

Dasar Desain Grafis

1. Memahami Unsur-Unsur Tata Letak Berupa Garis, Ilustrasi, Tipografi, Warna, Gelap-Terang, Tekstur, Dan Ruang

Grafis

Dalam Bahasa Inggris disebut Graphic diartikan sebagai goresan yang berupa titik-titik atau garis yang berhubungan dengan kegiatan cetak-mencetak (Freddy Adiono Basuki, 2000).

Desain

Menurut Atisah Sipahelut (1991) diartikan sebagai bentuk rumusan dan suatu proses pemikiran. Rumusan atau proses pemikiran yang dituangkan dalam wujud gambar tersebut merupakan pengalihan gagasan kongkrit isi pemikiran untuk mengalihkan gagasan dalam wujud gambar. Dalam proses mendesain ini seorang desainer dapat mempergunakan peralatan manual seperti kuas atau dengan teknologi komputer.

DESAIN GRAFIS

Desain grafis adalah seni dalam berkomunikasi menggunakan tulisan, ruang, dan gambar. Bidang ini merupakan bagian dari komunikasi visual. Ilmu desain grafis mencakup seni visual, tipografi, tata letak, dan desain interaksi.

Desain grafis computer

Adalah upaya untuk mengalihkan gagasan kepada orang lain dalam wujud gambar yang dibuat menggunakan bantuan teknologi komputer.

Batasan media

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.

Prinsip & unsur desain

Unsur dalam desain grafis sama seperti unsur dasar dalam disiplin desain lainnya. Unsur-unsur tersebut (termasuk shape, bentuk (form), tekstur, garis, ruang, dan warna) membentuk prinsip-prinsip dasar desain visual. Prinsip-prinsip tersebut, seperti keseimbangan (balance), ritme (rhythm), tekanan (emphasis), proporsi ("proportion") dan kesatuan (unity), kemudian membentuk aspek struktural komposisi yang lebih luas.

Unsur-unsur desain grafis

Ibarat memasak menu yang spesial, ada komposisi bahan-bahan, serta cara meramu yang khusus dalam menghasilkan hidangan yang lezat. Demikian juga dengan desain grafis. Ada unsur-unsur yang harus dipahami oleh desainer grafis agar dapat menghasilkan komposisi desain yang estetik, harmonis, komunikatif dan menyenangkan untuk dinikmati audiens.

Unsur-unsur tersebut di antaranya, garis (line), ilustrasi (illustration), tipografi (typografi), warna (color), gelap terang (value), tekstur (texture), dan ruang.

Garis

Garis adalah tanda untuk menghubungkan dua titik. Berbagai jenis garis muncul di mana-mana. Lihatlah di sekitar Anda dan Anda akan melihat baris yang lurus, lengkung, berbelok-belok, tipis, tebal, dan titik-titik.

Garis dapat digunakan untuk:

- Mengatur informasi.
- Penekanan kata.
- Menghubungkan informasi.
- Outline foto .
- Membuat kotak.
- Membuat bagan atau grafik.
- Membuat pola atau ritme dengan membuat banyak baris.
- Membuat penekanan langsung ke mata pembaca. (Membuat garis diagonal.)
- Mensugesti emosi.

Ilustrasi

Merupakan unsur grafis yang sangat vital dan dapat disajikan mulai dari goresan atau titik sederhana sampai dengan kompleks. Ilstrasi berfungsi untuk :

- Menarik perhatian
- Merangsang minat pembaca terhadap keseluruhan pesan
- Memberikan ekplanasi atas pernyataan
- Menonjolkan keistimewaan daripada produk
- Memenangkan persaingan
- Menciptakan suasana khas
- Dramatisasi pesan
- Menonjolkan suatu merk atau semboyan dan mendukung judul iklan

Ilustrasi dapat berupa gambar, foto, maupun garfis lainnya. Gambar merupakan penjelasan yang dapat menerjemahkan isi iklan secara menyeluruh, mampu menarik perhatian sekaligus menangkap pandangan secara sepintas.

Ilustrasi dapat dihasilkan melalui beberapa teknik, yaitu :

§ Gambar Tangan (Hand Drawing)

Ilustrasi gambar tangan dibuat secara keseluruhan menggunakan tangan, dengan memberikan ekspresi dan karakter tertentu untuk mendukung media komunikasi grafis yang dibuat, seperti iklan, poster, baliho, dan sebagainya.

