

e-book

belajar desain GRAFIS

PRIMITIF DESIGN CORNER

fatika rahmawati hartono
hendraswara budi
intan mega pusrita



Daftar Isi

BAB 1

Mengenal DKV

Pengertian DKV	2
Asal Ilmu DKV	3
Arti Komunikasi	3
Pohon Ilmu DKV	4
Cabang Ilmu DKV	4
Macam Komunikasi	4
Istilah-istilah DKV	4
Peranan DKV	5
Multimedia	5

BAB 2

Tipografi & Ilustrasi

• Tipography	6
Pengertian Tipografi	7
Sejarah Tipografi	7
Prinsip Memilih Font	7
Teknologi Font	8
Macam Huruf	8
Anatomi Huruf	9
Model Huruf	10
• Ilustrasi	
Pengertian Ilustrasi	14
Sejarah Ilustrasi	14
Fungsi Ilustrasi	15
Jenis Ilustrasi	15
Teknik Pembuatan Ilustrasi	16
Seni Ilustrasi	16

BAB 3

Logo & Logotype

Pengertian Logo & Logotype	18
Sejarah Logotype	19
Fungsi Logo	19
Macam Logo	20
Ciri Logo Yang Efektif	20
Aturan Logo	21
Redesign Logo	22

BAB 4

Bitmap & Vektor

BITMAP	23
Pengertian Bitmap	25
Kedalaman Warna	25
Resolusi	26
Model File Bitmap	26
Besar File	27
Aplikasi Pengolahan Bitmap	28

VEKTOR

Pengertian Vektor	29
Model File Vektor	29
Aplikasi Pengolah Vektor	29
Contoh Gambar Vektor	30

BAB 5

Tool Design

CORELDRAW	31
Pengenalan CorelDraw	32
Tutorial	37

PHOTOSHOP

Pengenalan Photoshop	39
Tutorial	45

BAB 6

Bisnis Dunia DKV

48

DAFTAR PUSTAKA

50

PROFIL PENULIS

51

Desain Komunikasi

KONSEP



BAB 1

“Desain Komunikasi Visual”

- Pengertian DKV
- Asal Ilmu DKV
- Arti Komunikasi
- Pohon Ilmu DKV
- Cabang Ilmu DKV
- Macam Komunikasi
- Istilah-istilah DKV
- Peranan DKV
- Multimedia

”Desain Komunikasi Visual“

Beberapa orang menganggap istilah desain grafis merujuk pada bidang media cetak saja, seperti surat kabar, buku, poster, dan publikasi tercetak lainnya. Namun, kini dengan munculnya teknologi internet, teknologi penyuntingan video (video editing) dan efek visual, desain grafis dikembangkan istilahnya menjadi desain komunikasi visual.

PENGERTIAN DKV

DKV adalah 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 ditrima penerima.

Prinsip yang harus ada pada DKV adalah adanya pesan visual harus kreatif (asli, inovatif dan lancar), komunikatif, efisien dan efektif, sekaligus indah/estetis.

Pengertian Komunikasi

“ 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.”

Lexicographer (ahli kamus bahasa)

Contoh Pelaku Desain Komunikasi Visual:

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

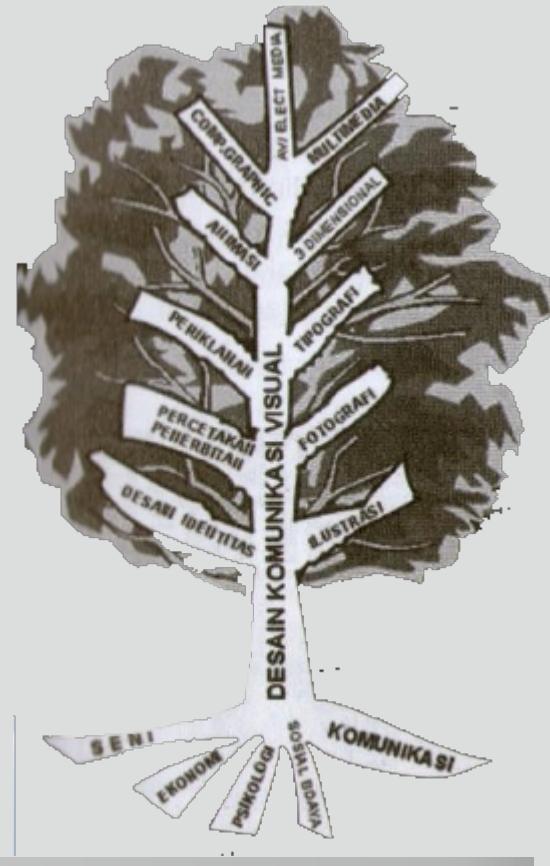


Pohon Ilmu DKV

Jika diibaratkan sebuah pohon.
 Akar utama DKV : Ilmu Seni & Ilmu Komunikasi.
 Akar pendukung : Ilmu Sosbud, Ilmu Komputer, Ilmu Ekonomi dan Ilmu

Cabang Ilmu DKV

- | | |
|-----------------------------|-----------------------------|
| ❖ Ilustrasi | ❖ Computer Graphic |
| ❖ Fotografi | ❖ Animasi |
| ❖ Tipografi (Huruf) | ❖ Periklanan |
| ❖ 3 Dimesi | ❖ Percetakan/Penerbita
n |
| ❖ Multimedia | ❖ Desain Identity |
| ❖ AVI (Elektronik
Media) | ❖ Dsb, |



Macam Komunikasi

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

Istilah-istilah dalam DKV

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 : efect 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
- Illustrator
- Design Cover
- Graphics Presentation
- Special Effect Film
- Social Campaign

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



TIPOGRAPHY

BAB 2

“Tipografi & Ilustrasi”

Tipography

- Pengertian Tipografi
- Sejarah Tipografi
- Prinsip Memilih Font
- Teknologi Font
- Macam Huruf
- Anatomi Huruf
- Model Huruf

Ilustrasi

- Pengertian Ilustrasi
- Sejarah Ilustrasi
- Fungsi Ilustrasi
- Jenis Ilustrasi
- Teknik Pembuatan Ilustrasi
- Seni Ilustrasi

” Tipografi & Ilustrasi “

“ Tipografi adalah ilmu yang mempelajari tentang Huruf dan penggunaan Huruf dalam aplikasi desain komunikasi visual”

TIPOGRAFY adalah ilmu yang mempelajari tentang seni dan desain huruf (termasuk simbol) dalam aplikasinya untuk media komunikasi visual melalui metode penataan layout, bentuk, ukuran dan sifatnya sehingga pesan yang akan Secara metodem, tipografi berkaitan dengan penataan huruf pada media elektronik, baik dari segi tampilan maupun outputnya ke berbagai media cetak. sedangkan secara tradisional tipografi berkaitan dengan penataan huruf melalui media manual berupa lempeng lempeng baja atau karet (stempel) yang tiimbul yang berkenaan dengan tinta dan akan dituangkan ke permukaan kertas



SEJARAH TIPOGRAPHY

Sejarah perkembangan tipografi dimulai dari penggunaan pictograph. Bentuk bahasa ini antara lain dipergunakan oleh bangsa Viking Norwegia dan Indian Sioux. Di Mesir berkembang jenis huruf Hieratia, yang terkenal dengan nama Hieroglif pada sekitar abad 1300 SM. Bentuk tipografi ini merupakan akar dari bentuk Demotia, yang mulai ditulis dengan menggunakan pena khusus.

Bentuk tipografi tersebut akhirnya berkembang sampai di Kreta, lalu menjalar ke Yunani dan akhirnya menyebar keseluruh Eropa.

Puncak perkembangan tipografi, terjadi kurang lebih pada abad 8 SM di Roma saat orang Romawi mulai membentuk kekuasaannya. Karena bangsa Romawi tidak memiliki sistem tulisan sendiri, mereka mempelajari sistem tulisan Etruska yang merupakan penduduk asli Italia serta menyempurnakannya sehingga terbentuk huruf-huruf Romawi.

Saat ini tipografi mengalami perkembangan dari fase penciptaan dengan tangan hingga mengalami komputerisasi. Fase komputerisasi membuat penggunaan tipografi menjadi lebih mudah dan dalam waktu yang lebih cepat dengan jenis pilihan huruf yang ratusan jumlahnya.

PRINSIP MEMILIH FONT

- **Clearity** bahwa suatu huruf mempunyai fungsi tertentu yaitu harus dapat dilihat secara jelas.
- **Readability** keterbacaan dan jenis huruf tersebut, yang dipengaruhi oleh:
 - Jenis huruf
 - Ukuran
 - Pengaturan, termasuk di dalamnya alur, spasi, kerning, perataan, dan sebagainya
 - Kontras warna terhadap latar belakang
- **Legibility** lebih menekankan apakah kita mudah membacanya atau tidak. Hal ini bisa ditentukan oleh:
 - Kerumitan desain huruf, seperti penggunaan siripan, kontras goresan, dan sebagainya.
 - Penggunaan warna
 - Frekuensi pengamat menemui huruf tersebut dalam kehidupan sehari-hari
- **Visibility** lebih menekankan pada keindahan jenis huruf tersebut.

6 JENIS TEKNOLOGI FONT

1. *Postscript*

Dibuat Adobe th 1980. Dikreasikan dengan Bizer 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 ITCAvGarMM. 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

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

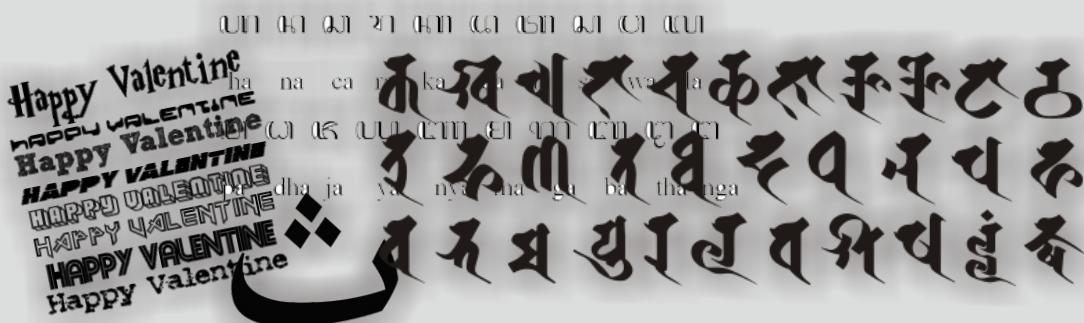
- Postscript ditandai dengan huruf “a”
- Truetype ditandai huruf “TT”
- Opentype ditandai huruf “o”

TEKNOLOGI FONTS

MACAM HURUF

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

- Thailand (Thai)
- Jawa (Java) = 20 Huruf
- Isyarat
- Roman (Latin) = 26 Huruf

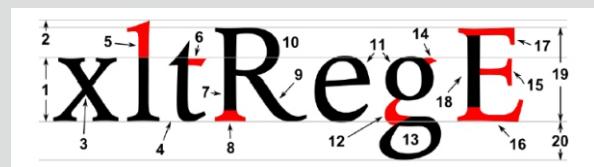


ANATOMI HURUF

Setiap bentuk huruf dalam sebuah alfabet memiliki keunikan fisik yang menyebabkan mata kita dapat membedakan antara huruf ‘m’ dengan ‘p’ atau ‘C’ dengan ‘Q’. Keunikan ini disebabkan oleh cara mata kita melihat korelasi antara komponen visual yang satu dengan yang lain. Sekelompok pakar psikologi dari Jerman dan Austria pada tahun 1900 memformulasikan sebuah teori yang dikenal dengan teori Gestalt.

Teori ini berbasis pada ‘pattern seeking’ dalam perilaku manusia. Setiap bagian dari sebuah gambar dapat dianalisis dan dievaluasi sebagai komponen yang berbeda. Salah satu hukum persepsi dan teori ini membuktikan bahwa untuk mengenal atau ‘membaca’ sebuah gambar diperlukan adanya kontras antara ruang positif yang disebut dengan figure dan ruang negatif yang disebut dengan ground.

- 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 horizontal/vertikal
 - Bentuk, kontruksi, dan tampilan secara visual



- | | | | |
|-----|---------------|-----|----------------|
| 1. | x-height | 11. | Counter |
| 2. | ascender line | 12. | collar; |
| 3. | apex | 13. | Loop |
| 4. | Baseline | 14. | Ear |
| 5. | Ascender | 15. | Tie |
| 6. | Crossbar | 16. | horizontal bar |
| 7. | Stem | 17. | Arm |
| 8. | Serif | 18. | vertical bar |
| 9. | Leg | 19. | cap height |
| 10. | Bowl | 20. | descended line |



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

JENIS HURUF

Model Huruf Sesuai Anatomi

1. *Oldstyle*

Dibuat periode th.1470 s.d 1600 ketika muncul huruf *Venetian* buatan seniman *Venice*, Aldin ciptaan *Aldus Manutius* dari Italia, dan *Caslon* di Jerman. Periode Oldstyle berakhir di abad 16 dengan munculnya periode transisi berupa karya *John Baskerville* yang menjembatani periode berikutnya.

Contoh :

Garamond, Goudy Oldstyle, Bembo, Bauer text, CG Cloister, Palatino, etc

2. *Modern*

Dibuat periode 1800 ketika Giambattista Bodoni menciptakan karya-karyanya yang kita kenal sebagai font Bodoni (dengan anggota keluarganya yang cukup banyak) hingga sekarang. Periode itu cukup panjang hingga abad ke-20 dan jumlah karya-karya typeface sudah semakin banyak.

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. *Sans Serif*

Huruf tanpa kait (serif) dikenal juga "Grostesques".

