



MODUL AJAR

DASAR-DASAR KOMUNIKASI VISUAL



DISUSUN OLEH :

TIM MGMP DKV SMKN 1 GARUT



**MODUL AJAR 1
PROGRAM KEAHLIAN**

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Bidang keahlian	: Desain Komunikasi Visual
Mata Pelajaran	: Dasar-Dasar Komunikasi Visual
Fase/kelas	: E/X
Instansi	: SMK NEGERI 1 GARUT
Alokasi waktu	: 20 JP

Elemen: Profil *technopreneur*, peluang usaha dan pekerjaan/profesi bidang Desain

Komunikasi Visual

A. Kompetensi Awal

Sebagai kompetensi Awal siswa sudah memiliki pengetahuan tentang :

1. Jenis jenis pekerjaan dalam dunia industri kreatif secara umum.
2. Jenis jenis produk industri secara umum.
3. Peluang usaha serta profesi dalam industri kreatif secara umum.

B. Profil Pelajar Pancasila

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhhlak mulia

- Penciptaan materi dengan segala sifat dan perubahannya menambah ketakwaan Peserta didik terhadap kekuasaan Tuhan YME sebagai Sang Pencipta

2. Berkebinekaan Global

- Pelajar Indonesia memiliki sikap menghormati keberagaman dan toleransi terhadap perbedaan.

3. Mandiri:

- Peserta Didik memiliki prakarsa atas pengembangan dirinya yang tercermin dalam kemampuan untuk bertanggung jawab, memiliki rencana strategis, melakukan tindakan dan merefleksikan proses dan hasil pengalamannya.

4. Bernalar Kritis:

- Peserta didik mampu berpikir secara objektif, sistematik dan saintifik dengan mempertimbangkan berbagai aspek berdasarkan data dan fakta yang mendukung, sehingga dapat membuat keputusan yang tepat dan berkontribusi memecahkan masalah dalam kehidupan, serta terbuka dengan

penemuan baru

C. Sarana dan Prasarana

Sarana & Prasarana yang dibutuhkan pada saat belajar dengan modul ini antara lain:

1. Laptop/ PC / Handphone
2. Jaringan internet yang bagus
3. Alat tulis & buku
4. Akun Teams, interaksi pembelajaran melalui Microsoft Teams
5. Lembar Kerja Peserta Didik
6. Video Pembelajaran
7. Lembar bimbingan/ Konsultasi

D. Target Peserta Didik

1. Peserta didik dapat menghasilkan produk produk industri kreatif yang baru.
2. Peserta didik dapat membaca peluang usaha dalam industri kreatif.
3. Peserta didik mampu membaca passion diri sendiri untuk mengarahkan dalam profesi industrri kreatif.
4. Guru memahami kekurangan, tantangan dan hambatan pada tiap individu belajar sehingga peserta didik mampu mencapai target capaian pembelajaran

E. Model Pembelajaran

Model Pembelajaran yang digunakan adalah Pembelajaran Jarak Jauh moda Daring, dengan metode Diskusi

KOMPETENSI INTI

A. Tujuan Pembelajaran

Pada akhir pembelajaran, Peserta Didik mampu:

1. Peserta didik mempu mendeskripsikan pekerjaan atau profesi dalam bidang Desain Komunikasi Visual.
2. Peserta didik mampu menjelasakan kewirasusahaan ekonomi kreatif yang mampu membaca peluang pasar dan usaha.
3. Peserta didik mampu membangun visi dan Passion.
4. Peserta didik mampu memahami pembelajaran berbasis projek nyata sebagai simulasi projek kewirausahaan.

B. Pemahaman Bermakna

1. Menganalisis dan memahami alur produk industri kreatif
2. Menganalisa peluang kerja masa depan dalam industri kreatif sehingga bisa mempersiapkan diri dan meningkatkan skill.
3. Mampu membaca peluang pasar dan menciptakan produk baru yang bisa diterima oleh pasar.

C. Pertanyaan Pemantik

1. Pernahkah kalian melihat hasil foto, iklan (billboard) dan iklan televisi ? Siapa yang membuat itu? serta Aplikasi apa yang digunakan untuk pembuatannya ?
2. Taukah kalian bahwa youtube adalah salah satu produk industri kreatif ?
3. Sebutkan Apa saja profesi dalam dunia industri kreatif yang kalian ketahui ?
4. Apa keinginan kalian mempelajari Desain Komunikasi Visual ?

D. Persiapan Pembelajaran.

Sebelum pembelajaran dilakukan pengecekan:

1. Kesiapan mental dan fisik Peserta didik.
2. Kesiapan sarana dan prasarana.
 - a. Materi Modul
 - b. Video profesi dalam industri kreatif
 - c. Contoh produk industri kreatif
3. Mempersiapkan alat tulis atau Surel/URL yang akan dipergunakan dalam moda Daring
4. Lembar konsultasi/ Jurnal untuk moda Luring nya.
5. Instrument asesmen diagnostic

E. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1

Materi : Pengetahuan umum, profesi, tanggung jawab syarat kompetensi serta peluang profesi desain yang harus di kuasai dalam bidang DKV.

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none">• berdoa, mengabsen dan menyiapkan kondisi siswa berupa motivasi dan orientasi• melakukan refleksi terhadap pembelajaran sebelumnya	10 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberikan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan selama mengikuti pembelajaran secara daring dan/atau luring, • menyajikan pertanyaan pemandik 	
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menampilkan video tentang profesi profesi industri kreatif • Peserta didik memberikan umpan balik tentang video yang ditampilkan : <ul style="list-style-type: none"> a. Apa saja profesi profesi dalam industri kreatif b. Apa saja pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan dalam profesi tersebut c. Bagaimana prospek peluang kerja industri kreatif untuk masa depan • Guru membimbing peserta didik utk berkelompok • Peserta didik secara berkelompok mendemonstrasikan pertanyaan temantik • Dengan berdiskusi, peserta didik menjelaskan tentang profesi serta skill yang dipelukan dalam profesi tersebut • Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi yang diberikan umpan balik oleh kawan kelasnya berupa tanggapan, pertanyaan atau masukan • Guru memberikan umpan balik terhadap hasil diskusi • Peserta didik dibimbing oleh guru menyimpulkan hasil diskusi 	250 menit
Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dengan bimbingan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini • Peserta didik memberikan penilaian baik dalam bentuk narasi /gambar/ emotikon tertentu untuk menunjukkan pemahaman tentang topik hari ini • Peserta didik mengomunikasikan kendala yang dihadapi selama mengerjakan • Peserta didik menerima apresiasi dan motivasi dari guru • Doa penutup 	10 menit

Pertemuan 2

Materi : Membuat alur proposal projek dalam bidang DKV.

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • berdoa, mengabsen dan menyiapkan kondisi siswa berupa motivasi dan orientasi • melakukan refleksi terhadap pembelajaran sebelumnya • Peserta didik diberikan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan selama mengikuti pembelajaran secara daring dan/atau luring, • menyajikan pertanyaan pemantik 	10 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menampilkan contoh tentang pembuatan alur proposal projek industri kreatif menggunakan slide • Peserta didik mengamati dan memberikan umpan balik tentang slide yang ditampilkan : <ol style="list-style-type: none"> Apa saja komponen proposal projek dalam industri kreatif Apa saja bahan yang harus disiapkan dalam membuat proposal projek • Guru membimbing peserta didik utk berkelompok • Peserta didik secara berkelompok mendemonstrasikan pertanyaan temantik • Dengan berdiskusi, peserta didik menjelaskan tentang proposal projek • Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi yang diberikan umpan balik oleh kawan kelasnya berupa tanggapan, pertanyaan atau masukan • Guru memberikan umpan balik terhadap hasil diskusi • Peserta didik dibimbing oleh guru menyimpulkan hasil diskusi 	250 menit
Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dengan bimbingan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini • Peserta didik memberikan penilaian baik dalam bentuk narasi /gambar/ 	10 menit

	<p>emotikon tertentu untuk menunjukkan pemahaman tentang topik hari ini</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengomunikasikan kendala yang dihadapi selama mengerjakan • Peserta didik menerima apresiasi dan motivasi dari guru • Doa penutup 	
--	---	--

F. Assesmen

1. Asesment Diagnostik (dilakukan dengan bantuan Google Form).

Berilah skor 1 bilajawabanmu “YA” dan 0 bila “TIDAK” pada kotak di belakangnya !

No	Pernyataan	skor
1.	Saya lebih suka banyak ilustrasi (gambar-gambar) saat belajar	
2.	Saya lebih mudah memahami pelajaran dengan bentuk ilustrasi gambar	
3.	Saya sangat menyukai obyek yang warna warni	
4.	Saya sering mengantuk dan susah focus kalau guru menerangkan atau berbicara	
5.	Saya lebih mudah mengingat materi tayangan film dari pada penjelasan guru	
6.	Saya lebih mudah mengingat dari penjelasan atau pemapaparan guru	
7.	Saya lebih mudah hafal apabila diucapkan berulangkali	
8.	Saya lebih nyaman melafalkan dengan keras saat belajar	
9.	Saya merasa asik kalau mendengarkan orang yang sedang berbicara	
10.	Saya lebih suka mendengarkan rekaman dari pada membaca buku teks	
11.	Bongkar pasang peralatan adalah kegemaranku	
12.	Saya lebih menyukai pembelajaran yang banyak melibatkan gerak badan	
13.	Saya kurang suka diam lama dikit	
14.	Saya lebih suka banyak gerak mesti saat belajar	
15.	Saya lebih mudah belajar melalui praktik dari pada mendengarkan	

Klasifikasi diagnostik :

- 1 - 5 : Ibh banyak YA, bermakna bahwa siswa tersebut type Visual
 6- 10 : Ibh banyak YA, bermakna bahwa siswa tersebut type Audial
 11-15 : Ibh banyak YA, bermakna bahwa siswa tersebut type Kinestetik

2. Menggunakan Asesmen Formatif dan Sumatif

a. Contoh Asesment Sumatif

- 1) Berikanlah lima contoh profesi dalam dunia industri kreatif ?

- 2) Berikanlah contoh produk lima profesi yang anda buat pada point 1?
- 3) Untuk menjadi seorang yang kompeten terhadap kelima profesi yang anda buat keahlian apa yang harus di kuasai?
- 4) Menurut pengamatan anda terhadap industri keratif profesi apa yang sangat memiliki potensi dimasa depan?
- 5) Berdasarkan profesi yang anda buat di point satu tuliskan peran dan tanggung jawab profesi tersebut?

b. Contoh Asesmen Formatif

Peserta didik membuat Proposal projek penawaran tentang produk industri kreatif DKV

- 1) Buatlah proposal projek penawaran produk industri kreatif DKV.
- 2) Tugas dikumpulkan selambat-lambatnya hari sabtu setelah peserta didik melaksanakan tugas!

No	Komponen yang dinilai	skor				
		1	2	3	4	5
1	Bahasa					
2	Sistematika Penulisan					
3	Isi Laporan					
4	Hasil Pengamatan Produk					

G. Pengayaan dan Remedial

Kegiatan pengayaan dilakukan diluar jam pelajaran dan berupa tambahan kelas.

- Pengayaan: memberikan arahan terkait hal yang bisa dipelajari untuk meningkatkan dan mengembangkan materi yang telah dipelajari
- Remidi: membimbing secara terus menerus dengan durasi tertentu sampai mencapai kompetensi yang diinginkan

A. Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik**I. DESAIN KOMUNIKASI VISUAL****1. Pengertian**

Apa itu Desain Komunikasi Visual? DKV adalah salah satu cabang ilmu desain yang mempelajari konsep komunikasi melalui berbagai media yang dapat berupa gambar, tatanan huruf, video, media interaktif dan media visual lain agar gagasan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh penerima pesan.

Pernyataan diatas, sejalan dengan pendapat Kusrianto (2007: 2) yang mengatakan, DKV adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna dan layout (tata letak/perwajahan). Dengan demikian gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan.

Sebelum dikenal dengan sebutan Desain Komunikasi Visual (DKV), bidang ini disebut desain grafis.

2. Sejarah Desain Komunikasi Visual

Seiring perkembangan zaman, jangkauan istilah desain grafis yang hanya berorientasi pada gambar dianggap semakin kurang relevan, menimbang semakin beragamnya media yang digunakan seperti billboard video, website, media interaktif, dll.

Istilah DKV muncul ketika desain grafis semakin intensif bersentuhan dengan teknologi digital. Perkembangan teknologi yang semakin pesat mempengaruhi tumbuhnya kebutuhan desain baru yang tidak hanya diaplikasikan pada media cetak atau statis. Melainkan merambah juga pada media informasi dan media interaktif digital yang membutuhkan keterampilan di bidang komunikasi visual secara umum.

Desain grafis tidak hanya menyangkut unsur-unsur grafis lagi, sehingga Supriyono (2010:9) berpendapat bahwa Istilah Desain Komunikasi Visual dianggap lebih dapat menampung perkembangan desain grafis yang semakin luas. Desain komunikasi (communication design) merupakan subdisiplin dari desain yang menitikberatkan pada penyampaian informasi kepada publik melalui media apapun, bukan hanya media cetak.

DKV adalah saga dari desain grafis yang telah menempuh perjalanan panjang dari sekitar tahun 1400-an, ketika seorang ilmuwan Jerman menemukan mesin cetak. Supriyono (2010) mengungkapkan bahwa cikal bakal desain grafis tidak bisa dilepaskan dari peran Johannes Guttenberg (1400-1468), seorang ilmuwan Jerman penemu mesin cetak.

Guttenberg disebut sebagai Bapak desain grafis, yang berarti ia adalah Bapak desain komunikasi visual juga. Sudah jelas mengapa ia yang disandangkan gelar ini. Mesin cetak menciptakan kebutuhan disiplin ilmu baru untuk mengasah kemampuan menciptakan desain grafis.

3. Ruang lingkup Desain Komunikasi Visual

Apa saja yang dipelajari dan dilakukan oleh seorang desainer komunikasi visual ketika sudah turun ke industri kerja?

Desainer komunikasi visual kebanyakan bekerja berdasarkan kebutuhan yang diarahkan oleh klien, sehingga ia tidak bisa semaunya sendiri menentukan ukuran, media, warna, teknik dan material.

Produk atau karya DKV dapat kita jumpai di mana-mana dalam keseharian kita, seperti iklan (media massa cetak atau elektronik), internet, poster, signboard, katalog, brosur, kartu nama, kemasan, baliho hingga animasi dan lain-lain.

Berikut adalah beberapa ruang lingkup DKV:

1. **Desain Periklanan (Advertising);** Disini komunikasi visual persuasif yang harus diaplikasikan.
2. **Desain Identitas Usaha (Corporate Identity).** Logo, kop surat, brand book, hingga ke background sosial media dan *identity kit*
3. **Desain Marka Lingkungan (Environment Graphics);** marka lingkungan eksterior dan interior berada dimana-mana, baik itu di mall, universitas, rumah sakit dan fasilitas umum lainnya.
4. **Desain Multimedia;** digunakan di perusahaan percetakan seperti pembuatan banner, backdrop, stiker, hingga megatron (billboard video), dsb.
5. **Desain Grafis Industri;** Kemasan produk.
6. **Desain Grafis Media;** buku, surat kabar, majalah, dll. Biasanya hal ini dilakukan di pekerjaan penerbitan ataupun redaksional.
7. **Cerita Bergambar (komik);** Sarana statis yang dapat memberikan narasi lebih ringan dan mudah diikuti ketimbang media cetak lain.
8. **Fotografi;** Industri yang besar dan banyak memiliki keterkaitan dengan bidang desain lain.
9. **Videography;** Gambar bergerak lengkap dengan audio banyak dibutuhkan dalam semua industri hari ini.
10. **Ilustrasi;** Sebagai konteks tambahan dan pelengkap suatu informasi.
11. **Animasi;** Salah satu media terkomplit sebagai sarana komunikasi visual, membutuhkan dedikasi yang tinggi dan kerjasama tim dari berbagai disiplin ilmu untuk mewujudkannya.
12. **Media Interaktif;** Website, Aplikasi Mobile, Game. Kerjasama yang dibutuhkan jauh lebih kompleks lagi.

4. Cabang Ilmu DKV

Karena banyaknya ruang lingkup yang harus dijamah oleh Desain Komunikasi Visual, maka konsentrasi yang lebih mengerucut juga diperlukan. Pembagian-pembagian konsentrasi DKV biasanya terdiri dari:

1. **Desain Grafis**
2. **Desain Multimedia**
3. **Fotografi**
4. **Videography / Perfilman**
5. **Desain Permainan (Game Design)**

5. Fungsi dan Tujuan Desain Komunikasi Visual (DKV)

Dalam perkembangannya selama beberapa abad, menurut Cenadi (1999:4) desain komunikasi visual memiliki tiga fungsi dasar, yaitu:

- a. Sarana Identifikasi

Identitas perusahaan dapat mengungkapkan pesan dan gagasan perusahaan tersebut. Begitu juga dengan produknya, harus memiliki identitas yang mencerminkan nilai jual dan kualitas produk tersebut. Sehingga produk itu mudah dikenali dan baik citranya yang akan berdampak pada angka penjualan. Konsumen akan lebih memilih membeli air mineral dengan menyebutkan merek A daripada hanya mengatakan membeli air mineral saja, jika identitas produk terbentuk dengan baik.

b. Sarana Informasi dan Instruksi

Misalnya: Peta, diagram, simbol, infografis dan penunjuk arah. Pesan akan dianggap berguna jika disampaikan kepada komunikasi yang tepat dan pada kondisi yang tepat, juga dalam bentuk yang mudah dipahami. Kemudian, dipresentasikan secara logis dan konsisten. Contohnya, seperti tanda dan rambu lalu lintas, simbol telepon umum, toilet, restoran dan lain-lain yang bersifat informatif dan komunikatif, dan mudah dibaca oleh orang dari berbagai latar belakang berbeda. Sehingga, komunikasi visual ini haruslah bersifat universal.

c. Sarana Presentasi dan Promosi

Tujuan ini pun dapat kita lihat ketika para pengusaha yang menyebarkan pamflet atau poster sebagai promosi untuk memberitahukan informasi bahwa terdapat produk yang dapat digunakan oleh konsumen. Singkat, jelas, dan padat akan mudah diingat oleh pembaca. Umumnya, untuk mencapai tujuan tersebut, maka pesan yang disampaikan harus bersifat persuasif dan menarik.

