



MODUL PRAKTIKUM V

PRAKTIKUM APLIKASI KOMPUTER 2022



DESAIN
GRAFIS

DOSEN PENGAMPU

JUMADIL NANGI, S.Kom., MT
RIZAL ADI SAPUTRA, ST., M.Kom

ASISTEN DOSEN

MUHAMAD AMHAR RAYADIN

A. Latar Belakang

Dengan perkembangan zaman yang sangat pesat, kita sebagai masyarakat harus peka terhadap perkembangan zaman tersebut. Dengan berkembangnya zaman, maka teknologipun semakin berkembang pula. Komputer telah menjadi benda yang memiliki tujuan serbaguna dalam penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam melakukan pekerjaan maupun kegiatan sehari-hari, komputer memiliki beragam aplikasi yang dapat kita gunakan untuk membantu pekerjaan maupun kegiatan kita, salah satunya adalah Figma.

Figma adalah *tool* desain berupa *website* yang terhubung dengan *cloud* sehingga bisa digunakan kapanpun dan dimanapun melalui internet. *Tool* ini berbasis *vector*, sehingga akan lebih cocok untuk mendesain *UI website* atau *mobile* dan aset ilustrasi. Tetapi, Figma juga bisa digunakan untuk mengedit foto walaupun hanya dengan pengaturan dasar saja.

Perusahaan pengembang Figma mengutamakan kemudahan *design jamming* atau mendesain bersama-sama dalam satu platform tanpa harus menggabungkan secara manual. Hal inilah yang menjadi poin menarik bagi designer untuk memilih *tool* tersebut.

Maka dari itu kita sebagai masyarakat harus mengetahui cara mengoperasikan aplikasi Figma agar mampu mengikuti arus zaman dan mempermudah pekerjaan sehari-hari.

B. Tujuan Kegiatan Pembelajaran

Adapun tujuan kegiatan pembelajaran dari praktikum aplikasi komputer materi “Desain Grafis” adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengertian dari Desain Grafis.
2. Untuk mengetahui perbedaan gambar vektor dan bitmap.
3. Untuk mengetahui langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi Figma



C. Uraian Materi

1. Pengertian Desain Grafis

Desain grafis terdiri dari dua kata, yaitu desain dan grafis. Desain sebagai kata kerja diartikan sebagai proses untuk membuat dan menciptakan obyek baru yang berkaitan erat dengan seni untuk mencapai tujuan tertentu. Desain sebagai kata benda dapat diartikan sebagai hasil akhir dari proses kreatif. Grafis dapat diartikan sebagai citra visual (*image*). Istilah grafis tidak sama dengan grafik. Istilah grafik sudah dipakai untuk suatu grafis yang menghasilkan informasi data yang dalam bahasa Inggris disebut dengan *chart*.

Desain grafis adalah bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam desain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan.

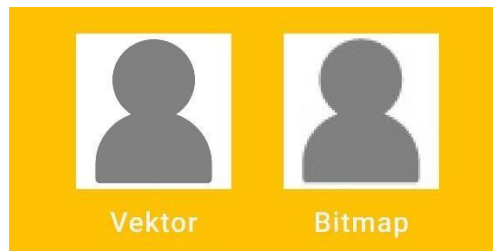
Desain grafis diterapkan dalam desain komunikasi dan seni rupa murni. Seperti jenis desain lain, desain grafis dapat merujuk pada proses pembuatan, metode merancang, produk yang dihasilkan, ataupun disiplin ilmu yang digunakan. Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan visual, termasuk tipografi, ilustrasi, fotografi, pengolahan gambar, dan tata letak.

Secara garis besar, desain grafis dibedakan menjadi beberapa kategori sebagai berikut :

1. Percetakan atau printing, termasuk desain buku majalah, poster, booklet, liflet, flyer periklanan dan publikasi lain yang sejenis.
2. Desain web untuk mendesain halaman web atau desain interaktif.
3. Film termasuk acara TV, komersial, animasi, dan multimedia interaktif.
4. Logo atau identifikasi, EGD (*environmental graphic design*) ialah desain profesional yang mencakup desain industri seperti iklan, branding, dan profil perusahaan.
5. Desain produk, kemasan produk, dan pemaketan.



