

# DESAIN

# Grafis

TYPOGARFI

LOGO & LOGOTYPE

TOOL DESAIN

Mengenal font, analogi  
jenis-jenis font dan  
sejarahnya

Bingung buat logo kayak gimana? kita  
kupas secara tuntas tentang logo &  
logotype!

Photoshop? CorelDRAW?  
GET ALL FROM US!



# Daftar

June 2014

## isi

Mengenal DKV



1

Logo  
&  
Logotype



17

CorelDraw



29

Bisnis Dunia  
DKV



52

Profil



56

Typography  
is King.

6



24



Photoshop

29



Daftar Pustaka

55

Penulis

# MENGENAL

# DKV

Komunikasi

Desain

Visual

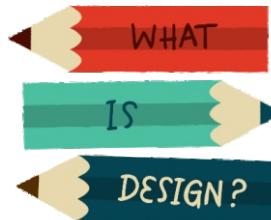
**Design is learning experience**

so my agenda is to figure out what I want to learn next

# DKV

## MENGENAL DKV

### Sejarah DKV



#### Apa itu DESAIN KOMUNIKASI VISUAL?

Sekilas Sejarah Istilah Desain Komunikasi Visual di Indonesia

Istilah desain komunikasi visual yang baru populer belakangan ini, sebenarnya baru dikenal di Indonesia pada awal tahun 1980-an. Dimunculkan oleh **Gert Dumbar** (seorang desainer grafis Belanda) pada tahun 1977, karena menurutnya desain grafis tidak hanya mengurusi cetak-mencetak saja. Namun juga mengurusi moving image, audio visual, display dan pameran. Sehingga istilah desain grafis tidaklah cukup menampung perkembangan yang kian luas. Maka dimunculkan istilah desain komunikasi visual seperti yang kita kenal sekarang ini.

## JADI

bisa ditarik kesimpulan bahwa ..

**DKV** merupakan salah satu cabang dari Seni Rupa dan Seni Grafis

Ruang lingkup Desain Komunikasi Visual Meliputi:

1. Advertising (periklanan)
2. Animasi
3. Desain identitas Usaha (corporate identity)
4. Desain Marka lingkungan
5. Multimedia
6. Desain Grafis Industri (promosi)
7. Desain Grafis Media (buku, surat kabar, majalah, dll)
8. Cergam (komik, karikatur, Poster)
9. Fotografi, tipografi dan ilustrasi

#### 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** adalah Hasil karya yang didasarkan pada 3 konsep :

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

# DKV

## MENGENAL DVK

### Seni Rupa dan DVK



## Seni Rupa

### Perbedaan Hasil Karya

&

# DVK



**PAMERAN KOMPUTER**  
**itcenter CEMPAKA MAS 6**  
www.itcentercepkamas.com

**16-24 SEPTEMBER 2011**  
LANTAI LG DEPAN CARREFOUR  
ITC CEMPAKA MAS

Raih Motor  
Honda Scoopy  
Netbook dll  
setiap transaksi, diundi  
24 September 2011

SALE PROMO  
-GAMES ONLINE COMPETITION  
-SOUVENIR GRATIS  
-BISA KREDIT  
-PENGURNIAN HONDA SCOPY & VOUCHER

DELL hp sskio ASUS acer  
ZTE BenQ SAMSUNG  
TOSHIBA KEROK lenovo

INFO : (021) 3306 3212  
www.itcentercepkamas.com

ITC CEMPAKA MAS

tokokomputer.jakarta @itcentergroup  
27-28 Feb 2014  
Pendaftaran formulir  
(Bilangan pria sebanyak 4x6)  
27-28 Feb 2014  
Screening khusus untuk yang  
non magangger E-Mailkomp  
di Sekre E-Mailkomp

**OPEN RECRUITMENT**  
E-Mailkomp 2014  
www.esweswern.com

**SYARAT DAN KETENTUAN**

**PERSYARATAN**

**TANGGAL PENTING**



# DKV

## MENGENAL DKV

Desain Komunikasi Visual

DKV

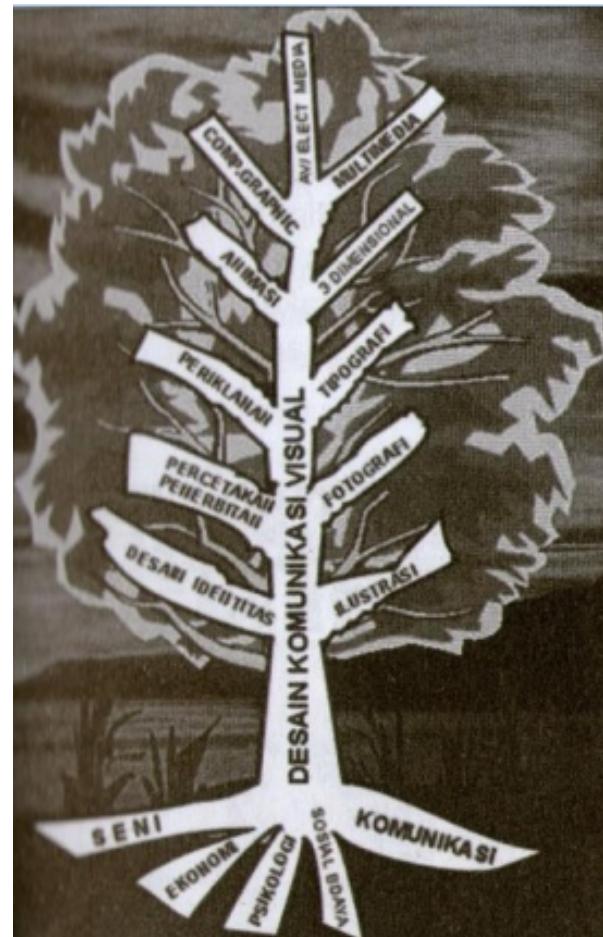
- **Desain** adalah perancangan estetika, citarasa & kreativitas
- **Komunikasi** adalah tujuan penyampaian atau saran penyampaian pesan
- **Visual** adalah Sesuatu yang bisa dilihat

### 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 untuk cabang-cabang Ilmu DKV adalah :

Ilustrasi  
Fotografi  
Tipografi (Huruf)  
3 Dimesi  
Multimedia  
AVI (Elektronik Media)  
Computer Graphic  
Animasi  
Periklanan  
Percetakan/Penerbitan  
Desain Identity  
Dsb,



# DKV

## MENGENAL DKV

Peranan DKV

### Istilah-Istilah 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 : 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.



# DKV

## MENGENAL DKV

Peranan DKV

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



// much more to say



TIPOGRAPHY



ILLUSTRASI

I believe in design good design. Design make you happy. Desain that pushes things forward

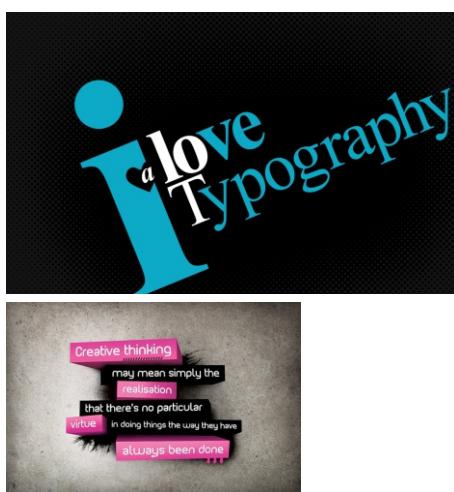
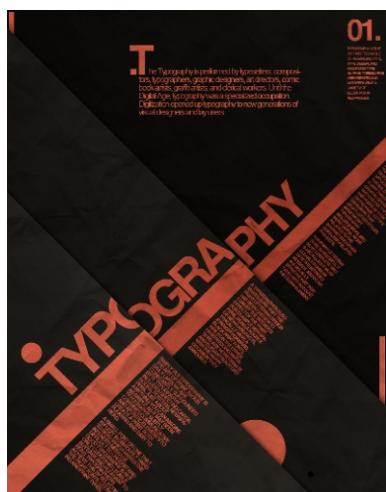
Design that sells. I believe in my design

# Tipography

## DASAR TIPOGRAPHY

### Tak kenal maka tak ‘sayang’ ..

Perjalanan desain dan gaya huruf latin mulai diterapkan pada awal masa kejayaan kerajaan ROMAWI. Kejayaan kerajaan Romawi di abad pertama yang berhasil menaklukkan Yunani, membawa peradaban baru dalam sejarah Barat dengan diadaptasikannya kesasteraan , kesenian, agama, serta alfabet Latin yang dibawa dari Yunani. Pada awalnya alfabet Latin hanya terdiri dari 21 huruf : A, B, C, D, E, F, G, H, I, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, V, dan X kemudian huruf Y dan Z ditambahkan dalam alfabet Latin untuk mengakomodasi kata yang berasal dari bahasa Yunani. Tiga huruf tambahan J, U dan W dimasukkan pada abad pertengahan sehingga jumlah keseluruhan alfabet Latin menjadi 26



Dari bentuk geometrinya, huruf bisa dibagi kedalam 4 kelompok yaitu

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

# Tipography

## SEJARAH TIPOGRAPHY

### Font adalah teman bagi designer grafis ?

Penggunaan huruf bagi seorang designer grafis adalah bagaikan “teman atau bahkan pacar” yang selalu setia dan selalu ada didalam design sang designer grafis.

### Apa itu Tipography ?

TIPOGRAFI 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 disampaikan sesuai dengan yang diharapkan.



### 4 Tipe Memilih Font

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

Mengapa seorang designer  
**HARUS** ?  
memahami tipography

Sebagai contoh, dalam bahasa verbal, kita tidak mungkin berteriak dengan bentakan untuk merayu/membujuk seseorang sehingga menuruti atau memahami kemauan kita.