Ilmu-ilmu desain, seni rupa, ilmu komunikasi, manajemen dan praktik-praktik teknis keprofesionalan desain komunikasi visual. Beberapa dasar-dasar DKV yang akan dipelajari adalah: Nirmana 2d (terkadang disebut: rupa dasar 2d), nirmana 3d, proses komunikasi, manajemen desain, dsb.

Salah satu dasar yang akan dipelajari terlebih dahulu adalah mengenal berbagai elemen terkecil yang membentuk suatu karya desain komunikasi visual. Unsur-unsur tersebut akan dipelajari pada Nirmana atau Rupa Dasar.

Selain itu terdapat beberapa unsur unik yang dimiliki desain komunikasi visual. Beberapa elemen tersebut adalah sebagai berikut.

Unsur Unsur DKV

1. **Layout;**

adalah struktur pengaturan yang mengayomi suatu tampilan informasi, seperti pada buku, majalah, website dan media lainnya. Smith (1985) dalam Sutopo (2002: 174) mengatakan bahwa proses membuat layout berarti merangkaikan unsur rupa menjadi susunan yang baik, sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai.

2. **Tipografi;**

tatanan huruf yang dirancang agar proses komunikasi dalam bentuk teks tersampaikan dengan baik melalui keterbacaan yang baik dan estetika yang apik. Seperti yang diungkapkan oleh Frank Jefkins (1997: 248) Tipografi yang baik mengarah pada keterbacaan dan kemenarikan, desain huruf tertentu dapat menciptakan gaya dan karakteristik yang sesuai untuk subjek iklan.

3. **Ilustrasi;**

Ilustrasi dibagi menjadi dua, yaitu ilustrasi yang dihasilkan dengan tangan atau gambar, dan ilustrasi yang dihasilkan oleh kamera atau fotografi

(Wirya, 1999: 32). Terkadang ahli lain memecah unsur ini menjadi: 1. Ilustrasi, 2. Fotografi.

4. **Simbolisme;**
berarti menyatakan sesuatu secara tidak langsung melalui suatu hal lain yang dapat mewakilinya. Contohnya: Logo perusahaan yang berbentuk grafis atau lambang negara.
5. **Warna;**
merupakan elemen penting yang berdampak besar pada suatu desain. Pemilihan warna yang harmonis akan menghasilkan kesan tertentu dan tampak indah.
6. **Suara;**
adalah elemen pendukung yang dapat digunakan untuk lebih menghidupkan suasana, terutama pada gambar bergerak dan media interaktif.

6. Penjelasan Profesi

a. Web Designer

Profesi *Web Designer* adalah seseorang yang bekerja dengan unsur-unsur *visual* pada suatu halaman *web*, tugasnya membuat halaman tersebut tampak menarik dengan mengintegrasikan berbagai komponen seperti gambar, *file flash*, dan multimedia ke dalamnya juga menambah pengalaman *visual user* untuk melengkapkan *content page*.

Web designer biasanya bekerja dalam tim untuk memastikan sebuah website dapat bekerja dengan baik. Keterampilan yang dibutuhkan di profesi ini diantaranya pemahaman tentang *Client-side scripting*, HTML, CSS, cara memanipulasi image dan animasi, Adobe Photoshop, GIMP, Corel Draw, dan lainnya.

Sisi lain yang juga harus dipahami oleh seorang *web designer* adalah *usability* atau kegunaaan, standar W3C untuk HTML dan CSS juga kompatibilitas tampilan pada berbagai *browser* yang berbeda.

b. Graphic designer

Profesi *Graphic Designer* atau sering dikenal sebagai Desain Komunikasi & Visual adalah komunikator visual atau pemecah masalah (*problem solver*) untuk kebutuhan komunikasi dalam bentuk visual. Mereka mengkomunikasikan ide dengan tangan ataupun menggunakan komputer. Seorang Desain grafis harus mampu membuat sebuah desain yang dapat memberikan dan menyampaikan informasi maupun pesan secara tepat sasaran, singkat, padat dan jelas namun menarik perhatian.

Rumusan kerja desain grafis berorientasi pada pengumpulan data kemudian diolah sebagai bentuk rancangan dengan mendayagunakan elemen-elemen desain seperti garis, warna, bentuk dan sebagainya. Dengan berpegang pada kaidah dan prinsip desain seperti komposisi, *harmony*, *balance*, dan *unity*.

Graphic Designer mengomunikasikan ide atau identitas tertentu untuk digunakan sebagai iklan dan promosi. ‘Media’ disini termasuk font, bentuk, warna, gambar, desain cetak, fotografi, animasi, logo, dan papan iklan.

Graphic Designer akan sering berkolaborasi dalam project para seniman, animator multimedia, dan profesional di bidang kreatif lainnya.

c. Ui/ux designer

Profesi UI/UX Designer bertugas mengurus *User Interface*, dan *User Experience* dengan memaksimalkan pengalaman pengguna dalam menggunakan suatu aplikasi atau website. *User Experience Design* atau biasa disebut juga dengan UX *Design* merupakan proses meningkatkan kepuasan pengguna dalam membuat sebuah website atau aplikasi yang lebih mudah dan nyaman digunakan.

Tanggung jawab seorang UX designer sendiri memastikan bahwa setiap langkah penggunaan aplikasi atau website logis dan jelas. Sementara UI adalah tentang bagaimana suatu produk yang diciptakan terlihat seperti apa yang dapat dilihat oleh mata. Tujuan utama dari UI sendiri menampilkan *interface* yang memiliki keseragaman baik dari segi warna, *layout*, atau *font*.

Menjadi seorang UI/UX designer kita harus terbiasa memilih perpaduan warna yang nyaman bagi user dan harus detail untuk melihat hasil yang di pasarkan ke produksi baik dari sisi font, warna, gambar. Cara kerja UI//UX Sendiri dimulai dari riset untuk memahami kebutuhan *User (User Experience)*, Menuangkan hasil riset menjadi bentuk tampilan aplikasi (*User Interface*) yang *user* inginkan, melakukan test ulang hingga *User Puas*, dan terus melakukan *improvement*.

d. COPYWRITER

Profesi *Copywriter* bekerja sebagai perangkai kata dan konten kreatif dengan tujuan mempromosikan atau menginformasikan suatu produk atau jasa, dan berhubungan erat dengan citra perusahaan atau brand tertentu. *Copywriter* kerap disamakan dengan *content writer*. Meskipun mirip namun *content writer* lebih menekankan pada tulisan yang informatif, dan edukatif, sementara *copywriter* lebih berfokus kepada tulisan yang mampu membuat pembaca memutuskan untuk membeli, atau mampu mempersuasi konsumen.

Pekerjaan ini banyak dibutuhkan di berbagai perusahaan mulai dari surat kabar, TV, radio dan berbagai media *online* lainnya. Scope kerja copywriter cukup luas, mulai dari membuat slogan sebuah *brand*, sampai membuat *script dialog* iklan televisi. Dari membuat *caption* online shop sampai menyusun kata-kata untuk suatu poster acara. Pekerjaan ini cocok untukmu yang menyukai suasana bebas, suka belajar hal yang baru, atau kamu yang kurang cocok dengan pekerjaan rutin yang sama setiap hari.

e. ILUSTRATOR

Profesi *Illustrator* sebagai seniman yang berprofesi khusus dibidang seni rupa umumnya sebagai pencipta gambar ilustrasi demi memperjelas maksud tulisan tertentu. Seorang ilustrator bekerja untuk membuat gambar statis berupa ilustrasi untuk digunakan dalam iklan, buku, majalah, kemasan produk, kartu ucapan, komik, ataupun surat kabar. Ia juga dapat melakukan pekerjaan komersial untuk perusahaan, misalnya bekerja pada penerbit dan

biro iklan untuk menggambar, mewarnai, dan membuat desain baru. Karyanya dapat mencakup ilustrasi buku, novel grafis dan logo perusahaan.

Setiap ilustrator memiliki gaya berbeda dari sudut pandang penggambaran yang dihasilkan, juga berbeda-beda pula dari alat yang digunakan, mulai dari pensil, pulpen, spidol, hingga perangkat komputer, atau bisa pula dengan mengkombinasikan berbagai alat tersebut. Seorang ilustrator harus mempunyai banyak ide dalam desain dan memahami persepsi dari klien untuk dapat menyampaikan sebuah pesan atau ide melalui gambar.

Antara desain grafis dan illustrator keduanya sama-sama menghasilkan karya visual, yang membedakannya adalah desain grafis bergulat dengan struktur desain dan illustrator lebih banyak pada menggambar. Saat mempertimbangkan kedua karier tersebut, pilihlah menurut keahlian dan minatmu. Jika kamu suka membuat situs web, coding dan pekerjaan yang berorientasi detail, desain grafis mungkin cocok untukmu. Jika kamu lebih suka menggambar, membuat konsep, membuat logo, ilustrasi lebih sesuai untukmu.

F. Animator

Profesi Animator bertugas menghasilkan beberapa gambar yang disebut *frame animation*. Nantinya, *frame animation* ketika diurutkan bersama-sama menciptakan sebuah ilusi gerakan yang dikenal sebagai animasi. Gambar dapat dibuat melalui cara konvensional ataupun digital. Seorang animator bisa membuat animasi dalam bentuk 2D, 3D, ataupun 4D. Keterampilan dasar seorang animator adalah memiliki kemampuan artistik, tetapi juga harus memiliki keahlian menggunakan perangkat lunak komputer.

Profesi Animator menuntut berbagai kemampuan. Salah satu yang wajib dimiliki adalah kreativitas. Selain itu, ia juga harus memiliki visualisasi yang baik. Karenanya jika ingin menjadi Animator, mulai biasakan dirimu menggambar dan membuat sketsa agar dapat mengasah kemampuan ini. Selain itu, seorang animator juga harus memiliki selera seni yang tinggi serta manajemen waktu dan manajemen stress dalam menghadapi dateline.

G. Game Developer

Profesi Game Developer memiliki pekerjaan spesifik sebagai pencipta video game. Mereka menciptakan *software* untuk berbagai macam permainan, yang dapat diakses melalui Play Station, Nintendo, ataupun aplikasi berbasis Android dan iOS. Seorang pencipta game pastinya harus mempelajari konsep-konsep penting dari pembuatan sebuah aplikasi permainan, serta merancang program *coding and programming*. Area pekerjaan dari seorang game developer mencakup pembuatan audio yang tepat, desain grafis dari permainan tersebut, produksi aplikasi, serta seni visualnya.

Developer dalam industri *game* memiliki konsep yang sama dengan *Developer* di bidang industri teknologi manapun. Dalam keseharian, seorang *Developer* harus berhadapan dengan rentetan kode bahasa pemrograman. Biasanya, alur kerja seorang *Developer* baru berjalan setelah konsep dan skenario sudah didapat oleh *game designer*, visual sudah dibuat oleh tim desainer grafis, dan materi audio juga sudah selesai tahap

pembutannya. Baru setelahnya game developer mulai bekerja menggabungkan semuanya. Umumnya tim *programmer game* terdiri dari banyak orang dengan pembagian kerja yang luas; meliputi perancang *artificial intelligence* (AI), *program gameplay*, hingga *game engine*.

H. FOTOGRAFER

Profesi Fotografer Profesional bertugas membuat dan mengambil gambar, dengan cara menangkap cahaya dari objek gambar menggunakan kamera maupun peralatan fotografi lain. Fotografer profesional sebagai fotografer yang dibayar untuk melakukan tugas tertentu. Tugas-tugas fotografer profesional antara lain iklan, *fashion*, potret, produk atau event seperti pernikahan, ulang tahun dan sebagainya.

Ia dapat bekerja di agensi periklanan, majalah dan kelompok desain, bekerja untuk pers lokal ataupun nasional, bekerja di editorial melibatkan pengambilan gambar untuk mengilustrasikan artikel dan majalah, bekerja di lembaga pemerintahan dan penelitian sebagai fotografer saintifik dan teknis yang menggunakan kamera khusus berkecepatan tinggi untuk melakukan intens *close-up* dan menangkap suatu objek, atau bahkan bekerja di lembaga forensik yang tugasnya merekam adegan kejadian atau lalu lintas kecelakaan untuk tujuan investigasi, dan mungkin menyediakan gambar untuk pers.

Seorang fotografer profesional tidak hanya melihat dari segi *angle* saja melainkan juga seni yang dihasilkan, meskipun karyanya juga dipengaruhi oleh keinginan pelanggan atau klien.

I. VIDEO EDITOR

Profesi Video Editor bertanggung jawab dalam mengumpulkan dan mengolah beberapa materi video yang tersedia menjadi satu video yang siap *publish*. Materi ini dapat berupa *footage*, dialog, wawancara, grafis, dan *sound effect*. Video Editor sebagai posisi kunci dalam proses pascaproduksi yang akan menentukan kualitas dari produk yang dibuat. Biasanya, editor bekerja langsung dengan pihak yang memiliki konsep awal pembuatan video. Hal ini dimaksudkan untuk memenuhi ekspektasi dan tujuan dari konseptor tersebut. Seorang Video Editor dapat bekerja sebagai karyawan tetap di suatu perusahaan ataupun menjadi *freelance editor* yang dapat mengerjakan beragam *project* tanpa terikat oleh suatu instansi tertentu.

7. Peran dan tanggung jawab

a. Web Designer

1. Membuat konsep *layout (wireframing) website*,

Rancangan *layout* ini memiliki bentuk yang beragam, ada yang sekadar membuat *wireframe* dengan coret-coret di kertas atau menggunakan *tools* untuk membuat *wireframe* lainnya seperti balsamiq atau Mockingbird.

2. Membuat rancangan *layout secara visual*,

Setelah membuat rancangan *layout* dalam bentuk *wireframe*, selanjutnya membuat bentuk visualnya menggunakan photoshop, firework atau gimp

3. **Melakukan konversi *layout* Visual HTML dan CSS,**
sebab tampilan visual saja belum cukup, untuk dapat disebut desain sebuah website maka tampilannya harus berfungsi dengan baik saat dijalankan pada berbagai web browser
4. **Membuat atau mempercantik HTML dengan CSS,**
Tugas web designer setelah proses *slicing* selesai adalah mengatur tata letak elemen-elemen yang ada pada website sesuai dengan bentuk visual yang sudah dibuat sebelumnya
5. **Mampu membuat efek tambahan yang dibutuhkan.**
6. **Mengevaluasi dan menganalisa dengan baik kode yang telah memenuhi standar,**
juga memvalidasi kode-kode HTML dengan tools seperti W3 Validator
7. **Testing atau Debugging,**
sebab setiap website lokal yang terlihat sederhana hingga website berskala internasional, pasti tak akan terlepas dari bug

b. Graphic designer

1. Seorang desainer grafis memiliki tanggung jawab mewujudkan komunikasi verbal menjadi komunikasi visual yang menarik agar semua pesan dapat dengan mudah diterima oleh konsumen.
2. Melakukan komunikasi dan berkonsultasi dengan klien untuk menyesuaikan desain sesuai keinginannya.
3. Memperkirakan waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan pekerjaan
4. Mengembangkan *prototype* desain yang sesuai dengan tujuan klien
5. Berpikir kreatif untuk menghasilkan ide-ide dan konsep-konsep baru dan mengembangkan desain interaktif
6. Melakukan koordinasi dengan tim produksi untuk memastikan kualitas karya.
7. Menggunakan inovasi untuk mendefinisikan kembali desain dalam keterbatasan biaya dan waktu
8. Mempresentasikan ide dan konsep yang telah dibuat
9. *Proofreading* untuk menghasilkan karya yang akurat dan berkualitas tinggi
10. Mendesain sebuah karya ilustrasi yang akan ditampilkan di buku pustaka, iklan, website, majalah, koran, komik, kemasan produk, atau lainnya.

c. Ui/ux designer

1. Membuat *user flow* bersama dengan *Product Manager* dan *UX Researcher*, serta membuat konsep agar user nyaman menggunakan produk
2. Memetakan *problem solving* dari hasil riset yang sudah dilakukan oleh UX Research dalam bentuk *wireframe* yang nantinya akan diuji cobakan kepada user dalam proses *usability testing*
3. Membuat *prototyping* di Marvelapp untuk nantinya disampaikan kepada ke *Frontend Engineer*
4. Merencanakan dan mengimplementasikan desain untuk aplikasi atau perangkat lunak
5. Mengevaluasi dan mengoptimalkan desain antarmuka yang ada
6. Uji intuitif dan pengalaman pengguna