Dalam dunia design grafis gambar dibagi menjadi 2 jenis tergantung dari tipe gambar dan model gambar, yaitu vektor dan bitmap.



Gambar 1 Vektor dan Bitmap

Adapun perbedaan dari Gambar Vector dan Bitmap adalah Vector merupakan gambar digital yang berisi persamaan perhitungan matematis. Gambar dengan format vector memiliki kualitas yang bagus. Salah satu ciri dari gambar vector adalah ketika diperbesar (zoom-in) atau diperkecil (zoom-out) tidak pecah maupun blur. Ini dikarenakan vector merupakan gambar yang dibentuk dari gabungan titik dan garis yang membentuk sebuah objek. Sedangkan Bitmap (raster) adalah representasi dari citra grafis. Bitmap terdiri dari titik-titik yang tersusun dan tersimpan dalam memori computer. Nilai dari setiap titik gambar dengan format bitmap diawali oleh 1 bit data (dalam hitam putih) dan akan bernilai lebih besar jika berwarna.

a) Ukuran (size)

Ketika gambar berformat vector disimpan maka ukuran *file* tersebut relative lebih kecil dibandingkan dengan *file* gambar berformat bitmap.

b) Ketika di Zoom

Perbedaan yang kedua seperti yang telah dijelaskan di atas adalah ketika gambar berformat vector di- zoom (perbesar atau diperkecil) maka gambar tersebut tidak akan pecah maupun blur. Berbeda dengan gambar berformat bitmap yang akan pecah, rusak, dan blur jika diperbesar maupun diperkecil melebihi kualitas gambarnya.



c) Susunan

Perbedaan yang ketiga adalah gambar vector disusun dengan objek geometris dan dibuat berdasarkan perhitungan yang matematis. Sedangkan gambar bitmap disusun dalam objek yang berbentuk pixel.

d) Sifat

Gambar dengan format vector memiliki sifat yang tidak dipengaruhi oleh resolusi, sedangkan gambar berformat bitmap sifatnya dipengaruhi oleh resolusi.

e) Kegunaan

Perbedaan yang terakhir adalah kegunaan dari vector dan bitmap. Gambar dengan format vector biasanya digunakan untuk desain ilustrasi, contohnya desain logo. Sementara gambar dengan format bitmap digunakan untuk gambar warna yang beragam. Contohnya adalah foto

2. Perbedaan Warna CMYK dan RGB

a. CMYK

CMYK (Cyan-Magenta-Yellow-Black) Disebut sebagai warna proses atau empat warna. CMYK adalah model warna yang berbasis sebagai pengurangan sebagian gelombang cahaya. dan sering digunakan dalam pencetakan berwarna. Jadi untuk mencair atau mendapatkan hasil yang relatif dibutuhkan sedikitnya 4 warna tinta yaitu : Cyan, Magenta, Yellow, dan Black. Keempat warna tinta tersebut disebut warna proses.

b. RGB

RGB (Red-Green-Blue) yaitu warna pencahayaan . Digunakan untuk display monitor, Warna warna primer. Tergantung kepada teknologi alat yang dipakai seperti LCD/CRT pada Display monitor. Ketiga warna tersebut dikombinasikan dan terciptalah warna putih. Warna RGB adalah prinsip warna yang digunakan media elektronik seperti televisi, scanner, monitor.



Oleh karena itu warna yang ditampilkan selalu terang. karena memang setting untuk display monitor bukan untuk cetak. sehingga lebih leluasa bermain dengan warna. tetapi warna RGB tidak dapat sempurna jika kapasitas komputernya tidak bagus otomatis warna RGB tidak akan sempurna, lain halnya jika komputer dan layar monitor yang bagus akan mendapatkan warna RGB yang bagus juga.