Contoh :

Helvetica, Univers, Futura, optima, Avant Grade, Franklin Gothic



**ABCDEFGHIJK
LMNOPWRSTU
VWXYZ**

Model Huruf Sesuai Bentuk Geometri

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

Model Huruf Sesuai Ruang Negatif

Huruf memiliki dua ruang dasar bila ditinjau dalam hukum persepsi dari teori *Gestalt*, yaitu *figure* dan *ground*. Apabila kita menelaah keberadaan ruang negatif dari seluruh huruf, maka secara garis besar dapat dipecah menjadi tiga kelompok, yaitu:

Perhitungan tinggi fisik huruf memiliki azas optikal-matematis, dalam pengertian bahwa dalam perhitungan angka, beberapa huruf dalam alfabet memiliki tinggi yang berbeda-beda, namun secara optis keseluruhan huruf tersebut terlihat sama tinggi. Huruf yang memiliki bentuk lengkung dan segitiga lancip pada bagian teratas atau terbawah dari badan huruf akan memiliki bidang lebih dibandingkan dengan huruf yang memiliki bentuk datar. Apabila beberapa huruf tersebut dicetak secara berdampingan akan tercapai kesamaan tinggi secara optis.

- Ruang negatif bersudut lengkung, **BCDGOPQRSU**
- Ruang negatif bersudut persegi-empat, **EFHILT**
- Ruang negatif bersudut persegi-tiga, **AKMNVWXYZ**

Font Family (Keluarga Huruf)

Keluarga huruf terdiri atas berbagai kembangan yang berakar dari struktur bentuk dasar (regular) sebuah alfabet dan setiap perubahan berat huruf masih memiliki kesinambungan bentuk. Perbedaan tampilan yang pokok dalam keluarga huruf dibagi menjadi tiga bentuk pengembangan, yaitu: **berat, proporsi, kemiringan, tekstur, desain, Font Universe**

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

Bastian Sans	SONIC
<i>Bastian Sans Italic</i>	SONIC BOLD
Bastian Sans Light	SONIC LIGHT
<i>Bastian Sans Light Italic</i>	SONIC EXTRA LIGHT
Bastian Sans Heavy	SONIC OUTLINE
<i>Bastian Sans Heavy Italic</i>	SONIC OUTLINE BOLD
Bastian Sans Cd	SONIC OUTLINE LIGHT
<i>Bastian Sans Cd Italic</i>	SONIC OUTLINE EXTRA LIGHT
Bastian Sans Cd Light	SONIC SHADOW
<i>Bastian Sans Cd Light Italic</i>	SONIC SHADOW BOLD
Bastian Sans Cd Heavy	SONIC SHADOW LIGHT
<i>Bastian Sans Cd Heavy Italic</i>	SONIC SHADOW EXTRA LIGHT

Mayberry Light
Mayberry Regular
Mayberry Medium
Mayberry Semi Bold
Mayberry Bold
Mayberry Extra Bold
Mayberry Black

ISTILAH PEMBUAT FONT

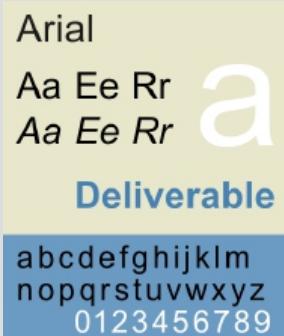
- ITC** : International Typeface Corporation, pemegang hak ciptanya adalah : **Adobe Corporation**. Contoh : ITC Avant Grade dan ITC Cheltenham
- MT** : Mono Type Corporation. Contoh : Grotesque MT, Falstaff MT.
- BT** : Bitstream Corporation. Contoh : Fenice BT, Benguiat BT dan Cheltenham BT
- ICG**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

Beberapa Font Populer

Times New Roman
created by Victor Lardent
dibuat 1931 (the Times)
category : Serif
sejak windows 3.1



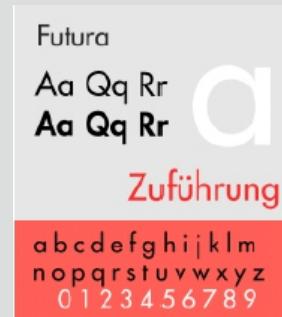
Arial
created by Robbin Nicholas and Patricia Saunders
dibuat 1982
category : Sans Serif
sejak windows 3.1 (1992)



Calibri
Created by Lucas de Groot
Dibuat 2005
Category : Sans serif
Sejak Windows Vista untuk mereplace Times New Roman



Futura
Created by Paul Renner
Dibuat 1927
Category : Sans serif



Rage Italic
Created by Ron Zwingelberg
Dibuat 1984
Category : Brush Script

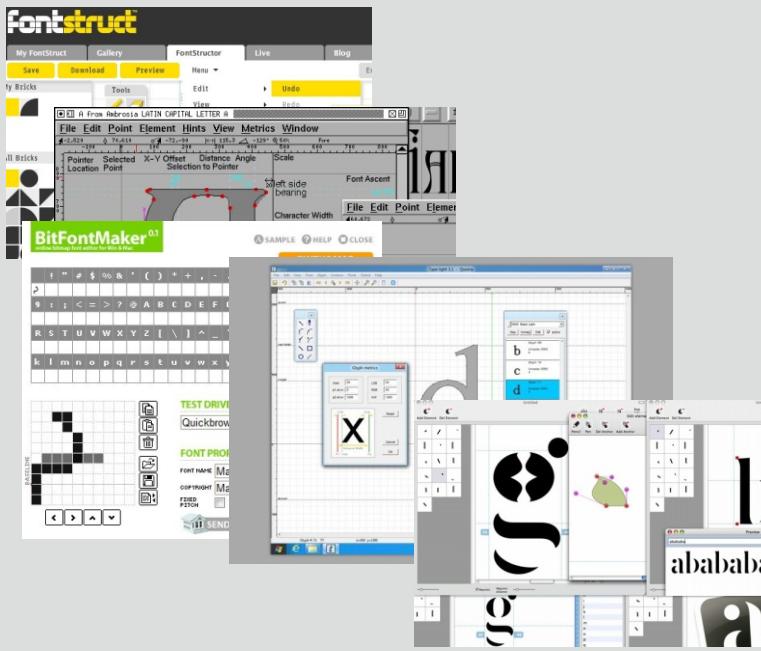
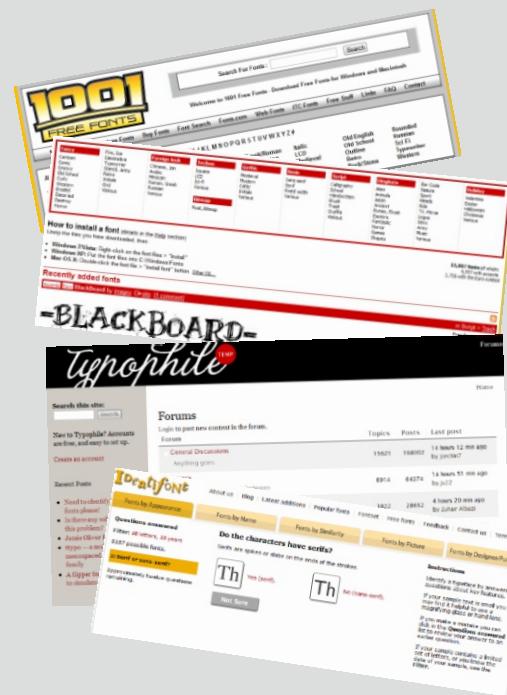


Helvetica
Created by Max Miedinger
Dibuat 1957
Category : Sans serif



BEBERAPA RESOURCE FONT ONLINE

<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/fonts/>
<http://www.urbanfonts.com/>



Tool Pembuat Font

1. FontStruct
2. FontForge
3. BitfontMaker
4. Type light
5. Font Constructor, dll

” Tipografi & Ilustrasi “

“ ilustrasi merupakan gambar atau bentuk visual lainnya yang digunakan sebagai pendukung, memperjelas, mengurai pesan suatu cerita atau tulisan ”

Iustrasi adalah proses penggambaran objek, baik visual maupun audio dan lain-lain. Komunikasi visual merupakan suatu komunikasi melalui wujud yang dapat diserap oleh indera pengelihatan. Pada media komunikasi, khususnya media cetak, terdiri atas beberapa unsur yaitu warna, tipografi, ilustrasi, layout, fotografi, dan lain sebagainya.

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (Balai Pustaka, 1996), ilustrasi dibagi menjadi dua jenis yaitu ilustrasi audio dan ilustrasi visual. Ilustrasi audio berarti musik yang mengiringi suatu pertunjukan sandiwara di pentas, radio atau musik yang melatari sebuah film.



Ilustrasi visual atau yang lebih dikenal dengan kata lain ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik drawing, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk.

Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna.

SEJARAH ILUSTRASI

Konsep ilustrasi bisa ditinjau kembali ke masa silam melalui lukisan dinding prasejarah dan konsep tulisan hieroglif.

Masa keemasan ilustrasi Amerika Serikat berlangsung pada tahun 1880, setelah perang dunia I. Hal ini terjadi seiring dengan populernya surat kabar, majalah, dan buku berilustrasi yang memungkinkan adanya eksperimen teknik oleh senimannya. Pada saat inilah banyak ilustrator yang menjadi kaya dan terkenal. Tema yang banyak muncul adalah aspirasi bangsa Amerika saat itu.

Di Eropa, seniman pada masa keemasan dipengaruhi oleh kelompok Pre-Raphaelite dan gerakan-gerakan yang berorientasi kepada desain seperti Arts and Crafts Movement, Art Nouveau, dan Les Nabis. Contohnya Walter Crane, Edmund Dulac, Aubrey Beardsley, Arthur Rackham dan Kay Nielsen.

Pada masa kini, ilustrasi semakin berkembang dengan penggunaan banyak software pembantu seperti Adobe Illustrator, Photoshop, CorelDraw, dan CAD. Namun ilustrasi tradisional yang dibuat dengan tangan tetap memiliki nilai yang tinggi.

Di Indonesia, sejarah tradisi ilustrasi dapat merujuk kepada lukisan gua yang terdapat di Kabupaten Maros, provinsi Sulawesi Selatan dan di pulau Papua. Jejak ilustrasi yang berumur hampir 5000 tahun itu menggambarkan tumpukan jari tangan berwarna merah terakota. Selain lukisan gua, wayang beber dalam hiburan tradisional Jawa dan Bali dilihat sebagai ilustrasi yang merepresentasikan alur cerita kisah Mahabarata, tradisi yang kira-kira muncul bersamaan dengan berdirinya kerajaan Sriwijaya yang menganut agama Hindu di Pulau Sumatera bagian Selatan.

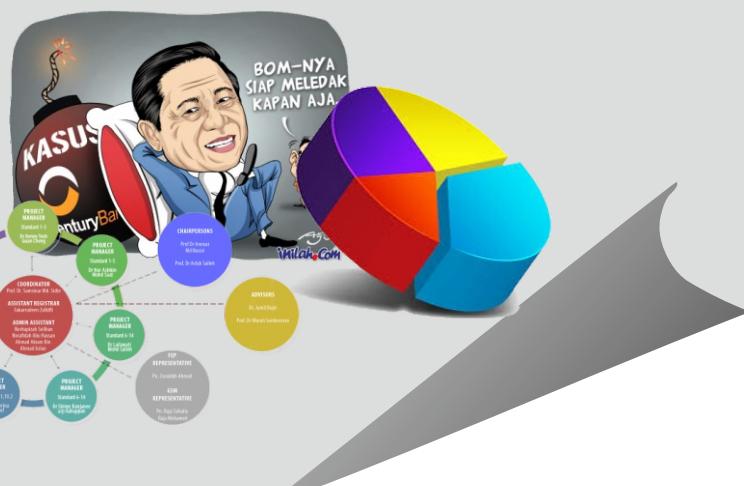
Fungsi Khusus Ilustrasi

- Memberikan bayangan setiap karakter di dalam cerita
- Memberikan bayangan bentuk alat-alat yang digunakan di dalam tulisan ilmiah
- Memberikan bayangan langkah kerja
- Mengkomunikasikan cerita.
- Menghubungkan tulisan dengan kreativitas dan individualitas manusia.
- Memberikan humor-humor tertentu untuk mengurangi rasa bosan.
- Dapat menerangkan konsep yang disampaikan

Jenis Ilustrasi

Ada beberapa jenis ilustrasi yaitu :

1. Foto : Visualisasi yang dengan penggambaran sesuatu sesuai dengan kenyataan dan keadaan
2. Karikatur : Vsualisasi yang berbentuk lucu dan menggambarkan sesuatu dengan sesuai dengan keadaan emosional. Karikatur tidak digunakan untuk keperluan karya ilmiah serta sering dijumpai pada tulisan populer seperti rubrik olahraga, hiburan, bahkan sekarang acap kali pula dijumpai pada bahasan kritis pada tulisan yang berbau politik dan hukum.
3. Tabel :Visualisasi yang menyajikan suatu kegiatan, data dan menganalisis data yang disusun dalam kolom dan baris. Sering digunakan dalam karya ilmiah. Pada tabel juga sering dijumpai adanya catatan kaki yang menerangkan sumber data yang diperoleh atau keterangan lain.
4. Pie Chard :Visulisasi yang menyajikan gambaran sesuatu yang berbentuk keping-kepingan atau lingkaran dengan jumlah komponen 100 persen atau 360 derajat, dibedakan dengan warna, serta terdapat angka atau prosen.
- 5. Organization Chart :Visulisasi yang menyajikan data yang yang
6. Bari Chard : Visualisasi yang menyajikan dengan pembuatan berdasarkan pada sumber X dan Y, yang dipergunakan untuk dapat melihat kecenderungan data atau pengamatan menurut waktu.
7. Graph Chard : Visualisasi yang menyajikan data kuantitatif dengan menggunakan sistem koordinat, yang digunakan untuk melihat perubahan kecenderungan nilai dari waktu ke waktu.
8. Kombinasi :Visualisasi yang menyajikan data yang dimuat dalam bentuk grafik dan batang.
9. Flow Chard : Visualisasi yang menyajikan gambar atau bagan yang memperlihatkan urutan dan hubungan antar proses beserta instruksinya, yang dinyatakan dengan simbol untuk menerangkan porses tertentu.
10. Peta : Visualisasi yang menyajikan gambar atau lukisan keseluruhan atau sebagian permukaan Bumi, baik lautan maupun daratan.