§ Fotografi

Ilustrasi berupa foto dihasilkan dengan teknik fotografi menggunakan kamera, baik manual maupun digital. Foto yang dihasilkan dengan kamera digital memungkinkan adanya pengolahan lebih lanjut, langsung tanpa scanning di komputer untuk memberikan ekspresi ataupun ilustrasi tertentu sesuai keinginan. Obyek fotografi menjadi lebih realistis, eksklusif, dan persuasif. Dalam kenyataan teknik hand drawing dan teknik fotografi dapat digabung.

Tipografi

Tipografi merupakan seni dalam merancang, menyusun dan memodifikasi huruf. Tipografi melibatkan beberapa pengaturan pada huruf seperti ukuran huruf, jenis huruf, tracking (jarak antar huruf secara umum), kerning (jarak antar dua huruf yang spesifik), dan leading (jarak antar baris).

Warna

Warna dalam layout dapat menyampaikan moods, membuat gambar, menarik perhatian, dan mengidentifikasi objek. Ketika memilih warna untuk publikasi atau halaman web, tentang apa yang ingin Anda lakukan dan ke warna apa yang cocok untuk tujuan anda.

Warna dapat digunakan untuk:

- Sorot elemen penting dan utama seperti subheads.
- Menarik mata.
- Sinyal di mana pembaca untuk melihat terlebih dahulu.
- Membuat gambar atau moods.
- Mengatur.
- Bersama kelompok elemen atau mengisolasi mereka.
- Memprovokasi emosi.

Gelap terang

Salah satu cara terbaik untuk memudahkan unsur penangkapan pesan dalam visual grafis adalah dengan mengatur gelap dan terangnya. Ada dua pembagian dalam kategori ini, yaitu Low Contrast Value yang berarti penggunaan warna-warna yang kurang kontras. Visual yang dihasilkan akan cenderung kalem, statis, dan sederhana serta tenang. Sedangkan yang kedua adalah High Contrast Value, yaitu penggunaan warna-warna kontras dengan ekstrim, sehingga menghasilkan visual yang enerjik, ceria, dinamis, dramatis, dan penuh gairah.

Berdasarkan nilai dalam gelap dan terangnya, warna dibagi menjadi beberapa tingkatan. Paling terang adalah warna putih, kemudian warna tergelap adalah hitam.

Aturannya, warna gelap akan terbaca jika ditempatkan pada background terang.

Begitu pula sebaliknya, warna terang akan sangat mudah terbaca jika ditempatkan pada backgroundgelap.

Tekstur

Tekstur merupakan nilai raba atau lebih mudahnya adalah halus dan kasarnya sebuah permukaan benda. Dalam desain grafis, penggunaan tekstur dapat dimayakan untuk memberikan visual yang lebih berkarakter. Tekstur sering digunakan untuk mengatur keseimbangan dan kontras dalam sebuah desain komunikasi visual.

Tekstur dapat digunakan untuk:

- Memberikan publikasi cetak, presentasi, atau halaman web yang mood atau kepribadian.
- Kontras untuk membuat bunga.
- Bermain-main mata.
- Memprovokasi emosi.
- Membuat rasa kekayaan dan mendalam

Ruang

Ruang adalah jarak antara atau daerah atau sekitar sesuatu. Memisahkan ruang atau unifies, highlight, dan memberikan mata visual istirahat.

Ruang dapat digunakan untuk:

- Memberikan mata visual istirahat.
- Membuat hubungan antara unsur-unsur.
- Sorot salah satu elemen.
- Menaruh banyak spasi sekitar yang penting untuk memanggil perhatian kepadanya.
- Membuat layout mudah untuk mengikuti.
- Membuat tipe dibaca mungkin.

Keterampilan

Seni Visual

- Ilmu yang termasuk dalam seni visual antara lain adalah fotografi dan digital imaging.

Tipografi

- Tipografi merupakan seni dalam merancang, menyusun dan memodifikasi huruf. Tipografi melibatkan beberapa pengaturan pada huruf seperti ukuran huruf, jenis huruf, tracking (jarak antar huruf secara umum), kerning (jarak antar dua huruf yang spesifik), dan leading (jarak antar baris).

