

DESAIN GRAFIS

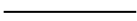


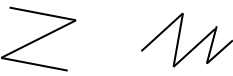




1. Pengertian Desain Grafis

Kata *desain* memiliki arti merancang atau merencanakan. Kata *grafis* sendiri mengandung dua pengertian: (1) *graphien* (Latin = garis, marka) yang kemudian menjadi *graphic arts* atau komunikasi grafis, (2) *graphise vakken* (Belanda = pekerjaan cetak) yang di Indonesia menjadi grafika, diartikan sebagai percetakan. Menurut Danton Sihombing desain grafis mempekerjakan berbagai elemen seperti marka, simbol, uraian verbal yang divisualisasikan lewat tipografi dan gambar baik dengan teknik fotografi ataupun ilustrasi. Elemen-elemen tersebut diterapkan dalam dua fungsi, yakni sebagai perangkat visual dan perangkat komunikasi. Jadi, desain grafis dapat diartikan sebagai pekerjaan dalam bidang komunikasi visual yang berhubungan dengan grafika (cetakan) pada bidang dua dimensi, dan statis (tidak bergerak dan bukan *time-based image*). Secara khusus, desain grafis adalah keahlian menyusun dan merancang unsur visual menjadi informasi yang dimengerti publik/masyarakat. Bidang profesi desain grafis menangani konsep komunikasi grafis, merancang, dan meyelaraskan unsur yang ditampilkan dalam desain (huruf, gambar/ilustrasi/foto, elemen grafis, warna, dsb.) sesuai dengan tujuan komunikasi, dan mengawasi produksi (cetak).

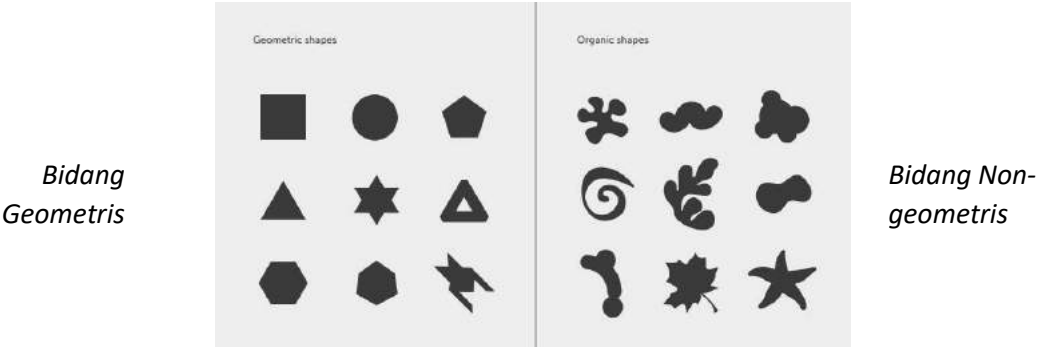
2. Unsur-unsur Visual dalam Desain Grafis

Unsur-unsur visual dalam desain menurut Kursianto (2007: 30) di antaranya sebagai berikut.

- a. **Titik**; adalah salah satu unsur visual yang wujudnya relatif kecil, dimana dimensi memanjang dan melebarnya dianggap tidak berarti. Titik cenderung ditampilkan dalam bentuk kelompok, dengan variasi jumlah, susunan, dan kepadatan tertentu.
- b. **Garis**; dianggap sebagai unsur visual yang banyak berpengaruh terhadap pembantukan suatu obyek sehingga selain dikenal sebagai goresan atau coretan, garis juga menjadi batas suatu bidang atau warna. Kualitas garis ditentukan oleh tiga hal, yaitu orang yang membuatnya, alat yang digunakan serta bidang dasar tempat garis digoreskan.

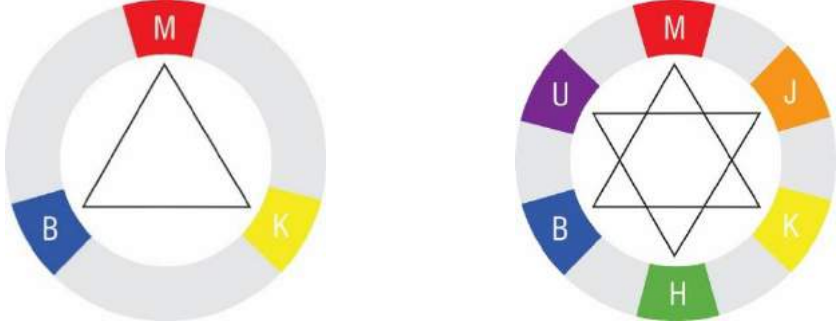
Jenis	Simbolisasi	Karakter
Garis lurus:	Horizontal 	Tenang, damai, pasif
	Diagonal 	Gerak, dinamik, gesit, lincah, gerak lari
	Vertikal 	Tidak bergerak, stabil, megah, kuat, statis
Garis zig-zag		Semangat, gairah, mengerikan, bahaya, gugup
Garis lengkung	Busur 	Mengapung, ringan, kuat, dinamis, luas
	Kubah 	
	Mengapung 	
Garis lengkung S		Gerakan indah, dinamis, luwes, "line of beauty"

- c. **Bidang**; merupakan unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar. Bidang bisa dihadirkan dengan menyusun titik maupun garis dalam kepadatan tertentu, dan dapat pula dihadirkan dengan mempertemukan potongan hasil goresan satu garis atau lebih. Ditinjau dari bentuknya, bidang bisa dikelompokkan menjadi dua, yaitu bidang geometri/beraturan dan bidang non-geometri alias tidak beraturan. Bidang geometri adalah bidang yang relatif mudah diukur luasannya, sedangkan bidang non-geometri merupakan bidang yang relatif sukar diukur luasannya (Kusrianto, 2007, hlm. 30).



- d. **Tekstur**; adalah unsur visual yang menunjukkan karakteristik permukaan bahan, yang sengaja dibuat dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa. Tekstur terbagi ke dalam dua jenis, yakni tekstur alami dan tekstur buatan. Tekstur alami terjadi secara alami tanpa campur tangan manusia. Contohnya batu, pasir, kayu, dan sebagainya. Tekstur buatan merupakan tekstur yang sengaja dibuat melalui keterampilan manusia untuk menampilkan permukaan benda atau bidang yang memiliki kesan visual nyata.
- e. **Warna**; merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan perupanya dalam berkomunikasi. Dalam seni rupa dan desain, warna bisa berarti pantulan tertentu dari cahaya yang dipengaruhi oleh pigmen yang terdapat di permukaan benda. Ada beberapa teori yang menjelaskan tentang warna, salah satunya adalah teori dari David Brewster yang dikenal dengan teori warna Brewster. Dalam Edwards (2004), warna dibagi pada empat kelompok:

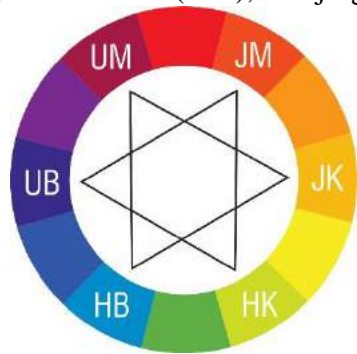
- 1) **Warna Primer**
Warna primer merupakan warna dasar yang tidak merupakan campuran dari warna-warna lain. Warna yang termasuk dalam golongan warna primer di antaranya adalah warna merah (M), biru (B), dan kuning (K).
- 2) **Warna Sekunder**
Warna Sekunder merupakan hasil pencampuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1. Misalnya warna jingga (J) merupakan hasil campuran warna merah (M) dengan kuning (K), hijau (H) adalah campuran biru (B) dan kuning (K), dan ungu (U) adalah campuran merah (M) dan biru (B).



a.
(a) Warna primer (b) Warna Sekunder

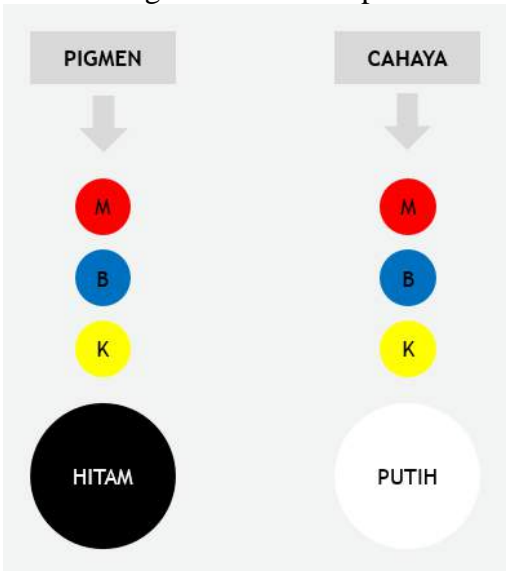
- 3) **Warna Tersier**
Warna tersier merupakan campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Misalnya warna jingga kekuningan (JK) didapat dari

pencampuran warna kuning (K) dan jingga (J), hijau kekuningan (HK) merupakan campuran dari warna hijau (H) dengan kuning (K), dan begitu selanjutnya sehingga mendapatkan warna-warna seperti hijau kebiruan (HB), ungu kebiruan (UB), ungu kemerahan (UM), dan jingga kemerahan (JM).

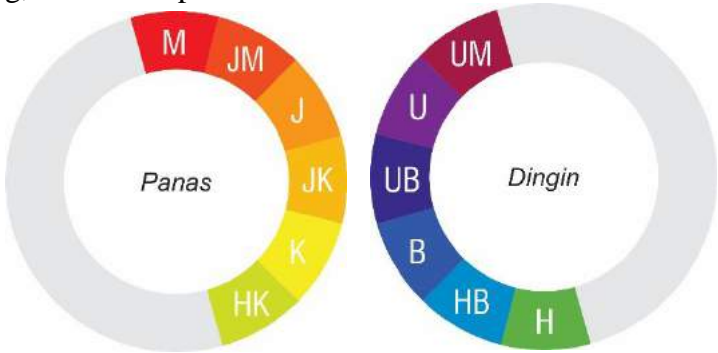


4) Warna Netral

Warna netral merupakan hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Warna ini sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras di alam. Secara umum, ada dua dasar pencampuran yang menghasilkan warna netral, yakni dari pigmen dan cahaya. Ketika warna pigmen warna dasar dicampurkan akan menghasilkan warna hitam. Sedangkan saat cahaya warna dasar dicampurkan akan menghasilkan warna putih.



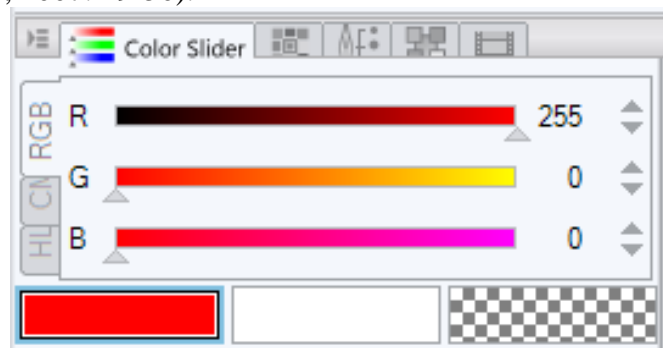
Selain pengelompokan warna di atas, menurut Sanyoto (2009: 36) warna juga dibagi menjadi warna panas dan warna dingin. Warna yang termasuk ke dalam warna panas yaitu: kuning kehijauan, kuning, jingga kekuningan, jingga, jingga kemerahan, dan merah. Warna panas memberikan kesan semangat, kuat dan aktif. Sedangkan warna yang termasuk warna dingin di antaranya: ungu kemerahan, ungu, ungu kebiruan, biru, hijau kebiruan, dan hijau. Warna dingin memberikan kesan tenang, kalem dan pasif.