Teknik-teknik yang dikenal dalam pembuatan ilustrasi

Teknik Woodcut

Merupakan teknik pembuatan visualisasi yang merupakan bagian dari grafis desain dan tidak dapat dipisahkan dari teknik produksi untuk memperbanyaknya. Teknik ini diterapkan dengan cara membuat cukilan atau relief pada sebuah papan kayu kemudian dicap pada kertas atau pun kain. Teknik ini juga pernah ditemukan di cina dan jauh lebih tua dari seniman grafis yang dibuat pada tahun 868 masehi. Di Cina, teknik ini digunakan untuk menerjemahkan kitab agama budha kedalam bahasa cina, lengkap dengan visualisasi gambar dari yang diceritakan dalam naskah.

Teknik Fine Art

Sejarah awal teknik ini digunakan ketika seorang seniman grafis melukiskan visualisasi dari sebuah cerita atau dongeng, seniman tersebut mencoba mempresentasikan suatu keadaan secara natural sebagaimana yang tergambar jika menggunakan kamera untuk memotret suatu keadaan. Karya-karyanya itu kemudian dikelompokan sebagai fine art seperti karya-karya lukisan pada zaman itu. Maka dikenallah teknik fina art. Pada jaman tersebut, belum ada fotografi, dan hanya menggunakan lithografi. Litografi merupakan proses pencetakan diatas batu yang di ukir. Di jaman modern biasa disebut offset.

Teknik Art Noveau

Teknik Art Noveau sebenarnya merupakan sebuah gerakan dibidang seni yang dipelopori oleh beberapa orang seniman Prancis. Arti dari aliran tersebut adalah “ seni baru” . Gerakan seni itu merupakan gabungan fine art dan applied art. Teknik ini mengandalkan kekuatan garis, menggunakan ruang-ruang kosong dengan bloking warna gelap terang, Serta penggunaan garis-garis yang dekoratif.

Seni Ilustrasi

Seni menggambar yang digunakan untuk memperjelas cerita/bacaan/tulisan dengan maksud untuk mempermudah pembaca memahaminya.Seni Ilustrasi ada macam macamnya antara lain:

- ilustrasi tumbuh-tumbuhan,
- Ilustrasi Binatang,
- Ilustrasi manusia, dan
- beberapa ilustrasi lain yang digunakan untuk bacaan.

Ilustrasi pada buku pelajaran, Gambar gambar yang ada di buku pelajaran itu termasuk ilustrasi yang bertujuan untuk menjelaskan materi yang diajarkan.

Ilustrasi pada buku cerita, Gambar yang biasanya banyak ditemukan di buku cerita anak-anak yang digunakan untuk menjelaskan cerita dan mengajak anak-anak untuk lebih tertarik membaca buku dan memudahkan anak untuk membayangkannya. Ilustrasi pada Koran, Gambar yang banyak kita temukan di koran merupakan gambar yang digunakan untuk menjelaskan bacaan yang didominasi oleh berita.



Ilustrasi pada majalah. Gambar yang sering kita temukan dimajalah adalah gambar yang kegunaan dan tujuannya hampir sama dengan koran.

Kartun, adalah gambar bergerak yang terbuat dari kertas yang biasanya ditampilkan di tv berbentuk film maupun film p e n d e k .

Karikatur, adalah gambar yang bentuknya seperti kartun tetapi bentuknya tidak sebagus kartun karena biasanya digunakan untuk mengejek atau menyindir.

Vignet, adalah gambar yang terbuat dari beberapa garis yang membentuk sesuatu.

Exlibris, adalah gambar yang digunakan untuk menjelaskan tulisan pada buku.

komik, terbagi menjadi beberapa jenis antara lain,komik strip,komik cerita,komik rage,komik meme.Komik sendiri adalah gambar yang bentuknya seperti kartun tetapi digambar lalu dijadikan buku

Sampul kaset, Yng terdapat diluar yang digunakan untuk memperjelas apa isi dari kaset tersebut

Gambar pola, Merupakan gambar yang digunakan untuk membuat pola p a d a b a h a n Cover/Sampul, Terdapat paling depan pada bagian buku yang biasanya bertuliskan judul dan beberapa inti dari b u k u t e r s e b u t

Novel, Seperti yang kita tau,bianya novel hanya berisikan dengan tulisan,tetapi ada beberapa lembar yang berisikan ilustrasi yang berguna untuk mempermudah para pembaca memahami cerita





BAB 3

“Logo & Logotype”

- Pengertian Logo & Logotype
- Sejarah Logotype
- Fungsi Logo
- Macam Logo
- Ciri Logo Yang Efektif
- Aturan Logo
- Redesign Logo

“Logo & Logotype”

“Membawa Pesan yang Besar dan Ruang yang Sempit ..(Tantangan untuk para Graphics Designer) “

Logo merupakan Tanda Gambar (*Picture Mark*) yaitu 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.



SEJARAH 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 banyak terlihat 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 kebangsawan. 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 menyatukan 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.

Fungsi Logo Bagi Perusahaan atau Organisasi

Menurut John Murphy dan Michael Rowe (seperti dikutip Perdana, 2007, h.13) satu fungsi utama dari logo adalah untuk mengidentifikasi produk, jasa atau perusahaan. Logo bukan hanya sekedar nama tetapi juga :

- Mengidentifikasi suatu perusahaan.
- Membedakan dari produk atau organisasi yang lain.
- Mengkomunikasikan informasi seperti keaslian, nilai dan kualitas.
- Menambah nilai.
- Mempresentasikan aset yang berharga.
- Properti legal suatu produk atau organisasi



MACAM-MACAM LOGO

1. Logotype

Nama Perusahaan atau Organisasi ditulis menggunakan tipografi yang KHAS, Unik dan Konsisten

Contoh: Logo cocacola, dirancang *Frank Mason Robinson* th 1885 dengan font *Spencerian Script*



2. Initials

Mengembangkan atau mendeformasi huruf pertama perusahaan atau organisasi

Contoh : Logo superman, dirancang *Jerry Siegel* dan *Joe Shuster* th 1938



3. Pictorial Visual

Representasi Objek untuk menggambarkan citra perusahaan,jasa atau organisasi

Contoh : Logo baru Apple garapan Rob Janoff di tahun 1976



4. Abstract Visual

Bentuk Visual yang abstract (non-pictorial) mencitrakan perusahaan,jasa atau organisasi

Contoh : Logo pertamina



PERTAMINA

5. Combination

Penggabungan dari semua bentuk

Contoh : Logo Trans Studio

CIRI LOGO EFEKTIF

Logo dikatakan efektif jika mencakup beberapa hal. Menurut David E Carter, pakar corporate identity dalam buku "**The Big Book of Logo**", logo yang baik mencakup antara lain :

1. Originalitas & Distinctive

- khas, unik dan daya pembeda yang jelas

2. Legible

- Keterbacaan yang tinggi dan berbagai ukuran

3. Simple

- sederhana, mudah ditangkap dimengerti waktu cepat

4. Memorable

- Mudah Diingat

5. Easily Associated with Company

- mudah dihubungkan dengan jenis usaha atau citra perusahaan/organisasi

6. Easy adatable for all graphic media

- mudah dipasang di berbagai media grafis.

Jacob Cass memberikan tips prinsip desain logo , yaitu :

1.Simple

2.Memorable (mudah diingat)

3.Timeless (efektif 5,10,50th?)

4.Versatile

Effective without color (dicetak hitam putih, tetap efektif dan menarik)

Scalable (dalam ukuran kecil masih bisa dibaca dan dikenali)

5.Appropriate

Describable (harus mendeskripsikan perusahaan/produk)

STEP MEMBUAT LOGO

Ada 6 step membuat logo, yaitu :

1. Mempelajari Design Brief

Deskripsi perusahaan, ketentuan, kemauan. Bisa dengan wawancara

2. Mengadakan Riset & Brainstroming

Memahami jenis produk, target, klien, kompetitor, keunggulan

3. Membuat Alternatif Logo

Buat sketsa-sketsa kasar (*rough layout*) di kertas atau komputer

4. Presentasi

Agar efektif berikan 3-4 alternatif design. Misal: logo, huruf dan gabungan

5. Revisi dan Penyempurnaan

Klien adalah Raja. Berikan usulan positif, bisa berkali-kali serta buat dokumen approval

6. Delivery Hasil Akhir

Final art work berupa hardcopy dan softfile. Selesaikan pembayaran

ATURAN LOGO/LOGOTYPE

1. Awali dengan Sketsa
2. Prinsip Keseimbangan
3. Pikirkan Ukuran
4. Cerdas memilih warna
5. Sesuai dengan profil Klien
6. Keunikan Tipography
7. Design Cepat diingat/dikenali
8. Jangan sampai mirip/sama
9. K.I.S.S (Keep It Simple Stupid)
10. Minimalkan Unsur Effect
11. Gunakan "Proses Standart" dalam membuat logo (seperti di materi sebelumnya)
12. Hindari menjiplak, gunakan yang lain sebagai referensi

UNSUR PEMBENTUK LOGO

1. Logo Pembentuk *Alphabetical*

Terdiri dari bentuk2 huruf atau kombinasi dari bentuk huruf. Ini tren terbaru



2. Logo Bentuk *Konkrit*

Misalkan berbentuk manusia, toko, wajah, tubuh, binatang, alat, tanaman atau benda lainnya



3. Logo Bentuk *Abstract*

Memiliki elemen bentuk abstrak, geometri, spiral, busur, segitiga, bujursangkar, poligon, garis, panah, lengkung dan ekspresi 3D



4. Logo Bentuk *Simbol/Elemen*

Bentuk2 yang sudah dikenal untuk menggambarkan sesuatu hati, tanda silang, petir, notasi dsb



LOGO YANG SALAH

- Kurang Sederhana
- Sulit dikenali/Tidak Unik
- Logo kurang jelas
- Kebanyakan hiasan
- Kurang kuat makna persentasinya

LOGO VS LOGOTYPE

- Logo = tanda gambar (picture mark)
- Logotype = gambar nama (wordmark). Tulisan khas yang mengidentifikasi suatu nama/merk. Dengan memiliki sifat2 logo.

REDESIGN LOGO

Tidak mudah mengganti begitu saja sebuah logo yang awalnya sudah menancap di hati para konsumen dan masyarakat (brand awareness)

Kenapa Harus Merubah Logo, ini sebabnya :

Berubahnya Visi dan Misi perusahaan

- Logo mirip dengan logo lainnya
- Ada masalah teknis Saat menggunakan logo, seperti : Warna terlalu banyak, Bentuk kurang sempurna, Logo susah dibuat variasi
- Logo tidak sesuai jaman

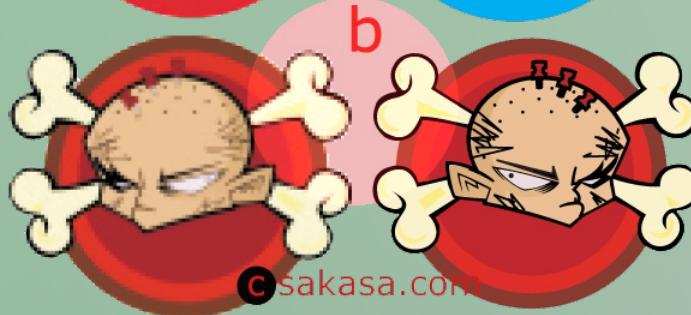
BEBERAPA INSPIRASI LOGO

- <http://logofury.com/>
- <http://logooftheday.com/>
- <http://www.wolda.org/>
- <http://logopond.com/>
- <http://logosauce.com/>
- <http://www.logolounge.com/>
- <http://www.logomoose.com/>
- <http://www.logofi.com/>
- <http://logofaves.com/>
- <http://faveup.com/>
- <http://www.logogalleria.com/>
- <http://www.logobliss.com/>
- <http://logoinspirations.com/>
- <http://www.logotwo.com/>
- <http://www.logogallery.net/>
- <http://99designs.com/logo-design/store>
- <http://99designs.com/logo-design/store>

- esign.com/logo-design-portfolio.p<http://www.typebased.com/>
- <http://logoorange.com/company-logo-1.php>
- <http://logoworks.com/education-logos2.html>
- <http://www.studio7designs.com/portfolio-go/>
- <http://www.emt-india.net/banner/company.htm#a>
- <http://www.identityarchives.com/>
- <http://www.logospire.com/>
- <http://www.logoed.co.uk/>
- <http://browse.deviantart.com/designs/logos/>
- <http://carbonmade.com/portfolios/logo-design>
- <http://stationerystyle.net/>
- <http://www.cleaning-logos.com/cleaning-logos.html>
- <http://www.elogodhp>



BITMAP VS VECTOR



BITMAP VS VECTOR

PSD, TIF, JPEG, GIF, BMP format data AI, CDR, FH, EPS

Pengaruh perbesaran (ZOOM) Pengaruh perbesaran (ZOOM)
TIDAK pecah, blur atau rusak

Resolusi relatif besar resolusi besar data
Ukuran penyimpanan relatif kecil

Ilustrasi dengan bentuk poligon Ilustrasi dengan bentuk poligon

BAB 4

“ Bitmap vs Vector ”

BITMAP

- Pengertian Bitmap
- Kedalaman Warna
- Resolusi
- Model File Bitmap
- Besar File
- Aplikasi Pengolahan Bitmap

VEKTOR

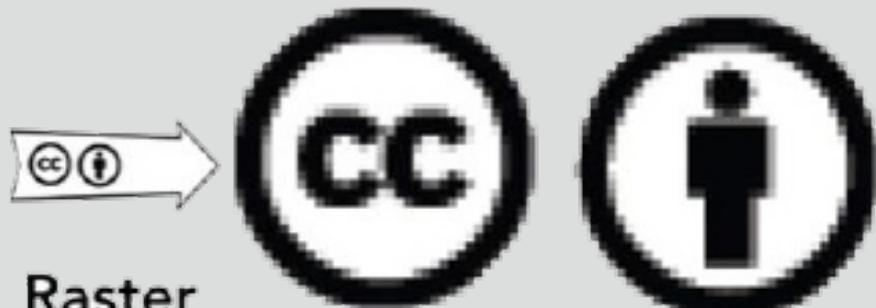
- Pengertian Vektor
- Model File Vektor
- Aplikasi Pengolah Vektor

” Bitmap vs Vector “

PENGENALAN TYPE FILE

Dalam dunia design digital , dikenal 2 tipe file :

- Raster (Bitmap)
- Vektor



BITMAP

Raster (Bitmap)

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.