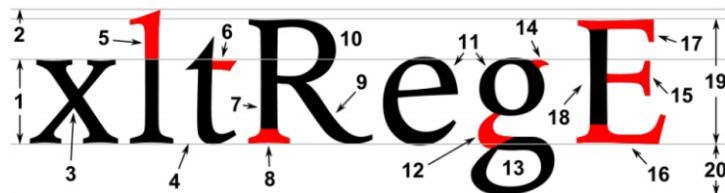
Begitu juga dalam tipografi, kita tidak mungkin membuat tulisan dengan bentuk tegas dan keras (seperti larangan atau bentakan emosi) untuk publikasi yang bersifat membujuk atau menawarkan sesuatu produk atau jasa. Untuk itulah kita harus belajar tipografi.



# Tipography

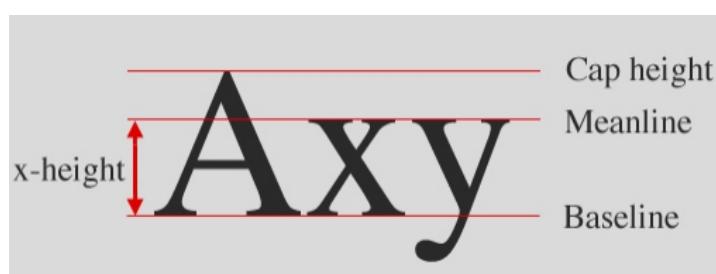
## ANATOMI HURUF

Berikut adalah bagian-bagian dari anatomi huruf :



- |                  |                    |
|------------------|--------------------|
| 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 |

Namun yang paling penting adalah dibawah ini :



- Keterangan :
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

**4**

Model Huruf sesuai Anatomi :

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

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

**Slab Serif**  
Ditandai bentuk serif tebal/sangat tebal.  
Sebagai penarik perhatian.  
Misal HEADER, Contoh : Bonton, Aachen, Calvert, Memphis, Rockwell, Serifa, etc

**Sans Serif**  
DHuruf tanpa kait (serif) dikenal juga "Grotesques".  
Contoh : Helvetica, Univers, Futura, optima, Avant Grade, Franklin Gothic

# Tipography

## ANATOMI HURUF

Pada tipography 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
- Bentuk, kontruksi, dan tampilan secara visual

**Huruf dibagi menjadi 5 bentuk dasar:**

1. **Font Serif** (Mempunyai serif/lentik diujungnya)

Garamond , Times New Roman ,Book Antiqua

2. **Font Sans Serif** (Sans artinya tidak ada, yang berarti tidak ada serif/lentik diujungnya)

Arial , Arial Black , Helvetica , Futura

3. **Font Slab Serif**

(Mendekati serif tetapi lentiknya patah)

Bodoni , Courier , American Typewriter

4. **Script**

Brush Script MT , Brush Script Std , French Script MT

5. **Decorative** (Font yang didesain khusus dengan tema tertentu)

STENCIL , FRESHTRACK , Ray of Sunshine



# Tipography

TEKNIK MEMANFAATKAN RUANG

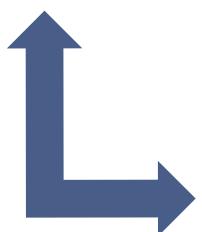
**Big**

Bagian yang berwarna merah adalah ruang yang didapat dengan adanya perbedaan bagian atas (ascender) dan bawah (descender) huruf utama.

Tipografi disamping kanan adalah contoh pemanfaatan ruang kosong pada huruf utama, untuk menempatkan huruf lain yang lebih kecil.

Mr.  
**Big**  
mouth

**Dead**



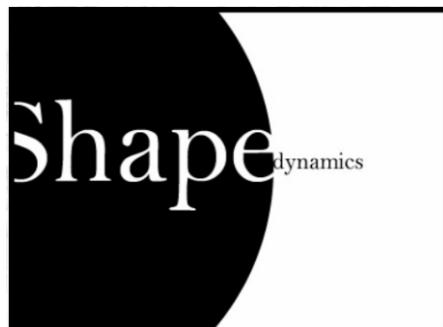
people  
**Dead**  
goes to HeVeN

# Tipography

TEKNIK MEMANFAATKAN RUANG

## TEKNIK KOMBINASI HURUF DENGAN

## SHAPE



Tulisan Shape (berwarna putih) dengan diberikan sebuah background setengah lingkaran (berwarna hitam), menghasilkan sebuah kombinasi yang estetis

Pada kata “UP RISING” terdapat penggabungan huruf dengan sebuah bentuk (shape), karena penempatannya yang hampir menyatu dengan bagian bawahnya.



“Design interesting pieces of art and succeed.”  
- Inspire

# Tipography

---

## FONT FAMILY

# 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.  
Misal : ITC Officiana
  - Font Univers**. Typer face untuk beberapa jenis



**FONT POPULER:**

**Times New Roman**  
Created by Lardent Dibuat 1931 (The Times)  
Category : serif  
Sejak Windows 3.1 (1992)

**Arial**  
Created by Robin and Patricia  
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

# NO Tipography

## Yang Harus Dihindari dalam Tipography

Yang Harus Dihindari dalam Tipography



1. Huruf Serif digunakan secara 'Capital' dalam Body text (Paragraph) terlalu banyak.



2. Menggunakan font Comic Sans pada publikasi serius dan yang tidak seharusnya



3. Huruf Script digunakan untuk Body Text terlalu banyak



4. Menarik (stretching) huruf sehingga terlihat lebih “gepeng” atau “jangkung” dari ukuran font semula



# Tipography

## Tipography dan Ilustrasi

### 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.

#### Fungsi khusus ilustrasi antara lain:

- 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.

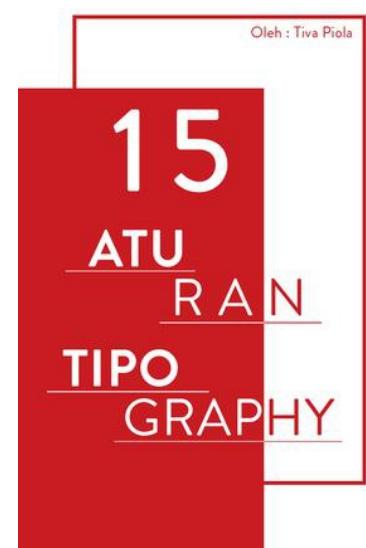


# Tipography

## ATURAN TIPOGRAPHY

*i love Typography*

1. Untuk Readibility atau keterbacaan yang optimal pergunakan jenis huruf yang secara fisik sederhana dan umum sehingga mudah dikenali.
2. Jangan terlalu banyak mempergunakan jenis huruf dalam sebuah design. Pergunakan maksimal 3 jenis huruf.
3. Jangan takut mempergunakan satu jenis huruf saja. Karena satu jenis huruf tidak akan monoton bila digali potensi Type familynya.
4. Untuk membedakan dan memberi penekanan pada informasi pergunakan Point Size yang berbeda sesuai dengan hirarki dan prioritas informasinya.
5. Jangan membuat kolom untuk Body Text terlalu panjang, karena akan melelahkan mata. Panjang kolom ideal maksimal 10 cm.
6. Point Size untuk Body Text jangan terlalu kecil karena sulit dibaca ataupun terlalu besar karena makan ruang. Idealnya adalah 9 sampai 12 point, walaupun bisa dibuat 8 sampai 15 point tergantung kebutuhan.
7. Hindari pemakaian jenis huruf yang hampir sama, karena masyarakat umum belum tentu dapat menangkap perbedaannya



# Tipography

## ATURAN TIPOGRAPHY

*i love Typography*

8. Teks yang ditulis dengan huruf capital atau Upper case semua akan lebih sulit dibaca dari pada pemakaian kombinasi Upper case dan Lower case.
9. Kerning atau jarak antar huruf yang terlalu dekat atau terlalu jauh akan mengganggu kenyamanan membaca. Temukan jarak ideal sesuai dengan kenyamanan dan kebutuhan.
10. Leading atau jarak antar baris yang terlalu dekat atau terlalu jauh akan mengganggu kenyamanan membaca. Temukan jarak ideal sesuai dengan kenyamanan dan kebutuhan.
11. Untuk pembacaan optimal pergunakan komposisi baris teks atau Aligment yang umum seperti rata kiri, rata kanan, rata kiri-kanan dan rata tengah.
12. Huruf yang terlalu ramping atau Condensed dan terlalu lebar atau Expanded akan mengganggu kenyamanan membaca.
13. Jaga integritas ketikan dengan mengatur huruf dan kata pada Base Line atau garis dasar.
14. Untuk kemudahan baca atau Readibility apabila bekerja dengan warna, pastikan ada kontras warna yang cukup antara teks dengan Back ground.
15. Teks dengan warna tua dan Background dengan warna muda akan lebih mudah dibaca dari pada teks warna muda dengan Back ground warna tua.





BITMAP

VS

VEKTOR

Good Design send the same message to everyone  
Good Art send a different message to everyone

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

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

## BITMAP VS VEKTOR

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

Pengertian Bitmap dan Vektor

### Rumus Menghitung Besarnya File

#### Keterangan :

n = horizontal (pixel)

m = vertical (pixel)

b = number bit of pixel

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

Besarnya sebuah file dipengaruhi dimensi gambar yaitu 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.

Begini pula untuk kedalaman warna 16bit, 32bit, atau yg lainnya. 16 bit artinya 1 pixel perlu ruang 16 bit.

INGAT!