Jadi perbedaan antara warna RGB dan CMYK yaitu :

1. RGB digunakan untuk warna Monitor sedangkan CMYK digunakan untuk warna printer.
2. RGB digunakan untuk desain yang nantinya digunakan atau diterapkan ke dalam media layar monitor, sedangkan CMYK digunakan untuk desain yang nantinya ditampilkan dalam bentuk media cetak.
3. Jika warna RGB semua dicampurkan warna akan berubah menjadi warna terang yaitu warna putih, sedangkan CMYK jika dicampur semua akan menghasilkan warna gelap yaitu warna hitam.

3. Jenis – Jenis Digital Art

a. *Vector Art*

Vector Art merupakan gambar yang terbentuk dari sejumlah garis dan kurva. Ciri khas dari *Vector Art* adalah gambarnya yang terlihat seperti kartun tapi bentuknya nyata dan hampir mirip dengan bentuk aslinya. Aplikasi yang biasa digunakan untuk membuat seni digital ini yaitu Adobe Illustrator, Corel-Draw, dan Adobe Photoshop.



Gambar 2 *Vector Art*

b. *WPAP Art*

WPAP atau *Wedha's Pop Art Potrait* adalah suatu gugus seni ilustrasi potret wajah yang bersaling-silang secara geometri dengan penggunaan kontradiksi warna-warna khusus. Ciri khas dari *WPAP* adalah warnanya yang bebas namun masih terdapat unsur gelap terang. Aplikasi yang biasa digunakan untuk membuat seni digital ini yaitu Adobe Illustrator, Corel-Draw, dan Adobe Photoshop.



Gambar 3 *WPAP Art*

c. *Line Art*

Line Art merupakan gambar yang dibentuk dari garis-garis tegas dan biasanya berwarna hitam tanpa adanya gradasi warna. Ciri khas dari *Line Art* adalah warnanya yang hanya terdiri dari dua warna biasanya berwarna hitam dan putih seperti gambar sketsa. Aplikasi yang biasa digunakan untuk membuat seni digital ini yaitu Adobe Illustrator dan Corel-Draw.



Gambar 4 *Line Art*

d. *Low Poly Art*

Low Poly Art atau *low polygon art* adalah salah satu jenis seni digital yang memiliki efek visual seperti rangkaian kristal yang menyatu menjadi sebuah objek. Ciri khas dari *Low Poly Art* adalah bentuknya yang menyerupai kristal. Aplikasi yang biasa digunakan untuk membuat seni digital ini yaitu Adobe Illustrator, Corel-Draw, dan Adobe Photoshop.



Gambar 5 *Low Poly Art*

e. *Flat Design*

Flat Design adalah desain dengan pendekatan minimalis yang menekankan kegunaan, dengan desain yang bersih tanpa ada bevel, bayangan, tekstur, berfokus pada warna-warna cerah dan ilustrasi dua dimensi. Ciri khas dari *Flat Design* adalah bentuknya yang sederhana dan menggunakan warna- warna yang cerah. Aplikasi yang biasa digunakan untuk membuat seni digital ini yaitu Adobe Illustrator, Corel-Draw, dan Adobe Photoshop.



Gambar 6 *Flat Design*

f. *Typography*

Typography yaitu suatu seni memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang yang tersedia, dan bertujuan untuk menciptakan kesan yang menarik. Ciri khas dari *Typography* yaitu bentuk tulisan yang sudah mengalami modifikasi dari bentuk aslinya. Aplikasi yang biasa digunakan untuk membuat seni digital ini yaitu Adobe Illustrator, Corel-Draw, dan Adobe Photoshop.



Gambar 7 *Typography*

g. *Manipulation Art*

Manipulation Art yaitu suatu seni atau teknik untuk mengubah, menambah atau memperindah suatu tampilan photo dari bentuk asli menjadi suatu bentuk yang mempunyai nilai lebih. Ciri khas dari *Manipulation Art* yaitu biasanya gambarnya terlihat nyata, tapi di luar akal pikiran manusia seperti dalam dunia mimpi. Aplikasi yang biasa digunakan untuk membuat seni digital ini yaitu Adobe Photoshop.