Bitmap(Raster) 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 akan kehilangan detil dan akan terlihat kotak-kotak pixel yang berundak (jagged).

Yang perlu diingat !!!

Bits per pixel	Number of colors that can be assigned to a pixel
1	$2^1 = 2$
2	$2^2 = 4$
4	$2^4 = 16$
8	$2^8 = 256$
16	$2^{16} = 65,536$
24	$2^{24} = 16,777,216$

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) :

- 1 bit : monokrom (2 warna)
- 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

Resolusi adalah kerapatan titik-titik yang menunjukkan seberapa tajam gambar ini ditampilkan, ditunjukkan dengan jumlah baris dan kolom, lebar dan panjangnya suatu media, serta banyaknya warna atau titik warna dalam satuan ukuran tertentu.

Resolusi digunakan untuk menampilkan citra bitmap pada layar (pixel) atau pencetakan printer (titik tinta).

Model Bitmap

- Line Art.
- 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



Contoh-contoh file Bitmap

- a. **BMP**
Supports 1,2,4,8, and 32 bit colour
- b. **GIF** (Graphic Interchange Format)
GIF dibuat oleh Compuserve tahun 1987, digunakan 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. GIF dikompresi **LZW**.
- c. **PNG** (Portable Network Graphics)
PNG digunakan di internet dan merupakan format terbaru setelah GIF, bahkan PNG menggantikan GIF untuk internet image karena GIF terkena patent LZW yang dilakukan oleh Unisys dan PNG memakai **Deflate**.
- d. **JPG** (Joint Photographic Experts Group)
JPG menggunakan teknik kompresi JPEG sehingga sulit untuk proses pengeditan. JPG cocok untuk pemandangan (natural generated image), tetapi JPG tidak cocok untuk citra yang mengandung banyak garis, ketajaman warna & computer generated image.
- e. **PICT**
PICT merupakan file bitmap dari Apple dan digunakan khusus pada Mac dengan kompresi JPEG
- f. **TIFF** (Tagged Image File Format)
Supported Mac/DOS-WINDOWS/Unix. Owner: Aldus. Populer untuk cetak. Tidak support internet
- g. **PSD**
The native file format of Adobe Photoshop (which can also contain vector data such as clipping paths)

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

n = horizontal (pixel)

m = vertical (pixel)

b = number bit of pixel

image dimensions	colour depth	file size
128 x 128	1 bit	2 KB
	8 bits	16 KB
	24 bits	48 KB
256 x 256	1 bit	8 KB
	8 bits	64 KB
	24 bits	192 KB
1K x 1K	1 bit	128 KB
	8 bits	1 MB
	24 bits	3 MB

Besarnya file dipengaruhi *dimensi gambar* (panjang, lebar dan kedalaman gambar (bit per pixel)). Penjelasan sebagai berikut :

- Panjang dan lebar dari sebuah gambar dalam satuan pixel, misal: 640×480, 800×600, 1024×768, dst.
- Kedalaman gambar artinya ruang yang 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 kasus :

1. Gambar 100×100pixel, kedalaman 24 bit.
Perhitungan seperti berikut :

$$\begin{aligned}
 & 100 \times 100 \times 24 = 240.000 \text{ bit} \\
 & = 240.000 / 8 \text{ Byte} = 30.000 \text{ Byte} / 1024 = \\
 & = 29,30 \text{ Kb}
 \end{aligned}$$

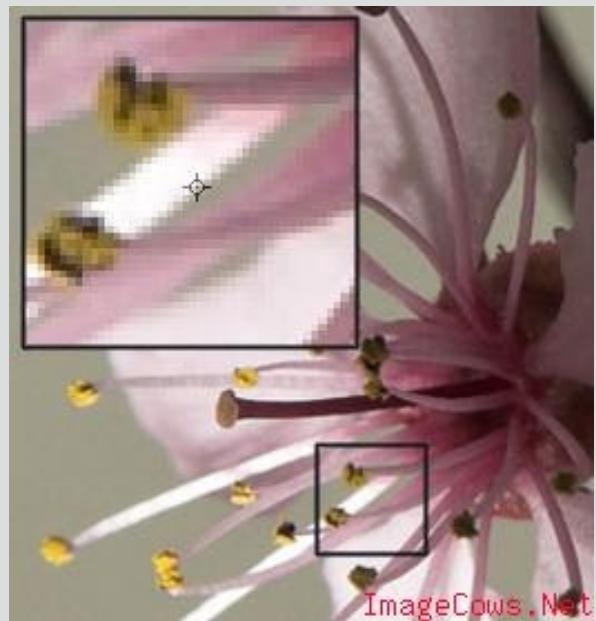
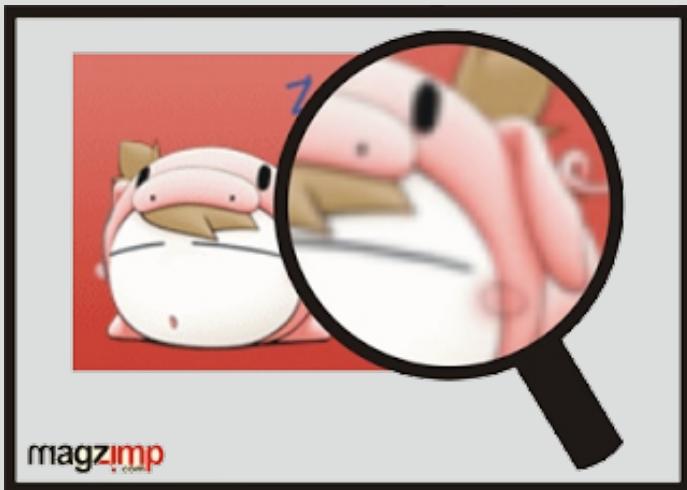
INGET !!

$$\begin{aligned}
 & 1 \text{ Mb} = 1024 \text{ Kb} = 1.048.576 \text{ Byte} = \\
 & = 8.388.608 \text{ bit} \\
 & 1 \text{ KByte} = 1.024 \text{ Byte} = 8.192 \text{ bit} \\
 & 1 \text{ Byte} =
 \end{aligned}$$

Ada beberapa aplikasi pengolah bitmap, antara lain :

- 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

Contoh-contoh gambar Bitmap :



ImageCows.Net

VEKTOR

Vector merupakan gambar digital yang berbasis 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.

Vektor dapat dirubah ke berbagai ukuran dan juga dapat dicetak pada tingkat resolusi sebesar apapun tanpa kehilangan detil dan ketajaman gambar tidak dengan menggunakan pixel, tetapi dengan kurva dan garis yang didefinisikan dalam persamaan matematis yang disebut vektor. Tampilan gambar vektor bersifat relatif lebih kaku daripada tampilan bitmap, kualitasnya tidak bergantung pada resolusi gambar.

Ada beberapa file vektor :

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



Aplikasi Vektor

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

Beberapa aplikasi vektor yang bersifat free :

1. Inkscape

Inkscape digunakan di OS Mac, Windows , dan Linux.

2. Ipe

Ipe digunakan di OS Linux, dan Mac.

3. VRR

VRR digunakan di OS Linux, dan Windows.

4. Xara Xtreme

Xara Xtreme digunakan di OS Mac, dan Linux.

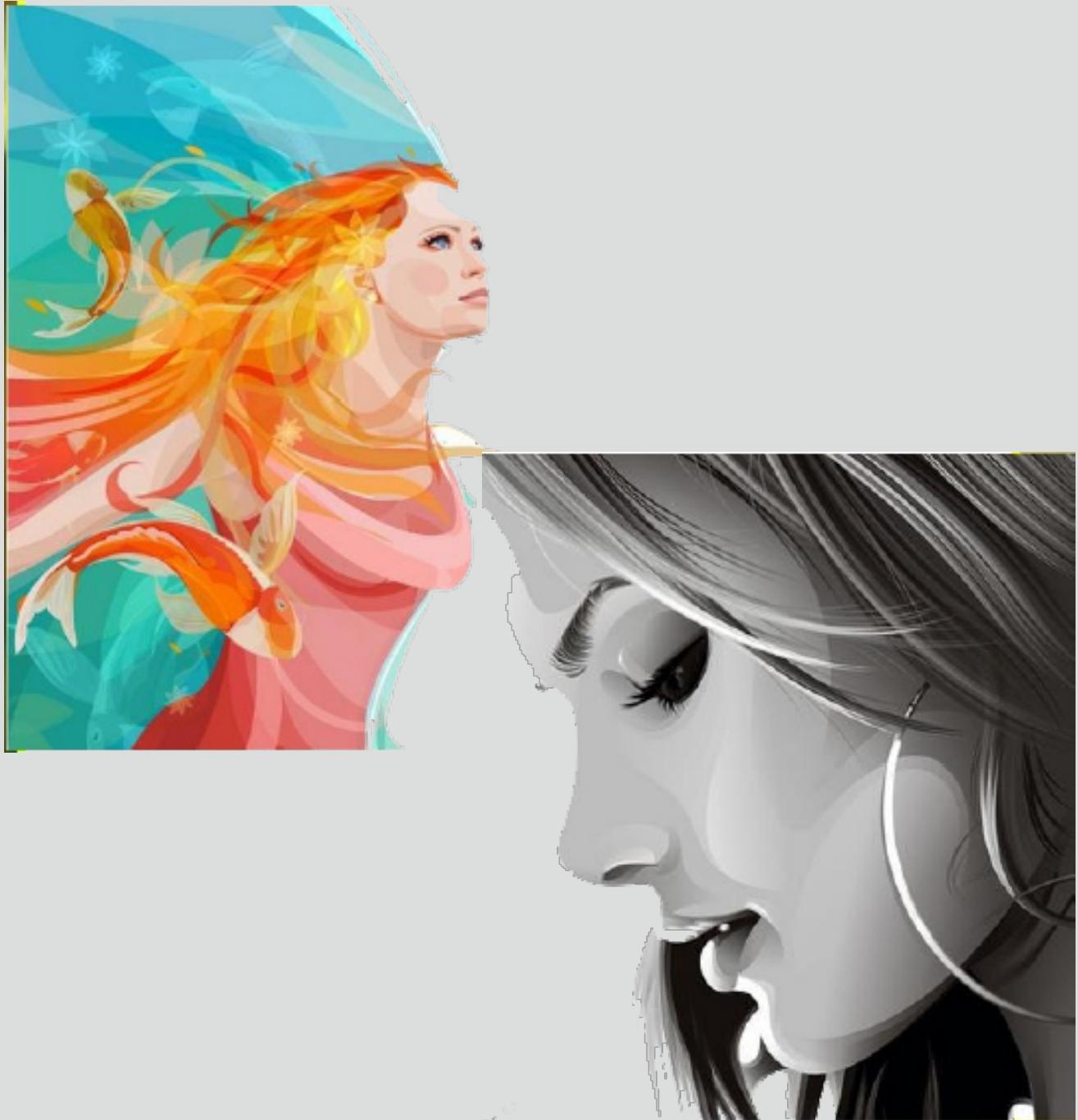
5. SK1

SK1 digunakan di OS Linux.

6. Scribus

Scribus digunakan di OS Mac, Windows, Linux, dan OS/2.

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, TIFF, JPEG, GIF, BMP
Program yang digunakan adalah CorelDraw, Adobe Illustrator, Macromedia Freehand	Software yang digunakan adalah Adobe Photoshop, Corel Photopaint, MS Paint





BAB 5

“ TOOL DESIGN ”

CorelDraw

- Pengenalan CorelDraw
- Tool Box
- Tutorial membuat pensil dengan CorelDraw

Photoshop

- Pengenalan Photoshop
- Menu-menu Photoshop
- Tool Option Bar
- Tool Box
- Status Bar
- Area Gambar
- Tutorial membuat Logo Sony Ericson dengan Photoshop

COREL DRAW (x6)

PENGENALAN COREL DRAW

Pada bahasan kali ini akan dibahas tentang pengenalan Coreldraw X6, tersedia dalam versi 32bit dan 64bit. Bagi para pengguna Windows 64bit pastinya akan memilih Coreldraw X6 versi 64bit yang akan sangat berpengaruh terhadap performa dari Coreldraw itu sendiri. Banyak fitur-fitur baru yang ada dalam Corel X6 ini diantaranya adalah :

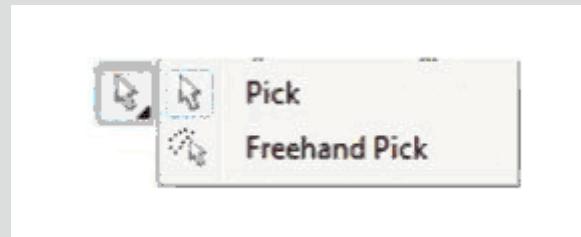
1. Dukungan pada 64bit. Kita sekarang dapat memilih menggunakan versi 32bit atau 64bit pada Coreldraw dan Corel Photo Paint. Akan sangat menyenangkan menggunakan versi yang 64bit karena kita tentunya mementingkan kecepatan, kecepatan, dan kecepatan. Tentunya akan lebih menyenangkan menggunakan versi yang 64bit apabila dikomputer kita terpasang memory lebih dari 4 Gb.
2. Dukungan terhadap OpenType. Sekarang sudah banyak juga font jenis OpenType. Selain itu Coreldraw X6 juga sudah meningkatkan fitur Complex Script. Jadinya kita bisa menggunakan tulisan arab, dan tulisan bahasa lainnya dengan lebih baik dari versi sebelumnya yang memiliki banyak error di sana-sini.
3. Tool baru untuk membuat vektor secara kreatif antara lain Smear, Twirl, Attract dan Repeal.
4. Peningkatan pada fitur Powerclip yang lebih mudah dan lebih baik dari sebelumnya, para pengguna Powerclip pastinya akan bertambah senang menggunakan fitur ini.
5. Document Style. Mengatur Style dan Warna akan menjadi lebih mudah dari versi sebelumnya.
6. Software Pembuat Website. Membuat website sekarang lebih mudah dengan menggunakan Corel® Website Creator™ X6.
7. Bitmap and vector pattern fills. Toolbox adalah salah satu jenis toolbar yang berfungsi untuk membuat atau mengedit gambar.