7. Berkomunikasi dengan klien untuk mengetahui dan memahami tujuan serta sasaran bisnis mereka
8. Membuat prototipe untuk produk baru
9. Melakukan penelitian terhadap reaksi dan pengalaman pengguna selama menggunakan aplikasi
10. Menguji ide-ide baru sebelum diimplementasikan
11. Bekerja sama dengan tim lain untuk mengembangkan produk

d. COPYWRITER

1. *Copywriter* akan bermain dengan kata-kata persuasif yang mampu mepengaruhi minat beli konsumen serta menyajikan berbagai konten yang menarik dan kreatif.
2. Memahami media produksi, komunikasi, serta teknik dan metode penyebarannya. Penulisan konten iklan di setiap media memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Penulisan konten iklan di Twitter akan berbeda dengan Instagram. Seperti pada jumlah karakter Twitter dan berbagai batasannya, sehingga kamu dituntut untuk membuat konten iklan yang jelas dan langsung dapat dipahami. Sementara untuk konten Instagram memiliki bentuk yang beragam seperti IG Feed dan IG Story, sehingga konten yang akan di post juga pasti berbeda. Lain halnya lagi dengan penulisan konten blog, youtube dan lain-lain.
3. *Copywriter* dituntut untuk dapat membuat berbagai *tagline* yang menarik dan efektif, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan yang sesuai dengan kebutuhan *audiens*.
4. Bersama *account executive*, *copywriter* mendiskusikan *target audiens* serta pesan inti yang ingin disampaikan kepada klien.
5. *Copywriter* menggali ide dan konsep untuk visual dan teks bersama anggota tim kreatif lainnya, serta menyajikan ide awal untuk disampaikan kepada direktur kreatif.
6. *Copywriter* mengawasi tahap produksi, sambil bekerja sama dengan desainer, ilustrator, printer, fotografer, dan perusahaan produksi.

e. ILUSTRATOR

1. Melakukan komunikasi dengan klien untuk memahami persepsiya dan dapat menyampaikan sebuah pesan atau ide yang sesuai
2. Brainstorming dan mengeluarkan ide-ide
3. Menerjemahkan pesan, ide, maupun cerita dalam bentuk visual yang menarik. Seorang ilustrator harus memiliki kemampuan visualisasi yang amat baik agar mampu menuangkan permintaan klien atau imajinasinya ke dalam bentuk ilustrasi
4. Mendesain sebuah karya ilustrasi yang akan ditampilkan di buku pustaka, iklan, website, majalah, koran, komik, kemasan produk, atau lainnya
5. Melakukan koordinasi dengan tim produksi untuk memastikan kualitas karya ilustrasi yang akan ditampilkan.
6. Mengikuti jadwal untuk memenuhi tenggat waktu
7. Bekerja dengan percetakan atau lainnya untuk memastikan kualitas produk akhir

F. Animator

1. Membuat animasi dan karakter ekspresif yang menggambarkan berbagai emosi
2. Menggunakan perangkat lunak generasi komputer spesialis seperti Maia, Flash dan After Effects
3. Membuat animasi berkualitas tinggi dengan memanfaatkan animasi tombol tangan dan data tangkap gerak
4. Memberi dan menerima umpan balik yang konstruktif dan kreatif dari seluruh tim
5. Berkolaborasi dengan animator lain, klien, dan produsen dalam penggerjaan sebuah proyek
6. Brainstorm konsep dengan cepat, tepat, dan akurat
7. Merekomendasikan pendekatan terbaik untuk mengintegrasikan komponen 3-D ke dalam produk komersial yang berkualitas
8. Membuat gambar dua dimensi dan tiga dimensi yang menggambarkan objek dalam gerakan atau menggambarkan sebuah proses, menggunakan animasi komputer atau program pemodelan
9. Membuat prototipe dan tiruan dari jenis produk baru
10. Memahami dan menjalankan arahan dari pemimpin animator atau pengawas animasi
11. Bekerja dengan baik sebagai bagian dari tim dan dapat mengambil arahan dari animator senior, direktur dan klien

G. Game Developer

1. Bertugas mengimplementasi semua *game logic* dan fitur-fitur spesifik dalam *game*.
2. Mengarahkan bentuk *game* menjadi seperti apa yang diinginkan, sesuai dengan hasil yang sudah disetujui oleh pihak-pihak yang terlibat dalam pembuatan *game* tersebut.
3. Bertanggung jawab untuk *artificial intelligence* (AI), *programmer gameplay*, lancarnya grafis, dan menangani *engine* yang digunakan untuk membangun *game* tersebut.
4. Bertanggung jawab atas setiap aspek grafis dalam *game*, mulai dari menampilkan objek ke layar, sampai efek-efek seperti *bloom* atau *particle*.
5. Bertanggung jawab membuat efek-efek yang merupakan simulasi dari fenomena fisika di alam. Contohnya adalah gravitasi, tumbukan, dan lain-lain.
6. Bertanggung jawab membuat kecerdasan buatan dalam *game*, mencakup AI lawan seperti monster atau AI NPC.
7. Menyisipkan suatu sound effect yang nantinya akan membangun suasana dari *game* tersebut.
8. Bertanggung jawab mengintegrasikan berbagai audio ke dalam *game*, seperti *sound effect*, *voice over*, sampai BGM.
9. Update project management tools yang berperan sebagai alat komunikasi antar developer, designer, dan artist. Dengan adanya *project management tools*, kita dapat melihat progress anggota lainnya dan melihat apakah proyek berjalan sesuai dengan yang direncanakan.
10. Bertugas membuat *game tools* seperti *world editor* atau *level editor*.

H. FOTOGRAFER

1. Menyesuaikan fokus kamera dan *shutterspeeds* yang didasarkan pada kombinasi pencahayaan, kedalaman bidang, subjek gerak, kecepatan film jenis dan film
2. Meningkatkan *retouch*, foto *resize* dan negatif dengan menggunakan teknik *airbrushing* dan lainnya
3. Memanipulasi dan meningkatkan citra *scan* atau digital untuk menciptakan efek yang diinginkan, menggunakan komputer dan perangkat lunak khusus
4. Perkiraan atau mengukur tingkat cahaya, jarak dan jumlah eksposur diperlukan menggunakan mengukur perangkat dan rumus
5. Memuat dan membongkar film
6. Foto materi subjek untuk menggambarkan atau merekam data ilmiah atau kedokteran atau fenomena yang menggunakan pengetahuan prosedur ilmiah serta teknologi fotografi dan teknik
7. Meninjau set foto untuk memilih pekerjaan yang terbaik
8. Memindai foto ke komputer untuk mengedit, Penyimpanan, dan transmisi elektronik
9. Berkonsultasi dengan klien atau staf iklan, dan studi tugas untuk menentukan tujuan proyek, lokasi, dan kebutuhan peralatan.

I. VIDEO EDITOR

1. Menggabungkan (*combine*), Pada dasarnya editing memang tentang menggabungkan atau menyatukan *shot-shot*, sehingga tercapai perpaduan beberapa *shot* agar terbentuk kesatuan yang selaras dari bahan yang diambil
2. Memangkas (*trim*), Trimming atau memangkas merupakan salah satu pekerjaan editor dalam memotong bahan yang ada untuk membuat video tape akhir sesuai dengan penempatan waktu yang tersedia atau menghapus bahan-bahan yang tidak ada hubungannya
3. Membangun (*build*), Membangun suatu cerita merupakan hal yang paling sulit. Seorang editor harus membangun sebuah cerita dari *shot-shot* terbaik
4. Olah Suara, Setelah memfilter video, tugas selanjutnya dari seorang editor video adalah mengolah suara, baik suara asli yang muncul ketika proses pengambilan gambar atau suara-suara tambahan yang perlu ditambahkan untuk memperkuat suasana video, misalnya *sound effect* atau musik.
5. Membuat Titel, Setelah semua gambar atau video sudah tersusun menjadi kesatuan cerita yang utuh dan sesuai dengan skenario, tugas selanjutnya adalah membuat titel pada video tersebut, yaitu informasi teks atau keterangan yang berkaitan dengan materi video.
6. *Finishing*, Setelah tahapan-tahapan di atas selesai dikerjakan, video editor harus melakukan pekerjaan akhirnya, yaitu tahap *finishing*. Pada tahap *finishing*, semua crew inti dari pembuatan video tersebut, mulai dari Sutradara, penata suara, penata artistik, dan *crew-crew* lainnya harus menyaksikan bersama video yang sudah diedit untuk memastikan bahwa video atau film yang sudah dihasilkan sudah terangkai dengan sempurna.

8. Keterampilan Dan Pengetahuan

a. Web Designer

1. *Skill design*, dapat menggunakan aplikasi seperti Adobe Photoshop atau GIMP dan Adobe Illustrator atau Inkscape
2. *Skill basic web programming* HTML, CSS, dan JavaScript. HyperText Markup Language (HTML) merupakan bahasa *markup* standar yang biasa diterapkan untuk membuat halaman *web*. Sedangkan Cascading Style Sheets (CSS) adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk mempresentasikan file HTML tadi. JavaScript akan menentukan fungsi yang terdapat dalam sebuah *website*. Terutama jika ingin menambahkan berbagai fitur interaktif seperti audio, video, game, atau animasi didalamnya
3. *Skill* lanjutan dari CSS dan JavaScript, seperti Bootstrap dan jQuery
4. Memahami alur pembuatan *website* secara keseluruhan, mulai dari tahap analis kebutuhan *client*, membuat sketsa *website* (*wireframe*), membuat *design* awal, hingga mengubah *design* menjadi kode program
5. *Responsive design*, Prinsip *responsive design* dan pengimplementasian coding termasuk kunci dari *front-end development*. *Responsive design* juga merupakan bagian dari *framework* CSS, misalnya bootstrap.
6. Pengetahuan akan SEO, Dasar-dasar SEO sangatlah penting dalam mengoptimalkan suatu halaman *website* agar dapat muncul di halaman paling depan mesin pencari Google, dan mendapatkan banyak *traffic*.

b. Graphic designer

1. Memiliki kemampuan visualisasi yang baik agar mampu menuangkan permintaan klien atau imajinasinya ke dalam desain.
2. Seorang desain grafis harus memiliki kepekaan terhadap warna, sebab warna merupakan elemen penting selain bentuk dalam membuat desain logo perusahaan.
3. Selain itu, seorang desain grafis juga harus memiliki selera seni yang cukup tinggi agar karya yang ia buat dapat disukai masyarakat
4. Memiliki kemampuan koordinasi yang baik karena ada beberapa desainer grafis yang mengerjakan proyek milik klien.
5. Kreativitas pun perlu dimiliki profesi ini agar ia dapat memiliki ide-ide baru yang unik dan menarik.
6. Sebagai seorang desain grafis harus memiliki ciri khas tersendiri yang membedakan dirinya dengan desain grafis lain. Ciri khas inilah yang akan menjadi karakter dan keunikan tersendiri.
7. Seiring dengan berkembangnya teknologi visual, gambar statis menjadi kurang menarik lagi dibanding gambar bergerak, karenanya kemampuan Animasi menjadi salah satu keterampilan yang kini wajib kamu miliki.

c. Ui/ux designer

1. Desain, Pengetahuan tentang teknik, peralatan dan prinsip desain termasuk dalam memproduksi rencana teknikal yang presisi, cetak biru, gambar dan model
2. Kemampuan Memahami dan memvisualisasikan alur yang diikuti oleh pengguna atau *user flow* dalam menggunakan situs dan aplikasi
3. Pengetahuan tentang cara pembuatan *wireframing* atau *mock up* sebagai rancangan awal dari desain situs atau aplikasi

4. Dapat membuat dan memahami *prototyping* dalam proses *UI/UX Design*
5. Memahami *user interface* dalam proses *UI/UX Design* yakni proses membuat antarmuka dalam situs atau aplikasi dengan fokus pada tampilan atau gaya
6. Mengerti *tools* yang digunakan oleh *UI/UX Designer* seperti Adobe XD, Figma, Marvel, Zeplin dan lain-lain
7. Mampu memecahkan masalah dari *user* berdasarkan riset dari *UX Researcher* dengan memberikan solusi berupa tampilan web dan aplikasi yang lebih mudah dimengerti
8. Memiliki kemampuan komunikasi yang baik dan kecakapan dalam presentasi produk.

d. COPYWRITER

1. Kemampuan menulis, bukan sekadar merangkai kata-kata menjadi sebuah tulisan. Namun, menulis memerlukan kemampuan yang baik seperti menguasai tata bahasa, kosa kata, ejaan atau pun tanda baca.
2. Membuat *headline* yang menarik, sudah banyak penelitian yang menunjukkan hampir semua orang hanya membaca judul saja daripada isi konten. Selain itu, pembaca lebih tertarik melihat gambar dan inti dari konten itu sendiri.
3. Mengutamakan kenyamanan pembaca, seorang *copywriter* harus mengerti keinginan para pembaca yang umumnya tidak mau repot melihat semua tulisan. Buatlah susunan kalimat yang tepat, perhatikan paragraf, judul dan sub judul.
4. Kemampuan berbahasa Inggris juga perlu dimiliki oleh profesi ini, terutama dari segi penguasaan kosakata dan struktur kalimat (*grammar*). Sebab, teks iklan tak hanya menggunakan bahasa lokal melainkan juga Bahasa Inggris atau bahasa asing lainnya.
5. Mengetahui target *audiens*, Seorang *copywriter* harus membuat konten yang sesuai dengan tipe produk yang akan dikonversi.
6. Mampu membuat konten yang dapat direspon pasar, tujuan utama *copywriting* adalah respon pasar. Oleh karena itu, *copywriter* yang baik harus benar-benar pandai membungkus sebuah penjualan menjadi sebuah nilai manfaat pada *audiens*.

e. ILUSTRATOR

1. Kemampuan utama yang harus dimiliki seorang ilustrator adalah kreativitas menerjemahkan sebuah pesan, ide, atau cerita ke dalam bentuk ilustrasi yang menarik
2. Tak hanya itu, ia juga harus memiliki kemampuan visualisasi yang baik agar mampu menuangkan permintaan klien atau imajinasinya ke dalam bentuk ilustrasi yang baru
3. Untuk memiliki kemampuan visualisasi yang baik, seorang illustrator sebaiknya telah terbiasa menggambar
4. Penguasaan komputer beserta aplikasi-aplikasinya juga menjadi modal penting bagi seorang illustrator karena saat ini pekerjaannya banyak mengandalkan aplikasi dan komputer.
5. Seorang ilustrator juga dituntut untuk memiliki pengetahuan di bidang seni yang cukup baik

f. Animator

1. Menguasai program-program yang berguna dalam membuat desain dan animasi, diantaranya Adobe After Effects, Adobe Premier, Autodesk 3ds Max, dan Autodesk Maya
2. Pengetahuan Komunikasi dan Media, Pengetahuan tentang media produksi, komunikasi, serta teknik dan metode penyebarannya. Termasuk cara alternatif untuk menginformasikan dan menghibur melalui tulisan, lisan, maupun media visual
3. Seni Murni, Pengetahuan tentang teori dan teknik yang dibutuhkan untuk menciptakan, memproduksi, dan melakukan karya musik, tarian, seni visual, drama, dan pahatan
4. Desain Pengetahuan tentang teknik, peralatan dan prinsip desain termasuk dalam memproduksi rencana teknikal yang presisi, cetak biru, gambar dan model
5. Creative Skills, Seorang animator harus memiliki keterampilan menggambar yang sangat baik untuk menjelaskan konsep animasi yang akan dibuat. Dalam beberapa kasus, animator juga harus mampu menciptakan sebuah alur cerita
6. Graphics Components Skills Animator harus mampu merancang latar belakang yang menonjolkan karakter yang dibuat dan membuatnya realistik. Animator harus mengetahui komponen-komponen pembentuk animasi misalnya karakter, latar belakang dan pergerakan.

g. Game Developer

1. Menguasai setidaknya 1 bahasa pemrograman dan Game Engine. Misalnya, bahasa pemrograman berbasis web (HTML5), Unity Game Engine sebagai engine utama. Mengerti bahasa pemrograman dan *Game Engine* lainnya misalnya C++, cobalah mengerti HTML, PHP, Python, MySQL. Apabila kamu menguasai Unity, cobalah juga Unreal Engine, dan Cocos2D.
2. Mengerti *version control software*, dalam sebuah studio game professional, jarang sekali seorang programmer membuat game sendirian. *Version Control Software* membuat kerjasama antar *programmer* menjadi lebih mudah.
3. Pemahaman Algoritma, Bahasa pemograman yang akan digunakan untuk membuat game, Menguasai setidaknya 1 bahasa pemrograman dan *Game Engine*, juga pengetahuan yang luas tentang *library* yang dapat ditambahkan kedalam *game engine*.
4. Memiliki selera seni yang cukup tinggi agar karya yang ia buat dapat disukai masyarakat
5. Psikologi, Pengetahuan tentang kinerja dan perilaku manusia; perbedaan kemampuan, kepribadian, dan minat individu; pembelajaran dan motivasi; metode penelitian psikologis; serta penilaian dan pengobatan mengenai gangguan perilaku dan afektif.
6. Mengerti *version control software* dalam sebuah *studio game professional*, jarang sekali seorang *programmer* membuat game sendirian. *Version Control Software* membuat kerjasama antar *programmer* menjadi lebih mudah.

h. FOTOGRAFER

1. Mengejar dan menciptakan momen, seorang fotografer harus memiliki kemampuan menciptakan momen dimana momen tersebut tidak atau belum ada dan juga kemampuan untuk memprediksi momen sehingga objek yang difoto tepat berada di frame kameranya.
2. *Lighting*, Fotografer harus memiliki kemampuan dasar melihat cahaya, *lighting* yang membentuk image di foto tersebut. Dari mana datangnya cahaya bagaimana pengaruhnya di objek yang difoto, hal itulah yang penting untuk mendapatkan foto yang menarik
3. Konsep, memiliki konsep yang benar tentang objek yang akan difoto.
4. *Editing*, Melakukan *editing* atau paling tidak memiliki dasar untuk editing akan sangat membantu dalam mengeksekusi foto yang diinginkan.
5. Kemampuan untuk memilih dan merakit peralatan dan diperlukan latar belakang properti, menurut subyek, bahan, dan kondisi.
6. Kemampuan untuk mengambil gambar individu, keluarga dan kelompok-kelompok kecil di studio atau di lokasi
7. Kemampuan untuk menguji peralatan sebelum digunakan untuk memastikan bahwa semuanya berfungsi dengan baik

i. VIDEO EDITOR

1. Keahlian audio-visual merupakan modal yang wajib dikuasai oleh seorang Video editor. Keahlian ini mencakup kemampuan visualisasi serta sensitivitas pendengaran yang baik.
2. Kemampuan visualisasi amat dibutuhkan seorang Video editor karena ia sebaiknya sudah memiliki imajinasi visual di kepalanya sebelum memulai proses editing untuk memudahkan pekerjaannya
3. Sensitivitas pendengaran juga diperlukan seorang editor karena ia harus memastikan suara yang keluar dalam film dapat terdengar oleh penonton
4. Pengoperasian komputer beserta program editing film. Sebab, hampir seluruh pekerjaan editor dilakukan lewat komputer. Program untuk membuat desain juga diperlukan seorang Video editor karena desain dapat digunakan untuk ‘mengisi’ film
5. Seorang Video editor juga membutuhkan kreativitas yang tinggi agar film yang ia edit terlihat lebih menarik
6. Memiliki manajemen waktu yang baik. Sebab, proses editing biasanya dibatasi waktu penggerjaannya sehingga ia harus mengatur waktu dengan baik serta memiliki ketangkasan agar pekerjaannya dapat selesai *on time*
7. Selain itu, ia juga harus memiliki kemampuan komunikasi yang baik untuk berkoordinasi dengan pihak-pihak lain seperti sutradara atau produser agar hasil editing dapat sesuai dengan keinginan kedua pihak tersebut
8. Kemampuan lain yang perlu di kuasai adalah pertimbangan dalam pengambilan keputusan, monitoring, dan selektif

9. Prospek Kerja

A. Web Designer

Kebutuhan akan Website Terus Meningkat dari Waktu ke Waktu di Semua Lini Bisnis. Dahulu seorang *Web Designer* hanya dibutuhkan oleh perusahaan-perusahaan IT atau di bidang informatika saja. Kini hampir semua perusahaan membutuhkan seorang *Web Designer*. Pasalnya, perusahaan tidak lagi hanya mengandalkan promosi konvensional saja. Mereka tidak mau lagi ditikung oleh kompetitor pendatang baru yang biasanya menggunakan berbagai strategi marketing.