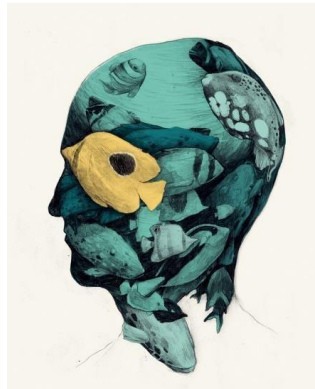


Gambar 8 *Manipulation Art*

h. *Illustration Art*

Illustration Art hampir mirip dengan *Manipulation Art*, bedanya yaitu *Manipulation Art* adalah karya seni yang berupa gambar

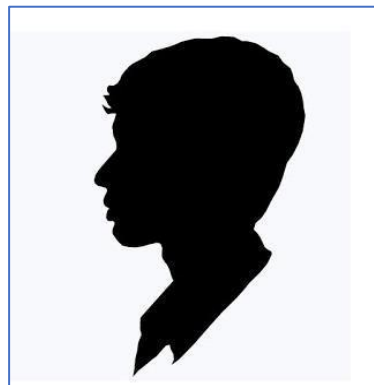
nyata. Sedangkan *Illustration Art* berupa gambar kartun. *Illustration art* juga hampir mirip dengan *Vector Art* hanya saja *Illustration Art* terlihat lebih rumit. Oleh karena itu, *Illustration Art* bisa dibilang adalah gabungan dari *Vector Art* dan *Manipulation Art*. Ciri khas dari karya seni digital ini yaitu gambarnya yang cukup rumit. Aplikasi yang biasa digunakan untuk membuat seni digital ini yaitu Adobe Illustrator dan Corel-Draw.



Gambar 9 *Illustration Art*

i. *Siluet*

Siluet yaitu sebuah seni yang berupa sketsa bayangan yang membentuk sebuah objek. Ciri khas dari *siluet* tentu saja objek utamanya yang berwarna hitam atau seperti bayangan. Aplikasi yang biasa digunakan untuk membuat seni digital ini yaitu Adobe Illustrator, Corel-Draw, dan Adobe Photoshop.



Gambar 10 *Siluet*

j. Karikatur

Karikatur adalah gambar atau penggambaran suatu objek konkret dengan cara melebih- lebihkan ciri khas objek tersebut. Katarikatur berasal dari kata Italia caricare yang berarti memberi muatan atau melebih- lebihkan. Ciri khas dari seni ini biasanya ukuran kepalanya lebih besar dari ukuran tubuhnya. Aplikasi yang biasa digunakan untuk membuat seni digital ini yaitu Adobe Illustrator, Corel-Draw, dan Adobe Photoshop.



Gambar 11 Karikatur

k. Advertising Design

Advertising Design adalah bentuk desain yang bertujuan untuk melakukan periklanan terhadap suatu hal, karena Advertising merupakan cara untuk memperkenalkan diri atau produk kepada orang lain, bentuk design ini banyak di terapkan di tempat percetakan digital (spanduk, baliho, kartu nama, CV Kreatif dan sebagainya). Aplikasi yang digunakan adalah Illustrator, Photoshop, Coreldraw, dsb