Diantara tool-tool yang terdapat dalam toolbox, ada beberapa tool yang memiliki flyout menu dengan ditandai sebuah gambar tanda panah kecil di pojok kanan bawah pada tool tersebut. Untuk menampilkan flyout menu tersebut kita bisa melakukannya dengan cara klik dan menahannya beberapa saat hingga keluar tool baru yang tersembunyi di dalamnya.

Dibawah ini adalah penjelasan fungsi tool yang berada dalam toolbox:

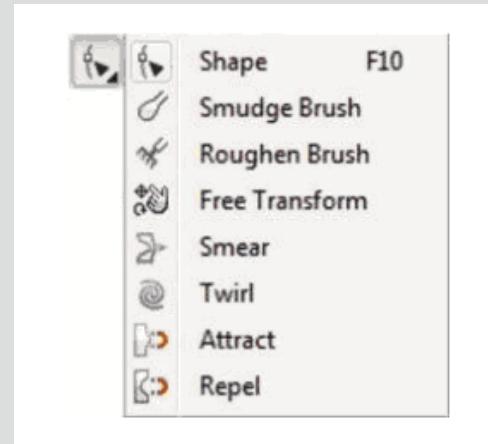
a. Pick Tool (V)

Berfungsi untuk memilih, memiringkan / memutar, serta mengubah ukuran gambar.



b. Shape Edit Tool

- Shape Tool (F10), berfungsi untuk merubah bentuk gambar.
- Smudge Brush Tool, berfungsi untuk membuat efek distorsi pada obyek garis.
- Roughen Brush Tool, berfungsi untuk mengubah bagian outline pada garis vektor dari sebuah gambar.
- Free Transform Tool (E), berfungsi untuk memutar gambar dengan bebas.
- Twirl Tool, berfungsi untuk mengubah bentuk menjadi putaran seperti pusaran angin.
- Attract Tool, berfungsi untuk mengubah outline menuju arah kursor layaknya magnet.
- Repel Tool, fungsinya sama dengan attract tool, tetapi ke arah yang berlawanan



c. Croop Tool

- Croop Tool, berfungsi untuk memotong dan mengambil bagian gambar yang terseleksi dari gambar bitmap, dan membuang bagian gambar yang tidak terseleksi.
- Knife Tool, berfungsi untuk memotong gambar.
- Eraser Tool (X), berfungsi untuk menghapus bagian dari sebuah gambar yang tidak diperlukan.
- Firtual Segment Delete, berfungsi untuk memotong bagian gambar yang berpotongan dengan gambar lain.



d. Zoom Tool

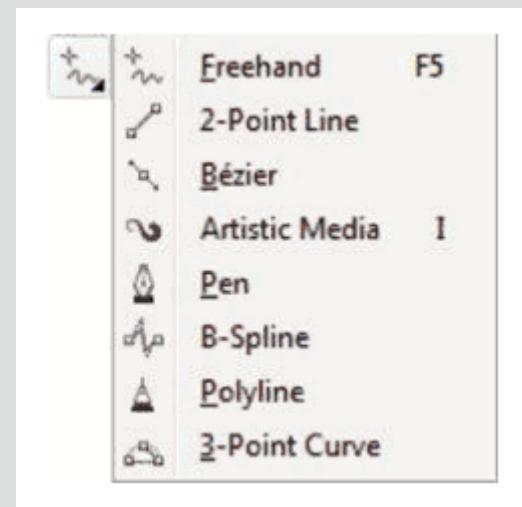
- Zoom Tool (Z), berfungsi untuk memperbesar atau memperkecil tampilan gambar.
- Pan Tool (H), berfungsi untuk memindahkan tampilan gambar pada layar.



e. Freehand Tool

- Freehand Tool, berfungsi untuk menggambar kurva dan segmen garis lurus.
- 2-Point Line Tool, berfungsi untuk menggambar garis lurus dengan cara menariknya dari titik awal ke titik akhir.
- Bezier Tool, berfungsi untuk menggambar kurva satu segmen pada satu waktu.
- Artistic Media Tool (I), berfungsi untuk menambahkan brush, menyemprot, serta menambahkan efek kaligrafi dengan menggunakan freehand stroke.
- Pen Tool, berfungsi untuk menggambar kurva dalam segmen, dan setiap segmen preview gambar.

- B-Spline Tool, berfungsi untuk menggambar garis lengkung dengan menetapkan titik kontrol yang membentuk kurva.
- Polyline Tool, berfungsi untuk menggambar kurva yang terhubung, dan garis lurus dalam satu tindakan berkesinambungan.
- 3-Point Curve, menggambar kurva dengan menariknya dari titik awal ke titik akhir kemudian menuju posisi titik pusat.
- Polyline Tool, berfungsi untuk menggambar kurva yang terhubung, dan garis lurus dalam satu tindakan berkesinambungan.
- 3-Point Curve, menggambar kurva dengan menariknya dari titik awal ke titik akhir kemudian menuju posisi titik pusat.



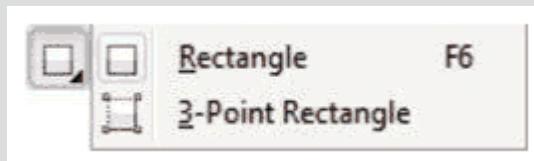
f. Smart Fill Tool

- Smart Fill Tool, berfungsi untuk membuat obyek dari dua gambar yang tupang tindih dan menerapkan obyek tersebut.
- Smart Drawing (Shift+S), berfungsi untuk mengkonversi freehand stroke dengan membentuk dasar-dasar atau kurva yang diperhalus.



g. Rectangle Tool (F6)

- Rectangle Tool (F6), berfungsi untuk menggambar kotak dan persegi panjang dengan menariknya dalam halaman gambar.
- 3-Point Rectangle, berfungsi untuk menggambar kotak dan persegi panjang dengan dasar 3 titik. Yaitu dengan menariknya dari titik awal ke titik akhir kemudian menuju posisi titik pusat.



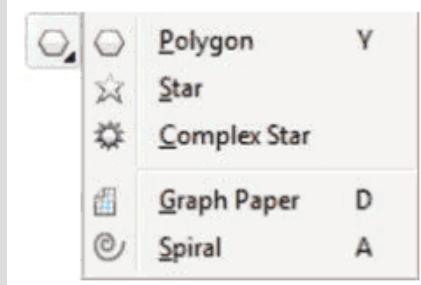
h. Ellips Tool (F7)

- Ellips Tool (F7), berfungsi untuk menggambar objek berbentuk lingkaran dan elips dengan menariknya dalam halaman gambar.
- 3-Point Ellips, berfungsi untuk menggambar objek berbentuk lingkaran dan elips dengan dasar 3 titik. Yaitu dengan menariknya dari titik awal ke titik akhir kemudian menuju posisi titik pusat.



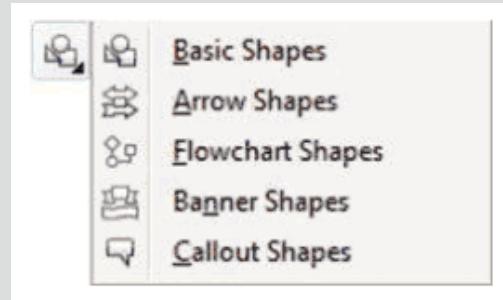
i. Polygon Tool (Y)

- Polygon Tool (Y), berfungsi untuk menggambar poligon dengan menariknya dalam halaman gambar.
- Star Tool, berfungsi untuk menggambar objek berbentuk bintang.
- Complex Star Tool, berfungsi untuk menggambar bintang yang memiliki sisi berpotongan.
- Graph Paper Tool(D), berfungsi untuk menggambar grid.
- Spiral Tool (A), berfungsi untuk menggambar spiral simetris dan logaritmik.



j. Basic Shapes Tool

- Basic Shapes Tool, berfungsi untuk menggambar objek berbentuk lingkaran, silinder, hati dan sebagainya.
- Arrow Shapes Tool, berfungsi untuk membuat gambar objek berbentuk anak panah dengan berbagai arah.
- Flowchart Shapes Tool, berfungsi untuk menggambar simbol flowchart.
- Banner Shapes, berfungsi untuk membuat gambar objek berbentuk pita dan ledakan.
- Callout Shapes, berfungsi untuk membuat gambar objek berbentuk gelembung atau label yang biasanya dibuat untuk keterangan sesuatu.



k. Text Tool (F8)

Berfungsi untuk membuat dan mengedit teks / tulisan dan paragraf.



l. Table Tool

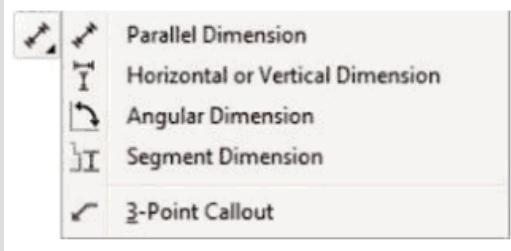
Berfungsi untuk membuat, memilih dan mengedit gambar tabel.



m. Parallel Dimension Tool

- Parallel Dimension Tool, berfungsi untuk menggambar garis miring dimensi.
- Horizontal or Vertical Dimension Tool, berfungsi untuk membuat gambar horizontal atau vertical dimensi.
- Angular Dimension Tool, berfungsi untuk menggambar garis dimensi sudut.

- Segment Dimension Tool, berfungsi untuk menampilkan jarak antara node terakhir pada segmen tunggal atau beberapa.
- 3-Point Callout, berfungsi untuk menggambar callout dengan dua segmen garis terdepan.



n. Straight-Line Connector Tool

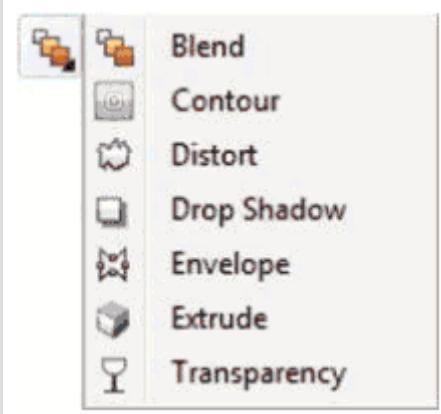
- Straight-Line Connector Tool, berfungsi untuk menggambar garis lurus untuk menghubungkan dua buah objek.
- Right-Angle Connector Tool, berfungsi untuk membuat gambar sudut kanan untuk menghubungkan dua buah objek.
- Right-Angle Round Connector Tool, berfungsi untuk menggambar sudut siku-siku dengan sudut rounded untuk menghubungkan dua buah objek.
- Edit Anchor, berfungsi untuk memodifikasi titik garis konektor dalam gambar.



o. Blend Tool

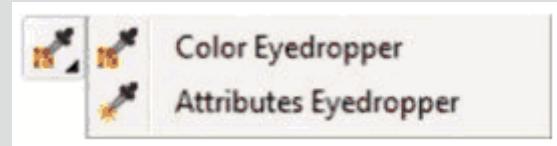
- Blend Tool, campuran objek dengan menciptakan perkembangan objek peralihan dan warna.
- Contour Tool, berfungsi untuk menerapkan serangkaian bentuk konsentris yang menyebar ke dalam atau keluar obyek.
- Distort Tool, berfungsi untuk transportasi objek dengan menerapkan push dan pull, zipper atau efek twister.
- Drop Shadow Tool, berfungsi untuk menambah efek bayangan dibelakang atau di bawah sebuah gambar.
- Envelope Tool, berfungsi untuk mengubah bentuk objek dengan menerapkan dan menyeret node.

- Extrude Tool, berfungsi untuk menerapkan efek 3D untuk objek dalam menciptakan ilusi kedalaman.
- Transparency Tool, berfungsi untuk mengungkap area gambar dibawah objek.



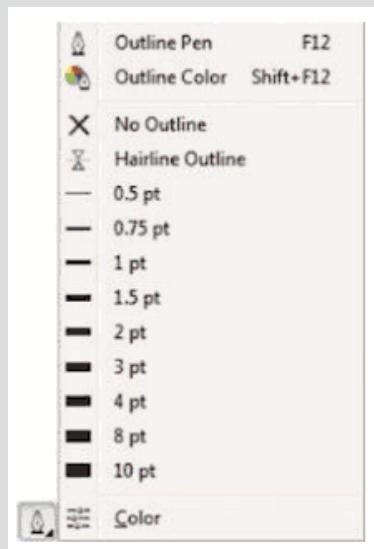
p. Color Eyedropper Tool

- Color Eyedropper Tool, berfungsi untuk menunjukkan sampel warna dan menerapkannya pada objek.
- Attribute Eyedropper Tool, berfungsi untuk menyalin objek atribut seperti isi, outline, ukuran, dan efek, serta menerapkannya ke objek lain.



q. Outline Pen (F12)

- Outine Pen (F12), berfungsi untuk menetapkan garis besar sifat seperti ketebalan baris, sudut bentuk dan jenis arrow.
- Outline Colors (Shift+F12), berfungsi untuk memilih warna outline dengan menggunakan color viewer dan color palettes.
- No Outline, berfungsi untuk menghapus outline dari objek yang dipilih.
- Hairline Outline, berfungsi untuk membuat outline tipis pada sebuah objek.
- Color, berfungsi untuk menetapkan pilihan warna secara detail untuk sebuah gambar yang dipilih.