Kini perusahaan di berbagai bidang mulai menggunakan halaman *web* untuk mengenalkan produk dan jasa yang dimiliki oleh masing-masing instansi dan perusahaan terkait. Mulai dari yang bergerak di bidang pariwisata, penyedia hotel dan vila, media, ecommerce, dan lain sebagainya menggunakan halaman *website* sebagai sarana promosi utamanya.

Web designer adalah seseorang yang mampu mengembangkan desain grafis dengan styling informasi *website* atau orang yang mampu menerjemahkan suatu desain grafis menjadi kode bahasa pemrograman dan komputer.

Menjadi seorang *web designer* kamu dapat memulai karir sebagai *front-end developer* di perusahaan pembuat *website* atau *software*. Perjalanan karir seorang *web designer* bergantung pada tingkat keahlian dan proyek yang dikerjakan. Dalam suatu proyek bisa saja kamu ditunjuk untuk memimpin tim *developer*, namun bisa juga menjadi anggota tim terlebih dahulu.

1. Perusahaan

Mulailah merintis karier sebagai *web designer* dengan mengikuti program internship di perusahaan jasa desain *website* atau institusi lain yang berbasis *website*. Secara umum, potensi pertumbuhan karir seorang *web designer* ke depannya, dimulai dari *Junior Web Designer* kemudian setelah memiliki cukup banyak pengalaman menjadi *Senior Web Designer*.

2. Advertising Agency

Di era digital ini, hampir semua brand membutuhkan *website*. Karenanya Jasa *web designer* sangatlah penting. Hal ini dikarenakan semua orang dan calon pelanggan dapat membedakan *website* atau *mobile app* mana yang memiliki tampilan lebih menarik serta mudah digunakan. Maka dari itu, pekerjaan sebagai *web designer* sangat dibutuhkan. Tugas dari seorang *web designer* sendiri tidak terbatas hanya pada tampilan sebuah halaman *website*, tapi juga berbagai bidang *web* termasuk desain *grafis web*, desain antarmuka (UI), desain pengalaman pengguna (UX), dan optimisasi di mesin pencari.

3. Freelancer

Web designer dapat bekerja di *coworking space* atau bahkan di rumah sendiri dengan basis *freelance* atau paruh waktu. Keleluasaan ini tentu menjadi nilai lebih bagi para pekerja yang menginginkan suasana kerja informal. Seorang *Web designer* bisa menjadi seorang freelancer dan konsultan Desain Web untuk perusahaan-perusahaan di dalam maupun

di luar negeri. Selain dapat bekerja *remote* dari mana saja, kamu juga akan menerima gaji dalam bentuk dolar. Asiknya lagi tipe pekerjaan ini adalah pekerjaan kreatif yang lebih banyak membutuhkan kemampuan seni dan hubungan dengan manusia dibandingkan logika. Jadi sangat cocok untuk orang-orang yang mencintai kesenian dan kreatifitas.

4. Membangun *Start Up*

Jika sudah memiliki cukup banyak *skill web design*, menekuni profesi ini tidak harus bekerja di perusahaan atau instansi lainnya, kamu pun bisa membangun bisnis jasa pembuatan websitemu sendiri, edufriends.

b. Graphic designer

Pamor profesi Graphic Designer makin hari semakin naik saja, Apalagi di era digital seperti sekarang ini. Graphic Designer memiliki posisi penting di industri kreatif, sebab akan selalu akan dibutuhkan di era digital ini. Banyak sekali perusahaan atau brand yang membutuhkan bantuan desainer untuk membangun sebuah branding, logo, dan lain-lain. Ekonomi Kreatif Indonesia sendiri mengemukakan bahwa Ekonomi Kreatif (Ekraf) sebagai paradigma ekonomi baru yang mengandalkan gagasan, ide, atau kreativitas dari Sumber Daya Manusia (SDM) sebagai faktor produksi utama dalam kegiatan ekonominya.

Pertumbuhan industri kreatif berkembang sangat pesat seiring perkembangan teknologi yang semakin pesat pula. UNCTAD memaparkan bahwa nilai global produk dan jasa kreatif di dunia tahun 2015 mencapai \$509 miliar, naik drastis dibandingkan tahun 2002 yang hanya mencapai \$208 miliar. Graphic designer tidak hanya bisa berkarier di media, tapi bisa juga di berbagai industri terutama industri jasa (telekomunikasi, periklanan, fotografi, pendidikan, konstruksi, teknologi informasi) maupun industri manufaktur (tekstil, garmen, mode, otomotif, elektronik).

Seorang Graphic Designer akan bekerja sebagai bagian dari tim bersama copywriter, fotografer, penata, ilustrator, desainer lain, account executive, pengembang web, dan spesialis pemasaran. Tahapan kinerjanya biasanya dimulai dari identifikasi, pengumpulan data, menemukan ide dan gagasan, perancangan, pendayagunaan elemen desain, layout, dan proses teknis. Hingga akhirnya tercipta karya desain yang sesuai dengan kebutuhan. Berikut ini beberapa gambarannya dimana seorang Graphic Designer bekerja:

1. Advertising Agency
2. Branding Consultant
3. Perusahaan Game
4. Software House
5. Production House
6. Freelancer
7. Perusahaan Swasta

c. Ui/ux designer

UI/UX Designer dalam satu tahun terakhir mencapai hingga 6.800. Tak heran jika profesi ini masuk dalam daftar pekerjaan yang paling besar

pertumbuhan pembukaan kerjanya versi indeks CJOF (Cognizant Jobs of the Future). Apalagi dengan Kian Berkembangnya Industri Kreatif di Pasar Global. Pertumbuhan industri kreatif berkembang sangat pesat di dunia seiring perkembangan teknologi dari tahun ke tahun yang pesat pula. UNCTAD memaparkan bahwa nilai global produk dan jasa kreatif di dunia tahun 2015 mencapai \$509 miliar, naik drastis dibandingkan tahun 2002 yang hanya mencapai \$208 miliar, dan akan terus berkembang hingga tahun-tahun kedepan.

Sebagai UI/UX Designer kamu dapat memulai karir di perusahaan *start-up*, perusahaan teknologi, atau perusahaan bidang lainnya. Seiring berjalannya waktu dan dengan bertambahnya jam kerja, kamu akan semakin kaya akan pengalaman. Selain itu Kamu pun dapat menapaki jenjang karier yang lebih tinggi, begitu pula dengan penghasilan yang akan kamu terima. Jenjang karir profesi ini dimulai dengan Junior UI/UX Designer, Senior UI/UX Designer dan Head of UI/UX Designer. Berikut ini beberapa peluang tempat kerja UI/UX Designer, edufriends:

1. Perusahaan
2. Advertising Agency
3. Freelancer
4. Start Up

d. COPYWRITER

Menjual suatu produk tidak hanya sekadar meletakkan barang di etalase. Produk yang dijual wajib dipasarkan, dan diketahui oleh orang-orang yang membutuhkan. Oleh karenanya *copywriting* sangat diperlukan, baik berupa konten tulisan, gambar atau pun video yang dapat menjangkau semua *audiens*-nya. Apalagi kini *digital marketing* kian populer mengalahkan pemasaran konvensional dan peran *Copywriter* sangat dibutuhkan di semua media pemasaran, mulai dari :

1. *Landing page*,
2. *AdWords*,
3. *Facebook Ads*,
4. *YouTube Ads*,
5. Iklan TV dan Radio,
6. Konten Website,
7. *Social Media*,
8. Email Marketing
9. Dan lainnya.

Kini, profesi *copywriter* semakin banyak diminati oleh para pelaku usaha, terutama mereka yang bergerak di ranah *online*. Karena mereka pun sadar jika keberadaan *copywriter* sangat krusial, mengingat segala aktivitas manusia kini terpusat di dunia maya atau digital (internet). *Copywriter* dapat bekerja di :

1. *Advertising agency*, Media massa, Perusahaan Swasta (kebanyakan perusahaan menempatkan seorang *copywriter* di bagian tim kreatif yang terhubung langsung dengan tim marketing). *Copywriter* juga sering ditemui bekerja secara perseorangan dan ‘menjual’ kemampuan

- menulisnya secara independen, tanpa bergabung di satu perusahaan iklan.
2. Bagian dari tim kreatif untuk keperluan periklanan. *Copywriter* bersama dengan desainer grafis atau *art director* bertugas menyampaikan informasi tentang suatu produk atau jasa yang akan dipromosikan. Tentu bahasa iklan yang dibuat harus sesuai dengan *audiens* atau calon konsumen yang dituju.

Pekerjaan seorang *copywriter* sangat berbeda dari jasa penulis lainnya. Mereka tidak harus menulis rinci yang memuat informasi, kegunaan, dan keunggulan sebuah jasa atau jasa. Tulisan yang dibuat berisi naskah yang sifatnya persuasif. Secara efektif dapat membujuk para pembaca agar pada akhirnya membeli atau menggunakan jasa yang sedang dipromosikan. Itulah kenapa *copywriter* harus punya kemampuan komunikasi yang baik, imajinasi tinggi, kreativitas, dan jiwa seni karena tugasnya menulis deskripsi yang mampu menarik calon pelanggan.

Teks yang ditulis bisa berupa naskah dalam lingkup iklan di media massa, seperti iklan di televisi, radio, koran, atau majalah. Namun bisa juga dalam bentuk katalog, papan iklan (*billboard*, reklame, baliho), brosur, dan media komunikasi pemasaran lainnya. *Tagline* produk dan dialog dalam iklan-iklan di televisi juga menjadi tanggung jawab *copywriter*. Berbeda lagi dengan *copywriter* untuk media *online* tentunya yang tugasnya menulis materi pemasaran untuk email, situs web, blog, katalog, *marketplace*, media sosial dan lain sebagianya.

e. ILUSTRATOR

Pamor profesi ilustrator makin hari semakin membaik. Apalagi di era digital seperti sekarang, ilustrator kian memiliki posisi penting di industri kreatif. Badan Ekonomi Kreatif Indonesia sendiri mengemukakan bahwa Ekonomi Kreatif (Ekraf) adalah paradigma ekonomi baru yang mengandalkan gagasan, ide, atau kreativitas dari Sumber Daya Manusia (SDM) sebagai faktor produksi utama dalam kegiatan ekonominya.

Pertumbuhan industri kreatif berkembang sangat pesat seiring perkembangan teknologi yang semakin pesat pula. UNCTAD memaparkan bahwa nilai global produk dan jasa kreatif di dunia tahun 2015 mencapai \$509 miliar, naik drastis dibandingkan tahun 2002 yang hanya mencapai \$208 miliar. Ilustrator bisa bekerja di berbagai bidang industri namun yang paling umum adalah di industri kreatif dan industri media. Selain mahir gambar, seorang ilustrator harus bisa menerjemahkan keinginan klien dalam bentuk visual supaya pesan dapat tersampaikan dengan baik.

Dimana Ilustrator Bekerja :

1. Advertising Agency
2. Media Massa
3. Pekerja Lepas
4. Staff Redaksi dan Ilustrasi Buku
5. Industri Mainan

f. Animator

Peran Penting Animator dalam Pembuatan Video Game, Televisi, Smartpone, serta berbagai Media Lainnya, Setiap animasi yang muncul di mana pun, baik itu dalam *video game*, televisi, *smartphone*, serta berbagai media lainnya, tentu adalah buah tangan animator. Tidak hanya itu, berkat animator pula, kita bisa menikmati berbagai ilustrasi apik di media sosial. Intinya, hidup jadi lebih berwarna berkat beberapa animasi apik yang diciptakan oleh orang-orang dengan pekerjaan ini. Animator adalah seseorang yang memiliki keahlian dalam mendesain animasi menggunakan komputer. Mereka menggambar sebuah sketsa, memberi tekstur warna, dan merangkai adegan dengan sketsa tersebut. Dulu, para animator menggunakan kertas untuk menggambar sketsanya. Tapi kini proses menggambar dan menggerakkan karakter bisa lebih mudah dilakukan dengan menggunakan software seperti 3D Studio Max, Maya, Blender, atau Softimage XSI.

Dimana Animator Bekerja Animator Banyak Dibutuhkan Di Perusahaan :

- 1) Desain Web,
- 2) Perusahaan Games,
- 3) Production House,
- 4) Agency,
- 5) Studio Animasi

Animator menghasilkan beberapa gambar yang disebut frame, yang bila diurutkan bersama-sama dengan cepat menciptakan ilusi gerakan yang dikenal sebagai animasi. Animator dapat berkerja sebagai animator 2D maupun 3D. Khususnya animator 3D, mendesain atau merancang animasi tiga dimensi. Berikut adalah lima spesialisasi animasi yang dapat kamu pilih sesuai minatmu, jika ingin menjadi seorang Animator:

1) ANIMATOR TRADISIONAL

Pertama, ada animasi tradisional. Animasi ini biasa juga disebut gambar tangan. Animasi jenis ini merupakan penggerak dari animasi-animasi jenis lain yang mulai muncul belakangan. Jadi, animator tradisional ini akan menggambar dalam banyak kertas. Tiap-tiap kertasnya memiliki pergerakan objek yang sedikit. Animasi jenis ini butuh kemampuan artistik dari pembuatnya, karena tiap gambar mesti saling bersambung satu sama lain.

2) ANIMASI 2D

Apabila telah memiliki kemampuan di atas animasi tradisional, maka seseorang akan dikenal sebagai animator 2D. Biasanya kemampuan khusus mereka adalah penggunaan software, meski tidak dilakukan dalam semua proses. Hasil dari animasi 2D ini kelak akan menjadi kartun. Namun, animasi 2D tidak hanya digunakan di kartun saja. Graphical User Interfaces (GUIs) yang kerap kamu pakai di Mac maupun Windows, itu juga menggunakan animasi 2D.

3) ANIMASI 3D

Mereka yang berada di posisi ini harus menggunakan program Maya juga memiliki pemahaman membuat animasi dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi dibanding Animasi tradisional dan 2D. Animasi jenis ini memerlukan pemahaman yang lebih, supaya objek tampak seperti bergerak. Ia biasanya diawali oleh sebuah pola, baru kemudian ditambahkan lagi oleh pola-pola lain sehingga animasi menjadi punya tiga dimensi.

4) MOTION GRAPHIC

Motion graphic adalah proses membuat gambar menjadi hidup dan bergerak. Secara umum, jenis animasi ini fokus pada menciptakan presentasi yang menarik dinamis dengan menggerakkan ilustrasi dan juga teks. Animasi jenis ini dapat ditemukan di animasi 2D dan 3D. Produknya dapat bisa kamu temui dalam berbagai jenis seperti iklan, berita, dan produksi televisi lainnya.

5) ANIMASI STOP MOTION

Pada jenis animasi ini, metode yang dilakukan adalah dengan memanipulasi objek yang nyata. Objek ini akan digerakkan sedikit demi sedikit dan difoto satu per satu, setiap gerakan. Ketika ditampilkan secara berurutan, gambar-gambar ini akan menciptakan ilusi gerakan. Stop motion membutuhkan kesabaran yang luar biasa. Jika kamu membuat kesalahan dalam satu frame, sulit untuk melanjutkannya tanpa harus mengulangnya dari awal.

g. Game Developer

Game developer tergabung dalam satu tim, yang terdiri dari game programmer, game designer, sound & graphic, game producer, hingga quality insurance. Seorang Game Developer berkoordinasi dengan tim produksi agar proses produksi game sesuai dengan rancangan awal dan tidak terjadi kesalahan.