Gambar 12 Advertising Design



D. Rangkuman

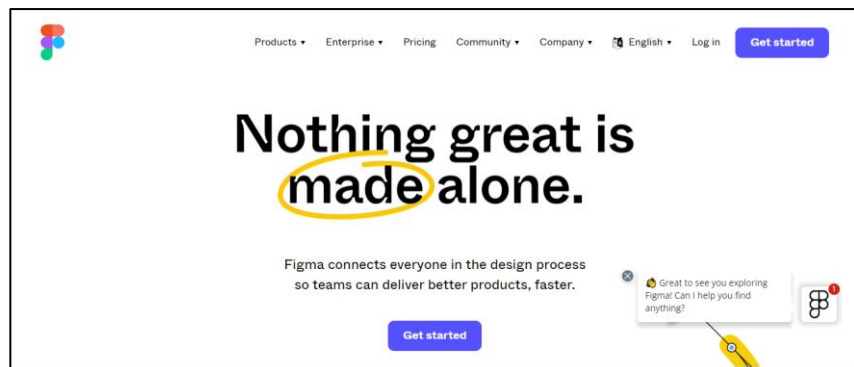
Desain grafis adalah bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Desain grafis diterapkan dalam desain komunikasi dan seni rupa murni. Seperti jenis desain lain, desain grafis dapat merujuk pada proses pembuatan, metode merancang, produk yang dihasilkan, ataupun disiplin ilmu yang digunakan. Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan visual, termasuk tipografi, ilustrasi, fotografi, pengolahan gambar, dan tata letak.

Figma adalah *tool* desain berupa *website* yang terhubung dengan *cloud* sehingga bisa digunakan kapanpun dan dimanapun melalui internet.

Adapun jenis warna yang digunakan seperti warna CMKY dan RGB. Adapun beberapa jenis digital *Art* seperti *Vector Art*, *WPAP art*, *Line Art*, *Low Poly Art*, *Flat Art*, *Typography*, *Manipulation Art*, *Illustration Art*, *Siluet*, *Karikatur* dan *Adversing Design*.

E. Praktikum

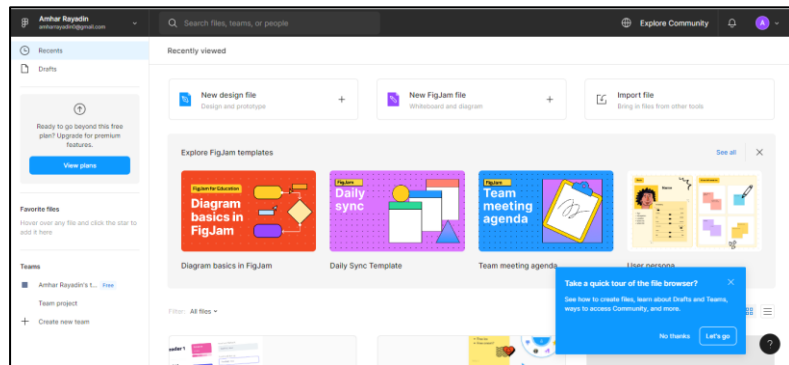
1. Memulai figma
 - a. Pertama buka browser lalu ketikkan figma.com untuk masuk ke *landing page* Figma



Gambar 13 Membuka Figma



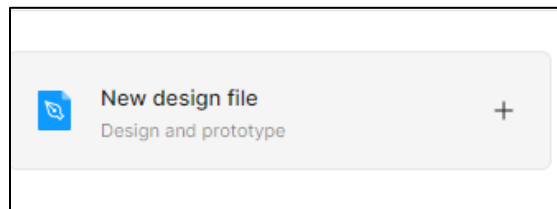
- b. Kemudian *login* atau *register* terlebih dahulu agar dapat masuk ke *dashboard* Figma .