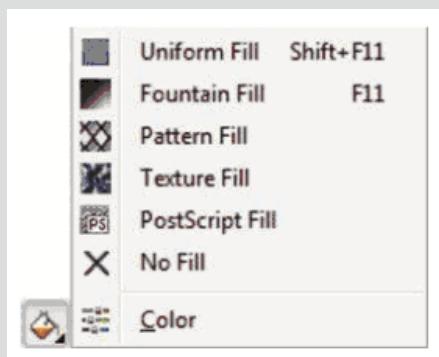
s. Interactive Fill Tool

- Interactive Fill Tool (G), berfungsi untuk membuat fill secara dinamis dengan menggunakan penanda di halaman gambar dan property bar untuk mengubah sudut, titik tengah, dan warna.
- Mesh Fill (M), berfungsi untuk mengisi sebuah objek dengan cara pencampuran beberapa warna atau bayangan diatur grid mesh.



r. Fill Tool

- Uniform Fill (Shift+F11), berfungsi untuk memilih warna isi yang solid untuk suatu benda dengan menggunakan color palettes, color viewers, color harmonies, atau color blends.
- Fountain Fill (F11), berfungsi untuk mengisi objek dengan sebuah gradien warna atau bayangan.
- Pattern Fill, berfungsi untuk menerapkan pola preset pattern fill ke objek atau membuat pola kustom pattern fill.
- Texture Fill, berfungsi untuk menerapkan preset texture Fill pada objek untuk menciptakan ilusi dari berbagai tekstur, seperti air, awan dan batu.
- PostScript Fill, berfungsi untuk menerapkan tekstur yang cukup rumit untuk obyek.
- No Fill, berfungsi untuk menghapus fill pada objek.
- Color, berfungsi untuk mengatur pilihan warna pada sebuah objek.



COREL DRAW

MEMBUAT PENSIL DENGAN COREL DRAW

Kali ini kita akan membuat pensil menggunakan Corel Draw. Untuk membuat pensil dengan Corel Draw langkah-langkahnya seperti berikut :

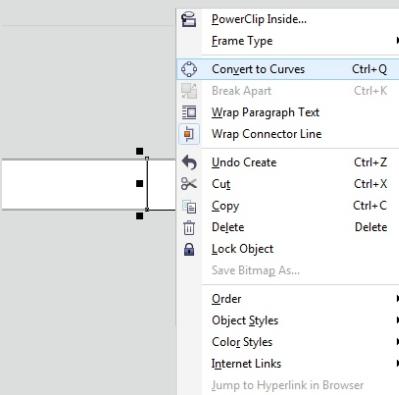
- Buka program corel drawnya pilih model kertas landscape, kemudian pilih Rectangle Tool lalu buat gambar persegi panjang seperti pada gambar berikut :



- Lalu buat lagi persegi panjang tetapi dengan ukuran yang lebih pendek , seperti gambar berikut :



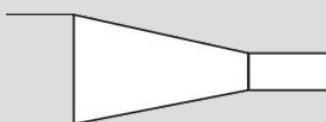
- Klik kanan pada persegi panjang yang baru dibuat lalu pilih Covert To Curve (Ctrl+Q)



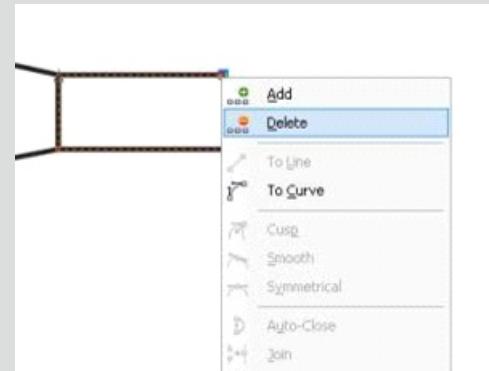
- Gunakan Shape Tool, buat gambar persegi yang pendek seperti pada gambar



- Gunakan lagi Rectangle Tool untuk membuat persegi panjang yang lebih kecil (lihat gambar)



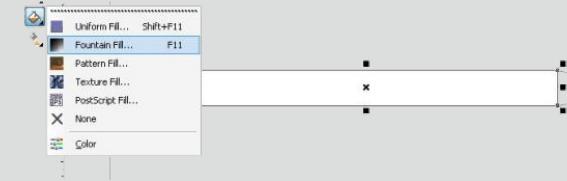
- Pilih Shape Tool klik kanan pada salah satu sudut persegi yang baru saja dibuat lalu pilih delete



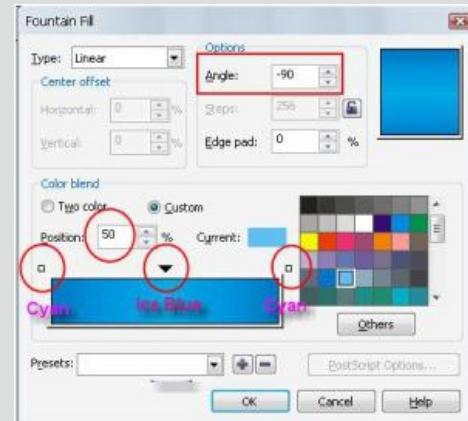
- Lalu buat ujung pensil berbentuk runcing



- Klik pada persegi yang paling panjang kemudian pilih Fountain Fill.



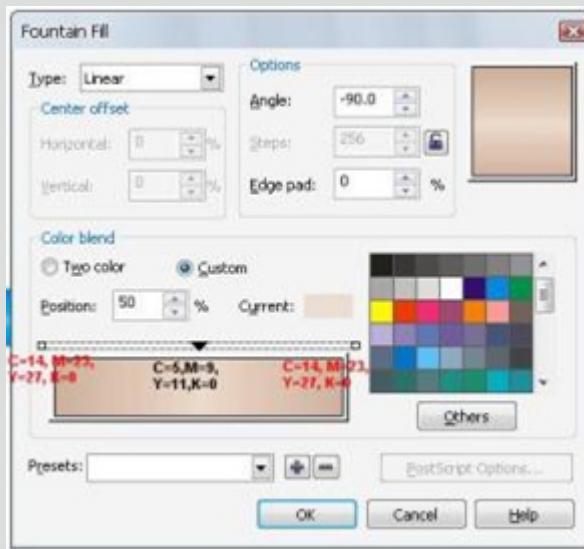
- Pilih costum, berikan 3 warna yaitu : cyan< ice blue dan cyan. Set nilai Angle : -90 dan posisi warna ice blue pada 50. Ini berfungsi untuk membuat gradiasi warna dan pencahayaan --> klik OK



10. Hilangkan outline-nya, dan hasilnya seperti berikut :



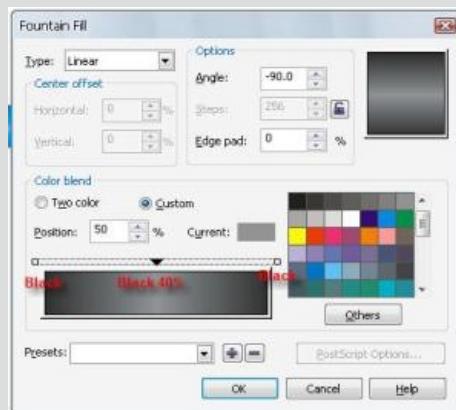
11. Selanjutnya klik pada gambar yang agak runcing, ini akan diberikan warna kayu. Gunakan Fountain Fill seperti sebelumnya berikan warna dengan mengisi nilai CMYK. untuk nilainya bisa lihat pada gambar. jangan lupa settingannya sama seperti sebelumnya.



12. Jika anda melakukannya dengan benar maka hasilnya akan terlihat seperti pada gambar dibawah, jangan lupa hilangkan outline-nya



13. Selanjutnya adalah mewarnai mata pensil, langkah-langkahnya masih sama seperti sebelumnya yaitu menggunakan Fountain Fill. untuk warnanya digunakan : Black, Black 40% dan Black



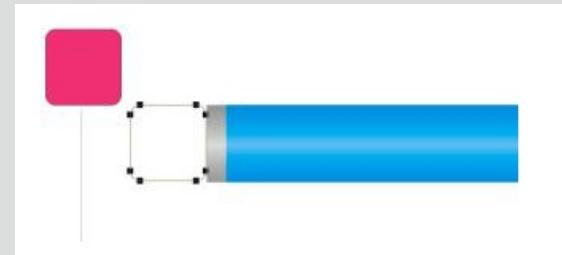
Hasilnya seperti ini :



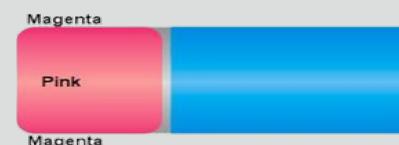
14. Buat gambar seperti dibawah ini menggunakan Rectangle Tool, dan warnai dengan Fountain Fill seperti pada langkah-langkah sebelumnya



15. Selanjutnya adalah membuat karet stip dari pensil. gunakan Rectangle Tool buat kotak persegi. lalu pilih Shape Tool kemudian tarik sedikit salah satu sudut persegi yang baru dibuat. untuk hasilnya lihat pada gambar merah muda.



16. Berikan warna Magenta, Pink dan Magenta



17. Posisikan karet stip dibawah, caranya seleksi semua gambar pensil kecuali stip kemudian tekan Ctrl+X lalu Ctrl+V



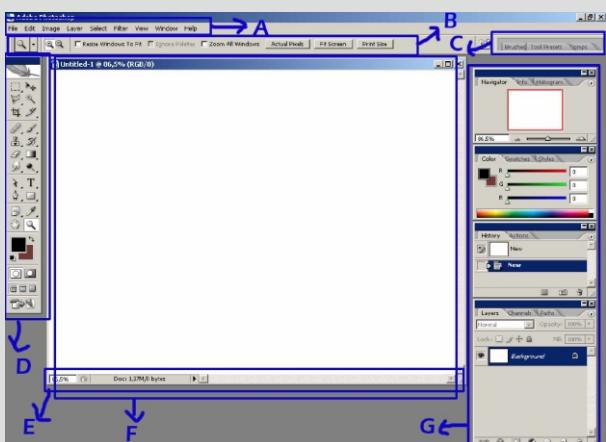
Photoshop

PENGENALAN PHOTOSHOP

Photoshop, adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (market leader) untuk perangkat lunak pengolah gambar/foto, dan, bersama Adobe Acrobat, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh Adobe Systems. Versi kedelapan aplikasi ini disebut dengan nama Photoshop CS (Creative Suite), versi sembilan disebut Adobe Photoshop CS2, versi sepuluh disebut Adobe Photoshop CS3 , versi kesebelas adalah Adobe Photoshop CS4 , versi keduabelas adalah Adobe Photoshop CS5 , dan versi yang terakhir (ketigabelas) adalah Adobe Photoshop Cs6.

Photoshop dapat menerima penggunaan beberapa model warna:

- RGB color model
- Lab color model
- CMYK color model
- Grayscale
- Bitmap
- Duotone



Keterangan :

- A: Menu
- B: Tool Option Bar
- C: ToolBox
- D: Status Bar
- E: Pallete well

F : Area Gambar

- G : Dari atas ke bawah :
- navigation palette, color palette, history palette, dan
- layer palette

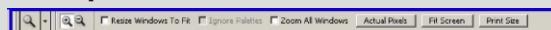
1. Menu

File Edit Image Layer Select Filter View Window Help

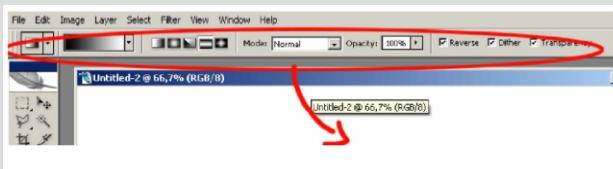
Berikut adalah menu-menu yang terdapat pada Adobe Photoshop 7.0

- **File**, berkaitan dengan file seperti menyimpan, membuka, export, import, dan cetak.
- **Edit**, menu editing secara umum seperti cut, copy, paste, transform image, serta untuk mengatur preferences Adobe Photoshop.
- **Image**, berisi editing image untuk mengatur warna, hue/saturation, brightness/contrast, ukuran.
- **Layer**, berkaitan dengan manajemen layer pada image, seperti menambah layer, menghapus, menambah efek pada layer, serta masking.
- **Select**, berkaitan dengan selection image.
- **Filter**, berhubungan dengan filter pada Photoshop yang dapat digunakan untuk memberi Efek tertentu pada image.
- **View**, digunakan untuk pengaturan view seperti zooming image, menampilkan skala, dan sebagainya.
- **Window**, digunakan untuk mengatur / menampilkan window
- **Help**, untuk menampilkan help dan tutorial Adobe Photoshop.