Menurut Kusrianto (2007: 49), warna juga memiliki perbedaan pada sistem komputer atau digital. Menurutnya, “Warna dalam sistem komputer sangat berbeda. Anda tidak hanya menemui warna-warna sebagaimana yang anda temui pada dunia nyata, tetapi sistem warna digital akan mampu memberikan nuansa warna yang lebih luas lagi yang berjumlah hingga jutaan.” Kusrianto juga menuturkan bahwa dalam gambar berbasis bitmap dan vektor dikenal dua tipe warna utama, yakni *Additive Color* dan *Subtractive Color*.

Warna *Additive* dibuat bersumber pada sinar. Pesawat televisi maupun komputer menggunakan sistem ini. Sumber sinar di kedua alat tersebut difilter dengan komponen warna merah, hijau, dan biru (*red, green, blue*). Ketiga warna itu selanjutnya akan menghasilkan spektrum warna yang dapat kita lihat, baik melalui jenis monitor atau TV *Cathode Ray Tube* (CRT) maupun *Liquid Cristal Display* (LCD) (Kusrianto, 2007: 49).

Kombinasi antara tiga komponen warna merah, hijau, dan biru yang dimaksimalkan intensitasnya akan menghasilkan warna putih. Sebaliknya apabila 3 komponen warna tersebut dikombinasikan dengan intensitas minimal, maka akan dihasilkan warna hitam. Secara teori, pengaturan variasi dari 3 warna tadi akan memproduksi jutaan warna virtual yang berbeda. Namun secara fakta, kemampuan menampilkan jumlah warna yang dihasilkan oleh kombinasi tersebut tergantung pada keterbatasan peralatan yang dimiliki monitor atau TV itu. Konsep *Additive Color* ini disebut dengan istilah RGB (*red, green, blue*), populer digunakan pada program pengolahan gambar seperti Adobe Photoshop, Manga Studio, CorelDraw, dan lain-lain. Singkatnya, warna RGB digunakan untuk gambar yang akan digunakan sebagai *display* di layar monitor, proyektor, *Smartphone*, TV, dan lain-lain (Kusrianto, 2007: 49-50).

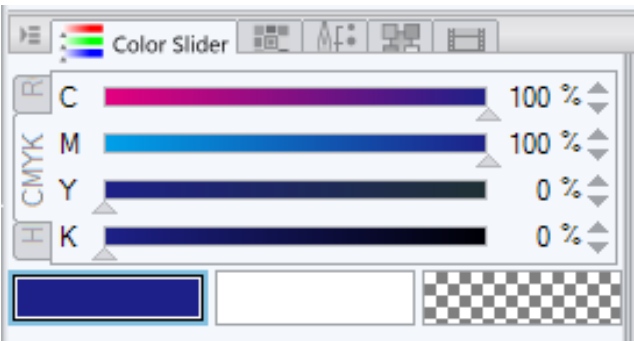


Color slider RGB

Warna *subtractive* secara umum bisa dikatakan sebagai warna yang terlihat karena adanya pantulan cahaya. Dengan kata lain, warna yang tertangkap mata bukan merupakan sumber cahaya yang dipancarkan oleh permukaan benda berwarna itu. Beberapa contoh model warna *subtractive* di antaranya:

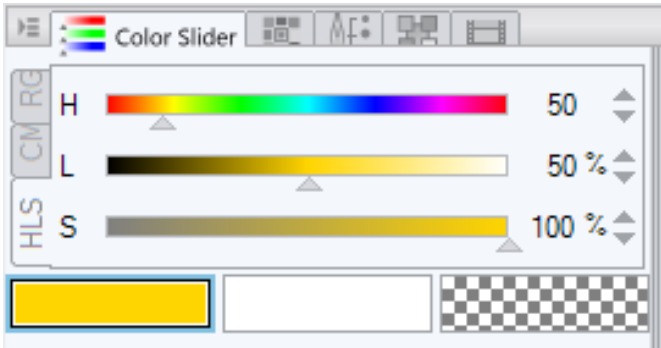
1) Model Warna CMYK

CMYK adalah singkatan dari 4 komponen warna yakni *cyan* (biru muda), *magenta* (merah), *yellow* (kuning), dan *black* (hitam). Warna-warna tersebut juga digunakan dalam proses pencetakan *offset* maupun *printer* komputer. Dari keempat warna tersebut, pengguna dapat menggunakan nuansa presentase masing-masing warna, misalnya *cyan* 10% (warna biru muda), *cyan* 20% (biru agak tua), hingga *cyan* 100% (biru 100%). Dapat juga digunakan pencampuran antara biru 10% dengan kuning 10% hingga menjadi warna hijau muda (Kusrianto, 2007: 50).



Color slider CMYK

2) Model Warna HLS



Color slider HLS

Model warna HLS mendefinisikan warna menggunakan komponen *hue*, *lightness*, dan *saturation*. *Hue* menyatakan nilai dari pigmen warna dan diukur dalam satuan derajat (*degree*) dari 0 hingga 359. *Lightness* atau *brightness* menyatakan nilai putih yang terkandung dalam warna tersebut, yang dinyatakan dalam presentase dari 0% sampai 100% (semakin tinggi nilai, semakin cerah warnanya). Sedangkan *saturation* menyatakan ketajaman atau kepuasaran warna yang diukur dalam presentase dari 0% (pudar) sampai 100% (tajam) (Kusrianto, 2007: 51).

Edwards (2004) dalam buku *Color* dan Morton (1997) dalam *Color Symbolism* mengemukakan bahwa warna memiliki makna psikologis dan simbol yang terkandung di dalamnya. Berikut penulis rangkum pernyataan mereka pada tabel di bawah ini.

Simbol dan makna warna (Edwards, 2004 dan Morton, 1997)

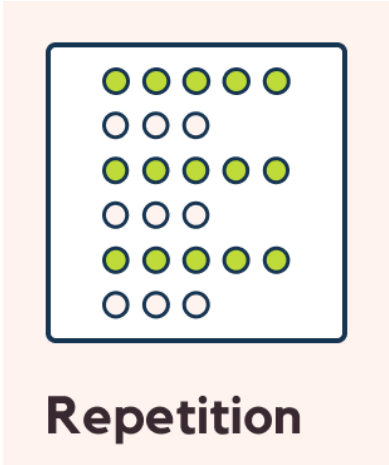
No.	Warna	Simbol/Makna
1	Merah	Bahaya, darah, api, bergairah, agresif, peperangan, berani, kemarahan, cinta, aksi, dinamis, ketahanan, dominan, pemberontakan, kuat, kegembiraan, gagah, impuls, nafsu, semangat, seks
2	Putih	Kemurnian, kebersihan, kejujuran, kesucian, kerohanian, kebaruan, kematian, keselamatan
3	Hitam	Kekuatan, kematian, korupsi, kekosongan, depresi, kegelapan, mutakhir
4	Hijau	Alami, keberhasilan, kesegaran, harapan, muda, sehat, asri, kedamaian, keberuntungan, ketidakdewasaan, kebahagiaan
5	Kuning	Kegembiraan, harapan, optimis, filosofis, egois, komunikatif, semangat, kebohongan,

No.	Warna	Simbol/Makna
		kesegaran
6	Biru	Kepercayaan, kejujuran, maskulin, melankolis, depresi, kesenduan, kesedihan, dingin, introversi (pemalu), ambigu, lamunan, teknologi, pasif, puas
7	Oranye	Energi, kegembiraan, hangat, api, kemarahan, kasar, panas, bergairah, segar, semangat
8	Coklat	Alam, nyaman, hangat, kepercayaan, tanah, kekekalan, daya tahan, enak, kebosanan
9	Abu-abu	Netral, kecerdasan, futuristik, kesopanan, teknologi, kebebasan, dingin, kesedihan, kesenduan, hambar, tawar, acuh tak acuh, kecemburuan, kekecewaan

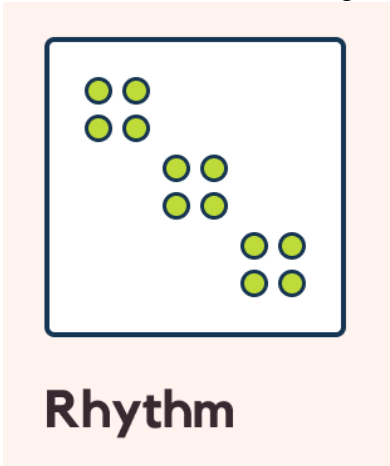
3. Prinsip-prinsip Visual dalam Desain Grafis

Secara umum, terdapat 11 prinsip dasar dalam praktik desain grafis. Prinsip-prinsip tersebut di antaranya:

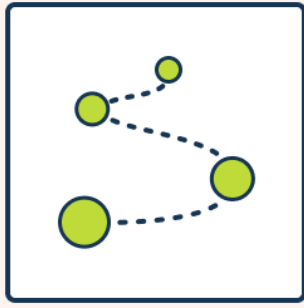
- a. **Repetisi** (pengulangan), yaitu susunan komponen serupa dengan gerak/garis semu yang berulang dan cenderung sejajar. Repetisi dalam desain berfungsi menyatukan komponen desain, membuat desain konsisten, dan menunjukkan hubungan antar komponen.



- b. **Irama** (*rhythm*), yaitu suatu susunan raut yang berulang yang berarti kedudukannya berubah akan melahirkan irama, dan pengulangan-pengulangan tersebut akan membentuk garis semu dengan gerak tertentu.

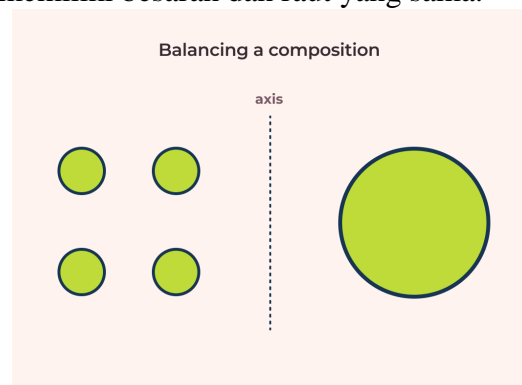
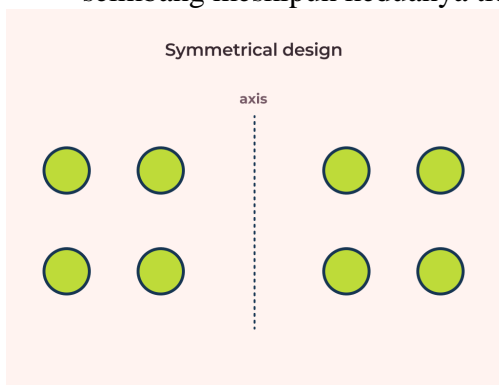


- c. **Gerakan** (*movement*), berarti penempatan komponen yang mengarahkan mata pengguna ke jalur yang telah ditentukan dalam suatu komposisi.