1 Mb = 1024 Kb

↳ 1.048.576 Byte

8.388.608 bit

↳ 1KByte = 1.024 Byte = 8.192 bit

1 Byte = 8 bit



# BITMAP VS VEKTOR

## Pengertian Bitmap dan Vektor

### 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 hitamputih, atau lebih bagi gambar berwarna.

### VEKTOR

Vector merupakan gambar digital yang berbasiskan persamaan perhitungan matematis.

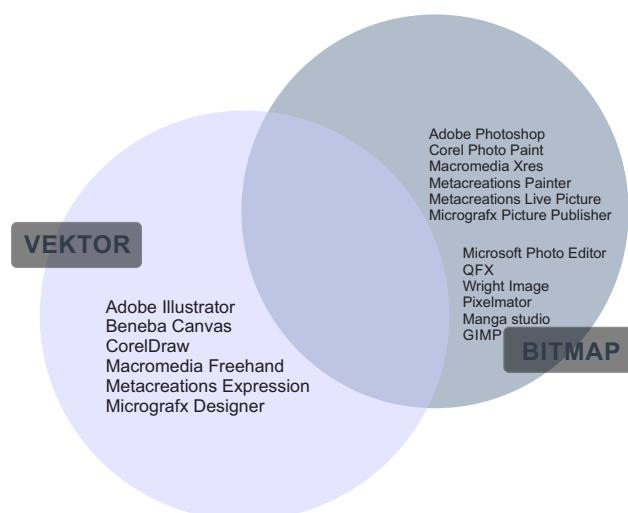
- Anti pecah biarpun diperbesar atau diperkecil, tidak seperti gambar Bitmap

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 bersifat relatif lebih kaku daripada tampilan bitmap, kualitasnya tidak bergantung kepada resolusi gambar .

- 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).

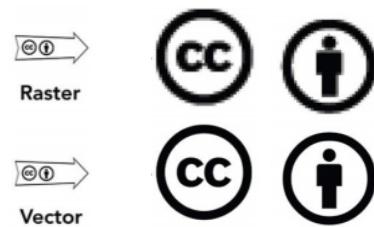
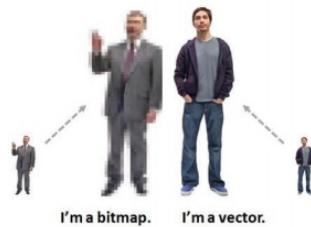


Real

## BITMAP VS VEKTOR

Pengertian Bitmap dan Vektor

| 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  |



## Model Bitmap

## • Line Art.

Black+White, penerapan bit (on=black, off=white)

## • Grayscale.

– Grey gabungan Black+White, 256 color (8-bit)

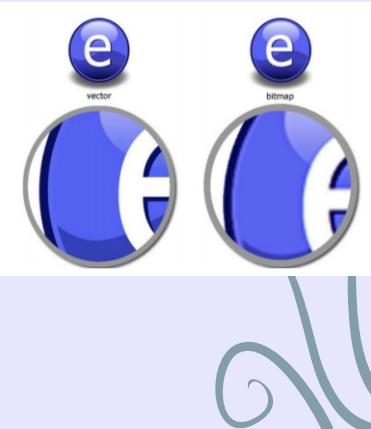
## • Multitone.

– Gabungan 2 warna, misal : duotone

## • Fullcolor .

– Menggunakan model RGB, CMYK atau LAB

Perbedaan  
**Real**  
antara Vektor dan Bitmap

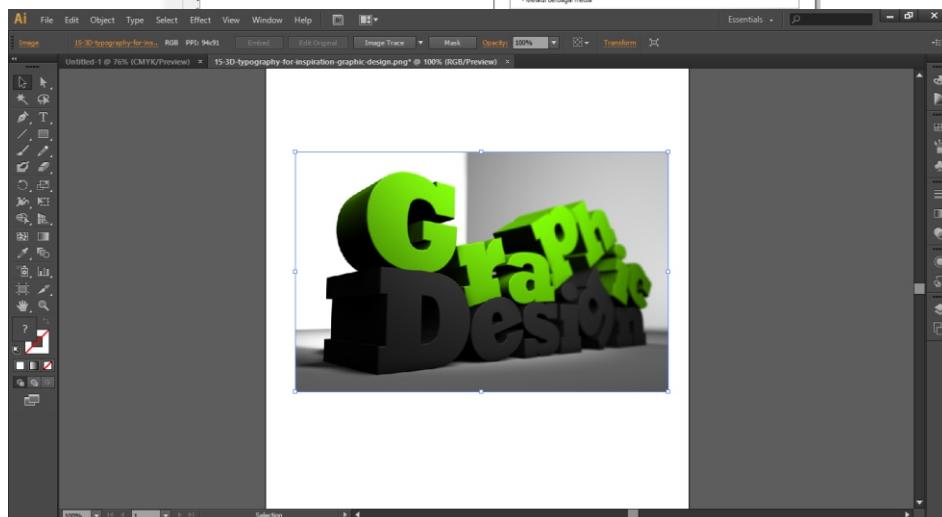
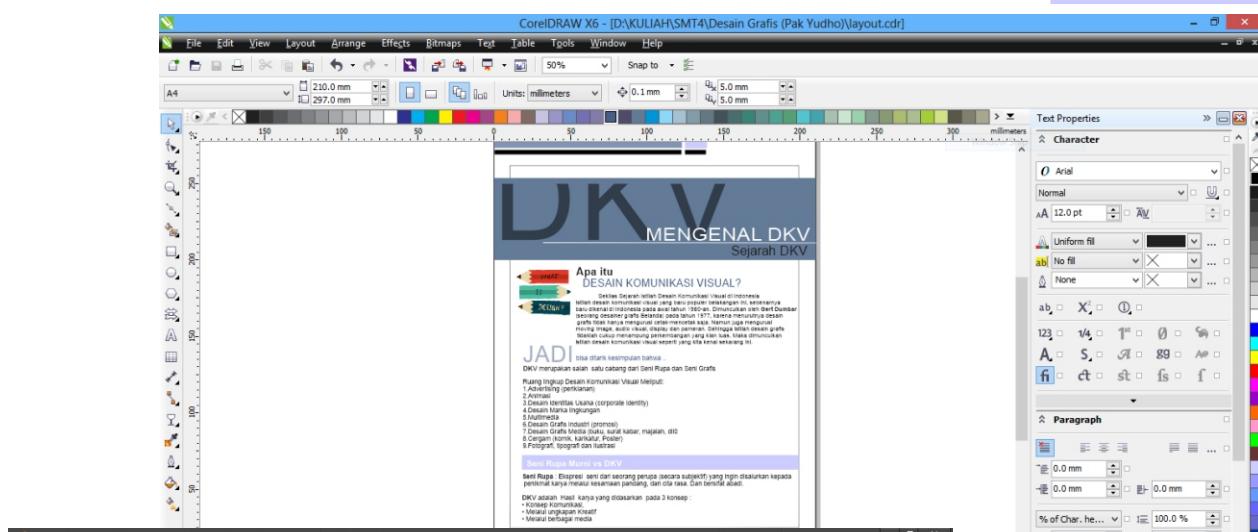


# BITMAP VS VEKTOR

Pengertian Bitmap dan Vektor

## Aplikasi Vektor

CorelDraw



Adobe Illustrator

Dan masih banyak lagi

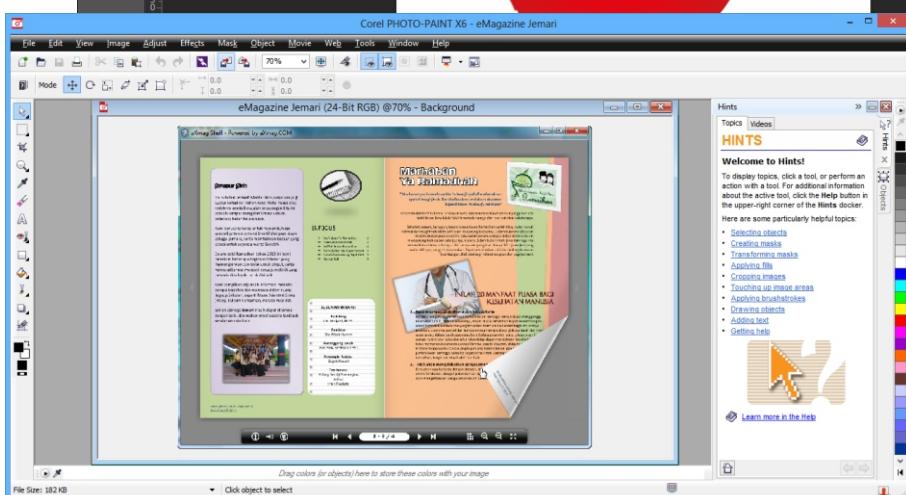


# BITMAP VS VEKTOR

Pengertian Bitmap dan Vektor

## Aplikasi Bitmap

Adobe Photoshop

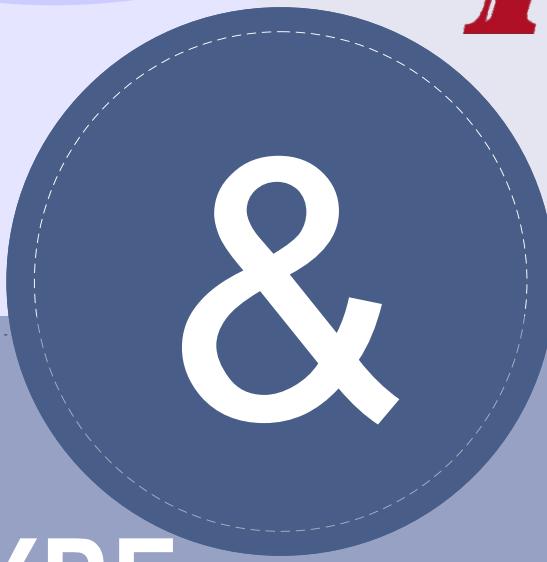


Corel Photo Paint

Dan masih banyak lagi



LOGO



LOGO TYPE

Design is not just a 'what' it LOOK LIKE and FEELS LIKE

Design is **How** it work

# LOGO & LOGOTYPE

## APA ITU LOGO ?

Logo adalah perwakilan secara visual sebuah perusahaan bisnis atau organisasi yang membentuk pondasi identitas korporasi.

