



Konteks *Styling*

"Jika Anda berpikir GIS memiliki 2 aspek utama, data dan visualisasi, maka visualisasi adalah semua hal tentang *styling* atau simbologi. Data tidak terlihat 'cantik' tanpa *style*. Data geometri harus dibuat *style* untuk divisualisasikan."

Dalam modul ini kita akan menemukan beberapa poin untuk melakukan *styling* data spasial di QGIS. *Styling* adalah bidang yang sangat luas dan dalam, campuran dari bagian seni dan juga ilmu pengetahuan. Jadi sebagian besar modul ini adalah tentang mengeksplorasi *style*.

Silakan Anda mencoba

Tujuan: Eksplorasi *style layer* vektor dan membuat peta yang bagus.

- Memuat *layer* Negara dan Jalan dari *Natural Earth*
- Memuat *shapefile* Kabupaten dan Pos Polisi, kemudian perbesar ke *layer* Kabupaten.
- Buka Properti *Layer* Negara dan lanjut ke tab *Style*. Pilih opsi sesuai tabel di bawah.
- Lihat atribut Kabupaten dan buat *style* yang menurut Anda bermakna. Catat opsi *styling* yang tersedia untuk poligon.
- *Style* Jalan. Catat perbedaan *style* dalam Garis.
- *Style* pos Polisi. Catat perbedaan *style* dalam Titik.
- Bandingkan peta Anda dengan sekitar Anda.



Nama	Value
Layer Negara	ne_10m_admin_0_countries in the ne.sqlite database in appendix1-natureearth-data
Layer Jalan	ne_10m_roads
Kabupaten dan pos Polisi	In appendix3-local-data
Country styles	
Tipe <i>layer</i>	Simple fill
Fill style	No brush
Border colour	black

✓ Periksa hasil Anda

Dapatkah Anda lihat dengan jelas semua ke-empat *layer* dalam peta Anda?

Mengapa ada jarak antara batas kabupaten dan negara? Apa yang bisa kamu lakukan?

Pesan apa yang ingin Anda sampaikan dengan peta Anda? Apakah orang-orang di sekitar Anda mendapatkan pesan itu?

Apakah orang-orang di sekitar Anda menyukai skema warna Anda sama seperti Anda?



Selengkapnya tentang *style*

Saat Anda membuka layer di QGIS, maka akan memilih *style* default yang cukup acak sehingga setidaknya Anda dapat melihat datanya. Biasanya *style* default itu tidak bagus untuk peta akhir Anda sehingga Anda harus meluangkan waktu untuk melakukan *styling* sesuai dengan tujuan Anda. Mungkin Anda atau orang lain sudah menyiapkan *style* dan menyimpannya sebagai default; dalam hal ini Anda beruntung dan akan terlihat bagus segera.

Style adalah segalanya tentang komunikasi. Seringkali komunikasi itu bersifat ilmiah atau statistik dan karena itu harus mewakili fakta dengan cara yang tidak bias. Atau bisa juga topografi atau navigasi yang harus jelas dan mudah dimengerti. Atau mungkin itu murni artistik dan hanya perlu terlihat cantik. Peta terbaik menggabungkan semua ini: akurasi, kejelasan dan estetika. *Styling* yang efektif menerapkan elemen desain yang baik.

Peta statis dibuat *style* agar terlihat bagus pada skala tertentu. Ini dapat memakan banyak pekerjaan untuk mencapainya. Peta dinamis, seperti peta online interaktif (seperti OSM atau Google), dibuat *style* untuk bekerja dalam skala apapun. Ini bahkan lebih sulit untuk dicapai karena Anda membutuhkan *style* untuk beberapa skala dan juga mengubah data yang tersedia untuk *styling* pada setiap skala dengan menyaring atau melakukan generalisasi.

Dalam GIS peta terdiri dari beberapa *layer*. Akan membutuhkan usaha dan waktu yang cukup banyak untuk membuat *style* dan memberi label satu *layer* secara efektif. Untuk membuat *style* dan label pada banyak *layer* agar menjadi peta yang indah merupakan sebuah seni tersendiri.



Periksa pengetahuan Anda

1. Apa yang dilakukan pencampuran layer?
 - a) Mencampur warna di layer Anda
 - b) Menggabungkan warna layer dengan layer dibawahnya
 - c) Animasikan fitur di layer Anda
2. Dapatkah Anda menggunakan gradien pada *layer* titik? (Ya atau tidak)
3. Mana cara terbaik untuk mendapatkan *style* yang kompleks (seperti jalan hitam dengan garis putih dan garis tengah-tengah)?
 - a) Dalam kumpulan *style*
 - b) Dengan membangunnya, dengan menumpuk style di atas satu sama lain
 - c) Dengan mengunggah sebuah gambar dari style yang Anda inginkan



Bacaan lebih lanjut:

http://docs.qgis.org/2.14/en/docs/training_manual/basic_map/symbology.html