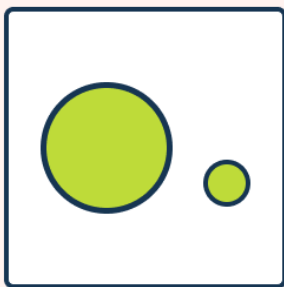


Movement

- d. **Keseimbangan** (*balance*), sebuah desain dikatakan seimbang manakala di semua bagian pada desain tersebut bebannya sama, sehingga pada gilirannya akan membawa rasa nyaman dan enak dilihat.
- 1) Keseimbangan simetris, yaitu keseimbangan antara ruang sebelah kiri dan ruang sebelah kanan sama persis, baik dalam bentuk rautnya, besaran ukurannya, arahnya, warnanya, maupun teksturnya.
 - 2) Keseimbangan tersembunyi, disebut juga keseimbangan asimetri yaitu keseimbangan antara ruang sebelah kiri dan sebelah kanan tetap dikatakan seimbang meskipun keduanya tidak memiliki besaran dan raut yang sama.



- e. **Proporsi/Skala** (*proportion/scale*), dalam komposisi, proporsi mengacu pada hubungan antara objek yang mengacu pada ukuran dan berat visualnya. Untuk ukuran, membuat elemen yang lebih besar memberikan kepentingan yang jauh lebih tinggi daripada elemen dengan ukuran yang lebih kecil. Untuk bobot visual, **membuat bagian kalimat ini menjadi tebal**, membuatnya terlihat lebih penting daripada bagian kalimat ini.



Proportion/Scale

- f. **White Space**, adalah ruang kosong dalam sebuah desain. Ini juga dikenal sebagai ruang negative (*negative space*). Untuk pemula, *white space* mungkin tampak

seperti pendekatan kontra-intuitif. Tapi *white space* memiliki tujuan khusus, yakni menekankan suatu objek dalam komposisi atau mempermudah menciptakan fokus.

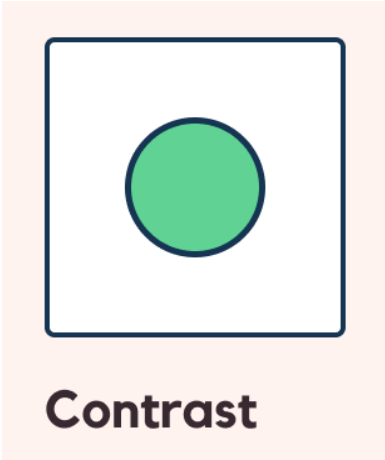


White Space



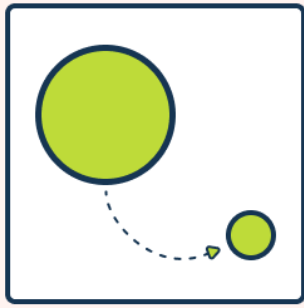
Contoh penggunaan prinsip *white space/negative space*

- g. **Kontras** (*contrast*), kontras terjadi ketika elemen dalam komposisi memiliki sifat yang sangat berbeda seperti warna, ukuran, bentuk, dan lain-lain dengan elemen lainnya. Kontras berfungsi untuk menciptakan fokus, penekanan pada elemen yang paling penting dan visual yang menarik dengan perbedaan sifat antar elemen.



Contrast

- h. **Penekanan** (*emphasis*), penekanan dalam desain digunakan untuk menonjolkan area tertentu dari komposisi untuk menandakan objek yang dirasa paling penting.



Emphasis

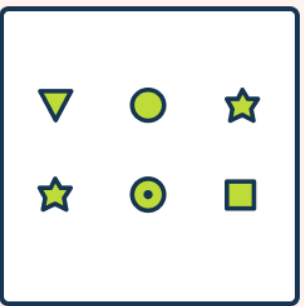
Penekanan dicapai dengan menggunakan prinsip-prinsip desain dasar seperti kontras (kita dapat menekankan suatu objek dengan mengontraskannya dengan objek lain di sekitarnya), skala (objek dengan ukuran lebih besar dalam kaitannya dengan objek lain akan lebih ditekankan), *white space* (ruang negatif besar di sekitar objek cenderung menonjolkannya) gerakan (Gagasan di balik penekanan oleh gerakan adalah bahwa meskipun kita langsung ditarik ke lingkaran yang lebih besar di bawah, kita kemudian mengikuti panah ke lingkaran yang lebih kecil).

- i. **Hirarki** (*hierarchy*), adalah proses mengatur elemen dalam komposisi sehingga menyampaikan informasi kepada pembaca dengan cara yang sederhana dan berurutan.



Hierarchy

- j. **Keragaman** (*variety*), berarti menambahkan beberapa perubahan untuk mengurangi kemonotonan suatu komposisi desain. Keragaman juga menciptakan minat visual dalam sebuah desain.



Variety

- k. **Kesatuan** (*unity*), merupakan salah satu prinsip yang menekankan pada keselarasan dan unsur-unsur yang disusun, baik dalam wujudnya maupun kaitannya dengan ide yang melandasinya. Untuk mencapai prinsip kesatuan, ada beberapa cara yang umum, yakni menentukan dominasi yang tepat, dominan pada ukuran, dominan pada warna, dominan pada penempatan, ukuran sebagai daya tarik, menyatukan arah, dan menyatukan bentuk.



Unity

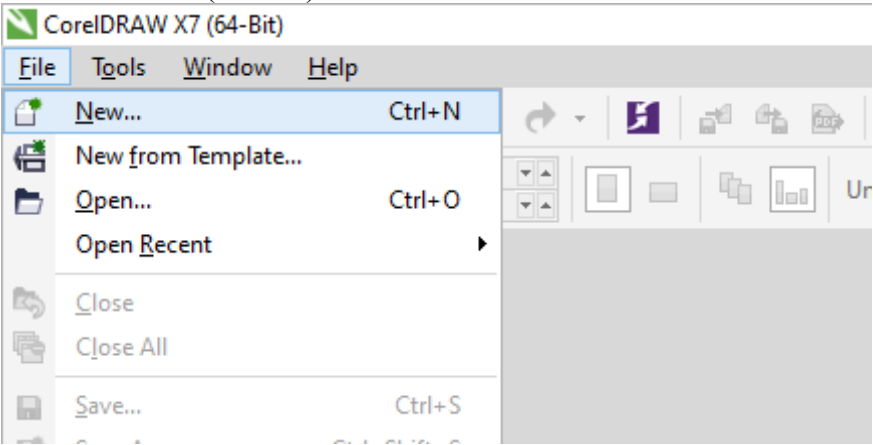
DESAIN GRAFIS BERBASIS VEKTOR

1. Pengolahan Grafis menggunakan Perangkat Lunak CorelDraw

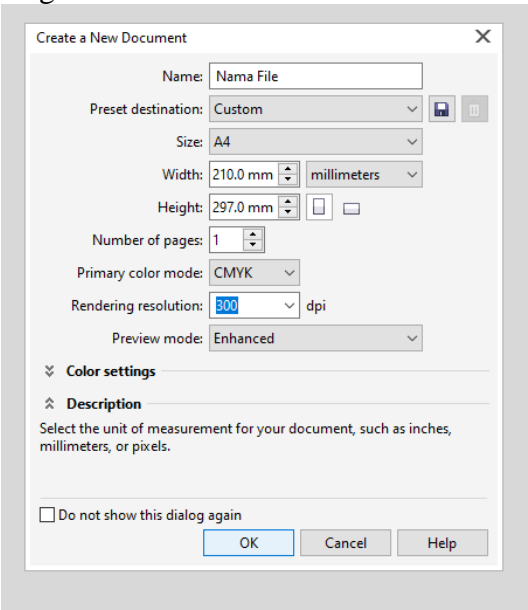
Corel Draw merupakan sebuah program komputer editor grafis vektor yang dikembangkan oleh Corel Corporation, perusahaan perangkat lunak yang berbasis di Ottawa, Kanada. Secara umum, Corel Draw (ditulis: CorelDraw) berfungsi untuk mengolah gambar (namun tidak terbatas pada) vektor dan banyak digunakan pada bidang publikasi, percetakan, dan bidang lain yang membutuhkan proses visualisasi.

Untuk memulai membuka dan menggunakan dokumen baru di CorelDraw dapat dilakukan dengan Langkah berikut.

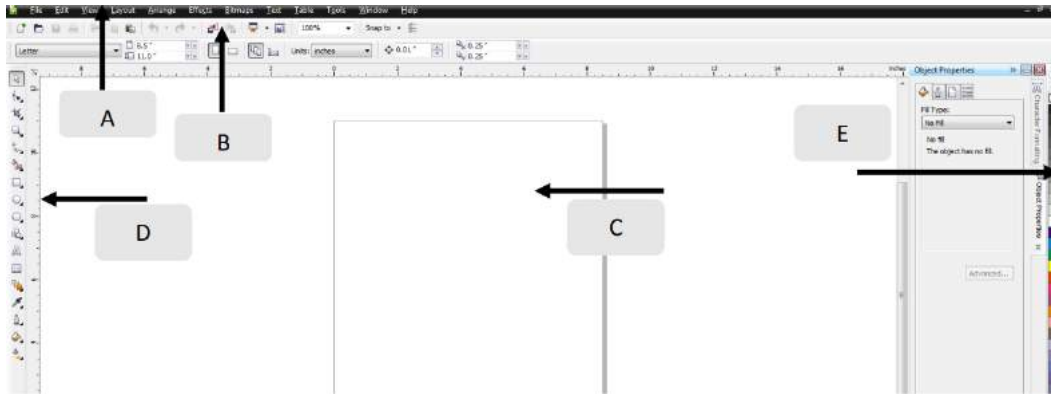
- Klik menu File pada Menu Bar
- Klik New... (Ctrl+N)



- Akan muncul jendela Create a New Document, lalu isi nama file, tentukan ukuran media, jumlah halaman, mode warna, resolusi, dan sebagainya seperti pada gambar di bawah ini.



- Setelah itu, jendela CorelDraw yang sudah terdapat media kertas akan muncul dan siap digunakan.



a. Menu Bar

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

b. Standard Tool Bar

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

c. Printable area

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

d. Tool Box

Merupakan barisan *icon* yang menyimpan berbagai macam perintah untuk pembuatan obyek dasar, editing obyek, efek-efek interaktif dan lain lain.

e. Color Pallette

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

2. Memahami *Tools Box* di CorelDraw

• Pick Tool

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



- Shape Edit Tool



- Shape Tool, untuk mengedit bentuk objek.
- Smudge Brush Tool, untuk mengubah objek vektor dengan cara men-drag sepanjang garis luar.
- Roughen Brush Tool, untuk mengubah garis luar dari objek vektor dengan cara mendrag sepanjang garis luar.
- Free Transform Tool, untuk mengubah suatu objek dengan menggunakan Free rotation, angle rotation, Scale, dan Skew tool.
- Twirl Tool, untuk mengubah bentuk menjadi putaran seperti pusaran angin.
- Attract Tool, untuk mengubah outline menuju arah kursor layaknya magnet.
- Repel Tool, untuk sama dengan attact tool, tetapi ke adah yang berlawanan.

