

Modul

1

DESAIN GRAFIS 1

KOMPETENSI

Setelah menyelesaikan modul ini, mahasiswa dapat memahami dasar-dasar dari desain grafis.

1. TUJUAN

Setelah menyelesaikan modul ini, Anda diharapkan mengenal dasar desain grafis secara umum sebagai pedoman untuk mendesain objek.

2. TUGAS PENDAHULUAN

- Apa yang anda ketahui tentang desain grafis?
- Sebutkan software yang dapat digunakan untuk mendesain gambar?
- Apa yang anda ketahui tentang Coreldraw?
- Sebutkan dan jelaskan 3 *shortcut* yang terdapat pada toolbar Coreldraw X3!

3. DASAR TEORI

I. DESAIN GRAFIS

Desain grafis adalah salah satu bentuk komunikasi visual, berupa pemilihan, kreasi, dan penyusunan “sesuatu” pada suatu permukaan untuk mengkomunikasikan suatu pesan. “Sesuatu” tersebut dapat berupa bentuk huruf (tipografi), ilustrasi atau fotografi. Komputer grafis merupakan alat yang banyak digunakan untuk membuat pekerjaan desain. Kemampuannya sebagai alat bantu untuk membuat animasi dan multimedia, menjadikan cakupan desain grafis menjadi semakin luas.

Secara umum program desain grafis terdiri dari 2 macam, yaitu

- Berbasis vektor
- Berbasis bitmap (raster)

Nama-nama perangkat lunak untuk desain grafis

No.	Software	Keterangan
1.	Corel Draw	Berbasis Vektor
2.	Free hand	Berbasis Vektor

3.	Adobe Illustrator	Berbasis Vektor
4.	Paint	Berbasis Raster (bitmap)
5.	Photoshop	Berbasis Raster (bitmap)
6.	Corel Photo paint	Berbasis Raster (bitmap)
7.	Gimp	Berbasis Raster (bitmap)

Pengertian desain grafis berbasis

- Vector : Desain grafis yang berbasis besaran dan arah, atau magnitude dan direction
- Bitmap : Desain grafis yang memiliki berjuta-juta titik atau pixel

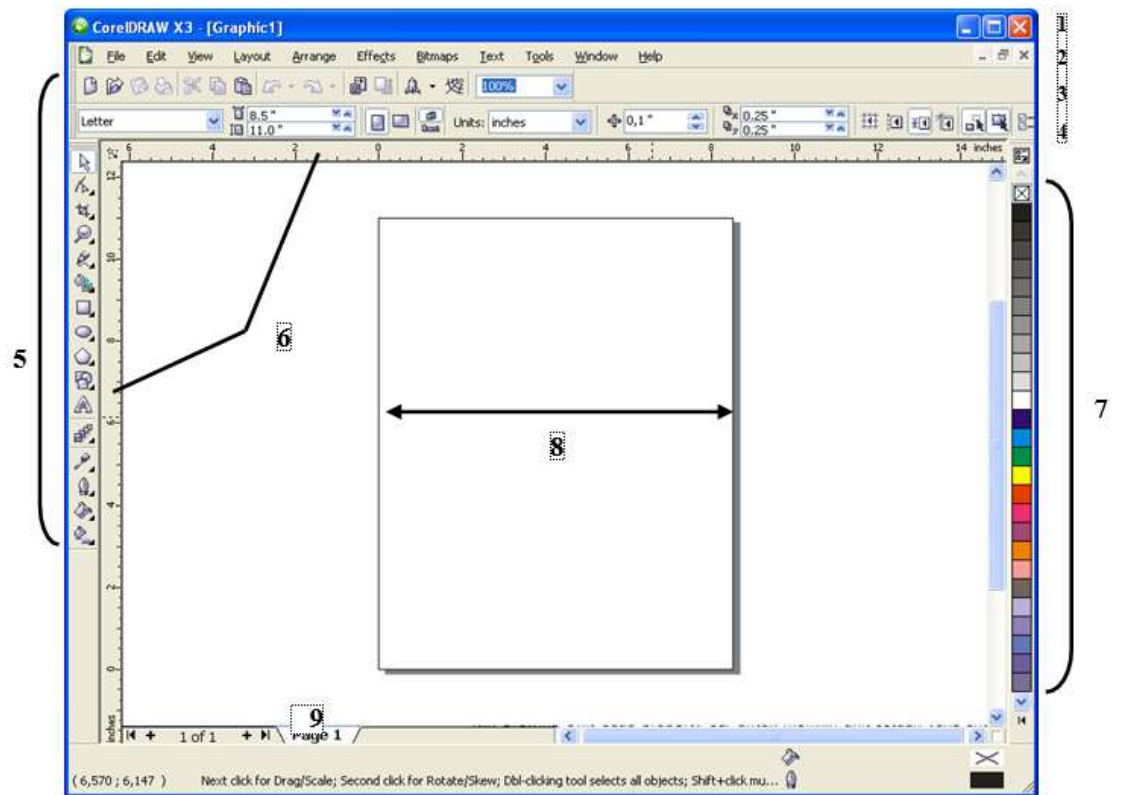
Perbedaan desain grafis berbasis vektor dan berbasis bitmap