Programming part terbagi menjadi beberapa diantaranya:

- 1) Game Programmer : Bertugas mengimplementasi semua game logic dan fitur-fitur spesifik dalam game.
- 2) Graphic Programmer : Bertanggung jawab atas setiap aspek grafis dalam game, mulai dari menampilkan objek ke layar, sampai efek-efek seperti bloom atau particle.
- 3) AI Programmer : Bertanggung jawab membuat kecerdasan buatan dalam game, mencakup AI lawan seperti monster atau AI NPC. d.
- 4) Physics Programmer : Bertanggung jawab membuat efek-efek yang merupakan simulasi dari fenomena fisika di alam. Contohnya adalah gravitasi, tumbukan, dan lain-lain.
- 5) Audio Programmer : Bertanggung jawab mengintegrasikan berbagai audio ke dalam game, seperti sound effect, voice over, sampai BGM.
- 6) Tools Programmer Bertugas membuat game tools seperti world editor atau level editor.

Pertumbuhan karier seorang game developer ke depannya cukup menjanjikan mengingat besarnya potensi industri game tanah air yang belum digarap. Secara umum, ada beberapa posisi yang bisa kamu lakukan sebagai game developer, antara lain Game designer, Game artist (Posisi ini memiliki banyak peranan tersendiri antara lain; lead artist, technical artist, character designer, background designer, GUI designer, animator, 3D modeller, 3D texture artist hingga 3D animator), Game programmer, Sound engineer.

h. FOTOGRAFER

Banyak instansi pemerintah maupun perusahaan yang membutuhkan tenaga dokumentasi untuk promosi, produk, atau yang lainnya. Meskipun demikian, sebagian besar fotografer bekerja lepas atau mendirikan studio sendiri. Beberapa profesi fotografer pun beragam, mulai dari Freelance Photographer Photojournalist, Fine Art Photographer, Fashion Photographer, juga:

- 1) Event Photographer
- 2) Wedding Photographer
- 3) Product Photographer
- 4) Commercial Photographer
- 5) Industrial Photographer
- 6) Digital Image
- 7) Technician Teknisi
- 8) Perlengkapan Kamera dan Fotografi
- 9) Operator kamera Televisi
- 10) Video, Film Editor Film
- 11) Video Kurator Seni
- 12) Content Creator Digital
- 13) Creative Group Head

i. VIDEO EDITOR

Seorang Video Editor biasanya bekerja Secara Independen, kemudian Bekerjasama dengan *Agency*, atau *Production house* dalam Penggarapan Karyanya.

Bekerja sebagai video editor memberimu banyak pilihan. Kamu dapat bergabung dengan studio besar dalam produksi film atau *production house*. Dimulai dari menjadi video editor, kamu pun bisa jadi koordinator video editor bahkan hingga direktur artistik. Tentunya jenjang karier di perusahaan akan meningkat seiring dengan bertambahnya pengalamannya. Tak hanya bekerja di perusahaan, video editor juga bisa menawarkan jasanya secara independen. Kamu bisa bekerja untuk siapa saja yang membutuhkan jasamu.

Secara umum, langkah-langkah produksi yang dilakukan oleh Video Editor, misalnya dalam peggarapan sebuah Film adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat struktur awal *shot-shot* sesuai dengan struktur skenario (rough cut 1).

- 2) Mempresentasikan hasil susunan rough cut 1 kepada sutradara dan produser.
- 3) Setelah dilakukan revisi berdasarkan hasil diskusi dengan sutradara dan produser, maka dengan kreativitas dan imajinasi editor, ia membentuk struktur baru yang lebih baik. Dalam struktur baru ini editor harus bisa membangun emosi, irama dan alur yang menarik.
- 4) Mempresentasikan dan mendiskusikan struktur baru yang dihasilkannya bersama sutradara dan produser hingga struktur yang paling diharapkan (final edit).
- 5) Menghaluskan hasil *final edit (trimming)* hingga film selesai dalam proses kerja editing (*picture lock*).
- 6) Dalam produksi film cerita untuk bioskop, editor bersama sutradara membagi hasil editing tersebut menjadi beberapa bagian (*reeling*) untuk kebutuhan laboratorium, pengolahan suara dan musik. Sementara untuk film *for television*, editor bersama sutradara membagi hasil editing tersebut menjadi beberapa bagian untuk pertimbangan kebutuhan jeda iklan (*commercial break*).
- 7) Editor dapat menjadi rekanan diskusi untuk pengolahan suara dan musik. Diskusi ini berupa penentuan suara efek dan musik sebagai pembentuk kesatuan gambar dan suara yang saling mendukung.
- 8) Dalam produksi film cerita untuk bioskop, editor dapat juga menjadi pengawas pada proses laboratorium hingga pada proses cetak hasil pertama film (*copy A*). Sementara dalam produksi film *for television*, editor dapat menjadi pengawas proses transfer hasil editing yang siap untuk ditayangkan (*master edit*) ke dalam pita video.

B. Lembar Kerja Peserta Didik

DAFTAR ISI

JUDUL

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN

- a. Latar Belakang
- b. Tujuan
- c. Manfaat

BAB II KEUNGGULAN PRODUK/JASA

- a. Ulead video studio
- b. Sketsa gambar kerja

BAB III. PROSES PRODUKSI

- a. Alat dan Bahan
- b. Anggaran biaya

BAB IV SASARAN PASAR /PENGGUNA

- a. Kesimpulan
- b. Saran

BAB V PENUTUP

A. Glosarium

1. **Layout;**

adalah struktur pengaturan yang mengayomi suatu tampilan informasi, seperti pada buku, majalah, website dan media lainnya.

2. **Tipografi;**

tatanan huruf yang dirancang agar proses komunikasi dalam bentuk teks tersampaikan dengan baik melalui keterbacaan yang baik dan estetika yang apik.

3. **Ilustrasi;**

Ilustrasi dibagi menjadi dua, yaitu ilustrasi yang dihasilkan dengan tangan atau gambar, dan ilustrasi yang dihasilkan oleh kamera atau fotografi

4. **Simbolisme;**

berarti menyatakan sesuatu secara tidak langsung melalui suatu hal lain yang dapat mewakilinya.

5. **Warna;**

merupakan elemen penting yang berdampak besar pada suatu desain. Pemilihan warna yang harmonis akan menghasilkan kesan tertentu dan tampak indah.

6. **Suara;**

adalah elemen pendukung yang dapat digunakan untuk lebih menghidupkan suasana, terutama pada gambar bergerak dan media interaktif.

7. **Web Designer**

Profesi *Web Designer* adalah seseorang yang bekerja dengan unsur-unsur *visual* pada suatu halaman *web*, tugasnya membuat halaman tersebut tampak menarik dengan mengintegrasikan berbagai komponen seperti gambar, *file flash*, dan multimedia ke dalamnya juga menambah pengalaman *visual user* untuk melengkapkan *content page*.

B. Daftar Pustaka

1. Kusrianto, (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi Offset
2. Cenadi, Christine Suharto. (1999). Elemen-Elemen Dalam Desain Komunikasi Visual. Jakarta: UKP
3. Jefkins, Frank. (1997). Periklanan. Jakarta: Erlangga
4. Wirya, Iwan. (1999). Kemasan yang Menjual. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama



MODUL AJAR

DASAR-DASAR KOMUNIKASI VISUAL



DISUSUN OLEH :

TIM MGMP DKV SMKN 1 GARUT



MODUL AJAR 2 PROGRAM KEAHLIAN

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Bidang keahlian	: Desain Komunikasi Visual
Mata Pelajaran	: Dasar-Dasar Komunikasi Visual
Fase/kelas	: E/X
Instansi	: SMK NEGERI 1 GARUT
Alokasi waktu	: 28 JP

Elemen: Proses bisnis berbagai industri di bidang Desain Komunikasi Visual

A. Kompetensi Awal

Sebagai kompetensi Awal siswa sudah memiliki pengetahuan tentang :

1. Materi K3LH di bidang desain komunikasi visual.
2. Dasar Desain Perancangan Profesi
3. Perancangan dan Proses Desain Komunikasi Visual

B. Profil Pelajar Pancasila

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhhlak mulia

- Pembuatan materi dengan segala sifat dan perubahannya menambah ketakwaan Peserta didik terhadap kekuasaan Tuhan YME sebagai Sang Pencipta

2. Berkebinekaan Global

- Pelajar Indonesia memiliki sikap menghormati keberagaman dan toleransi terhadap perbedaan.

3. Mandiri:

- Peserta Didik memiliki prakarsa atas pengembangan dirinya yang tercermin dalam kemampuan untuk bertanggung jawab, memiliki rencana strategis, melakukan tindakan dan merefleksikan proses dan hasil pengalamannya.

4. Bernalar Kritis:

- Peserta didik mampu berpikir secara objektif, sistematik dan saintifik dengan

mempertimbangkan berbagai aspek berdasarkan data dan fakta yang mendukung, sehingga dapat membuat keputusan yang tepat dan berkontribusi memecahkan masalah dalam kehidupan, serta terbuka dengan penemuan baru

C. Sarana dan Prasarana

Sarana & Prasarana yang dibutuhkan pada saat belajar dengan modul ini antara lain:

1. Laptop/ PC / Handphone
2. Jaringan internet yang bagus
3. Alat tulis & buku
4. Akun Teams, interaksi pembelajaran melalui Microsoft Teams
5. Lembar Kerja Peserta Didik
6. Video Pembelajaran
7. Lembar bimbingan/ Konsultasi
8. Pen Tablet

D. Target Peserta Didik

1. Peserta didik memahami konsep dasar K3LH di bidang desain.
2. Peserta didik dapat menguraikan K3LH di bidang desain secara menyeluruh pada berbagai industri ekonomi kreatif.
3. Peserta didik menganalisis dasar desain komunikasi visual sesuai profesi.
4. Peserta didik menerapkan kreativitas dalam proses kreasi dasar desain menurut profesi (Advertising, Desain And Art, Conceptor, Photography, Videography, 3D art)
5. Peserta didik mampu menerapkan elemen dasar perancangan dan proses desain dan produksi dalam eksekusi kerja desain komunikasi visual secara mandiri
6. Peserta didik mengevaluasi hasil desain dan produksi dalam eksekusi kerja.

E. Model Pembelajaran

Model Pembelajaran yang digunakan adalah *Project Base Learning (PBL)*.

KOMPETENSI INTI

A. Tujuan Pembelajaran

Pada akhir pembelajaran, Peserta Didik mampu:

1. Memahami dasar - dasar dan hukum K3LH di bidang desain
2. Menjelaskan K3LH di bidang desain pada berbagai industri ekonomi kreatif
3. Menerapkan cara mengatur Area tempat kerja
4. Menganalisis kreativitas dalam proses kreasi dasar desain sesuai profesi.
5. Menerapkan dasar desain sesuai profesi
6. Mengidentifikasi langkah - langkah desain dan produksi kerja.
7. Memproses desain dan produksi dalam esekusi kerja desain komunikasi visual secara mandiri.

B. Pemahaman Bermakna

- Menguraikan tentang K3LH di bidang desain komunikasi visual
- Menerapkan pemahaman tentang dasar desain perancangan profesi
- Memproses desain komunikasi visual

C. Pertanyaan Pemantik

- Tahukah kalian K3LH di bidang desain komunikasi visual?
- Apa saja yang di perhatikan saat bekerja?
- Apa pengertian dari Desain Komunikasi Visual?
- Pernahkan kalian membuat desain atau video?

D. Persiapan Pembelajaran.

Sebelum pembelajaran dilakukan pengecekan:

1. Kesiapan mental dan fisik Peserta didik.
2. Kesiapan sarana dan prasarana.
 - Proyektor
3. Mempersiapkan alat tulis dan laptop
4. Lembar konsultasi/ Jurnal untuk moda Luring nya.
5. Instrument asesmen diagnostic

E. Kegiatan Pembelajaran

PERTEMUAN 1

MATERI : Materi K3LH di bidang desain komunikasi visual.

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • berdoa, mengabsen dan menyiapkan kondisi siswa berupa motivasi dan orientasi 	15 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • melakukan refleksi terhadap pembelajaran sebelumnya • Peserta didik diberikan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan selama mengikuti pembelajaran secara daring dan/atau luring, • menyajikan pertanyaan pemandik 	
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan tampilan modul K3LH • Peserta didik memahami tentang modul yang ditampilkan : <ul style="list-style-type: none"> 1. Dasar dan hukum K3LH 2. Praktek penerapan K3LH 3. Mengatur area tempat kerja • Peserta didik menggali informasi tentang dasar, hukum, penerapan K3LH dan cara mengatur tempat kerja. • Peserta didik menyimpulkan hasil menggali informasi • Peserta didik mempraktekkan cara mengatur area kerja 	230 menit
Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dengan bimbingan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini • Peserta didik memberikan penilaian baik dalam bentuk narasi /gambar/ emotikon tertentu untuk menunjukkan pemahaman tentang topik hari ini • Peserta didik mengomunikasikan kendala yang dihadapi selama mengerjakan • Peserta didik menerima apresiasi dan motivasi dari guru • Doa penutup 	25 menit

PERTEMUAN 2

MATERI : Dasar Desain Perancangan Profesi

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • berdoa, mengabsen dan menyiapkan kondisi siswa berupa motivasi dan orientasi • melakukan refleksi terhadap pembelajaran sebelumnya • Peserta didik diberikan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan selama mengikuti pembelajaran secara daring dan/atau luring, • menyajikan pertanyaan pemandik 	15 menit

Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan tampilan modul Desain Komunikasi Visual Peserta didik memahami tentang modul yang ditampilkan : <ol style="list-style-type: none"> Dasar Desain Komunikasi Visual Komunikasi dalam Periklanan Kaidah Desain Komunikasi Visual Peserta didik dengan bimbingan guru berdiskusi tentang Dasar Desain Komunikasi Visual Peserta didik menyimpulkan hasil diskusi. Peserta didik membuat jenis huruf sesuai kategori keluarga huruf sebagai pedoman perancangan dalam desain grafis (ada 4) 	230 menit
Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik dengan bimbingan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini Peserta didik memberikan penilaian baik dalam bentuk narasi /gambar/ emotikon tertentu untuk menunjukkan pemahaman tentang topik hari ini Peserta didik mengomunikasikan kendala yang dihadapi selama mengerjakan Peserta didik menerima apresiasi dan motivasi dari guru Doa penutup 	25 menit

PERTEMUAN 3

MATERI : Perancangan dan Proses Desain Komunikasi Visual

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> berdoa, mengabsen dan menyiapkan kondisi siswa berupa motivasi dan orientasi melakukan refleksi terhadap pembelajaran sebelumnya Peserta didik diberikan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan selama mengikuti pembelajaran secara daring dan/atau luring, menyajikan pertanyaan pemandik 	15 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan tampilan modul Desain Komunikasi Visual Peserta didik memahami tentang modul yang ditampilkan : <ol style="list-style-type: none"> Merancang format atau tata letak 	230 menit

	<ul style="list-style-type: none"> 2. <i>Visual Language, Signage, trade mark</i> 3. Metode Perancangan Desain Komunikasi Visual • Peserta didik dengan bimbingan guru berdiskusi tentang Dasar Desain Komunikasi Visual • Peserta didik menyimpulkan hasil diskusi. • Peserta didik membuat layout poster iklan layanan masyarakat. 	
Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dengan bimbingan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini • Peserta didik memberikan penilaian baik dalam bentuk narasi /gambar/ emotikon tertentu untuk menunjukkan pemahaman tentang topik hari ini • Peserta didik mengomunikasikan kendala yang dihadapi selama mengerjakan • Peserta didik menerima apresiasi dan motivasi dari guru • Doa penutup 	25 menit

PERTEMUAN 4

MATERI : Perancangan dan Proses Desain Komunikasi Visual

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • berdoa, mengabsen dan menyiapkan kondisi siswa berupa motivasi dan orientasi • melakukan refleksi terhadap pembelajaran sebelumnya • Peserta didik diberikan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan selama mengikuti pembelajaran secara daring dan/atau luring, • menyajikan pertanyaan pemandik 	15 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan contoh beberapa poster iklan layanan masyarakat • Peserta didik dengan bimbingan guru berdiskusi tentang pembuatan poster iklan layanan masyarakat yang baik. • Peserta didik menyimpulkan hasil diskusi. • Peserta didik membuat poster iklan layanan masyarakat. 	230 menit
Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dengan bimbingan guru 	26 menit

	<ul style="list-style-type: none"> menyimpulkan pembelajaran hari ini • Peserta didik memberikan penilaian baik dalam bentuk narasi /gambar/ emotikon tertentu untuk menunjukkan pemahaman tentang topik hari ini • Peserta didik mengomunikasikan kendala yang dihadapi selama mengerjakan • Peserta didik menerima apresiasi dan motivasi dari guru • Doa penutup 	
--	--	--

F. Assesmen

- Asesment Diagnostik (dilakukan dengan bantuan Google Form).

Berilah skor 1 bilajawabanmu “YA” dan 0 bila “TIDAK” pada kotak di belakangnya !

No	Pernyataan	skor
1.	Saya lebih suka banyak ilustrasi (gambar-gambar) saat belajar	
2.	Saya lebih mudah memahami pelajaran dengan bentuk ilustrasi gambar	
3.	Saya sangat menyukai obyek yang warna warni	
4.	Saya sering mengantuk dan susah focus kalau guru menerangkan atau berbicara	
5.	Saya lebih mudah mengingat materi tayangan film dari pada penjelasan guru	
6.	Saya lebih mudah mengingat dari penjelasan atau pemapaparan guru	
7.	Saya lebih mudah hafal apabila diucapkan berulangkali	
8.	Saya lebih nyaman melaftalkan dengan keras saat belajar	
9.	Saya merasa asik kalau mendengarkan orang yang sedang berbicara	
10.	Saya lebih suka mendengarkan rekaman dari pada membaca buku teks	
11.	Bongkar pasang peralatan adalah kegemaranku	
12.	Saya lebih menyukai pembelajaran yang banyak melibatkan gerak badan	
13.	Saya kurang suka diam lama dikit	
14.	Saya lebih suka banyak gerak mesti saat belajar	
15.	Saya lebih mudah belajar melalui praktik dari pada mendengarkan	

Klasifikasi diagnostik :

1 - 5 :lbh banyak YA, bermakna bahwa siswa tersebut type Visual

6- 10: lbh banyak YA, bermakna bahwa siswa tersebut type Audial

11-15: lbh banyak YA, bermakna bahwa siswa tersebut type Kinestetik

2. Menggunakan Asesmen Formatif dan Sumatif

a. Contoh Asesment Sumatif

- Apa pengertian tentang K3LH?
- Bagaimana penerapan K3LH di industri desain?