- Croop Tool

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



- Zoom Tool

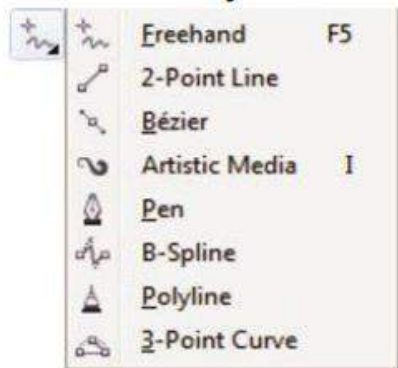
- Zoom Tool (Z), untuk memperbesar atau memperkecil tampilan gambar.
- Pan Tool (H), untuk memindahkan tampilan gambar pada layar.



- Freehand Tool

- Freehand Tool, untuk menggambar kurva dan segmen garis lurus.
- 2-Point Line Tool, untuk menggambar garis lurus dengan cara menariknya dari titik awal ke titik akhir.
- Bezier Tool, 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, untuk menggambar kurva dalam segmen, dan setiap segmen preview gambar.

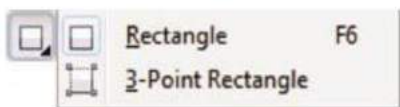
- e. B-Spline Tool, untuk menggambar garis lengkung dengan menetapkan titik kontrol yang membentuk kurva.
- f. Polyline Tool, untuk menggambar kurva yang terhubung, dan garis lurus dalam satu tindakan berkesinambungan.
- g. 3-Point Curve, untuk menggambar kurva dengan menariknya dari titik awal ke titik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



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



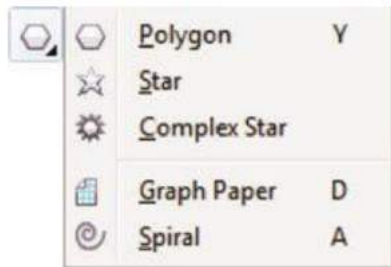
- Rectangle Tool (F6)
 - a. Rectangle Tool (F6), berfungsi untuk menggambar kotak dan persegi Panjang dengan menariknya dalam halaman gambar.
 - b. 3-Point Rectangle, berfungsi untuk menggambar kotak dan persegi Panjang dengan dasar 3 titik. Yaitu dengan menariknya dari titik awal ke titik akhir kemudian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



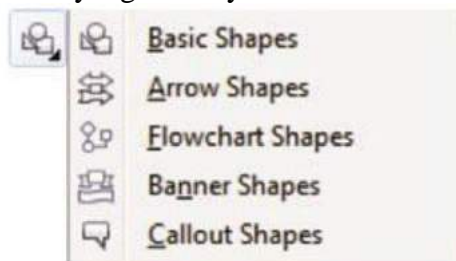
- Ellips Tool (F7)



- a. Ellips Tool (F7), untuk menggambar objek berbentuk lingkaran dan elips dengan menariknya dalam halaman gambar.
 - b. 3-Point Ellips, 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.
- Polygon Tool (Y)
 - a. Polygon Tool (Y), untuk menggambar poligon dengan menariknya dalam halaman gambar.
 - b. Star Tool, untuk menggambar objek berbentuk bintang.
 - c. Complex Star Tool, untuk menggambar bintang yang memiliki sisi berpotongan.
 - d. Graph Paper Tool(D), untuk menggambar grid.
 - e. Spiral Tool (A), untuk menggambar spiral simetris dan logaritmik.



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



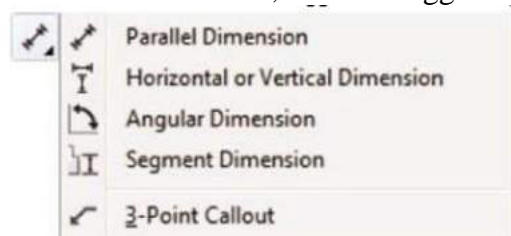
- Text Tool (F8)
Befungsi untuk membuat dan mengedit teks / tulisan dan paragraf.



- Table Tool
Befungsi untuk membuat, memilih dan mengedit gambar tabel.

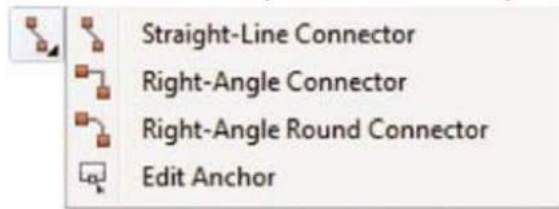


- Parallel Dimension Tool
 - a. Parallel Dimension Tool, untuk menggambar garis miring dimensi.
 - b. Horizontal or Vertical Dimension Tool, untuk membuat gambar horizontal atau vertical dimensi.
 - c. Angular Dimension Tool, untuk menggambar garis dimensi sudut.
 - d. Segment Dimension Tool, untuk menampilkan jarak antara node terakhir pada segmen tunggal atau beberapa.
 - e. 3-Point Callout, untuk menggambar callout dengan dua segmen garis terdepan.

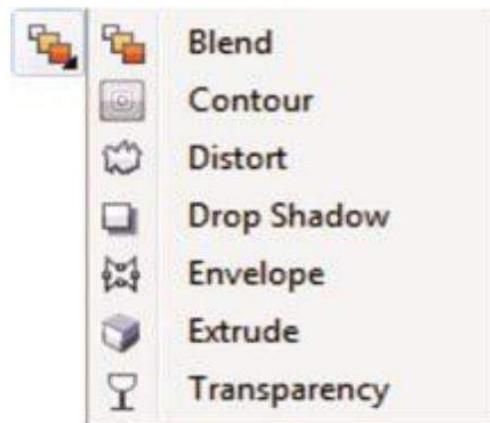


- Straight-Line Connector Tool
 - a. Straight-Line Connector Tool, untuk menggambar garis lurus untuk menghubungkan dua buah objek.

- b. Right-Angle Connector Tool, untuk membuat gambar sudut kanan untuk menghubungkan dua buah objek.
- c. Right-Angle Round Connector Tool, untuk menggambar sudut siku-siku dengan sudut ronded untuk menghubungkan dua buah objek.
- d. Edit Anchor, untuk memodifikasi titik garis konektor dalam gambar.



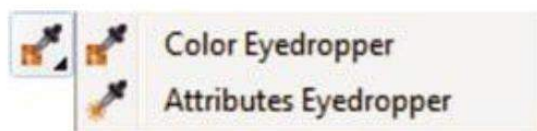
- Blend Tool



- a. Blend Tool, campuran objek dengan menciptakan perkembangan objek peralihan dan warna.
- b. Contour Tool, untuk menerapkan serangkaian bentuk konsentris yang menyebar ke dalam atau keluar obyek.
- c. Distort Tool, untuk transportasi objek dengan menerapkan push dan pull, zipper atau efek twister.
- d. Drop Shadow Tool, untuk menambah efek bayangan dibelakang atau di bawah sebuah gambar.
- e. Envelope Tool, untuk mengubah bentuk objek dengan menerapkan dan menyeret node.
- f. Extrude Tool, untuk menerapkan efek 3D untuk objek dalam menciptakan ilusi kedalaman.
- g. Transparency Tool, untuk mengungkap area gambar dibawah objek.

- Color Eyedropper Tool

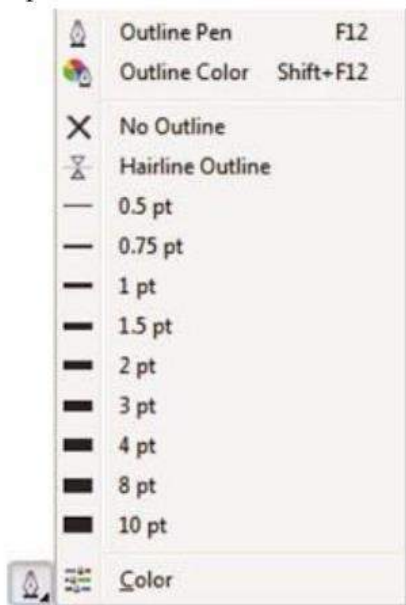
- a. Color Eyedropper Tool, untuk menunjukan sampel warna dan menerapkannya pada objek.
- b. Attribute Eyedropper Tool, untuk menyalin objek atribut seperti isi, outline, ukuran, dan efek, serta menerapkannya ke objek lain.



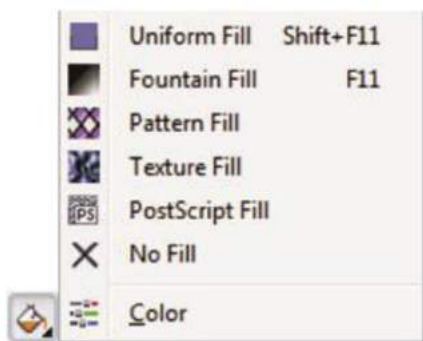
- Outline Pen (F12)

- a. Outline Pen (F12), untuk menetapkan garis besar sifat seperti ketebalan baris, sudut bentuk dan jenis arrow.
- b. Outline Colors (Shift+F12), untuk memilih warna outline dengan menggunakan color viewer dan color palettes.
- c. No Outline, untuk menghapus outline dari objek yang dipilih.
- d. Hairline Outline, untuk membuat outline tipis pada sebuah objek.

- e. Color, untuk menetapkan pilihan warna secara detail untuk sebuah gambar yang dipilih.



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



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

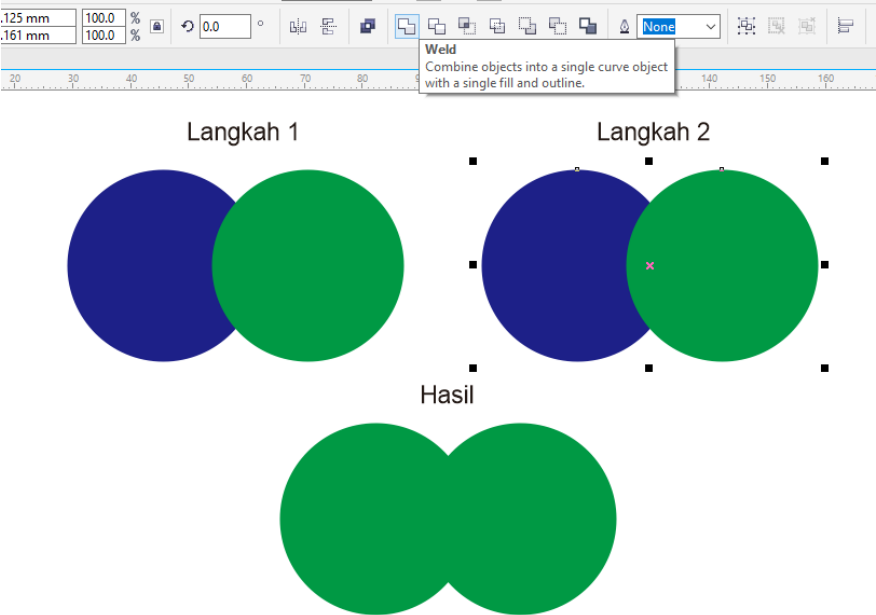


3. Shaping

Shaping adalah teknik yang digunakan untuk membentuk objek yaitu menggabungkan (Weld), memotong (Trim, Intersect, Simplify, dan sebagainya) pada dua objek atau lebih yang bersinggungan/bertumpukkan.