Berbasis vektor	Berbasis bitmap
Gambar tetap jelas ketika diperbesar	gambar kurang jelas jika di perbesar (menjadi kabur dan pecah)
Tersusun oleh garis dan kurva	terdiri atas titik / dot
Ukuran file yang dihasilkan kecil	ukuran file yg dihasilkan besar
Kualitas grafik tidak bergantung dari banyaknya pixel	kualitas grafis bergantung dari banyaknya pixel

II. CORELDRAW X3

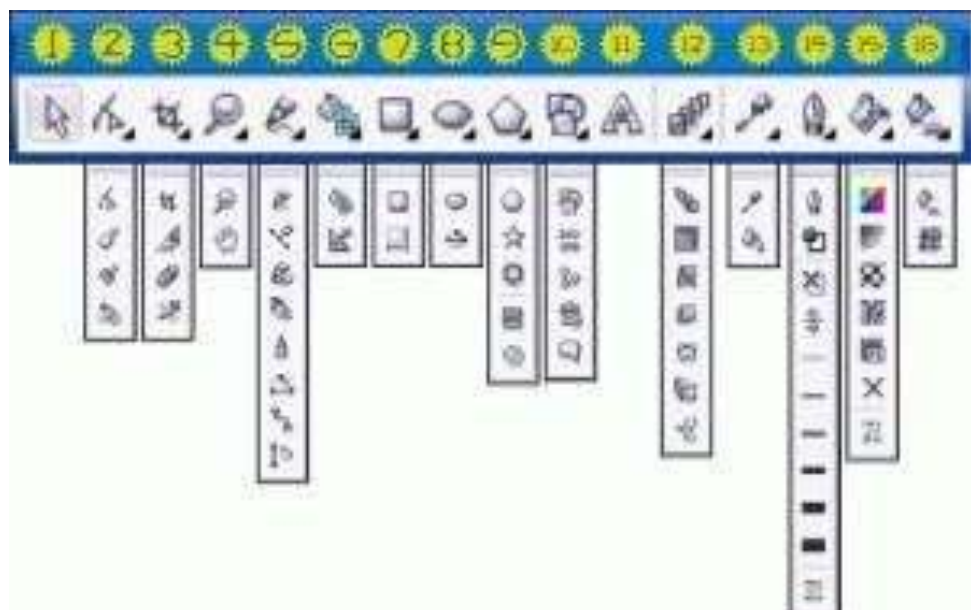
Berikut merupakan penjelasan dan tampilan CorelDraw X3.

- Title bar (1) berisi informasi judul aplikasi dan file yang sedang dibuka.
- Menu bar (2) berisi menu-menu yang ada di aplikasi Corel Draw.
- Toolbar terdiri dari beberapa icon meliputi:
 - Standar (3) perintah-perintah pada menu utama
 - Property bar (4) berisi tombol-tombol perintah tambahan.
 - Tool box (5) berisi alat untuk mendesain gambar.
- Ruler (6) sebagai garis pengukur objek.
- Color Pallete (7) berisi perintah untuk memilih warna objek.
- Lembar kerja (8) halaman tampilan untuk tempat mendesain objek.
- Pages (9) sebagai petunjuk halaman yang aktif.