Tata Letak

- Tata letak adalah seni dalam menyusun elemen (konten) yang ada pada sebuah halaman, seperti penempatan gambar dan teks. Ketrampilan ini umumnya digunakan dalam media cetak seperti majalah, buku, koran, tabloid, dsb. Tata letak pada sebuah media cetak yang baik akan menambah kenyamanan pembacanya.

Desain Interaksi

- Sejak perkembangan dunia teknologi informasi, para desainer grafis mulai berperan dalam merancang tampilan perangkat lunak (Antarmuka Pengguna Grafis atau APG (Inggris: Graphical User Interface (GUI))) dan tampilan dari halaman web. Desainer grafis bekerja sama dengan pengembang situs web atau pengembang perangkat lunak dalam merancang tampilan untuk meningkatkan kenyamanan pengguna saat menggunakan perangkat lunak atau mengunjungi halaman web.

Peralatan desain grafis

- Peralatan utama yang digunakan dalam desain grafis adalah pikiran (ide). Disamping teknologi (komputer) sebuah desain grafis yang baik membutuhkan kreatifitas.
- Pada pertengahan 1980, kedatangan desktop publishing serta pengenalan sejumlah aplikasi perangkat lunak grafis memperkenalkan satu generasi desainer pada manipulasi image dengan komputer dan penciptaan image 3D yang sebelumnya adalah merupakan kerja yang susah payah. Desain grafis dengan komputer memungkinkan perancang untuk melihat hasil dari tata letak atau perubahan tipografi dengan seketika tanpa menggunakan tinta atau pena, atau untuk mensimulasikan efek dari media tradisional tanpa perlu menuntut banyak ruang.
- Seorang perancang grafis menggunakan sketsa untuk mengeksplorasi ide-ide yang kompleks secara cepat, dan selanjutnya ia memiliki kebebasan untuk memilih alat untuk menyelesaikannya, dengan tangan atau komputer.

Contoh Software desain grafis

Desktop publishing

- Adobe Photoshop
- Adobe Illustrator

- Adobe Indesign
- Coreldraw
- GIMP
- Inkscape
- Macromedia Freehand
- Adobe image ready
- CorelDraw
- Adobe Page Maker
- Paint Tool SAI

Webdesign

- Adobe Dreamweaver
- Microsoft Frontpage
- Notepad
- Adobe Photoshop
- macromedia firework

Audiovisual

- Adobe After Effect
- Adobe Premier
- Final Cut
- Adobe Flash atau sebelumnya Macromedia Flash
- Ulead Video Studio
- Magic Movie Edit Pro
- Power Director

Rendering 3 Dimensi

- 3D StudioMax
- Cinema 4d

- Maya
- AutoCad
- Google SketchUp
- Light Wave
- Blender
- Softimage

2. Fungsi, Dan Unsur Warna CMYK Dan RGB

A. Fungsi warna CMYK dan RGB.

Warna CMYK dan RGB merupakan dua komponen penting dalam teori warna. Dua komponen ini menjadi dasar dalam membentuk warna – warna lain. Sebelum membuat suatu desain, desainer harus menentukan terlebih dahulu desain tersebut akan dicetak atau hanya dipresentasikan melalui media monitor. Mengapa? Karena warna CMYK dan RGB akan menghasilkan hasil yang berbeda ketika ditampilkan dalam bentuk visual di monitor dan ketika dicetak. Lalu bagaimana cara mengatasi perbedaan ini?

Langkah pertama adalah dengan mengetahui perbedaan dari warna CMYK dan warna RGB. Warna CMYK merupakan singkatan dari Cyan, Magenta, Yellow, dan Black. Warna CMYK seringkali digunakan untuk percetakan karena tinta di percetakan terdiri dari warna Cyan, Magenta, Yellow, dan Black . Warna CMY sendiri masih memantulkan sedikit warna – warna di RGB. Warna Cyan memantulkan warna Red atau Merah. Warna Magenta memantulkan warna Green atau Hijau dan warna Yellow memantulkan warna Blue atau Biru. Pantulan tersebut tidak diinginkan, disebut juga dengan hue error. Untuk menyiasatinya maka diberikan warna Black atau yang disebut Key dalam warna CMYK agar tiap komponen warna menjadi lebih pekat dan tidak memantulkan hue error tadi.