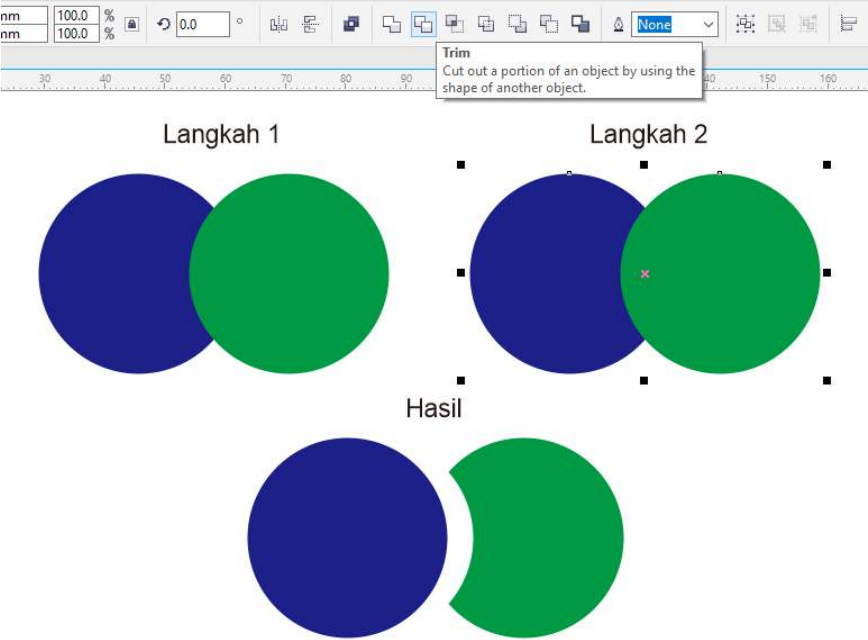
a. Weld

Weld berfungsi menggabungkan dua bidang seperti gambar di bawah ini jadi sebuah bidang baru. Warna dari bidang baru hasil penggabungan dua bidang sebelumnya tersebut akan mengikuti bidang terakhir yang kita pilih. Jadi jika yang kita klik lebih dulu adalah warna hijau lalu kemudian warna biru maka hasil objeknya akan berwarna biru. Jika sebaliknya maka hasil objeknya akan berwarna hijau.



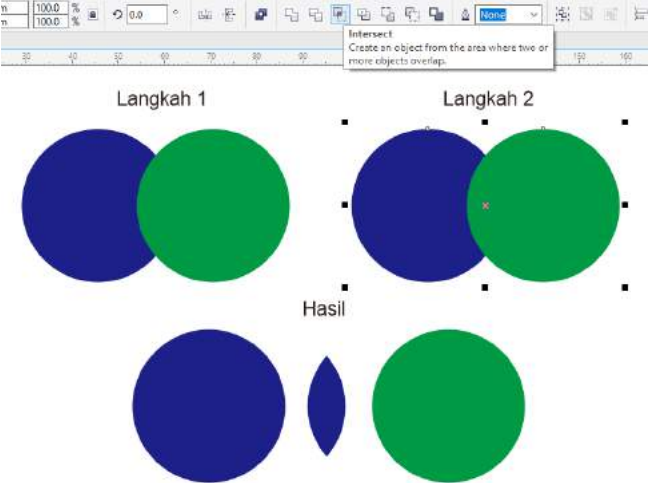
b. Trim

Trim berfungsi untuk memotong objek dengan objek lain yang bersinggungan. Pada trim objek pertama yang diseleksi akan memotong objek kedua yang diseleksi. Sebagai contoh pada gambar di bawah ini, Objek berwarna biru yang pertama kita klik akan memotong objek berwarna hijau yang diklik/diseleksi terakhir, meskipun objek biru berada di bawah objek hijau.



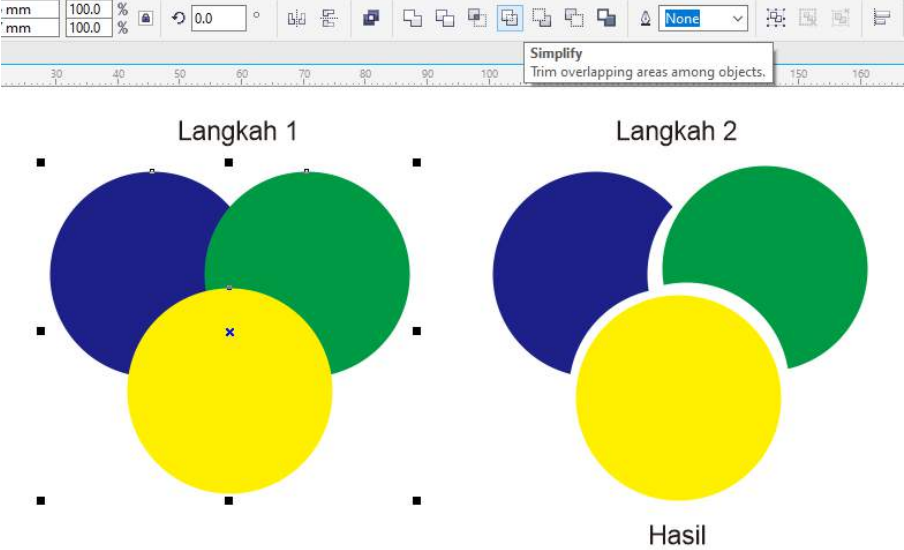
c. Intersect

Intersect berfungsi untuk mendapatkan objek baru hasil dari persinggungan dua objek. Jika dilihat pada contoh di bawah ini maka akan dihasilkan lingkaran baru di daerah persinggungan objek hijau dan objek biru.



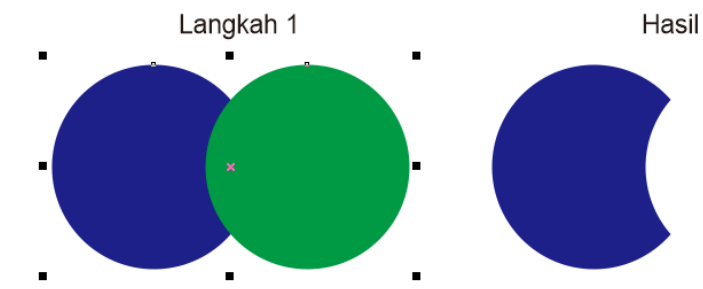
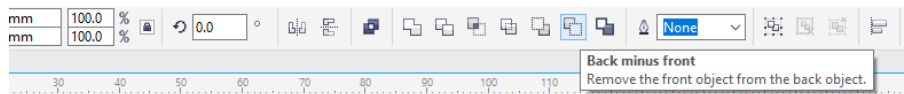
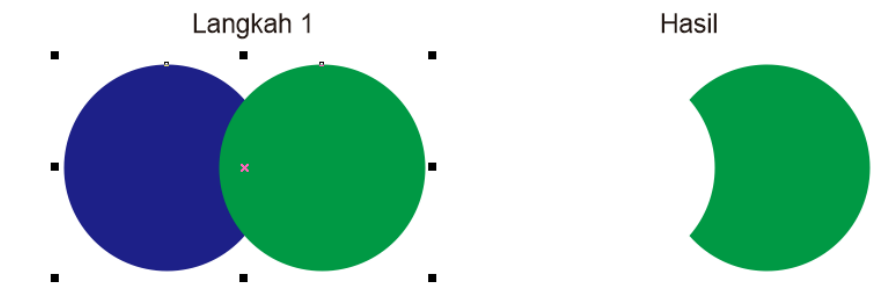
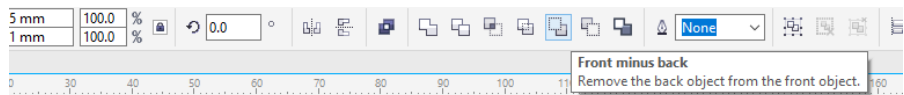
d. Simplify

Simplify ini hampir sama dengan Trim. Bedanya *Simplify* tidak terpengaruh oleh objek mana yang kita seleksi lebih dulu, yang jadi patokan adalah objek yang berada di atas akan memotong objek yang bersinggungan yang berada dibawahnya.



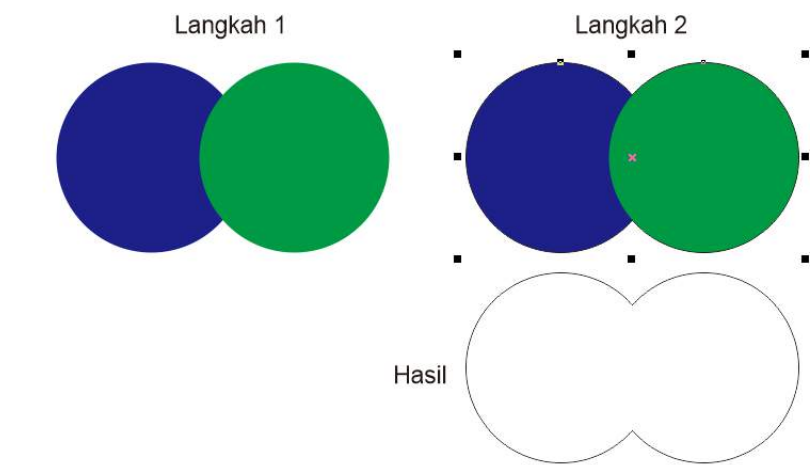
e. Front Minus Back dan Back Minus Front

Seperti namanya, fitur Front Minus Back akan memotong objek yang paling atas oleh objek yang ada dibawah dan objek yang berada di bawah tersebut akan langsung hilang. Sederhananya seperti dihapus oleh objek yang berada di bawah. Pada contoh di bawah ini, objek biru akan terpotong oleh objek hijau yang berada di bawahnya dan objek hijau otomatis terhapus.



f. Create Boundary

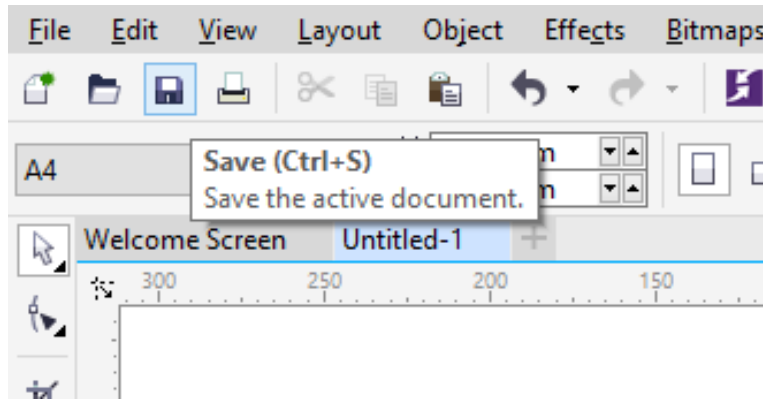
Fitur ini berfungsi untuk menghasilkan objek baru dari hasil penggabungan dua objek yang diseleksi. Hasilnya mirip hasil Weld, bedanya dua objek pembentuknya masih ada sedangkan pada Weld dua objek pembentuknya sudah tidak ada. Objek barunya hanya berupa Outline yang mengelilingi objek Hijau dan objek Biru. Jika kita pisahkan maka akan tampak seperti gambar di bawah ini.