TOOL BOX

Pada toolbox terdapat berbagai peralatan untuk menggambar atau membuat desain. Ikon-ikon yang tampil hanyalah sebagian dari yang ada. Untuk melihat ikon-ikon yang tersembunyi, klik pada ikon yang ada tanda segitiga.



1. Pick Tool : Untuk menyeleksi, mengubah ukuran, dan juga memutar arah objek gambar.

2. Shape Edit

- a. Shape : Menyunting bentuk objek gambar.
- b. Smudge Brush : Mengubah / mendistorsi keseluruhan gambar dengan menarik garis tepinya.
- c. Roughen Brush : Mengubah / mendistorsi keseluruhan outline bentuk gambar dengan menarik garis tepinya.
- d. Free Transform Tools : Mengubah objek gambar menggunakan rotasi(pemutaran posisi) bebas, rotasi sudut, mengubah ukuran dan, dan juga memiringkan bentuk gambar.

3. Crop Tool

- a. Crop : Menghilangkan bagian yang tidak diinginkan dalam objek.
- b. Knife : Mengubah / mendistorsi keseluruhan gambar dengan menarik garis tepinya.
- c. Erase : Menghapus area dalam gambar.
- d. Virtual Segment Delete : Menghapus suatu bagian objek yang berada dalam persinggungan(interseksi).

4. Zoom

- a. Zoom : Mengubah perbesaran gambar dalam jendela gambar.
- b. Hand : Mengatur bagian gambar yang tampil di dalam jendela gambar.

5. Curve

- a. Freehand : Menggambar segmen atau kurva dalam bentuk garis tunggal.
- b. Bezier : Menggambar kurva dalam bentuk garis tunggal per titik (node).
- c. Artistic Media Tool : Memunculkan fungsi pembuat bentuk(pena), seperti brush(efek kuas dengan pola pulasan tertentu), Sprayer(efek cat semprot), Calligraphic(efek pena kaligrafi), dan Pressure(efek pena teknik yang akan membentuk garis tepi tanpa lengkung).
- d. Pen : Menggambar kurva dalam sebuah segmen pertitik(node).
- e. Polyline : Menggambar garis dan kurva dalam modus preview.

- f. 3 Point Curve : Menggambar kurva dengan menentukan titik awal dan akhir, lalu titik pusat kurva.
- g. Interactive Connector : Menggabungkan dua objek dengan sebuah garis.
- h. Dimension : Menggambar garis secara vertical, horizontal, bersudut, dan miring.

6. Smart Tools

- a. Smart Fill : Untuk menciptakan objek dari sebuah area lalu mengisinya dengan warna atau tekstur.
- b. Smart Drawing : Untuk mengubah coretan pointer yang anda gambar ke bentuk dasar atau bentuk yang wujudnya lebih halus.

7. Rectangle

- a. Rectangle : Untuk membentuk segi dan kotak.
- b. 3 Point Rectangle : Untuk membentuk segi dan kotak dengan menyusunnya per titik.

8. Ellipse

- a. Ellipse : Untuk menggambar elips dengan lingkaran.
- b. Hand : Mengatur bagian gambar yang tampil di dalam jendela gambar.

9. Object

- a. Polygon : Untuk membentuk polygon dan bintang secara simetris.
- b. Star : Untuk membentuk bintang.
- c. Complex Star : Untuk membentuk bintang dengan bentuk yang lebih kompleks dengan persinggungan sudut.
- d. Graph Paper : Untuk membentuk serupa tabel atau susunan kotak-kotak seperti pada kertas gambar teknik.
- e. Spiral : Untuk membentuk spiral (per) secara simetris dan logaritmis.

10. Perfect Shapes

- a. Basic Shapes : Menyediakan aneka bentuk jadi seperti segidelapan, smiley face, hingga segitiga.
- b. Arrow Shapes : Untuk memudahkan menggambar bentuk tanda panah dengan aneka variasi bentuk, arah, dan jumlah kepala panah.
- c. Flowchart Shapes : Untuk memudahkan menggambar bentuk

flowchart(bagan).

- d. Banner Shapes : Untuk memudahkan menggambar bentuk pita dan symbol ledakan.
- e. Callout : Untuk memudahkan menggambar bentuk balon bicara dan label.

