ❖ Desainer buku, majalah, surat kabar, poster, dll.



DAFTAR PUSTAKA

Yudha Yudhanto : [teori-dkv-1-2-3.pdf](#)

Yudha Yudhanto : [teori-dkv-4-typografy.pdf](#)

Yudha Yudhanto : [teori-dkv-5-nirmana.pdf](#)

Yudha Yudhanto : [teori-dkv-7-logo-logotype.pdf](#)

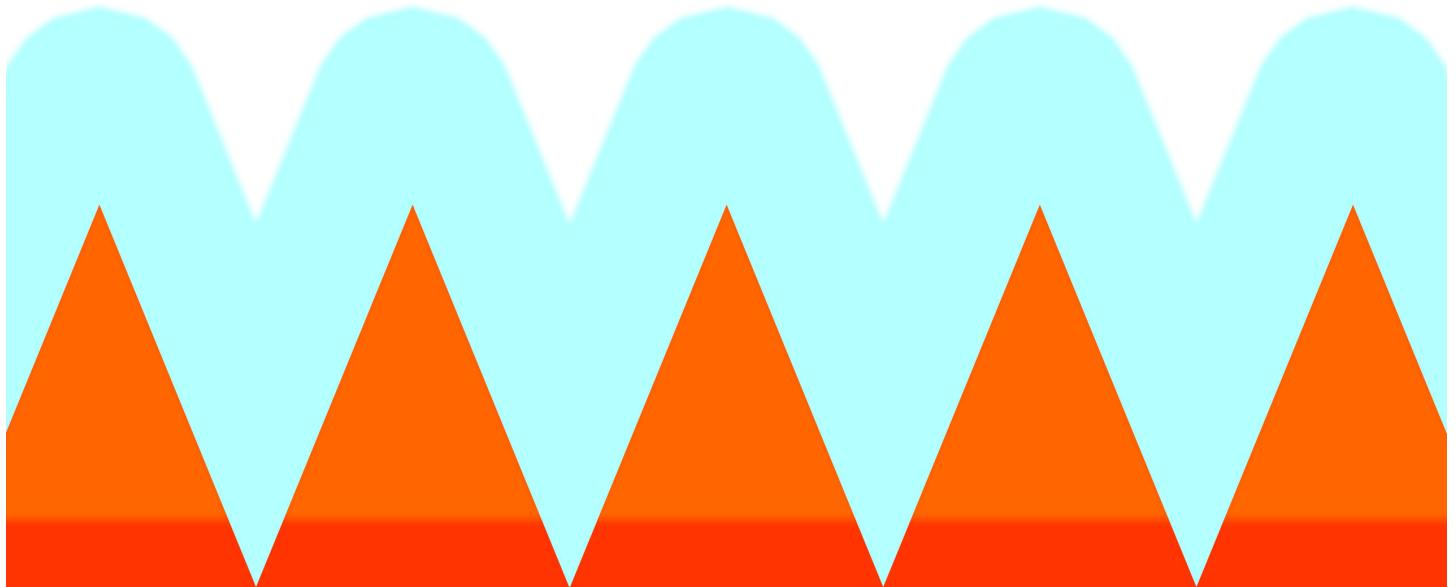
Yudha Yudhanto : [teori-dkv-8-raster-vector](#)

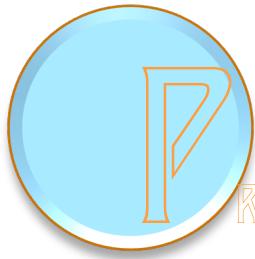
<http://id.wikipedia.org/wiki/CorelDRAW>

<http://belajar-coreldraw.blogspot.com/2011/10/fungsi-fungsi-toolbox-pada-coreldraw.html>

<http://muhamad-irvansah.blogspot.com/2012/11/pengertian-dan-fungsi-photoshop.html>

<http://community.coreldraw.com/wikis/howto/complete-list-of-keyboard-shortcuts.aspx>





PROFILE PENULIS

Kami Merupakan mahasiswa/I Jurusan Diploma III Teknik Informatika di Universitas Negeri Sebelas maret yang saat ini masih duduk disemester 4. cayoo ^_^