- 3) Jelaskan pengertian Desain Komunikasi Visual?
- 4) Jelaskan Dasar Desain Komunikasi Visual?
- 5) Buatlah Poster Iklan Layanan Masyarakat?

b. Contoh Asesmen Formatif

Peserta didik mampu menyelesaikan permasalahan di tempat kerja yang berkaitan dengan K3LH

Contoh Study Kasus :

Studi Kasus

Anda sedang menyelesaikan tugas desain di computer, tiba – tiba terjadi konsleting listrik sehingga mengakibatkan computer anda mati dan desain yang sebelumnya anda buat belum tersimpan. Langkah – langkah apa saja yang anda lakukan?

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Peserta didik membuat poster iklan layanan masyarakat

Rubrik Penilaian

Nama :

Kelas :

Produk : Iklan Layanan Masyarakat

No	Penilaian	Skor	% skor
Proses Kerja			
1	Pemakaian Alat/Software (10%)		
2	Keselamatan Kerja (10%)		
3	Sikap Kerja (10%)		
Hasil Kerja			
1	Isi / Pesan (10 %)		
2	Kesesuaian Font (15 %)		

No	Penilaian	Skor	% skor
3	Lay out (10 %)		
4	Komposisi (10 %)		
5	Psikologi desain (Keseimbangan Simetris dan Asimetris) (10 %)		
6	Keindahan / Estetika Desain (15 %)		
Skor Total			
Komentar			
Kesimpulan		Kompeten / Belum Kompeten *)	
Remedial (jika belum kompeten)			
Nama Guru & Tanda Tangan			

G. Refleksi Siswa

Guru mengajukan beberapa pertanyaan untuk mengetahui seberapa dalam siswa memahami materi :

- 1) Apa yang kalian ketahui tentang K3LH?
- 2) Bagaimana cara menyikapi kecelakaan di tempat kerja?
- 3) Apa pengertian desain komunikasi visual?
- 4) Apa saja unsur dalam desain komunikasi visual ?

H. Pengayaan dan Remedial

Kegiatan pengayaan dilakukan diluar jam pelajaran dan berupa tambahan kelas.

- Pengayaan: memberikan arahan terkait hal yang bisa dipelajari untuk meningkatkan dan mengembangkan materi yang telah dipelajari
- Remidi: membimbing secara terus menerus dengan durasi tertentu sampai mencapai kompetensi yang diinginkan

LAMPIRAN

A. Lembar Kerja Peserta Didik

K3LH BIDANG DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

(Pertemuan 1)

Materi : Dasar Desain Perancangan Profesi

Tujuan : Peserta didik memahami K3LH di bidang desain secara menyeluruh pada berbagai industri ekonomi kreatif.

Kerjakan tugas berikut secara berkelompok

Bersama kelompok belajar anda lakukan analisis mengenai faktor-faktor penyebab kecelakaan kerja di bidang desain komunikasi visual, beserta contoh kasusnya dari berbagai sumber yang ada baik dari internet, surat kabar, buku sumber lain. Sertakan sumber/Linknya :

NO	FAKTOR – FAKTOR PENYEBAB KECELAKAAN	CONTOH KASUS
1		1.
2		2.
3		3.
4		4.

Instrumen dan Rubrik Penilaian

NO	NAMA SISWA/KELOMPOK	SKOR				NILAI
		1	2	3	4	

Perolehan skor peserta didik untuk setiap nomor soal, sebagai berikut:

- Jika menjawab 4 opsi dengan benar skor 90 -100
- Jika menjawab 3 opsi dengan benar skor 76 - 89
- Jika menjawab 2 opsi dengan benar skor 50 - 75
- Jika menjawab 1 opsi dengan benar skor di bawah 50

Rumus Nilai :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang di peroleh}}{\text{Jumlah Soal}} = \dots\dots\dots$$

B. Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik

1) Dasar-dasar keselamatan dan kesehatan kerja

Mengapa sebagian besar orang khawatir dengan keselamatan dan kesehatan kerja. Keselamatan berasal dari kata dasar selamat.Selamat diartikan terhindar dari bahaya,tidak mendapat gangguan,sehat tidak kurang suatu apapun. Menurut WJS Poerwadarminta : Keselamatan diartikan keadaan perihal terhindar dari bahaya, tidak mendapat gangguan,sehat tidak kurang suatu apapun.

Pekerja terkadang tidak merasa bahwa keselamatan dan kecelakaan itu saling bersinggungan,didalam bekerja harus selalu berfikir bagaimana kita dapat mengantisipasi agar dapat mengurangi resiko kecelakaan. Lakukanlah sesuatu dengan mengharapkan keselamatan dalam melaksanakan pekerjaan harus sesuai dengan standar Operasional Prosedur (SOP). Keselamatan dalam menangani bahaya/resiko harus sesuai dengan SOP keselamatan dalam penggunaan peralatan dan melakukan suatu pekerjaan dengan keadaan sehat.

Keselamatan kerja dalam bahasa Inggris adalah WORK SAFETY mempunyai fungsi mencegah kecelakaan ditempat tenaga kerja melakukan pekerjaan. Tenaga kerja adalah tiap orang yang mampu melakukan pekerjaan baik didalam maupun diluar hubungan kerja guna menghasilkan jasa atau barang untuk

memenuhi kebutuhan masyarakat.(UU tanggal 19 Nopember 1969 ketentuan – ketentuan pokok mengenai tenaga kerja pasal 1).

Tempat kerja ialah tiap ruangan atau lapangan ,tertutup atau terbuka, bergerak atau tetap,dimana tenaga kerja bekerja atau yang sering dimasuki tenaga kerja untuk suatu keperluan suatu usaha dan dimana terdapat sumber. Yang diatur oleh undang-undang ialah Keselamatan kerja dalam segala tempat kerja baik didarat, di dalam tanah, dipermukaan air, didalam air serta diudara.,yang berada dalam wilayah kekuasaan hukum Republik Indonesia (pasal 2 Undang-undang no 1 tahun 1970 tentang keselamatan kerja, tanggal 12 januari 1970)

Kesehatan berasal dari kata sehat.Sehat menurut *World Health Organization (WHO)*. *Health is state of complete physical, mental and social wellbeing and not merely the absence of disease and infirmity*. Sehat menurut Hanlon mencakup keadaan pada diri seseorang secara menyeluruh untuk tetap mempunyai kemampuan melakukan tugas fisiologis maupun psikologis penuh. UU no 2 tahun 1960,tentang pokok-pokok kesehatan ,pasal 2 disebutkan bahwa yang dimaksud kesehatan ialah meliputi kesehatan badan,rohaniah (mental) dan social,dan bukan hanya keadaan yang bebas dari penyakit,cacat dan kelemahan – kelemahan lainnya. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa sehat tersebut mencakup :

1. sehat secara jasmani
2. sehat secara mental/rohani
3. sehat secara sosial.

Sehat secara jasmani dapat dilihat secara physical (penampilan) yaitu :

- Dapat melakukan aktifitasnya dengan baik misal makan, minum, berjalan dan bekerja.
- Penampilan baik misalnya cara berpakaian, berbicara
- Dapat menggunakan sarana dan prasarana kerja dengan baik sesuai aturan.

Sehat secara mental (rohani) dapat dilihat dari bagaimana seseorang yaitu :

- Menentukan prioritas dengan memilih milah yang benar dan berguna dalam kehidupan,

- Menghargai dan memberi hadiah diri sendiri atas tindakan,sikap,dan pikiran yang positif,
- Menjalankan hidup kerohanian dengan teratur,
- Mengasihi sesama dengan memberi bantuan dalam bentuk nasehat, moril /materil,
- Berfikir kedepan dan mengantisipasi bagaimana cara menghadapi kesulitan
- Berbagi pengalaman dan masalah dengan keluarga, teman
- Mengembangkan jaringan sosial/kekeluargaan.

Sehat secara sosial dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu :

- Urbanisasi
- Pengaruh kelas sosial
- Perbedaan ras
- Latar belakang etnik
- Kekuatan politis
- Ekonomi

Setiap orang dituntut untuk dapat melakukan pekerjaan sesuai dengan keahlian masing-masing. Siswa merupakan aset yang paling berharga bagi sekolah. Oleh karena itu agar siswa dapat melaksanakan pekerjaan dengan baik,maka perlu waspada agar berusaha dalam keadaan keselamatan dan kesehatan yang baik. Tujuan keselamatan dan kesehatan kerja adalah :

1. Melindungi para pekerja dari kemungkinan -kemungkinan buruk yang mungkin terjadi akibat kecerobohan pekerja/siswa
2. Memelihara kesehatan para pekerja/siswa untuk memperoleh hasil pekerjaan yang optimal
3. Mengurangi angka sakit/angka kematian diantara pekerja.
4. Mencegah timbulnya penyakit menular dan penyakit-penyakit lain yang diakibatkan oleh sesama kerja
5. Membina dan meningkatkan kesehatan fisik maupun mental
6. Menjamin keselamatan setiap orang yang berada ditempat kerja
7. Sumber produksi dipelihara dan dipergunakan secara aman dan efisien

Ruang lingkup keselamatan kesehatan kerja pada dasarnya ada 3 aspek Yaitu :

- 1). Aspek Pekerja /Siswa

Kesehatan para pekerja/siswa di perusahaan/disekolah harus dijaga dengan baik,karena untuk peningkatan kinerja sehingga menjadi tenaga yang produktif dan profesional. Tugas dan tanggung jawab pekerja/siswa adalah

- Mempelajari dan melaksanakan aturan dan instruksi keselamatan kerja,
- Memberikan contoh cara kerja yang aman kepada pekerja baru/siswa yang kurang berpengalaman,
- Menunjukkan kesiapan dan minat untuk mempelajari dan melatih diri terhadap keselamatan kerja pada setiap tugas pekerjaan

2). Pekerjaan Pekerjaan dapat diselesaikan bila ada pekerja.

Namun para pekerja /siswa tidak banyak berarti apabila pekerjaan yang dilaksanakan tidak diperlakukan sesuai dengan aturan/presedur yang telah ditetapkan. Hal ini dimaksudkan untuk :

- Mencegah dan menghindarkan terjadinya kecelakaan.
- Menjaga mutu pekerjaan.
- Tidak menurunkan produksi
- Tidak merusak angota badan
- Mengadakan latihan-latihan terhadap para pekerja /siswa daidalam bidang khusus.

Kecelakaan-kecelakaan itu disebabkan kaarena persoalan teknis dan sebagian besar disebabkan karena kelelahan.Kelelahan dapat menimbulkan efek buruk terhadap jasmani maupun arohani.Efek buruk terhadap jasmani disebut *EXHAUSTION*, sedangkan efek buruk terhadap rohani disebut *NEURASTHENI*.

Usaha untuk mencegah /memperkecil kecelakaan dapat dilakukan dengan cara :

- Mengadakan pengaturan tata cara kerja ,antara lain melakukan penjadualan yang baik dan jam kerja rasional serta adanya istirahat berkala diantara jam kerja.
- Menerapkan dan mematuhi peraturan sekolah atau perundangan – undangan lamanya jam kerja.
- Menerapkan rolling kerja

3). Tempat bekerja

Tempat bekerja merupakan bagian yang penting bagi suatu perusahaan/sekolah, secara tidak langsung tempat bekerja akan berpengaruh pada kesenangan, kenyamanan, dan keselamatan dari pda pekerja/siswa. Keadaan atau suasana yang menyenangkan (Comfortable) dan aman (safe) akan menimbulkan gairah produktifitas kerja. Usaha-usaha kesehatan yang perlu dilakukan terhadap tempat kerja secara umum adalah menerapkan hygiene dan sanitasi tempat kerja secara khusus antara lain :

- Penerangan/pencahayaan dalam ruangan kerja /workshop harus disesuaikan /diatur dengan jenis pekerjaan yang dilakukan.
- Pengontrolan udara dalam ruangan kerja.
- Suhu ruangan dalam ruangan kerja.
- Tekanan udara dalam ruangan kerja.
- Pencahayaan.

2) Hukum Keselamatan ,kesehatan kerja

Ketentuan -ketentuan pokok mengenai tenaga kerja ,diatur dengan Undang-undang tanggal 19 Nopember 1969, dimana tercantum pada pasal 10 : Pemerintah membina perlindungan kerja yang mencakup :

- a). Norma keselamatan kerja (UU no 1 tahun 1970,)
- b).Norma kesehatan kerja higiene perusahaan (PMP no 7 tahun 1964)

Perusahaan /sekolah kejuruan secara hukum berkewajiban untuk menghilaangkan atau mengurangi resiko /kecelakaan kerja sekecil mungkin. Ketika pekerja/sekolah dalam keadaan penuh tekanan, atau bekerja dalam suasana yang sangat sibuk tidaklah mudah untuk menerapkan keamanan kerja. Namun dalam keadaan apapun pekerja /sekolah harus tetap memperhatikan dan menerapkan keselamatan kesehatan kerja sebagai prioritas. Untuk melaksanakan tujuan tersebut perusahaan /sekolah kejuruan harus menyediakan atau membuat panduan keselamatan kesehatan kerja, dimana tugas pekerja /siswa adalah menggunakan peralatan dan mengaplikasikan dalam kegiatan yang telah ditetapkan oleh pihak perusahaan / sekolah.

Perusahaan /sekolah wajib menyediakan alat-alat pelindungan keselamatan kesehatan kerja seperti : pakaian kerja/jas lab, sandal jepit, sepatu plastik, masker, sarung tangan, kaca mata, kotak P3K dan isinya, alat pemadam kebakaran, tangga, tempat sampah, alat-alat kebersihan dan sebagainya.Semua pekerja siswa

wajib mengetahui tempat alat pemadam kebakaran, kotak P3K dan mengetahui cara penggunaannya.

Untuk mencegah kecelakaan kerja, semua pekerja /siswa harus mentaati seluruh peraturan dan tata cara pemakaian alat kerja yang telah ditentukan yang berpedoman pada undang-undang yang berlaku. Perlu diingatkan bahwa akibat yang ditimbulkan dari kelalaian dapat menyebabkan pekerja /siswa diberhentikan dari pekerjaan/sekolah atau diberi peringatan. Oleh karena itu sebaiknya pekerja/siswa selalu berhati-hati dalam setiap mengerjakan tugasnya,dengan mematuhi dan melaksanakan instruksi/instruksi tentang pemakaian alat-alat pelindung keselamatan kesehatan kerja. Tempat kerja dipelihara kebersihan serta kerapihannya untuk menjaga kesehatan bersama.

3) Menerapkan praktik Keselamatan kesehatan kerja

Bagi perusahaan /sekolah maupun pekerja/siswa dimanapun berada didalam lingkungan kegiatan suatu pekerjaan ,hendaklah menerapkan K3 merupakan hal yang sangat penting dengan berpedoman sebagai berikut :

- a. Pengusaha menyediakan alat-alat pelindungan keselamatan kerja sesuai dengan kegiatan suatu pekerjaan misalnya pakaian kerja /jas lab, sarung tangan, masker, dan sebagainya
- b. Untuk mencegah terjadinya kecelakaan kerja ,semua pekerja harus mentaati seluruh peraturan dan tata cara pemakaian alat kerja dengan berpedoman pada UU no 1 tahun 1970.
- c. Alat-alat pemadam kebakaran harus ditempatkan ditempat yang mudah terlihat dan terjangkau,diberi cat berwarna merah.
- d. Semua pekerja/siswa wajib mengetahui tempat alat-alat pemadam kebakaran dan mengetahui cara penggunaannya.
- e. Benda-benda yang mudah terbakar harus diperhatikan keamanannya serta dilakukan tindakan pencegahan terhadap bahaya kebakaran.
- f. Bila terjadi kebakaran ,pluit/tanda bahaya atau tanda khusus lainnya harus segera dibunyikan ,dan para pekerja/siswa yang berada ditempat kejadian, harus berusaha memadamkan api.
- g. Mencegah dan mengurangi kecelakaan, dimana setiap pekerja/praktikan diwajibkan memakai alat pengaman sesuai peralatan yang digunakan, dan sebelum menutup ruangan laboratorium/bengkel setiap hari, teknisi dan

instruktur diwajibkan untuk memeriksa mesin, kran gas, kompor gas dan peralatan lainnya yang dapat menimbulkan bahaya kebakaran.

- h. Kelengkapan alat P3K harus ditempatkan ditempat yang mudah terjangkau, dan harus tetap diperiksa serta dilengkapai isi kebutuhan sesuai ketentuan P3K
- i. Segera memberi pertolongan pertama pada setiap kecelakaan sesuai dengan tata cara yang semestinya dilakukan.
- j. Tempat kerja harus memperoleh penerangan yang cukup, dan sebelum meninggalkan laboratorium /bengkel, periksa dan matikan semua instalasi yang berkaitan dengan mesin kecuali untuk penerangan.