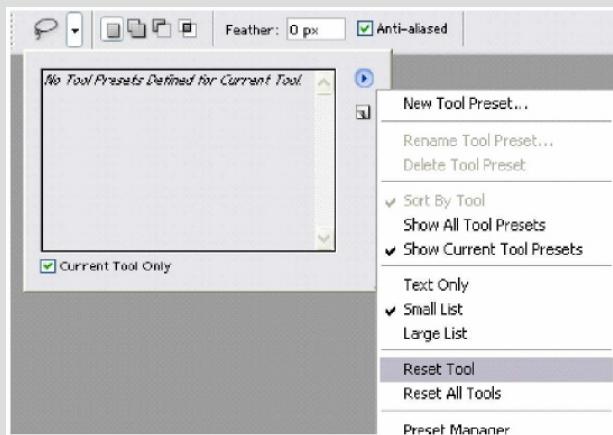
2. Tool Option Bar



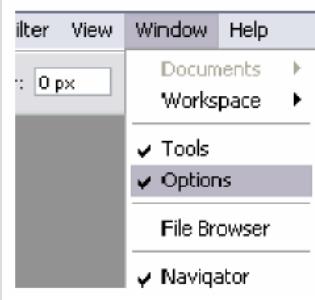
Hampir semua tool pada Toolbox memiliki options, yang ditampilkan pada Tool Option bar. Options tersebut digunakan untuk mengatur nilai parameter atau option dari tool yang sedang aktif/dipilih. Sebagai contoh :



Setelah nilai parameter pada tool option bar diubah-ubah, (kita dapat mengembalikannya lagi menjadi nilai default (nilai semula). Yaitu dengan memilih icon tool yang ada di sebelah kiri, kemudian klik tombol . Pada context menu yang muncul, pilih Reset Tool untuk mengembalikan nilai default dari tool

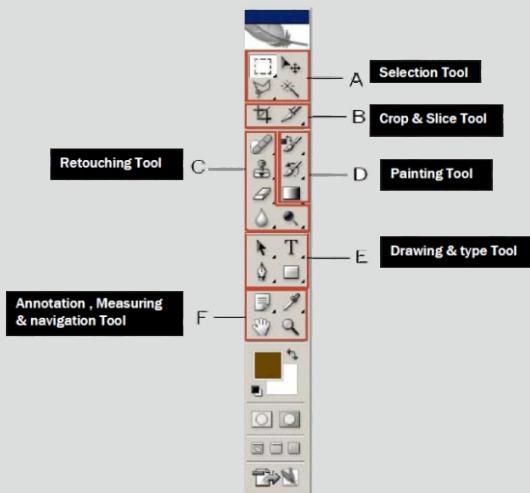


Apabila ingin menyembunyikan Tool Option Bar, Pilih Menu Window, kemudian hilangkan tanda check yang ada pada item menu Option.



3. ToolBox

Berikut ini akan dijelaskan mengenai fungsi dari masing-masing tools yang terdapat pada toolbox Adobe Photoshop . Untuk cara penggunaan lebih detil masing-masing tools akan dijelaskan secara terpisah.



A. SELECTION TOOL

A.1. Marquee Tool

Saat kita klik Marquee Tool kita bisa melihat ada 4 jenis marquee tool : Rectangular Marquee (Shortcut keyboard: M, atau Shift + M)



Digunakan untuk membuat area selection berbentuk segi empat.pada image.



Elliptical Marquee (Shortcut keyboard: M, atau Shift + M)
Digunakan untuk membuat area selection berbentuk elips atau lingkaran pada image.



Single Row Marquee
Digunakan untuk membuat area selection satu baris pada image (ukuran tinggi selection adalah 1 pixel)



Single Column Marquee
Digunakan untuk membuat area selection satu kolom pada image (ukuran lebar selection adalah 1 pixel).

A.2. Move Tool



Shortcut keyboard: V

Digunakan untuk menggeser/memindah selection, layers, dan guides.

A.3. Lasso Tool

(Shortcut keyboard: L, atau Shift + L untuk mengubah jenis Lasoo) Terdiri dari 3 jenis yaitu:

1. Lasso



Digunakan untuk membuat area selection dengan bentuk bebas

2. Polygonal Lasoo



Digunakan untuk membuat area selection berbentuk polygon

3. Magnetic Lasoo



Digunakan untuk membuat area selection dengan cara menempelkan tepi selection pada area tertentu pada image.

A.4. Magic Wand Tool



Shortcut keyboard: W

Digunakan untuk membuat area selection yang memiliki warna serupa. Perbedaan toleransi warna dapat diatur pada tool option bar.

B. CROP & SLICE TOOL

B.1. Crop Tool



Shortcut keyboard: C

Digunakan untuk memangkas image (memotong dan membuang area tertentu dari image)

B.2. Slice Tool

(Shortcut keyboard: K, atau Shift + K untuk mengubah slice)

Terdiri dari 2 jenis yaitu:

1. Slice Tool



Digunakan untuk membuat potongan-potongan dari suatu image

2. Slice Select Tool



Digunakan untuk memilih potongan pada suatu image

C. RETOUCHING TOOL

C.1. Patch/Healing Brush Tool

(Shortcut keyboard: J, atau Shift + J untuk mengubah tool)

1. Patch Tool

Digunakan untuk mengecat/melukis pada area tertentu image dengan pola (pattern) atau sample tertentu. Cocok untuk memberbaiki image yang rusak.

2. Healing Brush Tool

Digunakan untuk mengecat/melukis image dengan pola atau sample tertentu. Cocok untuk memperbaiki image yang agak rusak.emilih potongan pada suatu image

C.2. Stamp Tool

(Shortcut keyboard: S, atau Shift + S untuk mengubah tool)

Terdiri dari 2 jenis yaitu:

1. Clone Stamp Tool



Digunakan untuk melukis image dengan sample image tertentu

2. Pattern Stamp Tool



Digunakan untuk melukis image dengan menggunakan pola tertentu

C.3. Eraser Tool

(Shortcut keyboard: E, atau Shift + E untuk mengubah jenis eraser)

Terdiri dari 3 jenis yaitu:

1. Eraser



Digunakan untuk menghapus pixel image dan mengembalikannya ke state tertentu.

2. Background Eraser



Digunakan untuk menghapus area tertentu image menjadi transparan.

3. Magic Eraser



Digunakan untuk menghapus area tertentu image yang memiliki warna

C.4. Sharpen, Blur, Smudge Tool

(Shortcut keyboard: R, atau Shift + R)



1. Sharpen Tool

Digunakan untuk menajamkan area tertentu pada image.



2. Blur Tool

Digunakan untuk menghaluskan/mengaburkan area tertentu pada image.



3. Smudge Tool

Digunakan untuk menggosok/mencoreng area tertentu pada image

C.5. Dodge, Burn, Sponge Tool

(Shortcut keyboard: O, atau Shift + O)



1. Dodge Tool

Digunakan untuk menerangkan warna di area tertentu pada image



2. Burn Tool

Digunakan untuk menggelapkan warna di area tertentu pada image



3. Sponge Tool

Digunakan untuk mengubah saturation di area tertentu pada image.

D. PAINTING TOOL**D.1. Brush Tool**

(Shortcut keyboard: B, atau Shift + B untuk mengubah tool)

Terdiri dari 2 jenis yaitu:



1. Brush Tool

Digunakan untuk melukis image dengan goresan kuas



2. Pencil Tool

Digunakan untuk melukis image dengan goresan pencil

D.2. History Brush Tool

(Shortcut keyboard: Y, atau Shift + Y untuk mengubah jenis)

Terdiri dari 2 jenis yaitu:



1. History Brush Tool

Digunakan untuk melukis image menggunakan snapshot atau state history dari Image



2. Art History Tool

Digunakan untuk melukis image menggunakan snapshot atau state history dari image, dengan model artistik tertentu.

D.3. Gradient, Paint Bucket Tool

(Shortcut keyboard: G, atau Shift + G)



1. Gradient Tool

Digunakan untuk mengecat area yang dipilih (selected area) dengan perpaduan banyak warna.



2. Paint Bucket Tool

Digunakan untuk mengecat area yang dipilih dengan warna foreground atau pola tertentu.

E. DRAWING AND TYPE TOOL**E.1. Selection Tool**

(Shortcut keyboard: A, atau Shift + A untuk mengubah jenis)

Terdiri dari 2 jenis yaitu:



1. Path Selection Tool

Digunakan untuk melakukan selection path



2. Direct Selection Tool

Digunakan untuk mengubah anchor dan direction point dari path.

atau pola tertentu.

E.2. Type Tool

(Shortcut keyboard: T, atau Shift + T untuk mengubah jenis)

Terdiri dari 4 jenis yaitu:



1. Horizontal Type Tool

Digunakan untuk membuat tulisan secara horizontal



2. Vertical Type Tool

Digunakan untuk membuat tulisan secara vertikal



3. Horizontal Type Mask Tool

Digunakan untuk membuat selection berbentuk tulisan secara horizontal



4. Vertical Type Mask Tool

Digunakan untuk membuat selection berbentuk tulisan secara vertikal

E.3. Pen Tool

1. Convert Point Tool

Digunakan untuk mengubah anchor dan direction point tertentu pada path



2. Pen Tool

(Shortcut keyboard: P, atau Shift + P) Digunakan untuk membuat path dengan lengkung-lengkung yang halu

E.4. Shape Tool

(Shortcut keyboard: U, atau Shift + U untuk mengubah jenis)



1. Rectangle Tool

Digunakan untuk menggambar bentuk segi empat



2. Rounded Rectangle Tool

Digunakan untuk menggambar segi empat melengkung



3. Ellipse Tool

Digunakan untuk menggambar ellipse



4. Polygon Tool

Digunakan untuk menggambar polygon



5. Line Tool

Digunakan untuk menggambar garis lurus



6. Custom Shape Tool

Digunakan untuk menggambar bentuk tertentu dari daftar bentuk yang ada

F. ANNOTATION, MEASURING & NAVIGATION TOOL**F.1. Notes Tool**

(Shortcut keyboard: N, atau Shift + N untuk mengubah jenis)

1. Notes Tool

Digunakan untuk membuat catatan pada image seperti copyright.



Digunakan untuk membuat suara/audio pada image

F.2. Eyedropper, Measure Tool

(Shortcut keyboard: I, atau Shift + I)

Terdiri dari 2 jenis yaitu:



1. Eyedropper Tool

Digunakan untuk mengambil sample warna pada image untuk warna foreground



2. Color Sampler Tool

Digunakan untuk mengambil berbagai sample warna pada image



3. Measure Tool

Digunakan untuk mengukur jarak atau sudut pada image

F.3. Hand Tool

(Shortcut keyboard: H)

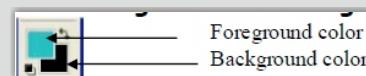


Digunakan untuk menggeser/memindah bidang pandang image di dalam window view area.

F.4. Zoom Tool

(Shortcut keyboard: Z)

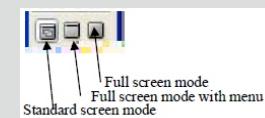
Digunakan untuk memperbesar atau memperkecil tampilan image.

F.5. Background and foreground color

Supaya default tekan tombol D maka warna foreground dan background menjadi putih dan hitam. Untuk menukar warna background dan foreground tekan tombol X.

F.5. Normal and Quickmask Mode

Normal Mode : Semua fungsi seperti brush akan berjalan seperti biasanya.
Quickmask Mode : fungsi brush bisa dipakai untuk seleksi cuman jika setelah proses quickmask maka yang diseleksi malah dibagian luar nya.

F.5. Screen Mode

Untuk melihat tampilan area kerja windows.

4. Status Bar



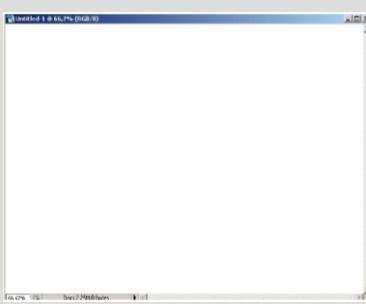
Dengan status bar anda bisa melihat Detail document photoshop yang dibuat.

Selain itu anda bisa mengatur besar tampilan gambar.

Tampilan 200% di samping kiri status bar menunjukan area gambar di zoom sebesar 2x dari gambar actual nya. Anda bisa saja menggantinya dengan 100% untuk melihat actual size nya. Sesuaikan dengan kebutuhan dalam menggambar.

Anda juga bisa melihat berapa panjang dan lebar , Channel apa yang dipakai dan berapa

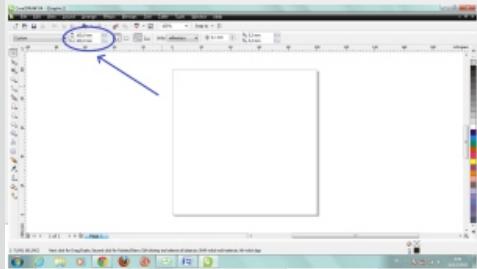
5. Area Gambar



Di window ini anda berkreasi membuat image atau membuka file gambar. Pengaturan ukuran dilakukan pada saat anda membuka file baru.