11. Text Tool : Untuk membuat teks langsung di area gambar baik yang berfungsi sebagai teks artistic maupun paragraph.

12. Interactive Tools

- a. Interactive Blend : Untuk membentuk segi dan kotak
- b. Interactive Contour : Untuk membentuk segi dan kotak dengan menyusunnya per tit
- c. Interactive Distortion : Untuk mendistorsi objek secara push/pull, zipper, dan twister.
- d. Interactive Drop Shadow : Untuk menyisipkan bayangan ke dalam objek.
- e. Interactive Envelope : Untuk mengubah bentuk objek dengan menarik titik(node) pada outline.
- f. Interactive Extrude : Untuk membentuk ilusi kedalaman pada objek.
- g. Interactive Transparency : Untuk menyisipkan efek transparan pada objek.

13. Eyedropper

- a. Eyedropper : Untuk menyeleksi dan menyalin property yang terkait dari sebuah objek, seperti warna(isi dalam objek), garis, ketebalan garis, ukuran, dan efek.
- b. Paintbucket : Untuk menerapkan property yang terkait dari sebuah objek, seperti warna(isidalam objek), garis, ketebalan garis, ukuran, dan efek; yang diambil lewat eyedropper tool, ke objek lainnya.

14. Outline

- a. Outline Pen Dialog : Untuk mengakses boks dialog outline pen.
- b. Outline Color Dialog : Untuk mengakses boks dialog pengaturan warna outline.

- c. No Outline : Untuk menghilangkan outline dari sebuah objek.
- d. ½ Point Outline : Untuk membentuk ketebalan garis ½ point.
- e. 1 Point Outline : Untuk membentuk ketebalan garis 1 point.
- f. 2 Point Outline : Untuk membentuk ketebalan garis 2 point.
- g. 8 Point Outline : Untuk membentuk ketebalan garis 8 point.
- h. 16 Point Outline : Untuk membentuk ketebalan garis 16 point.
- i. 24 Point Outline : Untuk membentuk ketebalan garis 24 point.
- j. Color Docker Window : Untuk membuka docker untuk pengaturan warna dan outline objek.

15. Fill Tools

- a. Fill Color Dialog : Untuk mengakses boks dialog pengaturan cat(pengisi bagian dalam objek) dari sebuah objek.
- b. Fountain Fill Dialog : Untuk mengakses boks dialog pengisi warna dan gradasi ke dalam objek.
- c. Pattern Fill Dialog : Untuk mengakses boks dialog pengisi pola ke dalam objek.
- d. Texture Fill Dialog : Untuk mengakses boks dialog pengisi tekstur ke dalam objek.
- e. Post Script Fill Dialog : Untuk mengakses boks dialog pengisi gambar post-script ke dalam objek.
- f. No Dialog : Untuk menghilangkan unsur pengisi dari sebuah objek.
- g. Color Docker Window : Untuk membuka docker untuk pengaturan warna dan outline objek.

16. Interactive Fill

- a. Interactive Fill : Untuk mengisi aneka fill(pengisi objek) ke dalam sebuah objek.
- b. Interactive Mesh : Untuk menerapkan garis-garis jejaring pada objek.

4. PRAKTIKUM

a. Peralatan dan Bahan

- Perangkat komputer / PC / Laptop / Notebook / Netbook
- Sistem operasi Windows / Linux
- Corel Draw

b. Keselamatan Kerja

- Baca dan pahami semua langkah kerja dari praktikum ini dengan cermat
- Pastikan diri anda terlindungi dari efek kejutan listrik yang dapat dikarenakan oleh *grounding* instalasi listrik yang tidak sempurna.

c. Langkah Kerja

- Siapkan alat dan bahan praktek.
- Selalu memperhatikan keselamatan kerja.
- Jalankan perangkat lunak Corel Draw.
- Organisasikan dengan baik folder pribadi anda untuk masing – masing modul praktikum.