Sedangkan warna RGB merupakan warna Red, Green dan Blue. Ketiga warna ini menghasilkan kecerahan warna yang lebih cerah daripada warna CMYK. Karena itu, warna RGB sangat baik digunakan untuk presentasi visual di monitor. Bagi para desainer grafis, warna RGB lah yang paling sering digunakan. Namun, bagi mereka desainer grafis yang memiliki peminatan di bagian percetakan akan lebih sering memakai warna CMYK.

Bagaimana jika file sudah dalam bentuk RGB? Jika kalian sudah berada di tempat printing atau percetakan, berarti kalian harus menerima risiko turunnya warna jika diprint. Jika belum, kalian bisa merubah format file dari RGB ke CMYK. Hampir semua aplikasi khusus desain dapat merubah format

warna dari RGB ke CMYK jadi hasil untuk diprint juga akan lebih baik dari pada diprint dengan format RGB.

B. Persamaan dan perbedaan warna CMYK dengan RGB.

Dalam dunia desain ada 2 macam unsur warna yaitu CMYK dan RGB. Apa persamaan dan perbedaan antara kedua type warna tersebut dan apa hubungannya dalam desain grafis.

Persamaan :

CMYK & RGB itu sama-sama warna primer.

Perbedaan :

- RGB : Red Green Blue (merah, hijau, biru)
- RGB merupakan warna-warna primer yang digunakan pada monitor
- Jadi RGB lebih digunakan untuk desain yang nantinya ditampilkan ke media layar monitor
- Jika warna RGB di campur semua, akan menghasilkan warna putih

- CMYK : Cyan Magenta Yellow Black (biru, merah, kuning dan hitam)
- CMYK merupakan warna-warna primer yang paling banyak digunakan pada printer
- CMYK lebih digunakan untuk desain yang nantinya ditampilkan ke media cetak
- Jika warna CMY di campur semua, akan menghasilkan warna hitam

Kesimpulan :

Untuk hasil terbaik pencetakan :

- Gunakan warna CMYK
- Kenali semua karakteristik perangkat anda (scanner, printer, monitor dll) dengan baik.

Untuk desain web dan desain grafis (output monitor)

- Gunakan warna RGB

- Biasakan mengerjakan dalam ruang cahaya yang terkontrol. mengerjakan disain pada siang dan malam hari juga menghasilkan perbedaan warna yang berbeda (terutama untuk RGB)

3. Prinsip-Prinsip Tata Letak

1. Kesatuan (Unity)

Kesatuan merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa yang sangat penting. Tidak adanya kesatuan dalam sebuah karya rupa akan membuat karya tersebut terlihat cerai-berai, kacau-balau yang mengakibatkan karya tersebut tidak nyaman dipandang. Prinsip ini sesungguhnya adalah prinsip hubungan. Jika salah satu atau beberapa unsur rupa mempunyai hubungan (warna, raut, arah, dll), maka kesatuan telah tercapai. Kesatuan membantu semua elemen seperti milik mereka bersama. Pembaca harus visual cues untuk memberitahu mereka tahu potong merupakan salah satu unit-teks, headline, foto, gambar, dan keterangan semua pergi bersama-sama.

Menyatukan elemen elemen oleh kelompok yang saling berdekatan sehingga mereka terlihat seperti milik mereka bersama. Ulangi warna, bentuk, dan tekstur. Gunakan kotak (dengan struktur yang halaman) untuk membuat kerangka untuk margin, kolom, jarak, dan proporsi. Dengan kata lain, seorang desainer harus mengetahui cara mengorganisasi elemen dan membangun ikatan atau hubungan.

Sedangkan keselarasan dapat berupa bentuk, warna, tekstur pola, material, tema, gaya, ukuran dsb. Seperti dalam keselarasan warna dapat ditingkatkan dengan menggunakan warna-warna komplementer atau warna analog.

Keselarasan dan kesatuan dalam desain kadang memunculkan keseimbangan, seperti keseimbangan dalam hal rancangan, furnitur, pemilihan aksesoris, atau sering juga dalam pengaturan tata letak furniture.