4. Menyimpan File

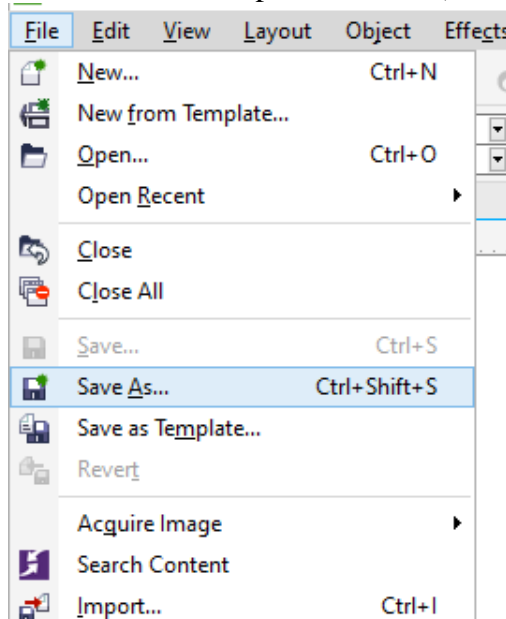
a. Menyimpan file berformat CDR (.cdr)

Menyimpan dokumen berformat CDR digunakan secara umum untuk kebutuhan percetakan atau distribusi file yang masih bisa disunting (edit) dalam mode vektor. Langkah-langkah dalam menyimpan file berformat .cdr cukup dengan klik ikon save atau menekan tombol Ctrl+S seperti gambar di bawah ini, lalu menamai file, menentukan di mana folder tersebut akan disimpan, kemudian klik Save.

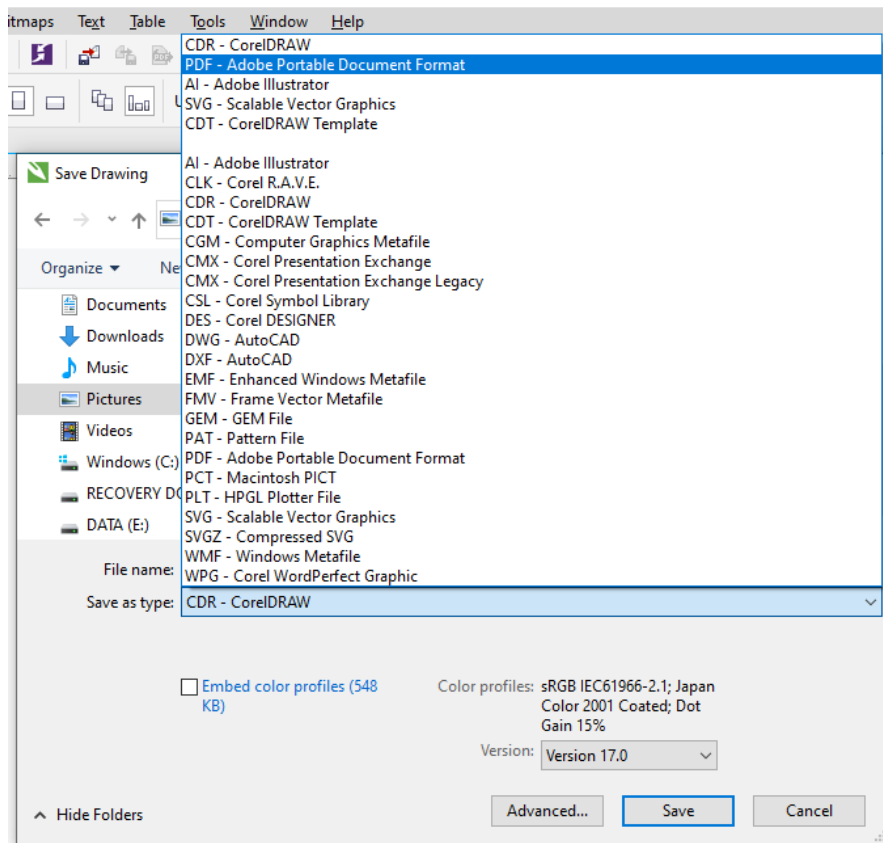


- b. Menyimpan file berformat PDF (.pdf)
Menyimpan file vector dalam format PDF digunakan selain untuk kebutuhan cetak, juga berguna untuk distribusi file yang dapat secara mudah dibuka/dilihat tanpa menggunakan program CorelDraw. Kegunaan lainnya adalah agar jenis tulisan (font) tidak berubah ketika dibuka di komputer lain. File PDF vektor dapat dibuka juga pada program CorelDraw atau program pengolahan vektor lainnya seperti Adobe Illustrator dan memiliki potensi untuk disunting. Langkah-langkahnya sebagai berikut.

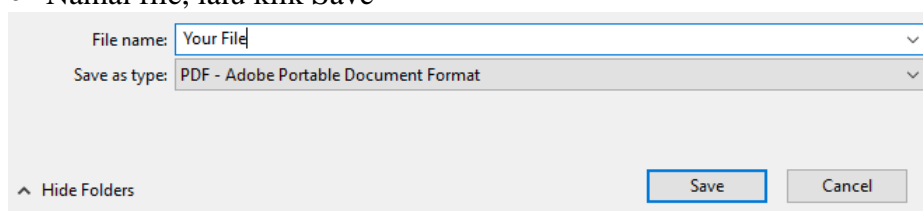
- Klik menu File, pilih Save As (Ctrl+shift+S)



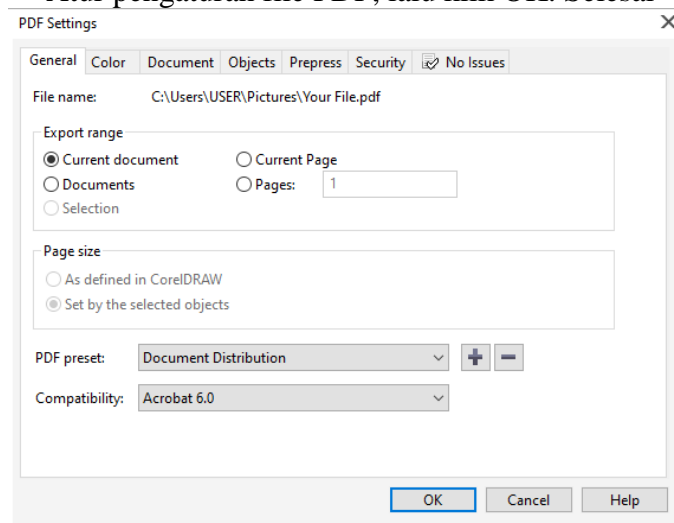
- Akan muncul jendela seperti di bawah ini. Tentukan folder mana yang akan digunakan sebagai penyimpanan, Ubah format file menjadi PDF.



- Namai file, lalu klik Save



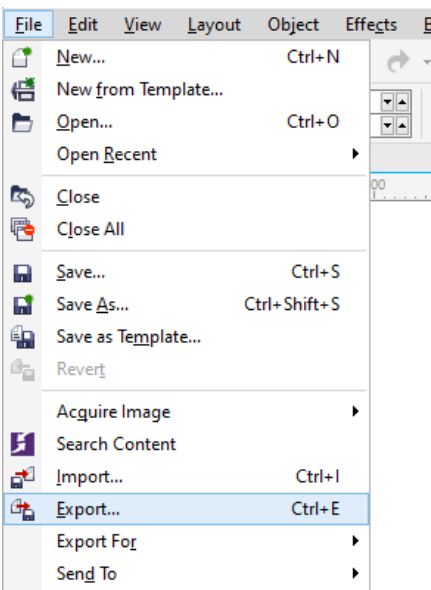
- Atur pengaturan file PDF, lalu klik OK. Selesai



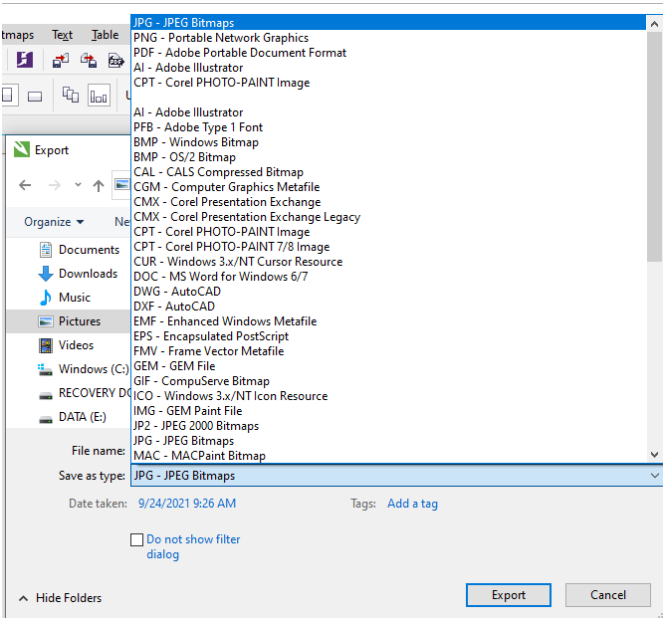
c. Menyimpan/Export File ke format images

Menyimpan atau mengekspor file vektor menjadi file images (jpg, jpeg, png, dsb.) digunakan untuk preview yang tidak dapat diedit secara vektor. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut.

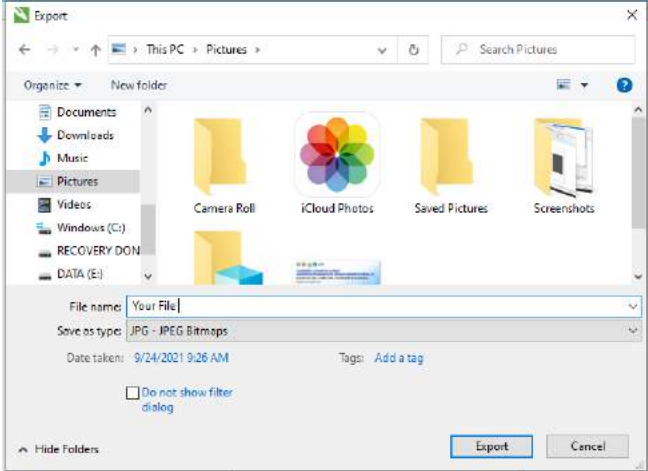
- Klik menu File, pilih menu Export (Ctrl+E)



- Akan muncul jendela seperti gambar di bawah ini, pilih Save as Type sesuai kebutuhan.