## Logo

dengan lambang yang terdiri dari satu atau dua huruf. Umumnya, mewakili nama sebagai alat tulis

sudah ada sejak zaman Yunani kuno

atau tempat atau simbol.

### Mengapa butuh LOGO?

Bagian dari Marketing Tool

Kemudahan interaksi

Menyebarluaskan citra

Simbol Persatuan

Mengenal identitas

## Macam Logo

### 1 LOGOTYPE

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



▼  
Logo cocacola, dirancang Frank Mason Robinson tahun 1885 dengan font Spencerian Script.

# 2

## INITIALS

Mengembangkan atau mendeformasi huruf pertama perusahaan atau organisasi.

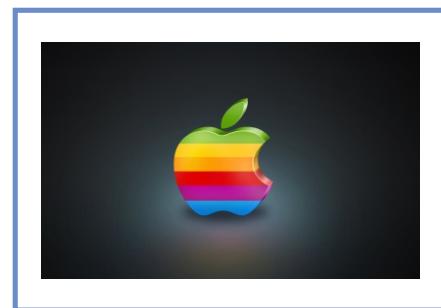


Logo Superman dirancang Jerry Siegel dan Joe Shuster pada tahun 1938

# 3

## PICTORIAL VISUAL

Representasi Objek untuk menggambarkan citra perusahaan, jasa atau organisasi.



Logo baru Apple garapan Rob Janoff di tahun 1976

# 4

## ABSTRACT VISUAL

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



Logo Pertamina

# 5

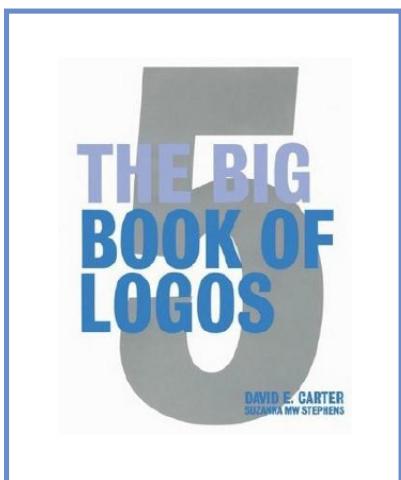
## COMBINATION

Penggabungan dari semua bentuk

Logo Trans Studio



# Ciri Logo Efektif



Menurut 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
- ▶ **Simple :**  
sederhana, mudah ditangkap dimengerti waktu cepat
- ▶ **Legible :**  
Keterbacaan yang tinggi dan berbagai ukuran
- ▶ **Memorable :**  
Mudah Diingat
- ▶ **Easily Associated with Company :**  
mudah dihubungkan dengan jenis usaha atau citra perusahaan/organisasi
- ▶ **Easy adaptable for all graphic media :**  
Mudah dipasang di berbagai media grafis.

## Tips Jacob Cass tentang Prinsip Desain Logo :

- ▶ Simple
- ▶ Memorable (mudah diingat)
- ▶ Timeless (efektif 5,10,50th)
- ▶ Versatile

### Describable

(harus mendeskripsikan perusahaan/produk)

### Scalable

(dalam ukuran kecil masih bisa dibaca dan dikenali)

- ▶ Appropriate

### Effective without color

(dicetak hitam putih, tetap efektif dan menarik)

Contoh logo efektif :  
Logo Nike "Swoosh"  
dirancang oleh  
Carolyn Davidson  
pada tahun 1971

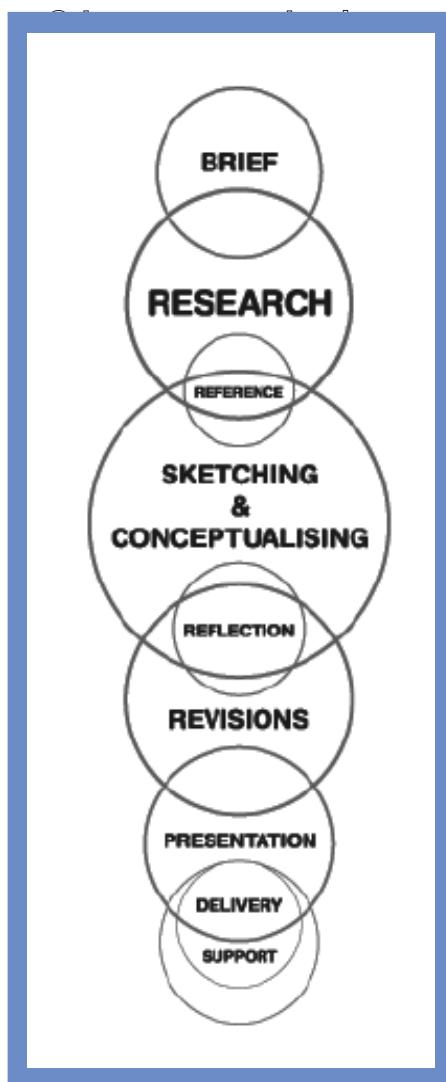


# Ciri Logo Efektif

"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)

# "KISS – Keep It Simple, Stupid"

## Step Membuat Logo



# embuat LOGO

## 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. Buat dokumen approval.

# Aturan Logo / Logotype

- ▶ Awali dengan sketsa
- ▶ Prinsip Keseimbangan
- ▶ Pikirkan ukuran
- ▶ Cerdas memakai warna
- ▶ Sesuai dengan profil klien
- ▶ Keunikan Tipography
- ▶ Desain cepat diingat/dikenali
- ▶ Jangan sampai mirip/sama!
- ▶ K.I.S.S (Keep It Simple,Stupid)
- ▶ Minimalkan Unsur Effect
- ▶ Gunakan "Proses Standar" (seperti step yang diatas)
- ▶ Jangan menjiplak! (Gunakan lawan sebagai inspirasi)

Google

Aturan LOGOTYPE



# Unsur Pembentuk Logo

## ► Logo bentuk Alphabetical

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

- Logo Unilever



## ► Logo bentuk Konkrit

Logo yang terdiri dari misalkan berbentuk manusia, toko, wajah, tubuh, binatang, alat, tanaman atau benda lainnya.

- Logo Twitter



## ► Logo bentuk Abstract

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

- Logo Universitas Sebelas Maret



## ► Logo bentuk Simbol / Elemen

Bentuk-bentuk yang sudah dikenal untuk menggambarkan sesuatu hati, tanda silang, petir, notasi dsb.

- Logo I Love New York



# Redesain Logo

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

## Kenapa Harus Merubah Logo ?

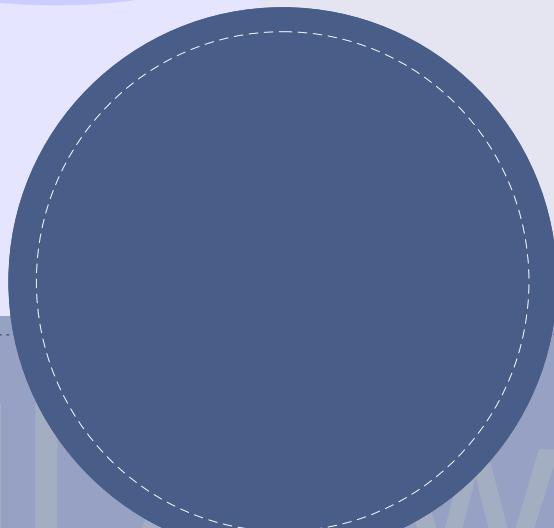
- ▶ Berubahnya Visi dan Misi perusahaan
- ▶ Logo mirip dengan logo lainnya
- ▶ Ada masalah teknis Saat menggunakan logo
  - Misal warna terlalu banyak, Bentuk kurang sempurna,
  - Logo susah dibuat variasi
- ▶ Logo tidak sesuai jaman



# TOOL



# DESAIN



CorelDraw

Photoshop

Photoshop

CorelDraw

Good Design send the same message to everyone  
Good Art send a different message to everyone



## TOOL DESAIN

### PROFIL PHOTOSHOP



#### Siapa Penemu Photoshop ?

Seorang profesor dari Michigan (USA) bernama Glenn Knol membuat sebuah eksperimen untuk mengolah foto secara digital. Dengan alat seadanya, sang profesor bekerja keras di ruang gelap (dark room) milik pribadinya. Beliau memiliki dua orang anak yang bernama: John Knoll dan homas Knoll.

Kedua anak tersebut meneruskan cita-cita ayahnya untuk membuat sebuah program pengolah gambar secara digital tersebut. Singkat cerita, akhirnya kedua saudara tersebut berhasil menciptakan sebuah program aplikasi pengolah gambar yang saat itu masih sederhana. Atas penemuan tersebut, sebuah perusahaan bernama Image Scan memberikan lisensi. Namun selang satu tahun, lisensi diambil alih oleh Adobe Corporation. Kemudian program pengolah gambar tersebut diberi nama Adobe Photoshop.





# TOOL DESAIN

## PROFIL PHOTOSHOP

Versi terakhir adalah CS5 atau lebih dikenal dengan Adobe Photoshop CS5 (Creative Suite). Memang, pada awal terciptanya Photoshop hanya ditujukan untuk keperluan pengolah gambar (fotografi). Thomas Knoll bersama timnya akhirnya mengembangkan Photoshop untuk berbagai keperluan seperti: web design (Image Ready), publishing (Photoshop), animasi (Image Ready), digital painting (Photoshop), dan bidang lainnya. Para web design maupun graphic design cenderung lebih banyak menggunakan program Adobe Photoshop untuk membantu pekerjaan di bidang masing-masing karena mudah digunakan, memiliki warna cerah, mendukung plug-in dari pihak ketiga, dan hasil output yang fantastik.