2. Keseimbangan (Balance)

Karya seni dan desain harus memiliki keseimbangan agar nyaman dipandang dan tidak membuat gelisah. Seperti halnya jika kita melihat pohon atau bangunan yang akan roboh, kita merasa tidak nyaman dan cenderung gelisah. Keseimbangan adalah keadaan yang dialami oleh suatu benda jika semua dayan yang bekerja saling meniadakan. Dalam bidang seni keseimbangan ini tidak dapat diukur tapi dapat dirasakan, yaitu suatu keadaan dimana semua bagian dalam sebuah karya tidak ada yang saling membebani. Setiap elemen pada susunan visual berat yang telah ditentukan oleh ukurannya, kegelapan atau keringanan, dan ketebalan dari baris.

Ada dua pendekatan dasar pendidikan desain untuk menyeimbangkan. Yang pertama adalah keseimbangan simetris yang merupakan susunan dari elemen agar merata ke kiri dan ke kanan dari pusat. Yang kedua adalah keseimbangan asimetris yang merupakan pengaturan yang berbeda dengan berat benda yang sama di setiap sisi halaman. Warna, nilai, ukuran, bentuk, dan tekstur dapat digunakan sebagai unsur keseimbangan.

Untuk menciptakan keseimbangan:

1. Ulangi bentuk tertentu secara berkala, baik secara vertikal maupun horizontal.
2. Pusat elemen pada halaman.
3. Menempatkan beberapa visuals kecil di satu daerah untuk menyeimbangkan satu blok besar gambar atau teks.
4. Gunakan satu atau dua bentuk aneh dan membuat bentuk biasa.
5. Keringanan teks potong-berat dengan terang, berwarna-warni visual.
6. Meninggalkan banyak spasi besar sekitar blok teks atau foto gelap.
7. Offset besar, gelap foto atau ilustrasi dengan beberapa lembar teks kecil, masing-masing dikelilingi oleh banyak spasi.

3. Proporsi (Proportion)

Proporsi digunakan dalam menggambarkan hubungan ukuran antara objek satu dan yang lainnya. Dalam merancang suatu ruangan diperlukan proporsi yang sesuai seperti ukuran furniture, tinggi langit-langit dan sebagainya.

Proporsi termasuk prinsip dasar tata rupa untuk memperoleh keserasian. Untuk memperoleh keserasian dalam sebuah karya diperlukan perbandingan –perbandingan yang tepat. Pada dasarnya proporsi adalah perbandingan matematis dalam sebuah bidang. Proporsi Agung (The Golden Mean) adalah proporsi yang paling populer dan dipakai hingga saat ini dalam karya seni rupa hingga karya arsitektur. Proporsi ini menggunakan deret bilangan Fibonacci yang mempunyai perbandingan 1:1,618, sering juga dipakai 8 : 13. Konon proporsi ini adalah perbandingan yang ditemukan di benda-benda alam termasuk struktur ukuran tubuh manusia sehingga dianggap proporsi yang diturunkan oleh Tuhan sendiri.

4. Irama (Rhythm)

Irama adalah pengulangan gerak yang teratur dan terus menerus. Dalam bentuk –bentuk alam bisa kita ambil contoh pengulangan gerak pada ombak laut, barisan semut, gerak dedaunan, dan lain-lain. Prinsip irama sesungguhnya adalah hubungan pengulangan dari bentuk –bentuk unsur rupa. Pengulangan (mengulangi unsur serupa dalam cara yang konsisten) dan variasi (perubahan dalam bentuk, ukuran, posisi atau elemen) adalah kunci untuk visual ritme.

Menempatkan elemen dalam sebuah layout secara berkala membuat halus, dan bahkan ritme yang tenang, santai moods. perubahan pada ukuran dan jarak antara unsur membuat cepat, ritme hidup dan suasana hati yang menyenangkan. Kunci sukses membangun sebuah desain berdasarkan ritme adalah mengerti perbedaan antara pengulangan dan variasi. Pengulangan adalah mengulang elemen beberapa visual atau seluruhnya secara konsisten sedangkan variasi adalah perubahan sejumlah elemen, misalnya warna, ukuran, bentuk, ruang, posisi, dan bobot visual dari sebuah elemen.