4) Merapihkan area dan tempat kerja

Menjaga/memelihara area dan tempat kerja membutuhkan perhatian dan kewaspadaan yang terus menerus, satu upaya penyelamatan tergantung pada unjuk kerja setiap pekerja/siswa yang bekerja ditempat tersebut. Kecelakaan sangat mudah terjadi, maka dari itu setiap bekerja dan selesai bekerja dimana tempat kerja perlu dirapihkan, seperti uraian tugas berikut :

1. Kesehatan kerja

- a) Tempat kerja pekerja dipelihara kebersihan dan kerapihannya, untuk Kesehatan bersama, misalnya dilarang meludah dilantai, dilarang membuang sampah disembarang tempat, membersihkan meja kerja dan peralatan yang dipakai,
- b) Setiap pekerja harus mematuhi dan melaksanakan instruksi-instruksi tentang pemakaian alat-alat pelindung K 3 yang disediakan.
- c) Setiap pekerja yang mengetahui pekerja lain menderita penyakit menular seperti lepra, syphilis, kolera, TBC, demam berdarah, muntaber dan sebagainya, harus segera melapor kepada pimpinan untuk segera diambil langkah-langkah pencegahan.

2. Menyelenggarakan penyegaran udara

Agar sirkulasi udara di tempat kerja bersih dan segar dengan baik, maka debu-debu pada mesin dan jendela harus bersih, pintu dan jendela harus dalam keadaan terbuka, di ruang laboratorium dipasang fan agar udara bersih selama ada kegiatan/praktek.

3. Memelihara kebersihan kesehatan dan ketertiban

- a) Bengkel/laboratorium harus tetap dalam keadaan bersih, baik sesudah maupun sebelum digunakan praktek, untuk instruktur perlu mengatur grup piket kebersihan.
 - b) Bengkel/laboratorium harus menyiapkan tempat penampungan sementara bahan-bahan sisa praktekum sebelum dibuang ketempat pembuangan
 - c) Air buangan /sisa bahan pencuci lainnya harus ditampung pada tempat tertentu yang dibuat untuk itu
 - d) Air buangan sisa bahan proses/pencucian yang mengandung zat kimia tidak boleh langsung dibuang kesaluran /sungai tanpa dinetralisir terlebih dahulu
 - e) Setiap orang yang berada di bengkel/laboratorium harus mentaati tatatertib yang berlakau dan menggunakan peralatan sesuai prosedur
 - f) Zat-zat/bahan yang disiapkan dan setelah digunakan harus dalam keadaan bersih dan tertutup, disimpan dilemari zat/obat yang telah disediakan
 - g) Alat-alat dan meja kerja setelah digunakan harus dibersihkan oleh praktikan dan piket .
4. Mengamankan pengangkutan bahan dan peralatan
 - a) Pemasukan dan pengeluaran bahan dan peralatan ke dan dari laboratorium / Gudang harus mendapat persetujuan kepala laboratorium/instruktur/toolman, yang dilakukan dengan penuh kecermatan dan ketelitian
 - b) Untuk kelancaran dan keselamatan bahan dan peralatan yang keluar masuk laboratorium / yang dipakai, maka diwajibkan untuk menyiapkan cara / prosedur peminjaman dan pengembalian yang khusus
5. Pencegahan bahaya aliran listrik
 - a) Pemeriksaan dan perawatan sekring, fitting, saklar, sistem pertahanan dan kabel sambung aliran listrik harus dilakukan secara berkala
 - b) Jika kabel kelistrikan rusak, maka harus diganti oleh orang yang mempunyai keahlian sejenis agar terhindar dari bahaya

- c) Bila ada mesin yang tidak jalan /trabel segera matikan dan laporan kepada guru/instruktur/toolman untuk dicek dan selanjutnya diperbaiki
 - d) Bila menggunakan peralatan listrik seperti setrika, mixer, dryer, kompor listrik, periksa terlebih dahulu dan jangan sekali-kali memakai alat tersebut jika terdapat kerusakan. Bila alat digunakan jangan sekali-kali meninggalkan tanpa ditunggu ketika sedang dihubungkan dengan listrik. Bila alat sedang digunakan terjadi hubungan pendek segera matikan dan segera cabut kabel saluran listrik dari stop kontak dinding
6. Penataan ruang bengkel.

Penataan ruang bengkel atau tempat kerja disebut juga penataan ruang alat dan persediaan. Dimana ditinjau dari tujuannya yaitu:

- 1) Berhubungan dengan fasilitas, sbb:
 - a) Penyediaan serta pengaturan yang baik dari fasilitas /perlengkapan perbaikan yang diperlukan untuk proses penggerjaan.
 - b) Mengurangi sekecil mungkin waktu menganggur dan waktu menunggu dalam penggunaan peralatan.
 - c) Penghematan pemakaian ruangan /tempat kerja untuk digunakan secara efektif.
 - d) Mengurangi sebanyak mungkin kerugian investasi (perencanaan modal) dalam peralatan atau fasilitas lainnya.
 - e) Memungkinkan perawatan /pemeliharaan yang baik terhadap semua fasilitas peralatan perbaikan.
 - f) Fleksibel terhadap perubahan-perubahan yang diperlukan apabila ada perubahan.
- 2) Berhubungan dengan tenaga kerja, sbb:
 - a) Perencanaan penggunaan tenaga kerja seefisien mungkin.
 - b) Mengurangi resiko kecelakaan kerja yang sesuai dengan kemampuannya.
 - c) Penempatan tenaga kerja/siswa yang sesuai dengan bidang kemampuannya.
 - d) Membuat suasana kerja yang menyenangkan dan harmonis.

- e) Memperhatikan kondisi kesehatan pekerja/siswa saat bekerja.
 - f) Memungkinkan penempatan ruang kepala bengkel/instruktur yang tepat.
- 3) Berhubungan dengan bahan, alat dan spare part, sbb :
- a) Pengaturan cara penyimpanan bahan, alat, spare part sebaik mungkin agar pemakaian lantai ruangan sehemat mungkin
 - b) Pengaturan tata letak mesin sesuai SPM yang berlaku dan disesuaikan urutan proses/pekerjaan, agar menghemat lantai ruangan dan efektif, efisien waktu
 - c) Menghindari hal-hal yang dapat merusak bahan, alat, dan spare part
 - d) Menghindari terjadinya kehilangan bahan, alat dan spare part
 - e) Menghindari kecelakaan dan gangguan kesehatan yang diakibatkan oleh bahan
- 4) Dibuatkan denah ruangan untuk mempermudah akses pengawasan dan pemeliharaan

DASAR DESAIN PERANCANGAN PROFESI

(Pertemuan 2)

A. Lembar Kerja Peserta Didik

Materi : Materi K3LH di bidang desain komunikasi visual.

Tujuan : Peserta didik menganalisis Kreativitas dalam proses kreasi dasar desain menurut profesi (Advertising, Desain And Art, Conceptor, Photography, Videography, 3D art)

Tujuan individu peserta didik,

Membuat penjelasan dan contoh aplikasi dari penggunaan jenis huruf ada empat kategori keluarga huruf sebagai pedoman perancangan dalam desain grafis, yaitu :

Nama : _____

Kelas : _____

Contoh :

Serif

Ciri: memiliki sirip/ kaki/ serif yang berbentuk lancip pada ujungnya, memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya.

Kesan: klasik, anggun ,lemah gemulai.

Font: Times New Roman, Lucida, Monotype Ball, Dutch 811, dsb.

Aplikasi: **ROMANSA**

NO	FONT	CIRI	KESAN	JENIS FONT	APLIKASI / PRIVIEW FONT
1					
2					
3					

--	--	--	--	--	--

B. Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik

1) Pengertian dan Sejarah Desain Komunikasi Visual

Desain Grafis sering disebut dengan Grafis Komunikasi atau Desain Komunikasi Visual. Beberapa istilah tersebut sering menjadi pertanyaan bahkan perdebatan, karena pada perguruan tinggi sering menggunakan istilah Desain Komunikasi Visual (DKV), sedangkan kursus-kursus sering menggunakan istilah Desain Grafis, dan di SMK Seni Rupa (dahulu SMSR) menggunakan istilah Grafis Komunikasi. Graphic Design atau Desain Grafis adalah suatu istilah penamaan yang mengacu pada latar dua matra atau dua dimensi yang bervariasi baik format dan kompleksitasnya (*Preble, Duane and Sarah, 1985:211*).

Sedangkan Graphic Communication atau Grafis Komunikasi lebih menekankan pada aspek komunikasi yang terkandung di dalamnya (*Feldman, Edmund Burke, 1987:62*). Sedangkan dari sudut media karena sifat keberadaannya yang kasat mata maka hal ini sering diistilahkan dengan Visual Communication Design atau Desain Komunikasi Visual (*Freddy Adiono Basuki, 2000:1*).

Sebenarnya masalah perubahan nama dari Desain Grafis menjadi Desain Komunikasi Visual di Indonesia lebih disebabkan oleh tuntutan industri saja. Cakupan materinya ditambah dan targetnya diperluas. Desain Grafis lebih mengacu pada profesi yang lebih dulu ada, pada saat ruang lingkup desainer grafis lebih banyak menggunakan media cetak. Seiring berkembangnya zaman, muncul media baru sehingga pesan visual tidak lagi hadir sebagai media cetak saja tetapi juga hadir di media elektronik seperti film dan TV dan akhirnya di media interaktif seperti web di internet.

Media-media baru tersebut tentunya membutuhkan desain yang berbeda dibanding dengan media cetak karena posisi media elektronik dan interaktif di masyarakat untuk waktu-waktu sekarang sedang “hot”, sehingga sebetulnya untuk pengistilahannya akan lebih tepat jika menggunakan istilah Desain Komunikasi Visual Sejatinya, desain grafis erat hubungannya dengan proses cetakmencetak. Melalui media cetakan ini, desain grafis berfungsi sebagai media penghubung antara pihak yang berkepentingan guna mengantisipasi kebutuhan-kebutuhan baik yang datangnya dari dunia usaha/bisnis maupun bidang sosial dan hal-hal yang berkaitan dengan media komunikasi. Tujuan desain grafis di sini bersifat komersil dan sosial. Tujuan komersil jelas berfungsi untuk menciptakan karya desain grafis

yang mampu memberikan propaganda kepada masyarakat untuk membeli produk komersil guna mendapatkan keuntungan sebesar-besarnya. Sedangkan desain grafis yang memiliki tujuan sosial lebih menitikberatkan pada penyampaian informasi dan pesan sosial kepada masyarakat atau yang lebih sering disebut dengan Iklan Layanan Masyarakat.

2) Manusia Sebagai Komunikator Grafis

Manusia dilahirkan sebagai "Komunikator Grafis". Kenapa? Kok bisa? Komunikasi Grafis merupakan salah satu bagian yang paling natural atau alami dalam informasi komunikasi karena merupakan hal yang alami seperti halnya kita berbicara atau berjalan yang tentunya melalui proses pembelajaran dan adaptasi. Sebagai contoh seorang anak balita yang sedang menggoreskan pensil atau pastel di atas kertas, dari sekedar coretan yang tidak berbentuk, lama kelamaan menjadi mirip sesuatu , entah berupa gambar sosok orang, binatang, bunga atau sesuatu yang lain.

Kemudian seiring bertambahnya usia, manusia akan semakin dapat mengorganisir dan kemudian membentuk sesuatu hal yang lebih dapat dimengerti oleh orang lain, maka dari sinilah diketahui bahwa seorang manusia sudah menjadi "Komunikator Grafis" yang kemudian apabila dikembangkan akan menjadi suatu bentuk komunikasi yang lebih kompleks lagi yaitu yang sering disebut dengan "Desain Grafis", yaitu usaha penyampaian komunikasi atau informasi melalui bahasa gambar atau visual maupun tulisan. Desain grafis sebagai salah satu cabang dari disiplin desain hakikat keberadaannya merupakan hasil upaya pengungkapan pemecahan masalah yang di dalamnya terdapat dua hal penting yaitu proses dan konsep.

Proses merupakan proses berfikir akan membentuk sesuatu dengan menggabungkan antara fakta, konstruksi, fungsi, dan estetika, sedangkan konsep adalah untuk memecahkan fenomena bentuk, bahan, teknik, rupa, fungsi guna yang dinyatakan dalam bentuk gambar. Jadi, pada hakikatnya sebuah desain adalah merupakan sebuah proses yang dimulai dari penggalian ide, memilih dan menyusun elemen desain, bentuk, bahan, sampai pada tahap pemecahan masalah yang dicipta menjadi suatu tatanan atau susunan bentuk yang harmonis, estetis, dan komunikatif.

Jadi, Desain Grafis merupakan karya yang padat teknologi, karena memiliki dampak komprehensif kepada khalayak sasaran, sebab keberadaannya mampu

menginformasikan produk baru kepada konsumen, memiliki kharisma untuk mengajak konsumen membeli dan menggunakan barang jasa yang ditawarkan, dan mampu merangsang khalayak untuk berfikir perihal yang selama ini tidak terpikirkan.

3) Fungsi Desain Grafis pada Perjalannya

a. Masyarakat Prasejarah

Desain grafis sebagai media komunikasi melalui gambar atau gambar yang memiliki pesan tertentu telah dikenal sejak zaman prasejarah. Desain grafis hampir setua peradaban manusia. Hal ini dapat dilihat pada zaman Palaeolithicum di Gua Lascaux Prancis Selatan telah ditemukan gambargambar binatang dari manusia pra sejarah. Gambar itu berupa goresan dengan pigmen hitam kemerahan yang dicampur dengan arang dan bahan pencampurnya adalah lemak binatang.

Goresan pada dinding tersebut memang bukan dibuat untuk tujuan seni atau keindahan, tetapi hanyalah sebagai komunikasi visual untuk tujuan ritual dan praktis demi kelangsungan hidup mereka. Meski demikian pada saat manusia prasejarah tersebut memilih media, menentukan awal goresan, dan memperhitungkan ukuran gambar, sebenarnya mereka telah mendesain (Mawardi Rahimin, 1996:1). Lukisan dinding gua lainnya yang ada di Indonesia, ditemukan di dinding Gua Pattae Kere di dekat Maros, Sulawesi Selatan berupa lukisan babi hutan yang fungsinya sama seperti yang terdapat di Gua Lascaux (Soedarso Sp, 2006:3).

Masyarakat pada masa itu meninggalkan pesan melalui gambargambar. Mereka dapat bercerita dan memberikan catatan bagaimana berburu dan di daerah mana padang perburuannya yang terbaik melalui bahasa gambar. Pada masa ini para ahli sejarah dapat belajar banyak tentang tatacara berburu pada masyarakat zaman prasejarah, struktur kelompok dan kepercayaannya dengan “membaca” gambar-gambar yang terdapat pada gua dan situs-situs lainnya.

b. Bangsa Mesir Bangsa

Mesir termasuk salah satu di antara masyarakat yang pertama kali menciptakan bentuk tulisan menggunakan gambar-gambar. Gambar tulisan tersebut yang dikenal dengan sebutan Huruf Hieroglyphe. Bangsa Mesir menggunakan gambar-gambar tersebut untuk menceritakan peristiwa besar

yang terjadi pada masa itu, yang biasanya digoreskan pada dinding piramid. Gambar-gambar pada dinding piramid berbentuk seperti lembaran lembaran komik yang dalam gambar adegan terdapat huruf hieroglyphe tersebut.

c. Bangsa Yunani dan Romawi

Bangsa Yunani dan Romawi mengembangkan sistem komunikasi yang disebut tulisan. Mereka mengembangkan abjad dan menciptakan buku-buku dalam bentuk gulungan. Pada awalnya alfabet latin hanya terdiri dari 21 huruf saja, yaitu A, B, C, D, E, F, G, H, I, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, V, dan X, kemudian huruf Y dan Z ditambahkan dalam alfabet latin untuk mengakomodasi kata yang berasal dari Yunani. Tiga huruf tambahan yaitu J, U, dan W dimasukkan pada abad pertengahan sehingga jumlah keseluruhan huruf alfabet latin menjadi 26 (<http://www.desaingrafisindonesia.com>). Penggunaan alfabet dalam penulisan buku-buku menggunakan huruf latin dan gambar-gambar untuk memaparkan dan meninggalkan sejarah tentang mereka kepada generasi yang akan datang. Hanya saja permasalahannya untuk bahasa tulis biasanya hanya dimengerti oleh kaum terpelajar saja, sehingga gambar-gambar masih merupakan perwujudan dalam berkomunikasi untuk menyampaikan sebuah pesan. Monumen yang memberikan catatan dan informasi tentang kejayaan bangsa Romawi pada saat itu adalah Triumphal Arch, yang berupa gambar-gambar yang sederhana dan dipadu dengan tulisan terkait dengan peristiwa kerajaan.

d. Abad Pertengahan

Pada abad ini permasalahan terkait dengan keagamaan sangat populer. Catatan tulisan yang dibuat oleh para ahli filosofi hanya dapat dibaca dan dipelajari oleh dewan gereja maupun orang kaya. Sedangkan orang miskin cara menyampaikan pesan adalah menggunakan media gambar yang dilukiskan pada dinding dan langit-langit atap gereja.

Hal ini memiliki maksud bahwa dengan diletakkan di sana orang-orang akan dapat membaca cerita-cerita kitab suci. Lukisan dinding karya Michelangelo yang berjudul “Pengadilan Terakhir/Hari Kiamat” menceritakan tentang pesan yang akan terjadi pada manusia di akhir dunia.

e. Abad ke-15

Perkembangan proses cetak-mencetak dimulai pada abad ke-15 dengan diketemukannya mesin alat cetak oleh Johannes Gutenberg (1398-

1468) di Jerman. Pada tahun 1455 di Mainz Jerman untuk pertama kalinya hasil cetakan yang dibuat adalah 42 baris kalimat yang diambil dari Bible menggunakan jenis huruf Textura Blackletter (Hill, Will, 2005:10-11).

Selain sebagai penemu mesin cetak tinggi (hand press), Johannes Gutenberg merupakan inspirator yang luar biasa bagi perkembangan seni menyusun huruf (tipografi) dan seni ilustrasi untuk menghiasi sampul dan halaman buku. Temuan teknologi cetak inilah yang membuka peluang akan pemenuhan hasrat seni visual terhadap huruf dan gambar (ilustrasi) untuk meningkatkan kualitas layanan manusia di bidang informasi grafis semakin terbuka.