### Jadi, Apa Itu Photoshop?

**Adobe Photoshop** adalah salah satu aplikasi perangkat lunak editor gambar buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek, atau biasa disebut layer style.

Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan, Photoshop Selain memiliki fitur yang mudah untuk di pahami, photoshop juga memiliki beberapa unggulan fitur yang mampu bekerja maximal, hingga mensuport beberapa file, sehingga bagi kamu seorang desain grafis, ini merupakan salah satu syarat jika kamu pengen masuk ke dunia desain grafis, photoshop dengan segala fasilitasnya.

Photoshop mengkhususkan dirinya sebagai perangkat lunak untuk mengedit gambar dalam format BITMAP (Lihat tulisan mengenai BITMAP VS VECTOR). Oleh karena itu Photoshop seringkali digunakan oleh para fotografer karena foto adalah salah satu gambar dengan format BITMAP. Saat ini Photoshop merupakan perangkat lunak terbaik di kelasnya. ‘Hampir’ tidak ada tandingannya.





# TOOL DESAIN

## PROFIL PHOTOSHOP

### Fitur –Fitur

Meskipun pada awalnya Photoshop dirancang untuk menyunting gambar untuk cetakan, Photoshop yang ada saat ini juga dapat digunakan untuk memproduksi gambar untuk World Wide Web atau biasa disebut Website.

Lihat beberapa website tutorial membuat website di Tutorial Web Desain

Photoshop juga memiliki hubungan erat dengan beberapa perangkat lunak penyunting media, animasi, dan authoring buatan-Adobe lainnya. File format asli Photoshop, .PSD, dapat diekspor ke dan dari Adobe ImageReady, Adobe Illustrator, Adobe Premiere Pro, After Effects dan Adobe Encore DVD untuk membuat DVD profesional, menyediakan penyuntingan gambar non-linear dan layanan special effect seperti background, tekstur, dan lain-lain untuk keperluan televisi, film, dan situs web. Sebagai contoh, Photoshop CS dapat digunakan untuk membuat menu dan tombol (button) DVD.

#### Format File

Photoshop memiliki kemampuan untuk membaca dan menulis gambar berformat raster dan vektor seperti .png, .gif, .jpeg, dan lain-lain. Photoshop juga memiliki beberapa format file khas:

PSD (Photoshop Document) adalah format yang menyimpan gambar dalam bentuk layer, termasuk teks, mask, opacity, blend mode, channel warna, channel alpha, clipping paths, dan setting duotone. Kepopuleran photoshop membuat format file ini digunakan secara luas, sehingga memaksa programer program penyunting gambar lainnya menambahkan kemampuan untuk membaca format PSD dalam perangkat lunak mereka.

PSB' adalah versi terbaru dari PSD yang didesain untuk file yang berukuran lebih dari 2 GB

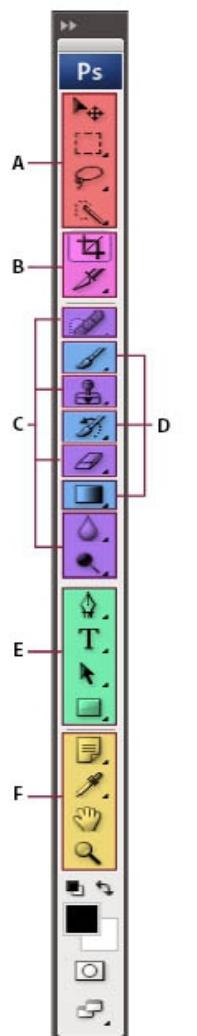
PDD adalah versi lain dari PSD yang hanya dapat mendukung fitur perangkat lunak PhotshopDeluxe.



# TOOL DESAIN

## PENGENALAN PHOTOSHOP

### Tools-tools adobe photoshop dengan shortcutnya



#### A Selection tools

- Move (V)\*
- Rectangular Marquee (M)
  - Elliptical Marquee (M)
  - Single Column Marquee
  - Single Row Marquee
- Lasso (L)
  - Polygonal Lasso (L)
  - Magnetic Lasso (L)
- Quick Selection (W)
  - Magic Wand (W)

#### B Crop and slice tools

- Crop (C)
- Slice (K)
  - Slice Select

#### C Retouching tools

- Spot Healing Brush (J)
  - Healing Brush (J)
  - Patch (J)
  - Red Eye (J)
- Clone Stamp (S)
  - Pattern Stamp (S)
- Eraser (E)
  - Background Eraser (E)
  - Magic Eraser (E)

#### D Painting tools

- Brush (B)
- Pencil (B)
- Color Replacement (B)
- History Brush (Y)
  - Art History Brush (Y)
- Gradient (G)
  - Paint Bucket (G)

#### E Drawing and type tools

- Pen (P)
  - Freeform Pen (P)
  - Add Anchor Point
  - Delete Anchor Point
  - Convert Anchor Point

#### F Horizontal Type (T)

- Vertical Type (T)
- Horizontal Type Mask (T)
- Vertical Type Mask (T)

#### G Path Selection (A)

- Direct Selection (A)

#### H Rectangle (U)

- Rounded Rectangle (U)
- Ellipse (U)
- Polygon (U)
- Line (U)
- Custom Shape (U)

#### I Annotation, measuring, and navigation tools

- Notes (N)
- Audio Annotation (N)
- Eyedropper (I)
  - Color Sampler (I)
  - Ruler (I)
  - Count (I)†
- Hand (H)
- Zoom (Z)

compiled by: psd-tutorial.com

■ Indicates default tool \* Keyboard shortcuts appear in parenthesis † Extended only



## TOOL DESAIN

### Kelemahan Adobe Photoshop :

1. Kurang bagus untuk pembuatan desain majalah atau cetak brosur dengan banyak teks, karena tidak bisa membuat paragraf tulisan dengan sempurna.
2. Ukuran penyimpanan file relatif besar bila terdapat banyak layer dan ukuran gambar yang besar.
3. Proses cetak dalam ukuran kertas pada umumnya, atau ukuran kertas yang besar relatif lebih sulit.
4. Akan lebih rumit ketika mengedit gambar dari banyak layer yang digabung, sebab setiap mengedit satu bagian harus di klik dulu layer yang dimaksud. Ini membutuhkan waktu yang lebih lama dibanding software lain yang bisa untuk mengedit dari banyak gabungan gambar tanpa kesulitan.



### Keunggulan Adobe Photoshop :

1. Lebih familier dan mudah digunakan dibanding software editing gambar selevel Adobe Photoshop.
2. Fasilitas editing gambar hingga efek variasi gambar lebih lengkap.
3. Bisa menyimpan dalam berbagai format dengan berbagai kualitas gambar beserta resolusi dan ukurannya.
4. Bisa untuk memanipulasi/merekayasa foto, misalnya mengganti background, dll untuk kebutuhan positif.
5. Selain untuk editing foto, sangat bagus juga untuk pembuatan produk lain, seperti banner atau spanduk, kartu nama, dll.
6. Fasilitas efek bisa ditambah lagi, yang didapat dari download pada situs resminya.
7. File hasil editan bisa disimpan dalam format JPG dengan kualitas bagus



## TOOL DESAIN

1

First, make a new layer on Photoshop.  
mine is 1920 x 1080 px.

After that, Fill your background with red  
color



Type M capital to your background and  
your logo must be come up. following  
by cutting at the bottom of your logo  
just like on original McDonald's logo.  
Don't forget to Rasterize the layer first,  
right click on your logo and choose  
Rasterize Layer



2



## TOOL DESAIN

3

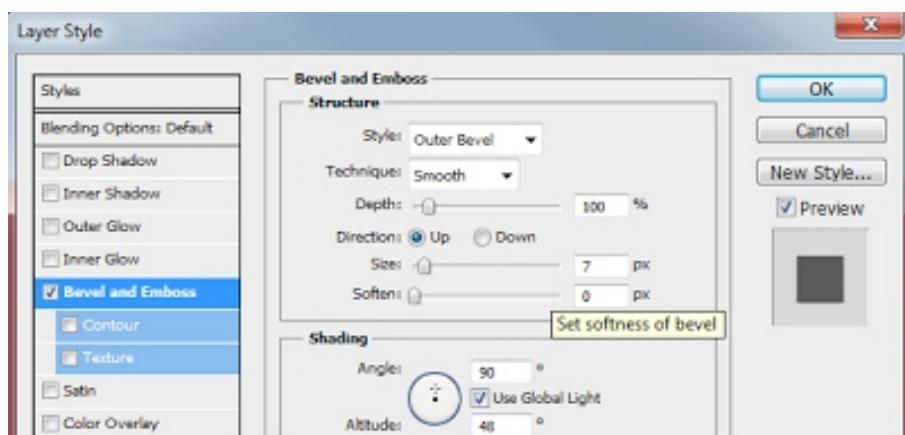


After that, type McDonald's letters just at the area that you cut before. Use Arial Bold font or something similar to font on the original logo.  
Here the screenshot:

The last step give little effect to your logo. Just apply these value to each layer:

4

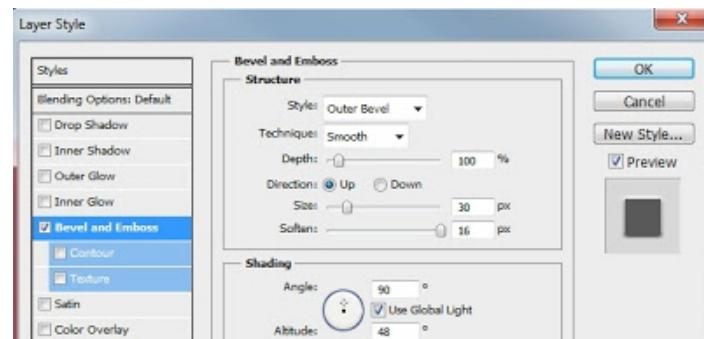
Apply this value to





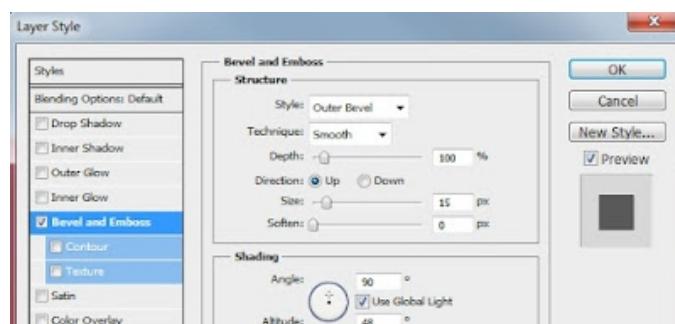
## TOOL DESAIN

5



Apply this value to im  
lovin it layer

Apply this value to M layer



6



## TOOL DESAIN

FINISH





## TOOL DESAIN

### PROFIL CORELDRAW

## CORELDRAW ?



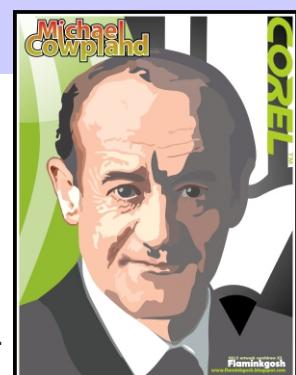
**CorelDraw** adalah editor grafik vektor yang dikembangkan oleh Corel, sebuah perusahaan perangkat lunak yang bermarkas di Ottawa, Kanada. Versi terbarunya, CorelDRAW X5 dirilis pada tanggal 23 Februari 2008. CorelDRAW pada awalnya dikembangkan untuk sistem operasi Windows 2000 dan seterusnya. Versi CorelDRAW untuk Linux dan Mac OS pernah dikembangkan, namun dihentikan karena tingkat penjualannya rendah.

Versi CorelDRAW X5 memiliki tampilan baru serta beberapa aplikasi baru yang tidak ada pada CorelDRAW versi sebelumnya. Beberapa aplikasi terbaru yang ada, di antaranya Quick Start, Table, Smart Drawing Tool, Save as Template, dan lain sebagainya.

### Siapakah penemu CORELDRAW ?

Michael Cowpland yang lahir pada tanggal 23 tahun 1943. Menerima gelar teknik B.Sc dari Imperial College di London. Kemudian pada tahun 1964 pindah ke Kanada dan menyelesaikan pendidikan masternya pada tahun 1968. Ia mendapat gelar Ph.D. dari Universitas Carleton Ottawa pada tahun 1973. Dia adalah salah satu Entrepreneur dari Kanada, businessman, dan pendiri dari Corel.

Dialah cikal bakal yang melakukan Research Laboratory. Perusahaan ini melesat sangat cepat begitu produk CorelDraw muncul di pasaran, dan menjadi perusahaan software terbesar di Kanada. Jadi, secara terminologi (bahasa) CoReL merupakan akronim dari Cowpland Research Laboratory.

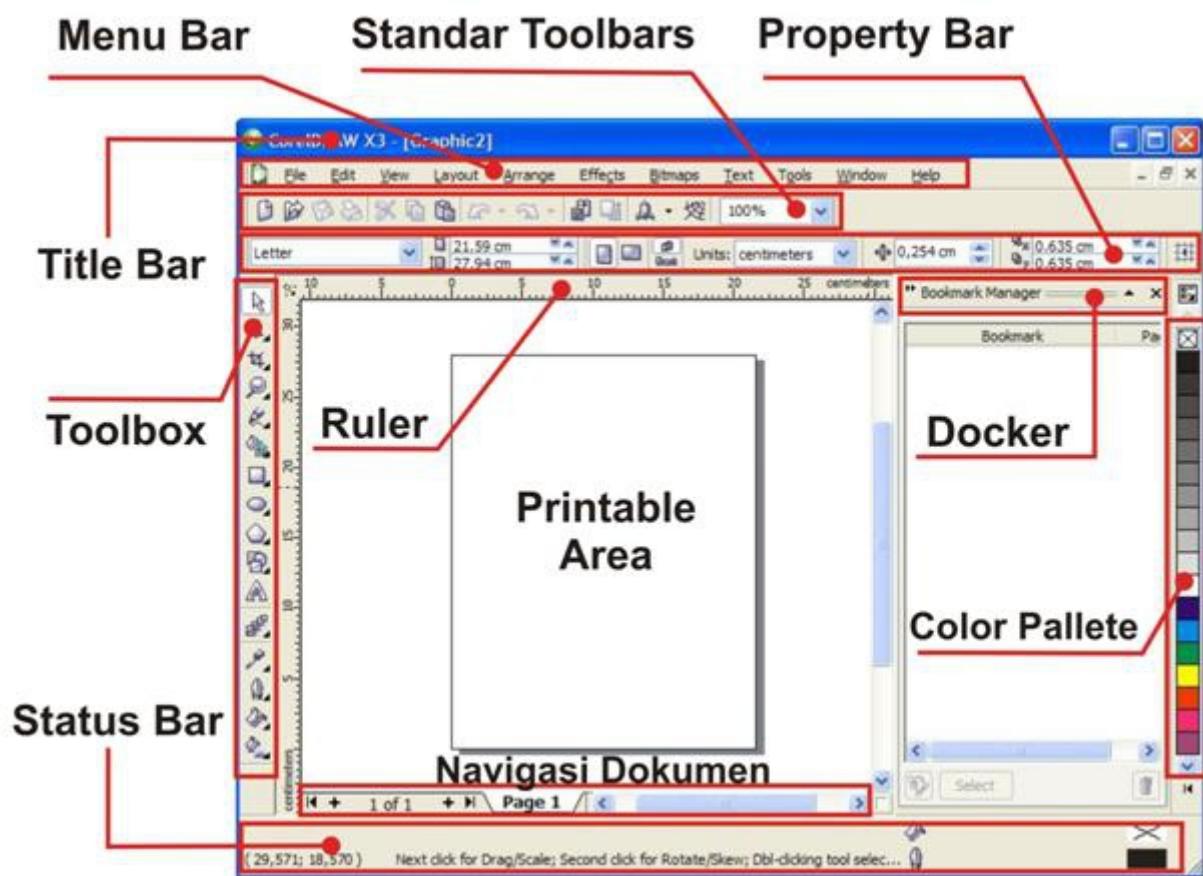




# TOOL DESAIN

PENGENALAN CORELDRAW

## Tools CorelDraw





# TOOL DESAIN

## PENGENALAN CORELDRAW

### Tools CorelDraw

Apabila anda berkeinginan akan belajar program coreldraw, alangkah baiknya anda mengetahui apa kegunaan tool-tool yang ada di coreldraw. Dengan mengenal fungsi-fungsi toolbox pada CorelDraw, anda akan lebih paham, lebih mengerti nantinya dan akan lebih mudah untuk melangkah lebih jauh tentang coreldraw.

Toolbox di coreldraw biasanya letaknya ada disebelah kanan dan didalamnya apabila diklik masih ada sub bagian dari tool. Simak apa saja fungsi-fungsi dari tool-tool yang ada di coreldraw pada pembahasan samping ini.



| Flyout           | Deskripsi  |
|------------------|--|
| Shape edit       | Tool yang dapat diakses adalah Shape, Smudge brush, Roughen brush dan Free transform.  |
| Crop tool        | Tool yang dapat diakses adalah Crop, Knife, Eraser dan Virtual segment delete.   |
| Zoom             | Tool yang dapat diakses adalah Zoom dan Hand.  |
| Curve            | Tool yang dapat diakses adalah Freehand, Bezier, Artistic media, Pen, Polyline, 3 point curve, Interactive connector dan Dimension.  |
| Smart            | Tool yang dapat diakses adalah Smart fill dan Smart drawing.   |
| Rectangle        | Tool yang dapat diakses adalah Rectangle dan 3 point rectangle.  |
| Ellipse          | Tool yang dapat diakses adalah Ellipse dan 3 point ellipse.  |
| Object           | Tool yang dapat diakses adalah Polygon, Star, Complex Star, Graph paper dan Spiral.  |
| Perfect Shapes   | Tool yang dapat diakses adalah Basic shapes, Arrow shapes, Flowchart shapes, Banner shapes dan Callout shapes.   |
| Interactive      | Tool yang dapat diakses adalah Interactive blend, Interactive contour, Interactive distortions, Interactive drop shadow, Interactive envelope, Interactive extrude dan Interactive transparency. |
| Eyedropper       | Tool yang dapat diakses adalah Eyedropper dan paint bucket.  |
| Outline          | Tool yang dapat diakses adalah Outline pen, dan outline color, kumpulan outline dengan ketebalan berbeda dan Color docker.   |
| Fill             | Tool yang dapat diakses adalah Fill color, Fountain color, Pattern fill, Texture fill dan PostScript fill dan Color docker.  |
| Interactive fill | Tool yang dapat diakses adalah Interactive fill dan Interactive mesh fill.   |

\*Ket. daftar flyout diatas yang terdapat pada CorelDraw 13 / X3\*

By : 