Ritme atau nada terbagi menjadi 3 jenis yaitu:

- nada suara, tingkatan perbandingan contohnya dalam tinggi rendahnya suara.
- nada warna, tingkatan perbandingan antara warna yang satu dengan warna yang lain.
- nada garis, tingkatan perbandingan tebal tipisnya garis, panjang pendeknya garis, atau kasar halusnyanya garis.

5. Penekanan/ fokus dan emphasis

Fokus difungsikan sebagai objek utama, untuk menarik perhatian. Biasanya yang diberi penekanan atau fokus cukup satu, karena terlalu banyak fokus dapat mengurangi penekanan dari objek yang ingin ditonjolkan tersebut.

Emphasis merupakan area yang dianggap menarik, dominan. Dominansi dari suatu objek layaknya fokus dapat ditingkatkan dengan membuat objek tampak lebih besar, lebih indah, dengan penempatan yang pas.

6. contrast dan variety

Maksud prinsip kontras adalah menghindari elemen desain dalam halaman yg tampak serupa. Apabila elemen (jenis tulisan, warna, ukuran, tebal tulisan, spasi, etc) tidak diingkan serupa maka buat elemen desain tsb saling membedakan. Kadang, dalam sebuah halaman, kontras menjadi visualisasi yg paling menarik perhatian. Kontras adalah penyebab awal pembaca membaca halaman tsb.

Sedangkan variety , atau keanekaragaman digunakan untuk menghindari dari kesan monoton atau membosankan. Contohnya seperti penggunaan dari elemen yang tidak sama dapat memberikan sesuatu yang lebih menarik atau unik.

7. Repetisi (Repetition)

Elemen visual yg berulang dalam sebuah desain. Kamu dapat mengulang ulang warna, bentuk, tekstur, ketebalan garis, jenis tulisan, ukuran, konsep grafis, etc. Pengulangan elemen visual ini mengembangkan komposisi dan memperkuat desain dalam kesatuan komposisi.

4. Berbagai Format Gambar

Dalam dunia desain grafis dan percetakan yang berhubungan dengan gambar dan foto, terdapat banyak jenis format atau ekstensi file gambar.

Berikut ini adalah penjelasan dari berbagai format gambar tersebut, di antaranya :

a) PSD (Photoshop Document)

Format file ini merupakan format asli dokumen Adobe Photoshop. Format ini mampu menyimpan informasi layer dan alpha channel yang terdapat pada sebuah gambar, sehingga suatu saat dapat dibuka dan diedit kembali.

Format ini juga mampu menyimpan gambar dalam beberapa mode warna yang disediakan Photoshop. Anda dapat menyimpan dengan format file ini jika ingin mengeditnya kembali.

b) BMP (Bitmap Image)

Format file ini merupakan format grafis yang fleksibel untuk platform Windows sehingga dapat dibaca oleh program grafis manapun. Format ini mampu menyimpan informasi dengan kualitas tingkat 1 bit sampai 24 bit. Kelemahan format file ini adalah tidak mampu menyimpan alpha channel serta ada kendala dalam pertukaran platform. Untuk membuat sebuah objek sebagai desktop wallpaper, simpanlah dokumen Anda dengan format file ini. Anda dapat mengompres format file ini dengan kompresi RLE. Format file ini mampu menyimpan gambar dalam mode warna RGB, Grayscale, Indexed Color, dan Bitmap.

c) EPS (Encapsuled Postscript)

Format file ini merupakan format yang sering digunakan untuk keperluan pertukaran dokumen antar program grafis. Selain itu, format file ini sering pula digunakan ketika ingin mencetak gambar.

Keunggulan format file ini menggunakan bahasa postscript sehingga format file ini dikenali oleh hampir semua program persiapan cetak.

Kelemahan format file ini adalah tidak mampu menyimpan alpha channel, sehingga banyak pengguna Adobe Photoshop menggunakan format file ini ketika gambar yang dikerjakan sudah final. Format file ini mampu menyimpan gambar dengan mode warna RGB, CMYK, Lab, Duotone, Grayscale, Indexed Color, serta Bitmap. Selain itu format file ini juga mampu menyimpan clipping path.

d) JPG/JPEG (Joint Photographic Expert Group)

Format file ini mampu mengompres objek dengan tingkat kualitas sesuai dengan pilihan yang disediakan. Format file sering dimanfaatkan untuk menyimpan gambar yang akan digunakan untuk keperluan halaman web, multimedia, dan publikasi elektronik lainnya. Format file ini mampu menyimpan gambar dengan mode warna RGB, CMYK, dan Grayscale. Format file ini juga mampu menyimpan alpha channel, namun karena orientasinya ke publikasi elektronik maka format ini berukuran relatif lebih kecil dibandingkan dengan format file lainnya.

e) GIF (Graphic Interchange Format)

Format file ini hanya mampu menyimpan dalam 8 bit (hanya mendukung mode warna Grayscale, Bitmap dan Indexed Color). Format file ini merupakan format standar untuk publikasi elektronik dan internet.