- Beri nama file pada folder yang dituju untuk penyimpanan. Lalu klik Export.



- Akan muncul jendela Preview, atur spesifikasi file yang dibutuhkan di sebelah kanan. Klik OK, selesai.

MODUL 1

MEMBUAT OBJEK DASAR

A. Maksud dan Tujuan

1. Mahasiswa mampu menggambar objek-objek dasar pada program CorelDraw.
2. Mahasiswa dapat menggambar garis dengan menggunakan berbagai tools yang tersedia.

B. Dasar Teori


Banyak cara yang dapat digunakan untuk menggambar objek garis. Fasilitas yang disediakan oleh CorelDRAW untuk menggambar objek garis sangat banyak sekali dan sangat memenuhi untuk kebutuhan kita jika ingin membuat suatu desain dengan dasar dari objek garis. Berikut adalah tool yang digunakan untuk membuat garis pada CorelDraw:

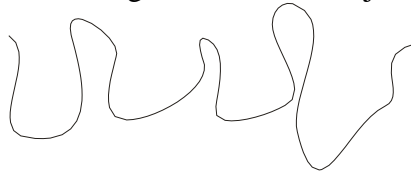
1. Freehand: Sudah dijelaskan diatas;
2. 2-Point Line: Untuk membuat garis tunggal tanpa kurva
3. Bazier Tool: Tool ini digunakan untuk membuat beragam garis lurus dan garis lengkung/acak secara bersamaan;
4. Artistic Media Tool: Tool yang berguna untuk membuat garis artistic, dapat berupa brus, spayer atau Calligraphic.;
5. Pen Tool: Kegunaannya hampir sama dengan Bazier Tool, yaitu membentuk garis kurva satu segmen secara bersamaan;
6. B-Spline Tool: Kegunaannya untuk membuat garis lengkung;
7. Polyline Tool: Tool ini hampir sama kegunaannya dengan Freehand;
8. 3 Point Curve Tool: Tool ini digunakan untuk membentuk garis lingkaran secara mudah dan cepat.

C. Praktikum

• Menggambar Objek Garis

1. Menggambar Garis dengan Freehand Tool


- a. Klik Freehand Tool  pada toolbox.
- b. Klik dan geser dilembar kerja, lalu buat bentuk garis yang diinginkan.

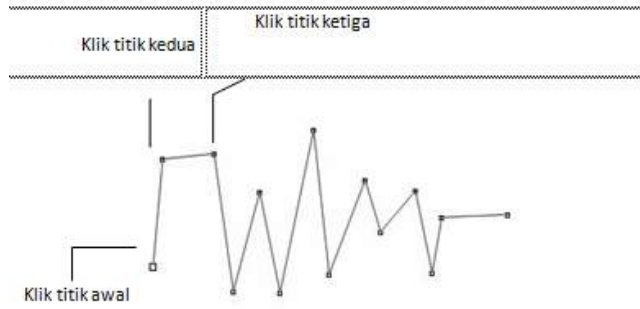


- c. Membuat garis lurus




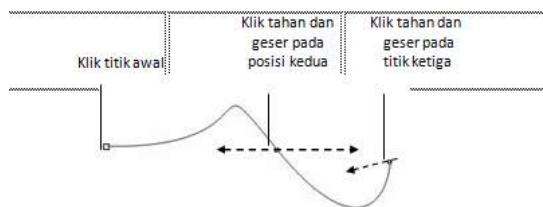
2. Menggambar Garis dengan Bezier Tool

- a. Klik tombol Bezier Tool  pada Toolbox.
- b. Klik titik awal pada pembuatan objek lalu klik titik kedua, lalu klik titik ketiga, klik titik keempat dan seterusnya menurut keinginan Anda.



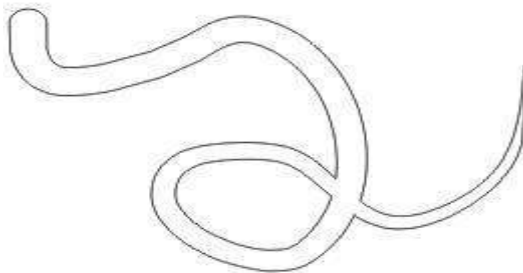
3. Menggambar kurva Garis dengan Bezier Tool

- Klik Bezier Tool  pada Toolbox.
- Klik titik awal pembuatan objek lalu klik tahan dan geser posisi selanjutnya hingga garis yang dihasilkan melengkung, kemudian klik lagi titik selanjutnya, dan seterusnya sesuai dengan keinginan.



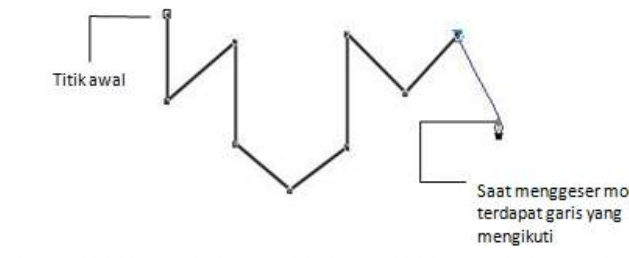
4. Menggambar Garis dengan Artistic Media

- Klik tombol Artistic Media Tool  pada toolbox.
- Klik dan geser untuk membuat garis artistic.




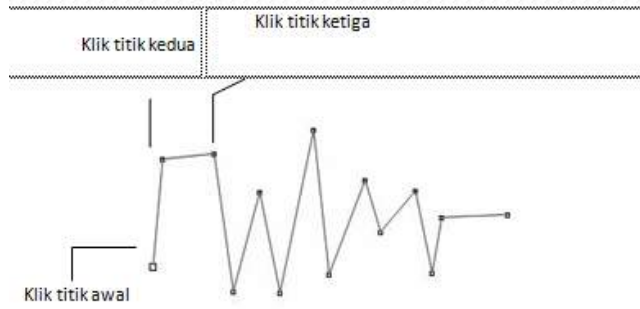
5. Menggambar Garis dengan Pen Tool

- Klik tombol Pen Tool  pada toolbox.
- Klik titik-titik yang akan Anda buat objek.




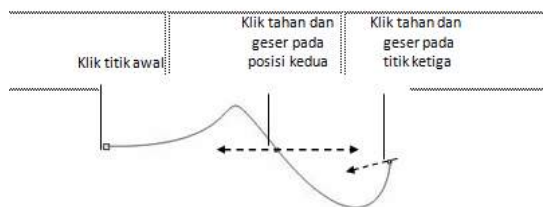
6. Menggambar Garis dengan Polyline Tool

- Klik Polyline Tool  pada toolbox.
- Langkah pembuatannya sama dengan freehand tool. Cuma bedanya kalau pada polyline tool ada garis yang mengikutinya dan pada freehand tool tidak.



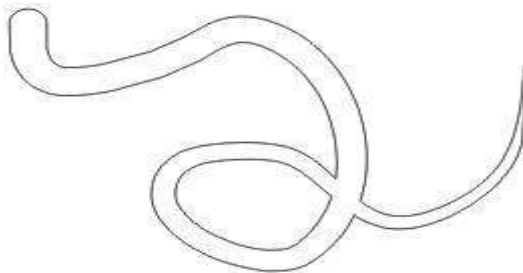
3. Menggambar kurva Garis dengan Bezier Tool

- Klik Bezier Tool  pada Toolbox.
- Klik titik awal pembuatan objek lalu klik tahan dan geser posisi selanjutnya hingga garis yang dihasilkan melengkung, kemudian klik lagi titik selanjutnya, dan seterusnya sesuai dengan keinginan.



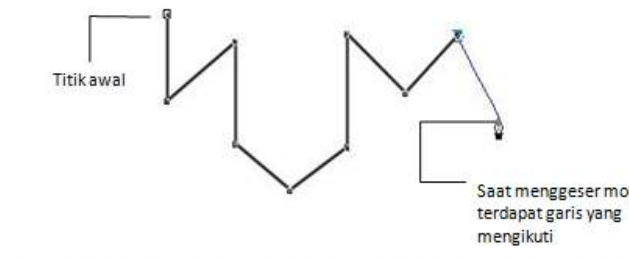
4. Menggambar Garis dengan Artistic Media

- Klik tombol Artistic Media Tool  pada toolbox.
- Klik dan geser untuk membuat garis artistic.




5. Menggambar Garis dengan Pen Tool

- Klik tombol Pen Tool  pada toolbox.
- Klik titik-titik yang akan Anda buat objek.




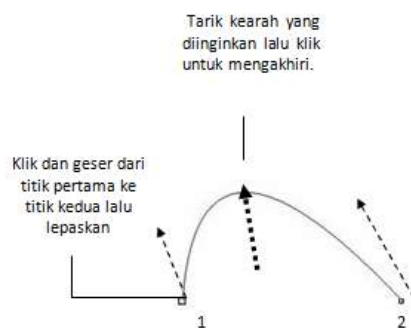
6. Menggambar Garis dengan Polyline Tool

- Klik Polyline Tool  pada toolbox.
- Langkah pembuatannya sama dengan freehand tool. Cuma bedanya kalau pada polyline tool ada garis yang mengikutinya dan pada freehand tool tidak.




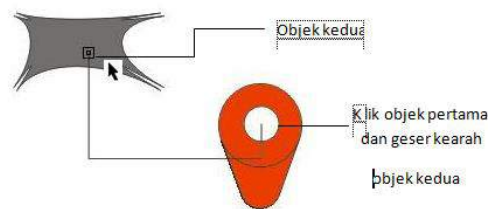
7. Menggambar Garis dengan 3 Point Curve Tool

- Klik tombol 3 Point Curve Tool  pada toolbox.
- Klik dan geser titik pertama ke titik kedua kemudian lepaskan, geser lagi kearah lain sehingga menjadi bentuk kurva sesuai dengan yang anda inginkan.




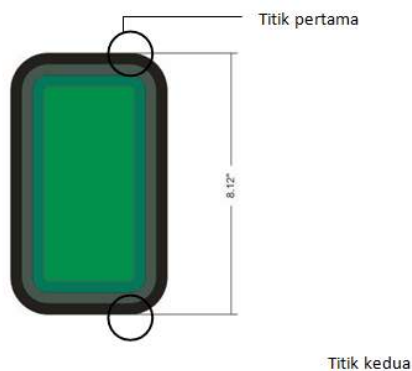
8. Menggambar Garis dengan Connector Tool

- Klik tombol Interactive Connector Tool  pada toolbox.
- Klik pada objek pertama dan geser kearah objek yang kedua sehingga terbentuk garis. Jika salah satu objek tersebut dipindahkan, maka garis penghubung itu akan menyesuaikan secara otomatis



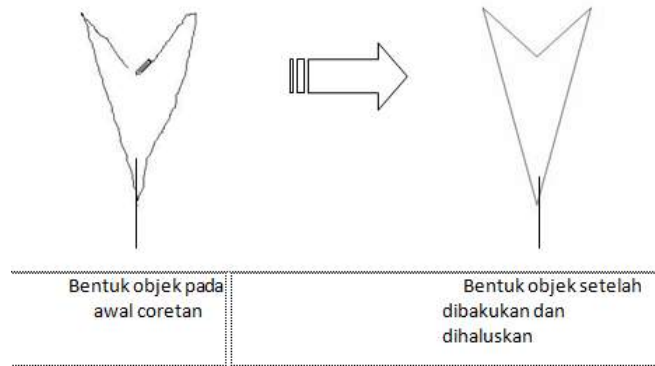
9. Menggambar Garis dengan Dimension Tool

- Klik tombol Dimension Tool  pada toolbox.
- Klik titik pertama pada objek yang akan diukur.
- Klik titik kedua pada objek yang akan diukur.
- Geser kearah kanan atau kiri lalu klik untuk menampilkan ukuran objek.