MEMBUAT LOGO SONY ERICSON DENGAN PHOTOSHOP

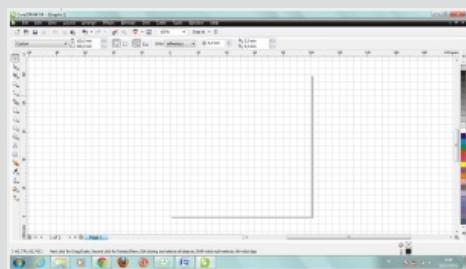
1. Buat dokumen baru dengan ukuran kertas 100 mm x 100 mm, seperti pada gambar :



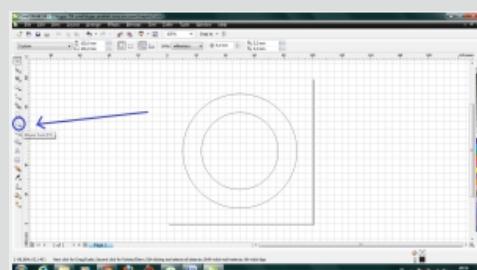
2. Ubah opsi dengan setting berikut :

- Tekan menu view → grid untuk menampilkan grid
- Ubah preferensi dengan cara tekan tombol keyboard CTRL + J atau tekan menu Tool → Options
- Pada document → grid pilih opsi spacing dengan ukuran 5 mm , tekan OK

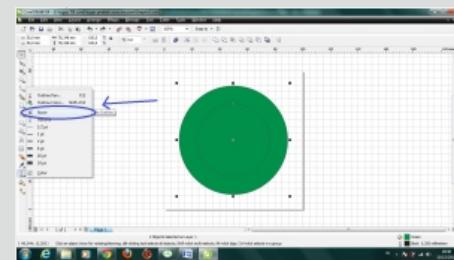
Sehingga menjadi seperti berikut :



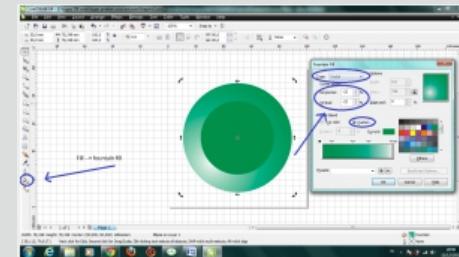
3. Buat 2 lingkaran dengan ellipse tool (F7) pastikan menekan CTRL pada keyboard agar ukuran menjadi simetris. Yang satu besar , dan satu lagi kecil, posisikan seperti pada gambar :



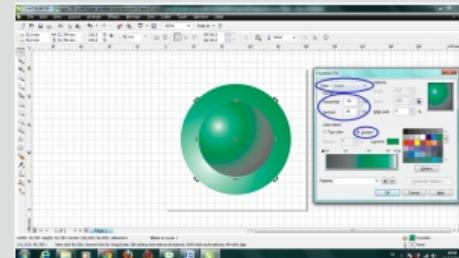
4. Kemudian warnai kedua lingkaran tersebut dengan warna hijau , dan hilangkan line kedua lingkaran tersebut dengan cara klik outline→None :



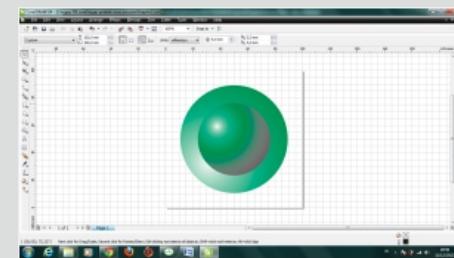
5. Kemudian klik lingkaran yang besar , lalu klik fill → fountain fill (F11) .Akan muncul tabel , lalu ubah beberapa opsi , kemudian klik OK seperti pada gambar dibawah ini :



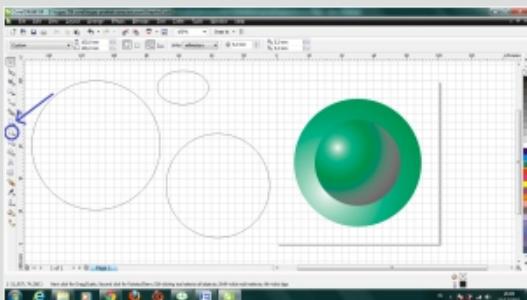
6. Ulangi lagi pada lingkaran yang kecil dengan cara klik Fill → Fountain fill (F11) , ubah juga beberapa opsi → OK , seperti gambar dibawah ini :



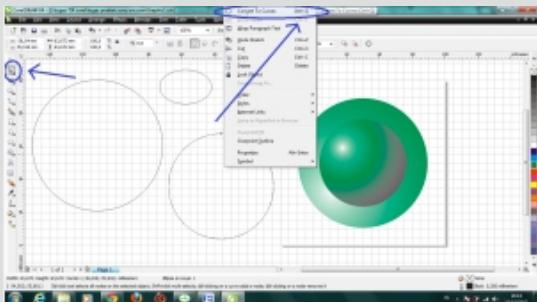
Hasilnya seperti berikut :



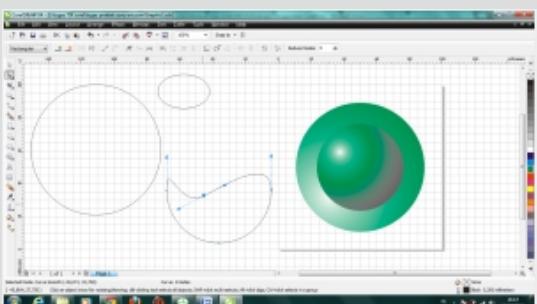
7. Nah Buat lagi 3 ellipse tool , dengan menekan tombol CTRL . yang satu lingkaran besar , satulagi agak kecil , dan satu lagi lonjong , seperti gambar berikut :



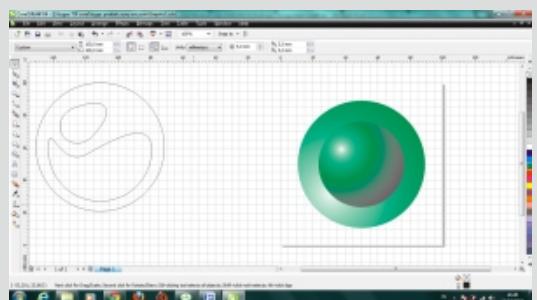
8. Lalu ubahlah objek lingkaran agak kecil menjadi seperti pada gambar , dengan menggunakan Shape Tool (F10) , lalu klik kanan pada objek lingkaran tersebut → convert to curves , seperti gambar dibawah ini :



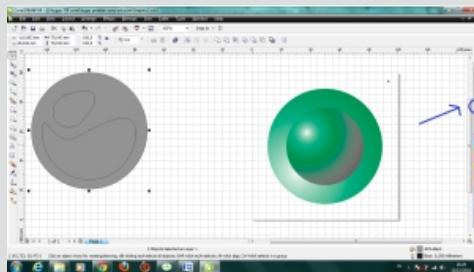
9. Kemudian atur-atur lah bentuknya sehingga menjadi berbentuk pada gambar :



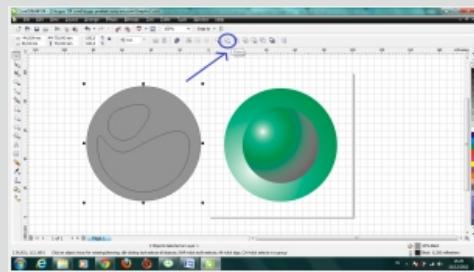
10. Posisikan pada lingkaran yang besar , juga ulangi langkah no 9 pada lingkaran yang lonjong , menjadi seperti pada gambar dibawah ini :



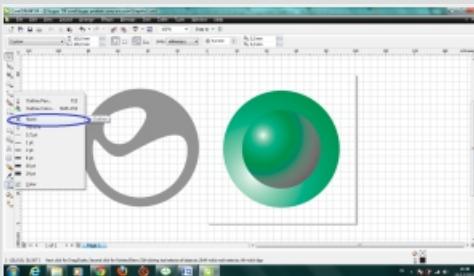
11. Lalu beri warna 40% black :



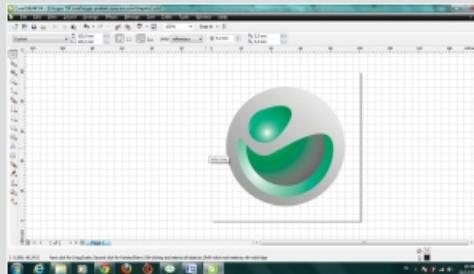
- 12.Blok lingkaran abu-abu tersebut , klik Trim yang ada d atas → klik satu persatu → delete .



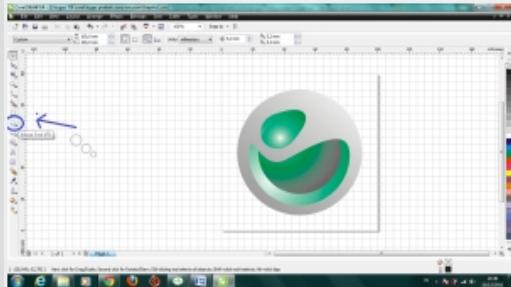
- 13.Hilangkan outline menjadi None , sehingga menjadi seperti berikut :



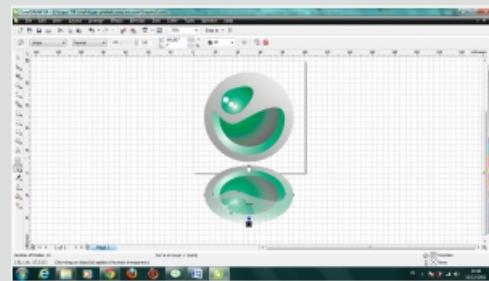
14. Atur dengan menggunakan fountain fill , kemudian tempelkan pada lingkaran yang hijau, sehingga menjadi seperti berikut :



15. Kemudian buat 3 lingkaran lagi dengan menggunakan ellipse tool :



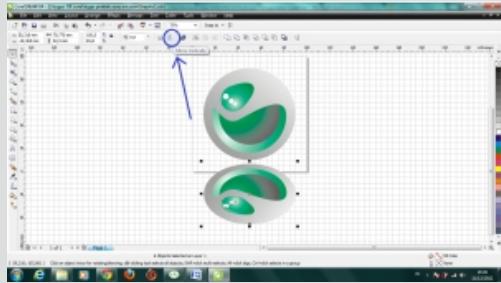
Hasilnya seperti berikut :



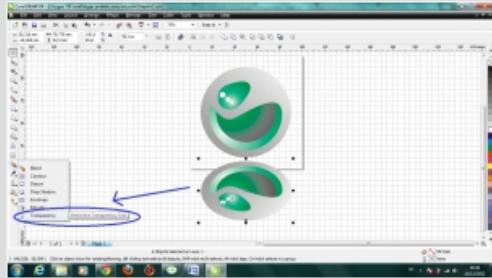
16. Beri warna putih , dan hilangkan outlinenya . kemudian posisikan seperti pada gambar :



17. Kemudian copy-an objek nya menjadi dua . posisikan seperti pada gambar dengan menggunakan mirror Vertically :



18. Lalu Beri effect transparency .



BAB 6

“*Bisnis Dunia DKV*”



Bisnis Dunia DKV

Desain Grafis merupakan salah satu lahan bisnis yang tumbuh pesat dan berkembang sejak tahun 80-an. dengan perkembangan dunia publikasi, advertising dan visual, desain grafis menjadi salah satu bidang bisnis yang mampu menciptakan wirausaha-wirausahawan sukses terbanyak di Indonesia dan membuka peluang usaha bagi sekitar 100.000 s/d 500.000 tenaga kerja di Indonesia. Bahkan saat ini diperkirakan lebih banyak lagi. Mengingat usaha ini telah merambah jauh sampai ke seluruh wilayah Nusantara.

Desain grafis merupakan yang menjadi produk jasa unggulan berada dalam klasifikasi khusus yaitu kemampuan membangun hasil cetak grafika yang WYSIWYG (what you see is what you get) dengan didukung oleh metode kalibrasi menggunakan platform komputer mac dan windows. kegunaan produk grafika dengan teknologi ini adalah untuk expo produk dengan corak visual yang khas seperti brosur marmer atau batu alam, katalog lukisan, dan fungsi – fungsi lainnya yang membutuhkan ketepatan warna tinggi. yang lain adalah produk tag-khusus untuk keperluan identifikasi seperti barcode yang disesuaikan dengan kebutuhan pasar dalam dan luar negeri. fungsi produk ini adalah untuk melakukan manajemen produk barang yang biasanya akan dikirim ke pasar luar seperti kerajinan dan karya seni. teknologi barcoding dan tagging yang ada telah digunakan oleh hampir seluruh trading company berorientasi ekspor di Indonesia dalam kurun waktu lebih dari 17 tahun.



Adapun cetak grafika seperti majalah, jurnal, buku, katalog, dan produk lainnya termasuk layanan yang dijabarkan dari sisi komunikasi visual. Untuk kota seperti Bandung saja saat ini terdapat lebih dari 5 universitas dan institut yang membuka jurusan desain komunikasi visual atau lebih dikenal oleh masyarakat luas sebagai desainer grafis.

Desain grafis adalah unik, membangun peluang dan pangsa pasarnya juga memiliki keahlian tersendiri. hal yang paling pokok bukan berada dalam kategori desain, visual, atau konsep, tetapi terdapat dalam HARGA. dengan terbukanya persaingan dan tidak ada lagi kekhas-an layanan, saat ini bisnis ini memang dapat dibilang cukup sesak dan penuh. diperlukan pembukaan peluang-peluang usaha yang baru dan segar dalam bidang desain grafis.

Ada beberapa point yang dianggap sebagai kelebihan sekaligus kelemahan bidang bisnis desain grafis, antara lain :

1. Semakin majunya dan mudahnya proses pre-press, serta color separation, sehingga dengan pembelajaran (wayangan) semalam saja, sudah dapat praktek cetak. paling 2 kali praktek sudah mahir.
2. Infrastruktur komputer dan software juga sudah semakin memudahkan para newbie untuk menjalankan bisnis ini secara atraktif. Untuk kualitas dan otoritas software tidak saya bahas, mengingat hal ini sudah kita ketahui bersama.
3. Desainer grafis saat ini sudah banyak, dan dengan semakin murahnya perangkat komputer, maka semakin banyak juga orang yang berusaha masuk dalam bidang ini.
4. Dengan kecanggihan teknologi cetak dan semakin ekonomisnya harga, juga berpengaruh pada nilai jual produk karena persaingan menjadi sangat ketat.

Daftar Pustaka

<http://dantikpuspita.com/diskusi-soal-pembahasan-materi-teks-dan-tipografi/>

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

http://www.satriamultimedia.com/artikel_apa_itu_tipografi.html

<http://www.notepedia.info/2013/04/pengertian-typography.html>

<http://almaadin.wordpress.com/2009/04/19/tipografi-3/>

http://id.wikipedia.org/wiki/Rupa_huruf

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

<http://id.shvoong.com/writing-and-speaking/presenting/2107687-pengertian-ilustrasi/>

<http://desaincampur.blogspot.com/2012/10/pengertian-logo-contoh-logogram-dan.html>

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

Modul Teori Desain Grafis Semester 4

Profil Penulis



Nama : Fatika Rahmawati H
NIM : M3112054
Kelas : TIB 1 2012



Nama : Hendraswara Budi P
NIM : M3112071
Kelas : TIB 1 2012



Nama : Intan Mega Puspita
NIM : M3112077
Kelas : TIB 1 2012