# TOOL DESAIN

SHORTCUT CORELDRAW

Align Bottom ===> B  
Align Centers Horizontally ===> E  
Align Centers Vertically ===> C  
Align Left ===> L  
Align Right ===> R  
Align To Baseline ===> Alt+F12  
Align Top ===> T  
All Small Capitals ===> Ctrl+Shift+K  
Artistic Media ===> I

Back ===> Ctrl+PgDn  
Bold ===> Ctrl+B  
Brightness/Contrast/Intensity... ===> Ctrl+B  
Bring up Property Bar ===> Ctrl+Return  
Bullet ===> Ctrl+M

Rotate ===> Alt+F8  
Center to Page ===> P  
Color Balance... ===> Ctrl+Shift+B  
Color ===> Shift+F12  
Color ===> Shift+F11  
Convert ===> Ctrl+F8  
Convert To Curves ===> Ctrl+Q  
Convert Outline To Object ===> Ctrl+Shift+Q  
Cut ===> Ctrl+X  
Cut ===> Shift+Delete

Break Apart ===> Ctrl+K  
Combine ===> Ctrl+L  
Contour ===> Ctrl+F9  
Copy ===> Ctrl+C  
Copy ===> Ctrl+Insert  
Duplicate ===> Ctrl+D  
Ellipse ===> F7  
Envelope ===> Ctrl+F7  
Export... ===> Ctrl+E  
Ungroup ===> Ctrl+U  
Find Text... ===> Alt+F3  
Format Text... ===> Ctrl+T  
Freehand ===> F5  
Full-Screen Preview ===> F9  
Graph Paper ===> D  
Group ===> Ctrl+G  
Import... ===> Ctrl+I  
Lens ===> Alt+F3  
New ===> Ctrl+N  
Open... ===> Ctrl+O  
Options... ===> Ctrl+J

Text ===> Ctrl+F10  
To Back ===> Shift+PgDn  
To Front ===> Shift+PgUp  
Undo ===> Alt+Backspace  
  
Underline ===> Ctrl+U  
  
Import... ===> Ctrl+I.  
View Manager ===> Ctrl+F2

Zoom ===> Z  
Zoom Out ===> F3  
Zoom One-Shot ===> F2  
Zoom To Fit ===> F4  
Zoom To Page ===> Shift+F4  
Zoom To Selection ===> Shift+F2



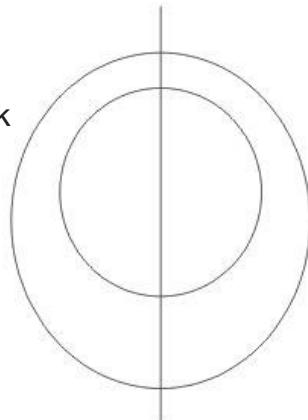
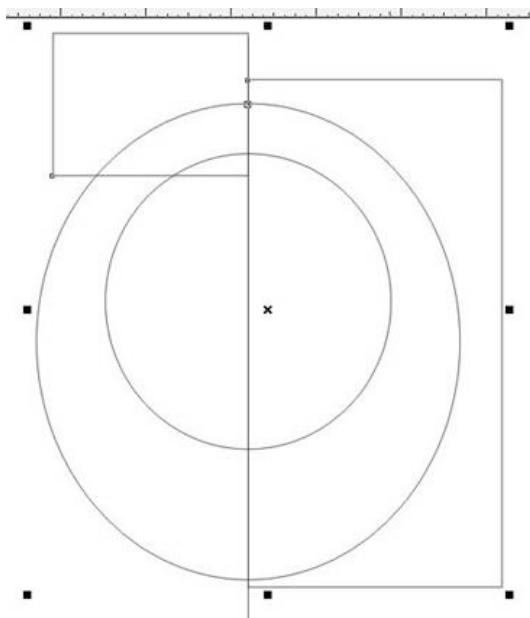
## TOOL DESAIN

### Membuat Logo

# STARBUCKS

#### Langkah-langkahnya :

1. Saya rasa bagian tersulit dari logo ini adalah dibagian tengah logo, jadi kita mulai dari tengah-tengah logo tersebut, buatlah satu garis tegak lurus, ini akan menjadi sumbu tengah kita nanti, karena bagian tengah dari logo starbucks itu sangat simetris jadi memudahkan kita untuk membuatnya. Setelah membuat sumbu tadi, lalu buatlah object seperti gambar disamping ini.

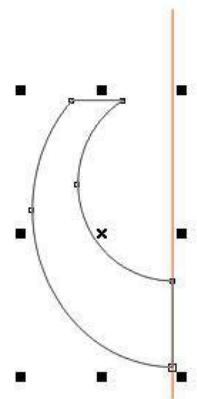
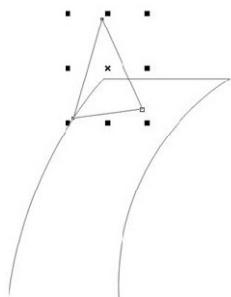


2. Sleksi kedua object diatas, (kecuali garis sumbu kita) setelah terseleksi lalu Combine (Ctrl+L), lalu buat object persegi untuk memotong bagian yang tidak diperlukan, letakkan seperti gambar disamping ini



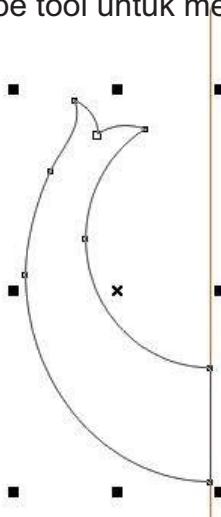
## TOOL DESAIN

3. Lalu potong dengan Trim Tool(klik object pemotong>tekan Shift+klik object yg akan dipotong>klik Trim) maka jadilah bentuk disamping ini



4. Lalu kita buat buntut dari Twin Tailed Siren, gunakan Bezier Tool untuk membuat bidang seperti disamping ini

Entah bentuk apa itu(asal aja udah... wkwkwk), seleksi kedua object tersebut(object pertama dan kedua) lalu Weld-kan, gunakan Shape tool untuk meng-edit object tadi hingga menjadi seperti gambar dibawah ini.

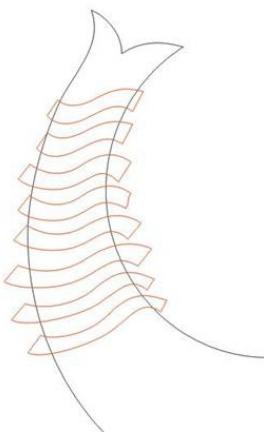


Ok.. Tailnya udah hampir jadi, sekalian kita jadikan(walah bahasanya maksa banget...)



## TOOL DESAIN

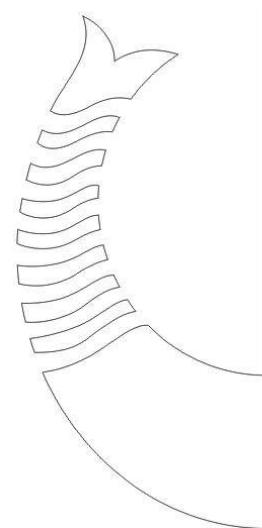
5. Lalu buat lagi object seperti gambar yang ber-Outline merah disamping ini



Lalu copy object tersebut, letakkan dan sesuaikan ukurannya seperti gambar disamping ini



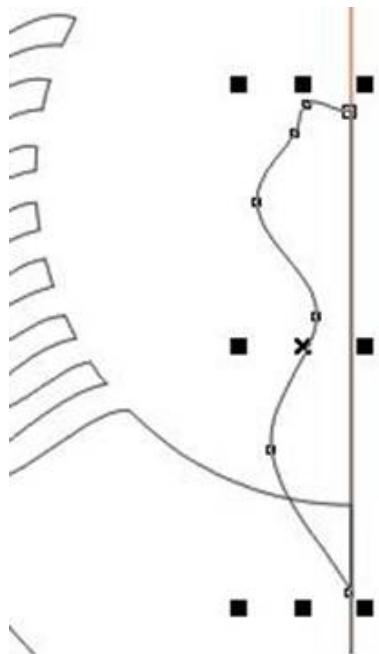
Setelah itu seleksi semua object yang ber-Outline Merah Weld-kan lalu tekan Shift+Klik Object Outline Hitam jika langkah kita benar, maka akan terbentuk object seperti gambar disamping ini





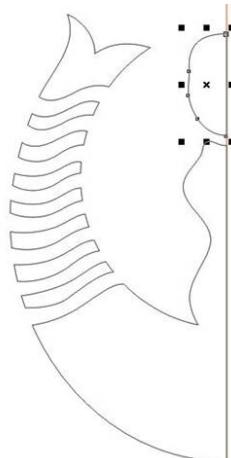
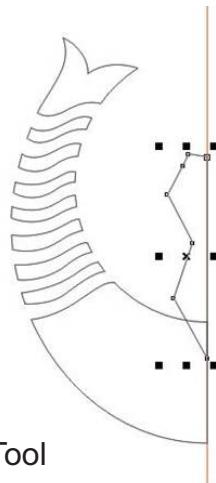
## TOOL DESAIN

Memang terlihat acak-acakan tapi itu tidak penting, masalahnya nanti ada beberapa bagian yang hilang setelah semua jadi (:D), Tali nya sudah jadi, kita tinggal membuat bagian- bagian lainnya.