Gambar 14 Tampilan Figma

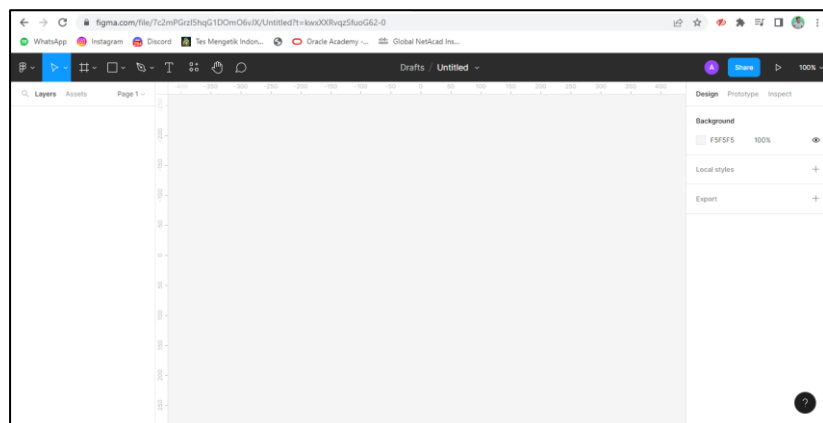
2. Membuat File Baru

- a. Untuk membuat *file* baru, klik *new design file* pada *web* Figma



Gambar 15 *New design file*

- b. Selanjutnya akan muncul lembar kerja Figma seperti pada gambar berikut.



Gambar 16 Lembar kerja Figma



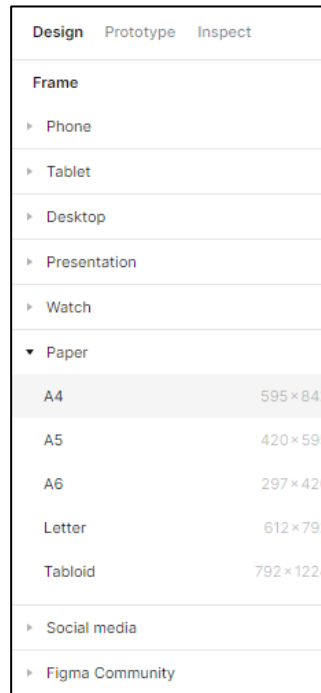
3. Membuat *Frame*

- a. Pertama, klik *icon frame*



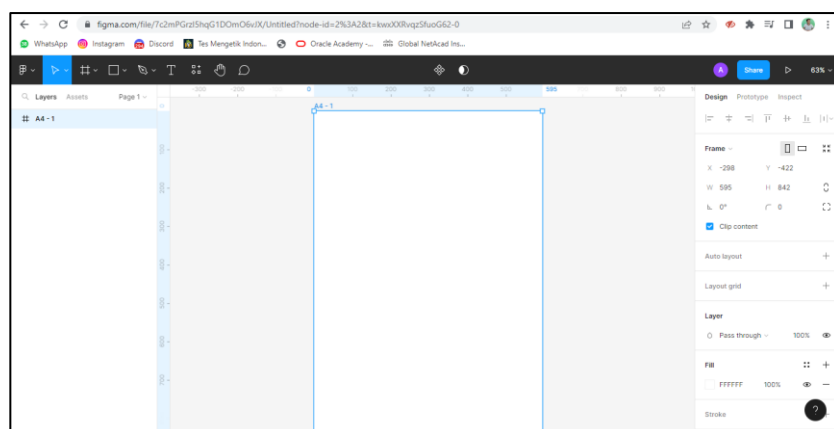
Gambar 17 *Frame*

- b. Pada tab *Design*, pilih ukuran *frame* sesuai kebutuhan



Gambar 18 Memilih ukuran *frame*

- c. Kemudian akan muncul tampilan *frame* seperti pada gambar berikut.