d. Kegiatan praktek

1.1 MEMASUKKAN MEDIA KE DALAM VIDEO

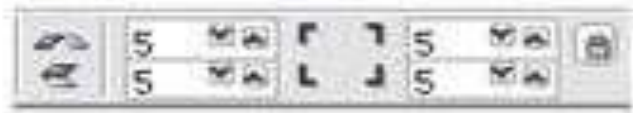
1.2 MENDESAIN KARTU NAMA

1. Buka aplikasi Coreldraw.
2. Klik “NEW” untuk membuat proyek baru anda.
3. Buatlah kotak menggunakan **Rectangle Tool** dengan ukuran 9 x 5,5 cm (ukuran standar kartu nama)



4. Klik pada objek kotak menggunakan Pen Tool kemudian perhatikan properti bar diatas, pada propertis Corner Roundness

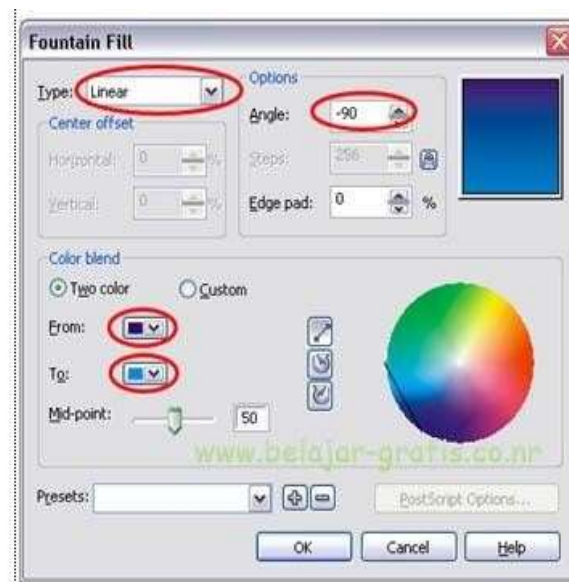
ganti 0 menjadi 5 yang bertujuan agar sisi pojok pada kotak agar lebih melengkung.



5. Klik Fill Tool - Pilih Fountain Fill Dialog (menberikan warna gradient pada objek).




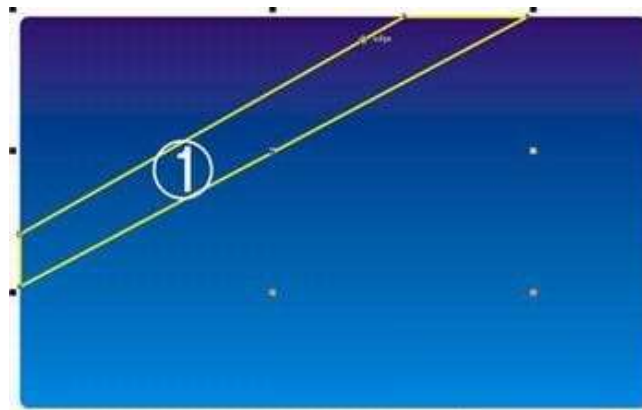
6. Ubah beberapa propertis pada parameter yang diberi tanda di bawah ini.



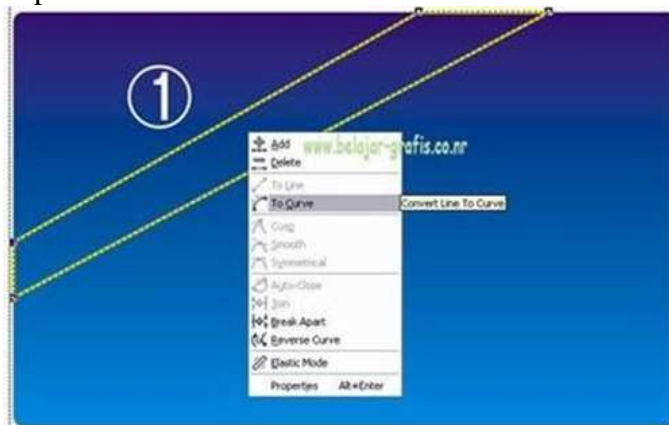
- Type : Gradient
- Angle : -90
- From : Blue
- To : Cyan