6. Buat lagi bidang dengan menggunakan Bezier Tool seperti gambar dibawah yang terseleksi ini  
Setelah itu edit dengan Shape Tool sampai menjadi seperti gambar disamping ini

Weld-kan dengan object pertama tadi





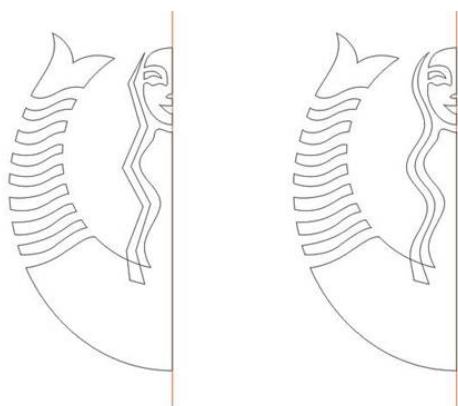
## TOOL DESAIN

>



7. Wajah sekarang, buat lagi bidang dengan bezier tool dan edit menggunakan Shape Tool sampai menjadi seperti ini

lalu buat lagi beberapa bidang seperti dibawah ini untuk membuat mata, hidung dan mulut Siren(tanpa sungkar..jiahaa...)

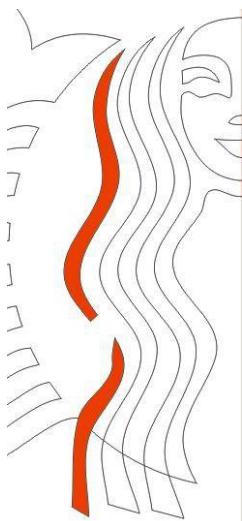


Lalu seleksi semua tiga object baru tersebut, Weld-kan, setelah itu tekan Shift dan klik wajah lalu Trim-kan

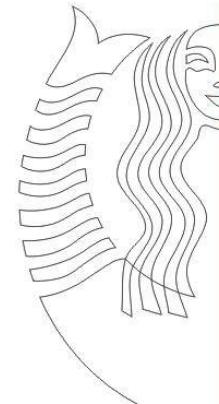


## TOOL DESAIN

Hasil Trim tadi seperti gambar diatas...



Lalu Copy dua kali object yang baru saja kita buat ke kiri dan sesuaikan ukurannya sampai seperti gambar disamping ini

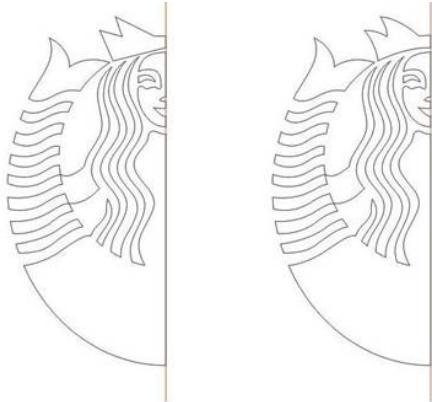


8. Bagian wajah, badan dan ekor sudah jadi, sekarang mari kita membuat rambutnya, buat bidang dengan Bezier Tool lalu Edit dengan Shape Tool sampai membentuk object seperti disamping ini



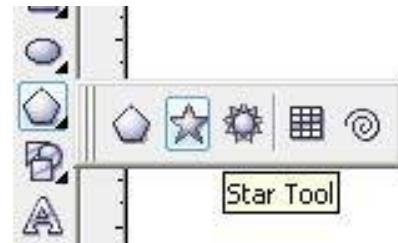


## TOOL DESAIN



Potong sedikit pada rambut paling kiri seperti yang saya warnai merah disamping ini

Seleksi semua object yang ada lalu Weld-kan, tambahkan tangan seperti gambar dibawah ini(catatan : Warna merah pada gambar diatas hanya sebagai pembantu saya menjelaskan)



Semua bagian sudah selesai, hanya kurang mahkota saja.

8. Kita buat bidang lagi sebagai mahkota, masih seperti tadi, Bezier Tool yang akhirnya harus diakhiri dengan Shape Tool(hehee..) seperti gambar disamping ini

Masalah bintang diatas mahkota, itu urusan mudah, dalam Corel sudah ada jadi kita tinggal menggunakan Tool saja



letakkan persis diatas mahkota, ukurannya sesuaikan, lalu potong setengah bintang tersebut, seleksi semua object lalu weld-kan lagi jadilah wujud seperti gambar berikut

Seleksi object lalu Copy Mirror (Tekan Ctrl dan tarik Bounding Box sebelah kiri ke kanan, setelah muncul garis-garis bantu klik kanan<< cara yg paling mudah) seperti gambar disamping ini

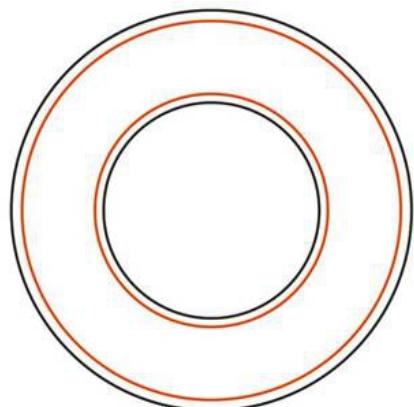


## TOOL DESAIN



Seleksi semua lalu Weld-kan, jadilah Twin Tailed Siren...  
hwehehehe

10. Buat beberapa lingkaran seperti gambar berikut ini



Lingkaran yang ber-Outline merah di Combine-kan  
lalu beri warna hijau



## TOOL DESAIN

11. Untuk memasukkan tulisan ke dalam lingkaran gunakan Fit Text To Path (Text >> Fit Text To Path) seperti gambar di samping ini

untuk membalikkan tulisan yang terbalik (Pada bagian coffee disini)  
gunakan Mirror Horizontally maupun vertically



12. Setelah selesai dengan tulisan tadi tambahkan bintang (semua ukuran diharapkan temen2 bisa menyesuaikan dengan improve2 temen2 sendiri), gunakan Star Tool seperti diatas tadi, letakkan dan sesuaikan





## TOOL DESAIN

13. Setelah itu seleksi lingkaran bagian luar tadi, lalu Contour (Effect>>Contour atau Ctrl+F9) beri warna hijau pada Contour tersebut dan berilah warna hitam pada lingkaran paling kecil seperti gambar dibawah ini

(Effect>>PowerClip>>Place Inside Container) kedalam lingkaran berwarna hitam, sesuaikan letaknya seperti gambar berikut ini



FINISH

# BISNIS DUNIA

# DKV



**Design is not some button in your photoshop**

Design is the method of putting form ad content together.  
Can be art , Can be aesthetics. Is so simple , that's why it is so complicated

# Bisnis Dunia DKV

graphic  
DESIGN



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.

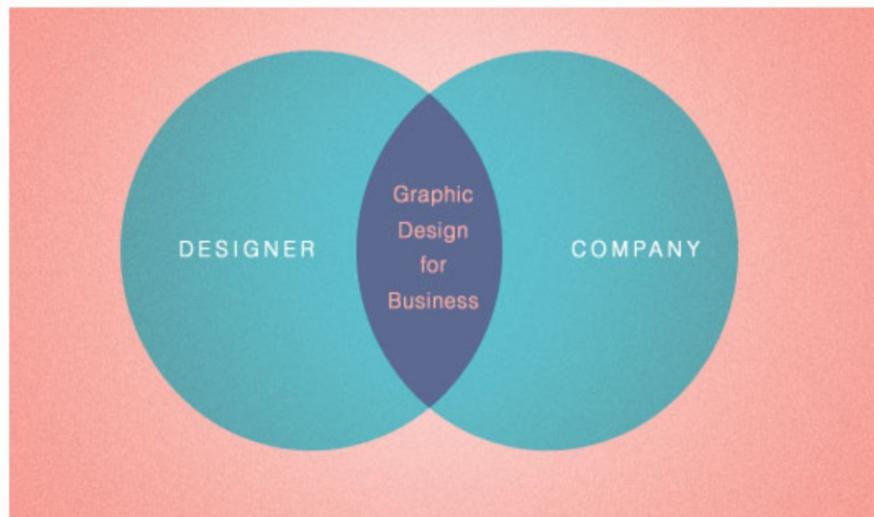
Desain grafis merupakan yang menjadi jasa unggulan berada dalam klasifikasi khusus yaitu kemampuan membangun hasil cetak grafika yang WYSIWYG (what you see is what you get) dengan didukung oleh metode kalibrasi menggunakan platform komputer mac dan windows. kegunaan produk grafika dengan



# Bisnis Dunia DKV

teknologi ini adalah untuk expo produk dengan corak visual yang khas seperti brosur batu alam, dan fungsi – yang mem ketepatan. Yang lain tag-khusus identifikasi

marmer atau katalog lukisan, fungsi lainnya butuhkan warna tinggi. adalah produk untuk keperluan 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.



## Peranan DKV

- ▶ Perancangan Tekstile Designer
- ▶ Desain Grafis / Graphic Design
- ▶ Perancangan Identitas Visual
- ▶ Logo type / Corporate Identity
- ▶ Perancangan Maskot



# Bisnis Dunia DKV



## Peranan DKV

TIPOGRAFI



DESIGN  
IS KING

## DAFTAR PUSTAKA

■ Adi Kusrianto, Pengantar Design Komunikasi Visual  
Babyboss and Concept Magazine

■ Modul desain grafis teori-dkv-1-2-3

■ **www.google.com**

■ Hendi Hendratman, Computer Graphic Design!  
[www.sunardipw.blogspot.com](http://www.sunardipw.blogspot.com)  
X24 design

■ **MODUL PRINSIP GRAFIS**

■ Eka.Nirmana Seni Rupa dan Desain.  
<http://eka.web.id/definisi-nirmania.html>.diakses pada tanggal 18 Juni 2014.

Desain grafis  
Photoshop

CorelDraw

■ <http://bloggerbondowoso24.blogspot.com/2013/04/fungsi-fungsi-toolbox-pada-coreldraw.html>

Good Design send the same message to everyone  
Good Art send a different message to everyone

# Profil

Penulis



Galuh Chandra .D

M3112061

Gembong Wijang

M3112062



Happy Windiasari

M3112068

D3-Teknik Informatika