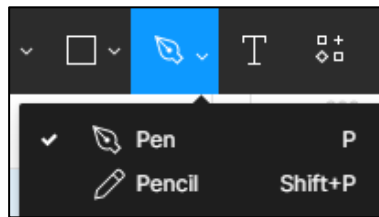


Gambar 19 Tampilan *frame*



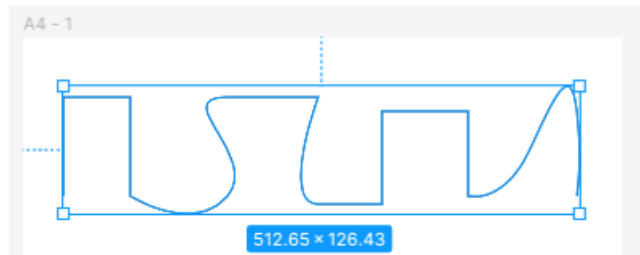
4. Membuat Garis

- a. Untuk membuat garis, kita dapat menggunakan *tool Pen*



Gambar 20 *Pen*

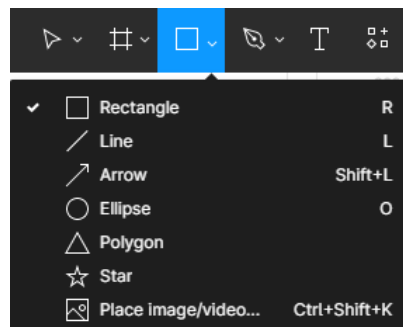
- b. Mulai menggaris dan melengkungkan gambar di lembar kerja



Gambar 21 Membuat garis menggunakan *Pen*

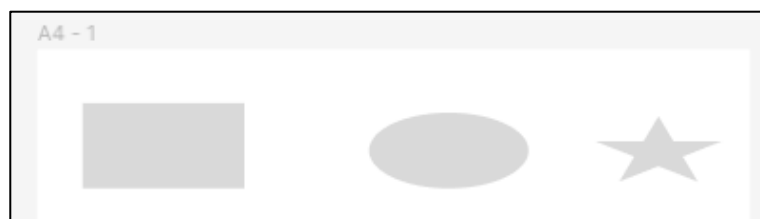
5. Membuat *Shapes*

- a. Untuk membuat *shapes* dapat menggunakan *tool Rectangle*, *Ellipse*, *Polygon*, atau *Star*.



Gambar 22 Tool untuk membuat *shapes*

- b. Setelah memilih tool, tarik area pada lembar kerja untuk membuat *shapes*.



Gambar 23 Membuat *shapes*

6. Memasukkan dan Mengedit Text

- a. Pilih tool *Text* untuk pada toolbar



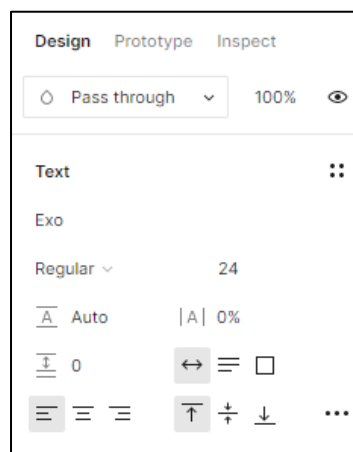
Gambar 24 *Tool Text*

- b. Klik di daerah yang ingin anda tulis, dan menulislah. Bisa juga melakukan copy paste dari teks lain



Gambar 25 Menambahkan *text*

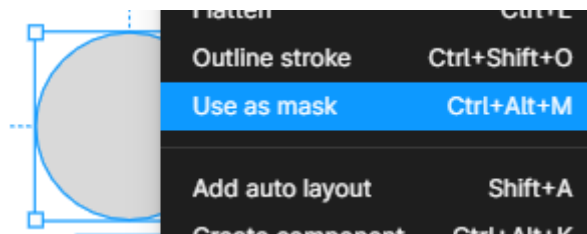
- c. Untuk mengedit jenis font dan ukuran dapat dilakukan pada tab *Design*



Gambar 26 Mengedit *text*

7. Membuat *Masking*

- a. Untuk membuat *masking*, buat sebuah shape, kemudian klik kanan lalu pilih *Use as Mask*



Gambar 27 *Use as Mask*



- b. Masukkan gambar lalu posisikan letak dan layernya di atas area *mask*



Gambar 28 Hasil *masking*

F. Tugas

1. Buatlah CV berdasarkan data diri Anda masing – masing menggunakan Figma sesuai dengan tema dan kreatifitas masing-masing.

G. Lembar Kerja

PENDAHULUAN

Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam desain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol- simbol yang bisa dibunyikan.