Format file mampu menyimpan animasi dua dimensi yang akan dipublikasikan pada internet, desain halaman web dan publikasi elektronik. Format file ini mampu mengompres dengan ukuran kecil menggunakan kompresi LZW.

f) TIF (Tagged Image Format File)

Format file ini mampu menyimpan gambar dengan kualitas hingga 32 bit. Format file ini juga dapat digunakan untuk keperluan pertukaran antar platform (PC, Macintosh, dan Silicon Graphic).

Format file ini merupakan salah satu format yang dipilih dan sangat disukai oleh para pengguna komputer grafis terutama yang berorientasi pada publikasi (cetak). Hampir semua program yang mampu membaca format file bitmap juga mampu membaca format file TIF.

g) PCX

Format file ini dikembangkan oleh perusahaan bernama Zoft Cooperation. Format file ini merupakan format yang fleksibel karena hampir semua program dalam PC mampu membaca gambar dengan format file ini.

Format file ini mampu menyimpan informasi bit depth sebesar 1 hingga 24 bit namun tidak mampu menyimpan alpha channel. Format file ini mampu menyimpan gambar dengan mode warna RGB, Grayscale, Bitmap dan Indexed Color.

h) PDF (Portable Document Format)

Format file ini digunakan oleh Adobe Acrobat, dan dapat digunakan oleh grafik berbasis pixel maupun vektor. Format file ini mampu menyimpan gambar dengan mode warna RGB, CMYK, Indexed Color, Lab Color, Grayscale dan Bitmap.

Format file ini tidak mampu menyimpan alpha channel. Format file ini sering menggunakan kompresi JPG dan ZIP, kecuali untuk mode warna Bitmap yaitu menggunakan CCIT.

i) PNG (Portable Network Graphic)

Format file ini berfungsi sebagai alternatif lain dari format file GIF. Format file ini digunakan untuk menampilkan objek dalam halaman web. Kelebihan dari format file ini dibandingkan dengan GIF adalah kemampuannya menyimpan file dalam bit depth hingga 24 bit serta mampu menghasilkan latar belakang (background) yang transparan dengan pinggiran yang halus. Format file ini mampu menyimpan alpha channel.

j) PIC (Pict)

Format file ini merupakan standar dalam aplikasi grafis dalam Macintosh dan program pengolah teks dengan kualitas menengah untuk transfer dokumen antar aplikasi. Format file ini mampu menyimpan gambar dengan mode warna RGB dengan 1 alpha channel serta Indexed Color, Grayscale dan Bitmap tanpa alpha channel. Format file ini juga menyediakan pilihan bit antara 16 dan 32 bit dalam mode warna RGB.

5. Prosedur Scanning Gambar/ Ilustrasi/Teks Dalam Desain

Pada awalnya, ketika seorang seniman grafis melukiskan ilustrasi dari sebuah peristiwa atau dongeng, mereka mencoba merepresentasikan suatu keadaan secara natural sebagaimana aslinya. Namun seiring dengan perkembangan teknologi maka kini orang lebih suka merekam kejadian melalui kamera foto atau video. tidak lagi melalui goresan pena yang biasa dikenal sebagai fine art.

Ilustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud dan tujuan secara visual. Ilustrasi secara harafiah berarti gambar yang dipergunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu. Dalam desain grafis, ilustrasi merupakan subjek tersendiri yang memiliki alur sejarah serta perkembangan yang spesifik atas jenis kegiatan seni tertentu.

ilustrasi dapat dipergunakan untuk menampilkan banyak hal serta berfungsi antara lain :

- memberi gambaran tokoh atau karakter dalam suatu cerita,
- menampilkan beberapa contoh item yang diterangkan dalam suatu tulisan tertentu.
- memvisualisasikan langkah demi langkah pada sebuah instruksi atau prosedur atau model tertentu.
- atau sekedar membuat pembaca tersenyum bahkan tertawa.