Tekan tombol OK

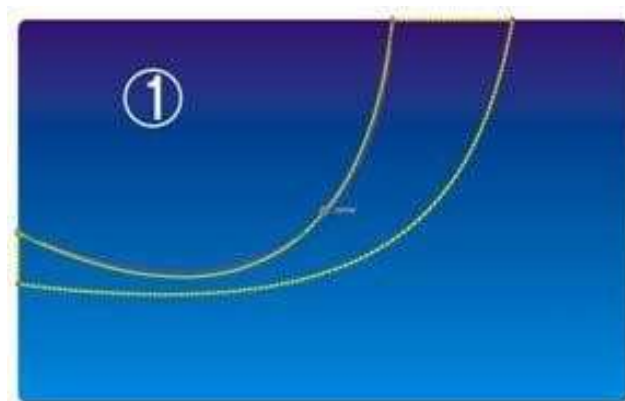
7. Butlah persegi panjang (kotak dengan garis kuning) dengan menggunakan BEZIER TOOL , Sehingga membentuk objek seperti gambar dibawah ini:



8. Klik pada **SHAPE TOOL** , kemudian Blok Objek (1) → klik kanan → pilih **TO CURVE**



9. Tarik Garis Lurus tersebut hingga melengkung sesuai dengan keinginan Anda

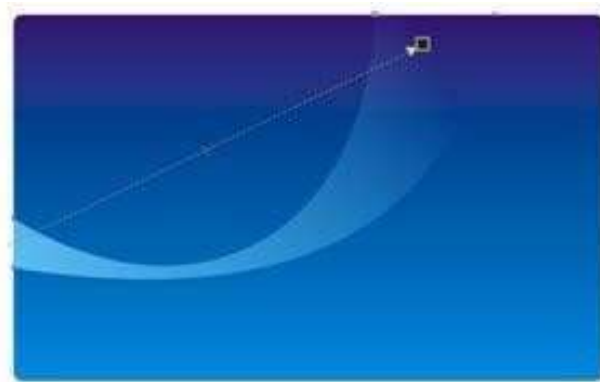


10. Pilih warna pada objek (sesuai keinginan)

11. Pilih **INTERACTIVE TRANSPARENCY TOOL** untuk memberikan efek transparan pada objek (1)



12. Klik pada Objek 1 kemudian tarik garis hingga membentuk transparansi objek seperti dibawah ini.



13. Kemudian buat 2 garis Lurus menggunakan BEZIER TOOL seperti gambar dibawah dan ulang efek seperti langkah di atas.

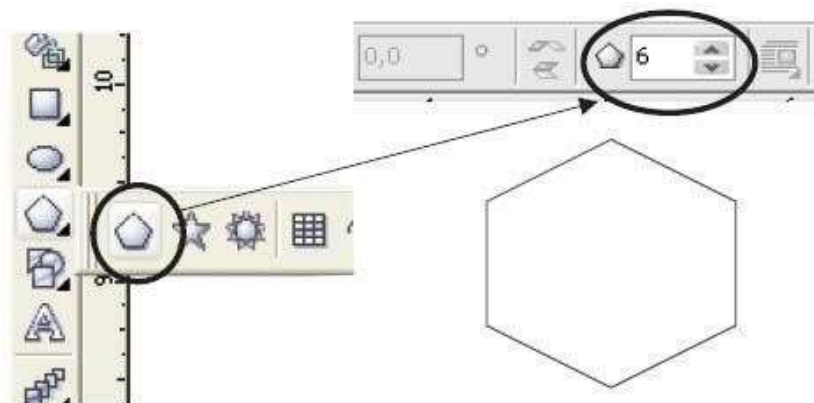


14. Tambahkan teks.

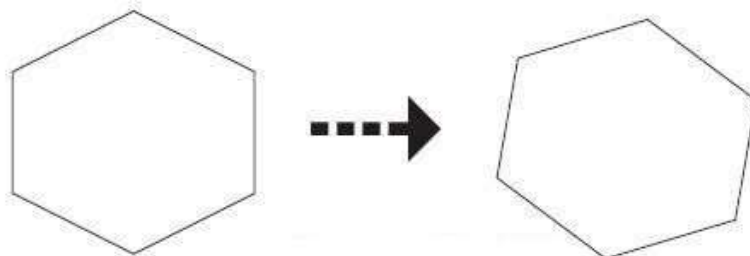


1.3 MEMBUAT LOGO

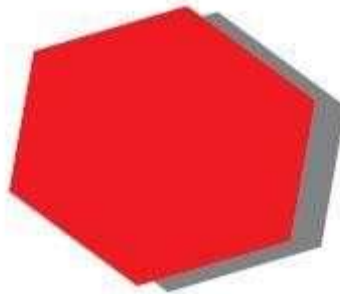
1. Pilih polygonal tool, pada property bar masukkan nilai 6