Desain grafis diterapkan dalam desain komunikasi dan *fine art*. Seperti jenis desain lainnya, desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metoda merancang, produk yang dihasilkan (rancangan), atau pun disiplin ilmu yang digunakan (desain). Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan visual, termasuk di dalamnya tipografi, ilustrasi, fotografi, pengolahan gambar, dan tata letak.

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



ALAT DAN BAHAN

1. Alat

Adapun alat yang digunakan dalam Praktikum Aplikasi Komputer materi Desain Grafis adalah sebagai berikut :

Tabel 1 Alat Praktikum

No	Alat	Fungsi
1.	Laptop	Sebagai tempat dijalkannya Aplikasi Figma

2. Bahan

Adapun bahan yang digunakan dalam Praktikum Aplikasi Komputer materi Desain Grafis adalah sebagai berikut :

Tabel 2 Alat Praktikum

No	Bahan	Fungsi
1.	Figma	Sebagai aplikasi desain grafis berbasis vektor

LANGKAH KERJA

Adapun langkah kerja dalam Praktikum Aplikasi Komputer materi Desain Grafis adalah sebagai berikut :

1. Siapkan alat dan bahan.
2. Nyalakan Laptop lalu buka Figma
3. Opsikan Figma sesuai dengan langkah – langkah yang diajarkan selama praktikum

H. Tes Formatif

1. Jelaskan pengertian dari multimedia ?
2. Jelaskan apa yang dimaksud dengan desain grafis?
3. Sebutkan perbedaan dari Vektor dan Bitmap ?
4. Jelaskan perbedaan warna RGB dan CMYK ?
5. Sebutkan jenis-jenis digital Art ?
6. Apa perbedaan antara Vektor Art dan WPAP Art ?



I. Kunci Jawaban Tes Formatif

J. Referensi

- Ambrose, G. dan Harris, Paul. 2019. *The Fundamentals of Design Graphic*. Great Britain : AVA Publishing.
- Bell, Simon. 2019. *Elements of Visual Design in the Landscape*. London : Routledge.
- Dwinawan. 2019. *Tutorial Design Menggunakan Figma*.
<https://medium.com/insightdesign/tutorial-design-menggunakan-figma-2f08fe08f2c4>. Diakses pada 22 November 2022.
- Fikri. 2022. *Perbedaan Gambar Vektor dan Bitmaps*.
<https://masfikr.com/perbedaan-gambar-vektor-dan-bitmap/>. Diakses pada 22 November 2022.
- Ismail. 2022. *Fungsi Tools yang Ada pada Adobe Illustrator*.
<https://www.evetry.com/fungsi-tools-yang-ada-pada-toolbars-di-adobe-illustrator/>. Diakses pada 22 November 2022.
- Kurniasih, Wilda. 2022. *Desain Grafis : Pengertian, Jenis dan Tugasnya*.
<https://www.gramedia.com/best-seller/desain-grafis/>. Diakses pada 22 November 2022.
- MediaIndonesia. *Pengertian Desain Grafis, Kategorinya, dan Desainer Grafis*.
<https://mediaindonesia.com/teknologi/524146/pengertian-desain-grafis-kategorinya-dan-desainer-grafis>. Diakses pada 22 November 2022.
- Rayadin, Muhamad Amhar. 2018. *Laporan Praktikum Aplikasi Komputer*. Kota Kendari : Universitas Halu Oleo.
- Saputro, Nur. 2022. *Apa itu Adobe Illustrator? Kenali Pengertian, Fungsi dan Fitur-Fiturnya*.
<https://www.nesabamedia.com/apa-itu-adobe-illustrator/>. Diakses pada 22 November 2022.
- Tabri, Krisman .2020. *Modul Praktikum Aplikasi Komputer Multimedia (Desain Grafis)*. Kota Kendari : Universitas Halu Oleo.
- Vivian, Alviana. 2022. *Figma Adalah: 4 Fitur, Fungsi, Cara Kerjanya, serta Bedanya dengan UI/UX Lainnya*.
https://www.ekrut.com/media/figma-adalah#1_apa_itu_figma. Diakses pada 22 November 2022.