Untuk menciptakan suatu ilustrasi pada desain grafis dapat melalui cara-cara berikut:

- Manual/ Hand Drawing/ Gambar Tangan. Dengan menggunakan alat seperti pensil, airbrush, kuas, cat, spidol dan lainnya. Cocok untuk pembuatan konsep, sketsa, ide, karikatur, komik, lukisan dan lainnya. Untuk memindahkan ke dalam format digital perlu alat seperti Scanner atau Foto Digital.
- Computerized. Menggunakan komputer, anda dapat membuat gambar secara vector (Coreldraw) atau bitmap (Adobe Photoshop). Format vector yang terdiri dari koordinat-koordinat, cocok untuk pembuatan logo dan gambar line-art. Format Bitmap terdiri dari pixel-pixel, sangat cocok untuk foto.

Menggambar Ilustrasi dengan Computer Graphic

Pada saat teknologi komputer sudah populer, goresan ilustrasi berwarna yang terutama dibuat dengan pena dan tinta hitam maupun cat air, kini digantikan dengan program-program gambar seperti Corel Draw, Illustrator, Canvas, maupun free Hand.

Salah satu teknik yang banyak digunakan oleh para ilustrator adalah pembuatan skets di atas kertas menggunakan pensil, yang kemudian dibuat outline bentuknya dengan tinta hitam. Skets tersebut kemudian di-scan sehingga menghasilkan image bitmap.

Image hasil scan selanjutnya di-trace untuk mengkonversi dari format bitmap yang terdiri dari titik-titik menjadi vektor. Dari situlah akhirnya hasil tracing dari outline diproses dengan menggunakan fasilitas yang terdapat pada program komputer sehingga diperoleh hasil akhir.

Kemudahan gambar yang diperoleh menggunakan komputer dapat dimodifikasi dan digandakan dengan cepat, baik secara keseluruhan maupun bagian-bagian tertentu sehingga pembuatan efek-efek yang sama pada saat harus membuat adegan lain dari ilustrasi akan menjadi lebih mudah.

Dan Untuk Alat Scan sendiri akan saya jelaskan di bawah ini :

Scanner merupakan mesin yang dapat menyalin suatu image dan text kedalam bentuk file image (bmp, jpg dan lain-lain) dan file doc. File image dan doc tersebut dapat diolah lebih lanjut baik untuk keperluan pelaporan maupun disain suatu halaman gambar. Image dapat berupa foto, gambar dan grafis lainnya.

Mengenal bagian-bagian mesin scanner

Bila Anda baru mengenal mesin scanner, maka berikut ini sebaiknya disimak dengan seksama, karena pada bagian ini anda akan dikenalkan dengan hal-hal mendasar mengenai bagaimana bekerja dengan mesin scanner, seperti misalnya bagaimana menggunakan mesin scanner yang merupakan kelengkapan komputer yang mungkin belum biasa anda gunakan, dan bahkan baru sama sekali anda kenali. Dibawah ini adalah salah satu jenis scanner.

Jenis – jenis Scanner :

v Berdasarkan penempatannya

1. FLATBED SCANNER

Yaitu , scanner yang cara pengoperasiannya diletakkan secara mendatar.

2. HANDHELD SCANNER

Yaitu , scanner yang cara pengoperasiannya dengan cara dipegang.

v Berdasarkan objek yang dipindahi

1. IMAGE SCANNER

Yaitu , scanner yang digunakan untuk memindahkan gambar atau image.

2. OPTICAL CHARACTER READER (OCR)

Yaitu , scanner yang digunakan untuk mengambil teks dari kertas yang dipindahi.

3. BARCODE SCANNER

Yaitu , scanner yang mampu membaca balok – balok barcode dalam bentuk alfabet.

4. HEURISTIK SCANNER

Yaitu , scanner yang dapat membaca kode – kode berdasarkan aturan tertentu

Printer Scanner

Dengan perkembangan teknologi, sekarang terdapat penggabungan antara printer dan scanner. Perangkat keras ini berfungsi ganda sehingga dapat mencetak dan memindai sekaligus.