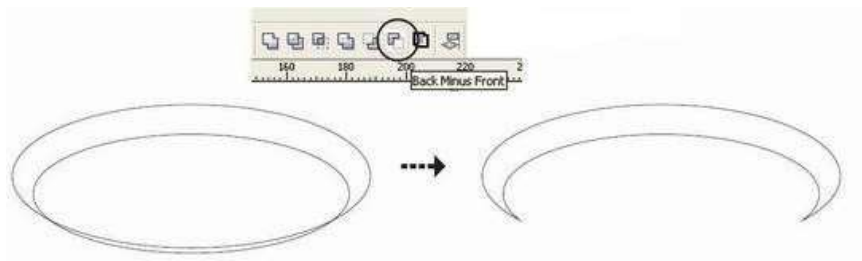
2. Miringkan objek dengan rotasi sebesar 350 derajat.



3. Warnai objek tersebut dengan warna abu-abu (gray), copy satu objek lagi dan beri warna merah, dan hilangkan **line** dari objek



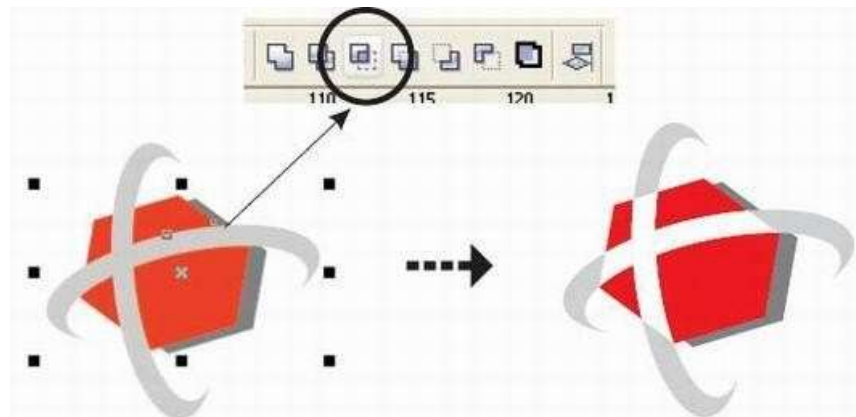
4. Pilih ellipse tool untuk membuat objek elips
5. Copy objek elips dengan ukuran lebih kecil dan letakkan di objek elips yang pertama



6. Beri warna abu-abu terang (30% black) pada objek elips yang terpotong, gandakan objek elips yang terpotong dan atur posisi seperti ini



7. Klik objek segienam merah tekan Shift kemudian klik salah satu objek elips yang terpotong, pilih metode intersect pada property bar, beri warna putih pada hasil pemotongan
8. Lakukan hal yang sama pada objek elips yang terpotong lainnya dengan segienam merah.



9. Ketikkan teks di sebelah kanan logo



5. EVALUASI DAN PERTANYAAN

- 1) Pada pembuatan logo, Apa yang terjadi apabila pada polygonal tool, property bar diberi nilai 8 dan 12?
- 2) Pada pembuatan kartu nama, ubahlah sudutnya dari -90 menjadi -45! Apa yang terjadi?

6. STUDI KASUS

Buatlah desain sebuah kartu nama dengan ketentuan:

- a. Nama perusahaan
- b. Terdapat logo perusahaan
- c. Ukuran 9x5,5 cm
- d. Biodata diri (Nama, Jabatan, Alamat perusahaan, Nomor Telepon, Nomor Handphone), tata letak tidak ada ketentuan.

Kumpulkan tugas yang terdiri dari file .cdr dan hasilnya dalam format .jpg/.png kedalam satu buah folder dengan nama “Tugas1_NIM” dan dikumpulkan paling lambat 1 (satu) minggu dari sekarang.

7. KESIMPULAN

--

8. Hasil Review

Date	Result (1 – 5)	Signature