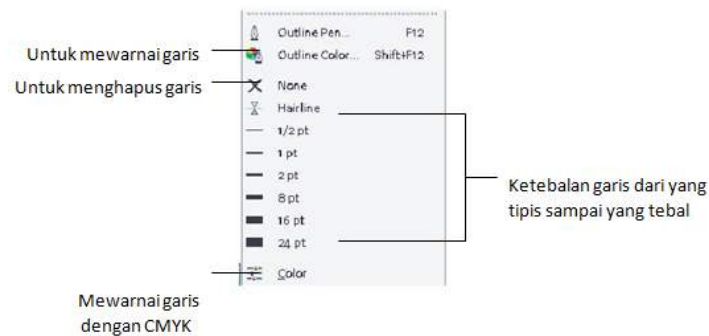
10. Menggambar Garis dengan Smart Drawing Tool

- Klik tombol Smart Drawing Tool  pada toolbox.
- Buat gambar sesuai dengan selera Anda dengan klik dan geser lalu lepaskan sehingga objek akan tampil menjadi bentuk baku.

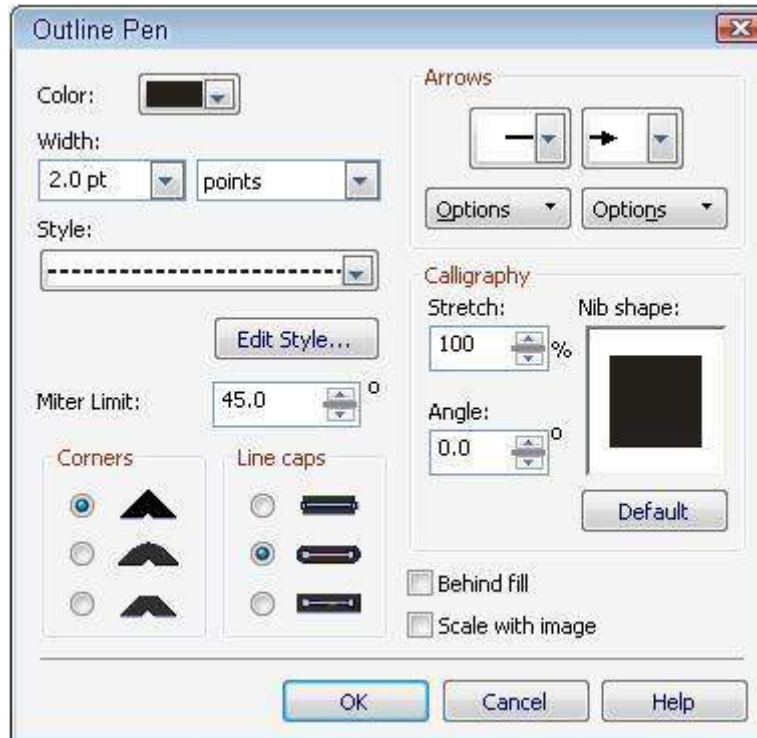


11. Menggunakan Outline Tool

- Klik objek garis yang akan diformat.
- Klik tombol Outline Tool  pada toolbox hingga tampil flyout seperti gambar berikut



- Klik tombol Outline Pen Dialog sehingga tampil kotak dialog seperti berikut :




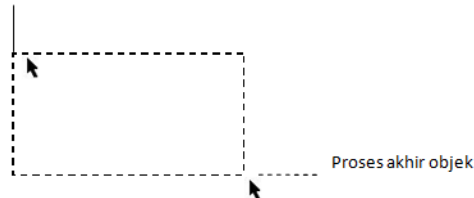
- Tentukan pilihan didalamnya mulai dari warna, ketebalan, bentuk sudut, ujung garis, model garis dan lain-lainnya, kemudian tekan OK. Berikut adalah contoh hasil garis yang sudah diformat :




• Menggambar Objek Vektor


1. Menggambar dengan Rectangle Tool

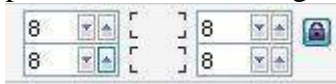
- Klik tombol Rectangle Tool  pada toolbox.
- Klik dan kemudian geser dilayar atau lembar kerja hingga membentuk objek persegi panjang yang diinginkan lalu lepaskan klik.



2. Langkah dalam membuat busur sangkar dengan Rectangle Tool


- Klik tombol Rectangle Tool  pada toolbox.
- Sambil menekan tombol Ctrl pada keyboard, klik dan geser hingga terbentuk objek busur sangkar dan lalu lepaskan klik mouse.
- Buat radius pada objek

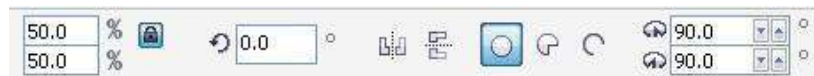
- Klik tombol Rectangle Tool  pada toolbox.
- Kemudian pada Toolbar Property isikan nilai pada Rectangle Corner Roundness. Agar pengisian pada sudut kanan, kiri, atas dan bawah sama secara otomatis, maka klik tombol Round Corners Together pada sebelah kanan Right Rectangle Corner Roundness.





- Klik dan geser dilayar atau lembar kerja hingga membentuk objek persegi panjang yang mempunyai radius pada tiap sisi – sisinya.


3. Menggambar dengan Ellipse Tool

- Klik tombol Ellipse Tool  pada toolbox.
- Klik dan geser dari titik awal ke titik akhir pada layer atau lembar kerja hingga terbentuk objek elips atau lingkaran lalu lepaskan klik mouse.
- Mengedit atau merubah bentuk dari elips
 - Buat lingkaran atau elips
 - Klik tombol Nonproportional dan ubah nilai Scale Factor menjadi 50% kemudian tekan tombol Enter sehingga lingkaran berubah menjadi 50% lebih kecil.

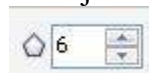


- Klik tombol Pie  sehingga lingkaran berubah menjadi grafik pie.
- Klik tombol Arc  sehingga lingkaran berubah


4. Menggambar dengan Polygon Tool

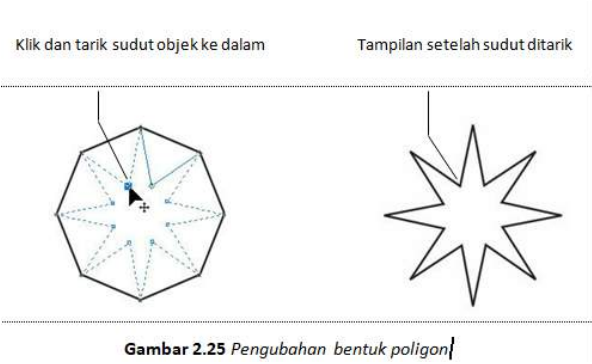
- Klik tombol Polygon Tool  pada toolbox.
- Ubahlah jumlah segi sudut objek menjadi 7 atau 8 atau sesuai dengan

selera anda pada toolbar property



- Klik dan geser di lembar kerja atau layer hingga terbentuk objek polygon

- d. Klik tombol Shape Tool  dan kemudian klik dan tarik salah satu sudut objek ke arah dalam sehingga menjadi bentuk bintang.




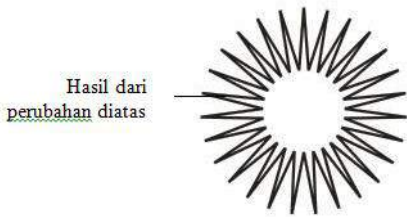
Gambar 2.25 Pengubahan bentuk poligon

- e. Ubahlah nilai pada bagian Outline Width menjadi 27 point



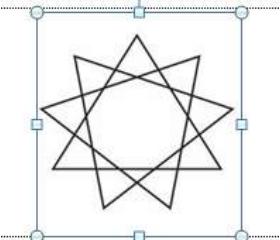
5. Menggambar dengan Star Tool

- a. Klik tombol Star Tool  pada toolbox
- b. Dengan menekan tombol Ctrl pada keyboard, klik dan geser sampai membentuk bintang.
- c. Ubahlah nilai pada bagian Number of point dan Sharpness untuk mengubah jumlahnya dan ketajaman sudut dari bintang, misalnya diisikan pada Number of point 27 dan 60 pada Sharpness.

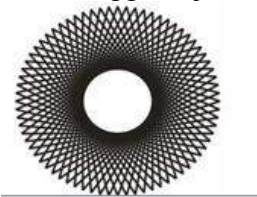


6. Menggambar dengan Complex Star Tool


- a. Klik tombol Complex Star Tool  pada toolbox kemudian klik dan geser di lembar kerja atau layer.

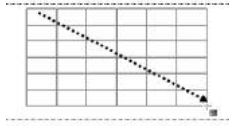


- b. Ubahlah nilai pada bagian Number of point dan Sharpness menjadi 72 dan 27 sehingga objek berubah menjadi seperti gambar berikut :



7. Menggambar dengan Graph Paper Tool

- a. Klik tombol Graph Paper Tool  pada toolbox, dan ubah jumlah kolom dan baris yang akan dibuat pada bagian Graph Paper Columns and Row menjadi 6 dan 6 atau sesuai dengan kebutuhan Anda.
- b. Klik dan geser di lembar kerja hingga membentuk tabel seperti gambar berikut:






8. Menggambar Bentuk dengan Spiral Tool

- a. Klik tombol Spiral Tool  pada toolbox.
- b. Klik dan seret di lembar kerja hingga terbentuk objek spiral

9. Menggambar Bentuk dengan Basic Shapes

Basic Shapes adalah digunakan untuk menggambar bentuk dasar yang sudah disediakan oleh CorelDRAW. Basic Shapes memiliki beberapa pilihan seperti Basic Shapes, Arrow Shapes, Flowchart Shapes, Banner Shapes dan Callout Shapes.

- a. Klik tombol Basic Shapes  pada toolbox.
- b. Klik salah satu tombol yang akan digambar, misalnya klik tombol Arrow Shapes .
- c. Klik tombol Perfect Shapes  pada toolbar property.
- d. Kemudian pilih salah satu pilihan objek gambar. Klik dan seret di lembar kerja hingga terbentuk objek

D. Latihan

Buatlah bentuk/bidang geometris untuk digunakan sebagai wallpaper screen atau ornament sebuah layout.