4) Lingkup Kerja dan Tugas Desainer Komunikasi Visual

Desain grafis sebagai bidang ilmu yang meliputi banyak aspek mulai dari seni, komunikasi, teknologi hingga sosial budaya. Aspek seni rupa misalnya, harus mempelajari dasar-dasar seni rupa seperti komposisi, warna, layout, tipografi, ilustrasi serta aplikasinya dengan teknologi seperti reproduksi grafika, fotografi dan komputer. Desain grafis memiliki jelajah wilayah yang sangat luas. Area kerja kreatif desain grafis di antaranya: desain poster, brosur, desain kartu nama, kop surat, amplop, map, bolpoin, pensil.

Profil usaha, corporate identity yang terdiri dari logo dan trade mark beserta aplikasi penerapannya. Desain grafis lingkungan berupa sign system: papan penunjuk arah, papan nama, dan papan infografis seperti chart, diagram, statistik, denah lokasi. Desain label, etiket, dan kemasan produk. Ragam desain percetakan dari mulai prepress sampai hasil cetakan akhir.

Desain perwajahan buku, koran, tabloid, majalah, dan jurnal. Desain sampul kaset dan DVD-VCD. Desain kalender, tshirt, kartu pos, perangko, dan mata uang. Desain pin up, cocard, sticker, id card, undangan, kartu ucapan, desain tiket, karcis, sertifikat, ijazah, desain tipografi, ilustrasi, dan komik.

Perkembangan desain grafis pada saat ini terkait dengan wilayah kerjanya tidak lagi hanya dibutuhkan pada industri cetak dan periklanan saja, melainkan lebih luas lagi ruang lingkupnya. Berbagai bidang yang membutuhkan kerja desain grafis antara :

1. Advertising (desain grafis untuk periklanan)
2. Web Design (desain tampilan website)
3. Movie Production (desain movie title, motion graphic)

4. Game Design (desain tampilan game, desain karakter)
5. Printing Industry (desain label, packaging)
6. Editorial Design (layout koran, majalah, tabloid)
7. Book Design (desain cover, layout isi buku)
8. Information Design (sign system, desain peta/denah)
9. Branding Company (logo, brand/trade mark)
10. Type Design (desain huruf/tipografi, eksperimen tipografi)

5) Tugas Desainer Grafis

Tahapan kinerja desain grafis adalah dimulai dari adanya suatu kasus, kemudian permasalahan tersebut diidentifikasi, mengumpulkan data, menemukan ide dan gagasan, sampai pada perancangan, pendayagunaan elemen desain, layout dan proses teknis, akhirnya tercipta karya desain grafis yang sesuai dengan kebutuhan yang diharapkan. Rumusan kinerja desain grafis dilakukan sebagai upaya pemecahan masalah yang selalu berorientasi pada pengumpulan data, kemudian diolah sebagai bentuk perancangan dua dimensional dengan mendayagunakan elemen-elemen desain seperti garis, warna, bentuk, dan sebagainya, dengan berpegang pada kaidah dan prinsip desain seperti komposisi, harmony, balance, dan unity.

Tugas utama seorang desainer grafis adalah menjadi pemecah masalah (problem solver) untuk kebutuhan komunikasi dalam bentuk visual. Ada sebuah mitos yang mengatakan bahwa seorang desainer grafis adalah seorang jagoan yang mampu “menyetir” komputer grafis dengan segala program-programnya, piawai dalam membuat ilustrasi dengan pensil, rapido, tinta, cat poster, airbrush, tetapi lebih dari itu yang paling hakiki adalah bahwa seorang desainer grafis adalah seorang perancang, pencetus, dan penemu ide pertama. Seorang desainer grafis memiliki tanggung jawab untuk mewujudkan komunikasi verbal menjadi komunikasi visual agar sebuah pesan dapat dengan mudah diterima konsumen dengan pencitraan yang baik.

Seorang desainer grafis dalam merancang karyanya seringkali menemukan kendala atas justifikasi desain yang dibuatnya. Penting untuk membuat desain grafis menjadi „enak dilihat“. Dari sisi pelaku bisnis mengalami kesulitan untuk mengetahui kapan sebuah desain akan dianggap selesai dan sukses, dan dari sisi publik ada yang begitu sulit memahami, rumit dijelaskan filosofinya, dan ada pula

desain yang mudah dicerna, bahkan banyak juga desain yang terkesan tidak sesuai dengan apa yang dikomunikasikan.

Untuk menghasilkan sebuah desain grafis yang baik, seorang desainer grafis harus memahami konsep dan strategi promosi dalam proses perancangan karya desain grafis. Konsep perancangan grafis meliputi 4W dan 2H (Rhenald Kasali, 2007:24), yaitu:

- a) What (positioning), apa yang ditawarkan dari produk atau pesan yang diiklankan, atau ingin dijual sebagai apa.
- b) Who (segmen konsumen), siapa yang cocok dijadikan sasaran pasar dilihat dari segi demografi dan psikografi.
- c) How (kreativitas), bagaimana membujuk calon pembeli agar tertarik, menyukai, dan loyal.
- d) Where (media dan kegiatan), di mana saja daerah atau pasar yang perlu digarap, serta media dan kegiatan apa yang cocok untuk daerah pasar tersebut.
- e) When (penjadwalan), kapan kegiatan tersebut dilaksanakan dan akan memerlukan waktu berapa lama.
- f) How much (anggaran), seberapa jauh intensitas kampanye atau berapa banyak dana yang tersedia untuk membiayai periklanan tersebut.

Dari 4W dan 2H seperti yang disebutkan di atas kiranya sebuah tampilan desain grafis akan mampu mempengaruhi orang lain karena prinsip-prinsip tersebut telah diterapkan, maka pendekatan desain grafis akan lebih menyentuh motif yang menggerakkan atau mendorong perilaku konsumen untuk menerima dan melakukan gagasan atau pesan dalam sebuah karya desain grafis.

A. KOMUNIKASI DALAM PERIKLANAN

Komunikasi telah ada semenjak manusia ada. Pada saat Tuhan menciptakan Adam, sebagai brand, adalah produk dari jenis manusia pertama, Adam berkomunikasi dengan Tuhan, bisa diperkirakan beliau berbicara sambil menyembah Sang Pencipta yang tentunya menggunakan intonasi, istilah dan gerak-gerik yang sangat hormat dan merendahkan diri. Sementara ketika Adam berbicara kepada Siti Hawa, caranya pasti berbeda, sebagaimana layaknya seorang suami kepada istrinya yang berbicara setara sebagai umat manusia, yang pada taraf ini sudah disinggung tentang apa yang disebut sebagai target audience.

Kemudian Agama Islam diturunkan ke dunia. Bayangkan! Bagaimana Rasulullah Muhammad SAW harus menyebarkan agama Allah ke seluruh dunia, ke Negara yang berbeda, ke suku bangsa yang berbeda, ke masyarakat linguistik yang berbeda, sosial ekonomi yang berbeda, ke usia berbeda. Hasilnya? Bisa diukur dari jumlah pemeluk agama Islam di dunia ini! Luar Biasa! Rasulullah bertindak kurang lebih seperti yang dilakukan oleh advertising agency/biro iklan, tetapi prestasinya tidak akan disamai oleh biro iklan manapun, di mana pun, kapan pun, padahal di masa itu belum ada TV, radio, koran, majalah, apalagi internet (Budiman Hakim,2006:4).

Komunikasi, istilah dalam bahasa Inggris communication berasal dari bahasa Latin, yaitu communicatio yang bersumber pada kata communis yang berarti sama. Sama di sini adalah dimaksudkan sama makna. Jadi, apabila ada dua orang terlibat dalam komunikasi, misal dalam bentuk percakapan, maka komunikasi yang akan terjadi atau akan berlangsung selama ada kesamaan makna mengenai apa yang dipercakapkan. Komunikasi sebagai salah satu ilmu yang paling tua, dalam sejarah perkembangannya ternyata komunikasi justru dibesarkan oleh para peneliti psikologi.

Tiga diantara empat orang Bapak Ilmu Komunikasi adalah sarjana sarjana psikologi, antara lain Kurt Lewin ahli psikologi dinamika kelompok yang gelar doktornya dalam bimbingan Koffka, Kohler, dan Wertheimer (ketiganya tokoh-tokoh Psikologi Gestalt), Paul Lazarsfeld, pendiri ilmu komunikasi yang banyak dipengaruhi oleh Sigmund Freud (Bapak Psikoanalisis), dan Carl I. Hovland yang pernah menjadi asisten Clark Hull (Tokoh Psikologi aliran behaviorisme) (Jalaluddin Rakhmat, 1999:2-3). Namun demikian sebagai ilmu, komunikasi menembus banyak disiplin ilmu, antara lain ilmu komunikasi dalam periklanan.

Sebuah iklan dapat diartikan dari sudut pandang komunikasi, murni periklanan, pemasaran, bahkan dalam perspektif psikologi. Perspektif komunikasi cenderung menekankan sebagai proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan. Dalam perspektif iklan cenderung menekankan pada aspek penyampaian pesan yang kreatif dan persuasif yang disampaikan melalui media khusus.

Perspektif pemasaran menekankan iklan sebagai alat pemasaran, sementara dalam perspektif psikologi lebih menekankan aspek persuasi iklan (Rendra Widyatama, 2007:15). Dalam komunikasi periklanan, tidak hanya menggunakan bahasa sebagai alatnya, tetapi juga alat komunikasi yang lain seperti

gambar, warna, dan bunyi. Iklan disampaikan melalui dua saluran media massa, yaitu media cetak (surat kabar, majalah, brosur, poster, billboard,dll) dan media elektronika (radio, televisi,film) (Alex Sobur, 2003: 116). Jika dilihat dari wujudnya, iklan mengandung tanda-tanda komunikatif. Lewat bentuk-bentuk komunikasinya itulah pesan menjadi lebih bermakna.

Gabungan antara tanda dan pesan yang ada dalam iklan diharapkan mampu menjadi persuasi kepada khalayak sasaran atau komunikan yang dituju. Periklanan sebagai salah satu media komunikasi, bersifat memberikan informasi, sekaligus menghibur dan mempengaruhi, yang lazimnya disebut dengan komunikasi persuasif. Persuasif didefinisikan sebagai proses mempengaruhi dan mengendalikan perilaku orang lain melalui periklanan. Lantas yang menjadi persoalan adalah bagaimana menciptakan iklan yang efektif agar pesan atau informasi yang ingin disampaikan kepada khalayak dapat dengan cepat dan mudah diterima.

1) Efektivitas Komunikasi Periklanan

Charles Cooley dan Las Well dalam Sadjiman Ebdi Sanyoto (2006:10) mengemukakan bahwa komunikasi adalah proses pengoperan dan penerimaan lambang-lambang yang memiliki arti tertentu oleh seseorang kepada orang lain. Komunikasi dapat dilakukan secara langsung (face to face) atau tidak langsung (non face to face). Periklanan merupakan bentuk komunikasi tidak langsung melalui perantaraan media berbentuk audio, visual, maupun audio visual.

Periklanan termasuk dalam komunikasi massa, karena komunikasi massa diartikan sebagai jenis komunikasi yang ditujukan kepada sejumlah khalayak yang tersebar, heterogen, dan anonim melalui media cetak atau elektronik sehingga pesan yang sama dapat diterima secara serentak dan sesaat (Jalaluddin Rakhmat 1999 : 189). Sifat komunikasi massa adalah:

- Bersifat tidak langsung , artinya harus melewati media teknis
- Bersifat satu arah, artinya tidak ada interaksi langsung antara komunikator dan komunikan.
- Bersifat terbuka, artinya ditujukan kepada publik yang tidak terbatas dan anonim.
- Mempunyai publik yang secara geografis tersebar.

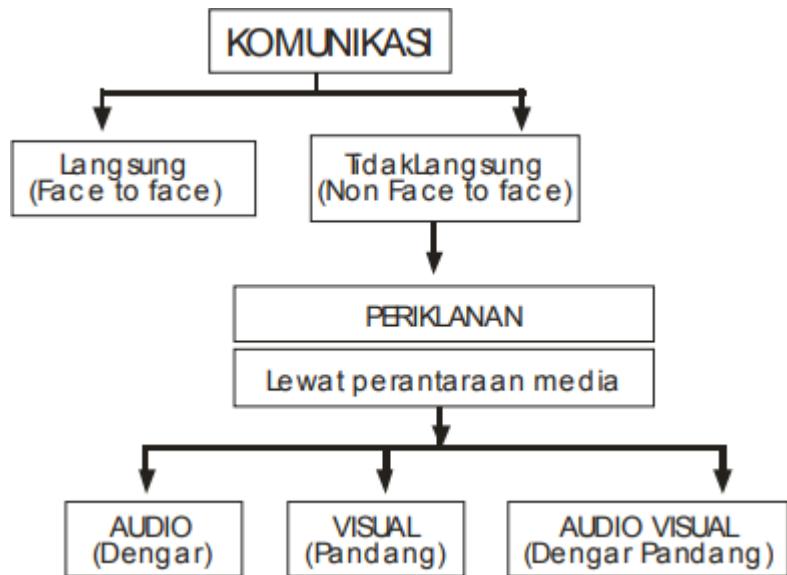
Sistem komunikasi massa secara psikologis juga memiliki karakter yang khas dibanding dengan sistem komunikasi interpersonal, yaitu nampak pada pengendalian arus informasi (mengatur jalannya pembicaraan yang disampaikan dan yang diterima), umpan balik (respon, peneguhan, servomekanisme internal), stimulasi alat indra (stimuli melalui panca indera, melihat dan mendengar) dan proporsi unsur isi dan hubungan. Dalam komunikasi persuasif menurut Stewart L. Tubbs dan Sylvia Moss dalam Jalaluddin Rakhmat (1999:13) setidaknya ada lima hal terkait dengan efektivitas komunikasi, yaitu pengertian, kesenangan, pengaruh pada sikap, hubungan yang makin baik, dan tindakan.

- Pengertian artinya adanya penerimaan yang cermat dari isi stimuli seperti apa yang dimaksudkan oleh komunikator.
- Kesenangan yang dalam teori komunikasi disebut dengan komunikasi fatis (phatic communication) yang dilakukan untuk mengupayakan agar orang lain merasa “Oke” (analisis transaksional) dengan ber”say hello, apa kabar?” kepada orang lain tanpa bermaksud mencari keterangan, tetapi dimaksudkan untuk menimbulkan kesenangan.
- Mempengaruhi sikap, yaitu melakukan komunikasi untuk mempengaruhi orang lain, yang harus menyentuh motif yang menggerakkan atau mendorong perilaku komunikasi , dengan kata lain mengimbau khalayak untuk menerima gagasan dan ide komunikator melalui pesan yang disampaikan.
- Hubungan baik terkait dengan hubungan sosial ditujukan untuk menumbuhkan hubungan social yang baik karena manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri.
- Tindakan , lebih menitik beratkan pada persuasi sebagai komunikasi untuk mempengaruhi sikap.

Persuasi ditujukan untuk melahirkan tindakan yang dikehendaki. Aplikasi terhadap periklanan terkait dengan lima hal yang disebutkan di atas merupakan syarat utama dalam menciptakan sebuah iklan yang efektif. Efektivitas dalam komunikasi akan berhasil jika lambang-lambang dapat diartikan sama oleh pemberi dan penerima pesan.

Proses pengoperan lambang dalam periklanan dilakukan dari verbal menjadi visual, dari produsen kepada konsumen, agar konsumen merubah tingkah lakunya sesuai dengan keinginan produsen. Jika lambang dalam periklanan tidak dapat

diartikan sama oleh konsumen sesuai dengan keinginan produsen , maka periklanan tersebut tidak berhasil. Berikut ini adalah gambaran mengenai struktur sistem komunikasi periklanan (Sadjiman Ebdi Sanyoto, 2006:11)



Pendekatan psikologis dalam komunikasi periklanan penting dilakukan guna memberikan informasi, pesan dan mampu mempengaruhi orang, diantaranya:

- a. Sugesti, yaitu dengan memanfaatkan bakat meniru, baik itu meniru bintang idola, tokoh masyarakat, cendekiawan, dan lain-lain.
- b. Perhatian, diusahakan agar iklan memiliki pengaruh dan berlangsung lama, mengingat luas perhatian orang sangat sempit dan terbatas.
- c. Intelelegensi atau kecerdasan, periklanan harus sedemikian mudahnya sehingga setidaknya dapat dimengerti oleh anak-anak atau secara masyarakat umum akan mudah mengingat dan memahami pesan iklan.
- d. Ulangan, sesuatu yang cenderung diulang-ulang lebih tertanam pada diri manusia. Oleh karenanya periklanan harus diulang-ulang dari segi frekuensi dan jumlahnya.
- e. Asosiasi, yaitu mengungkap pengalaman menarik yang dihubungkan dengan karakter produk, atau menumpangkan pada suatu objek yang sedang menarik perhatian orang.
- f. Integrasi, yaitu kemampuan menyatukan diri pada komunikasi sehingga timbul perasaan senasib, misal dengan kata „kita“ bukan „saya“.
- g. Iming-iming, yaitu memberikan janji atau harapan yang baik.

Pesan iklan menjadi efektif apabila pesan tersebut mampu menggerakkan atau menggambarkan apa yang diharapkan oleh komunikator secara tepat dan apa yang dituangkan dalam pesan iklan tersebut mampu dipersepsi secara sama oleh khalayak, sesuai dengan yang dikehendaki oleh komunikator.

Komunikasi persuasif dalam periklanan harus memperhatikan 4W dan 2H (Rhenald Kasali, 2007:24) yaitu:

- 1) What (positioning), apa yang ditawarkan dari produk atau pesan yang diiklankan, atau ingin dijual sebagai apa.
- 2) Who (segmen konsumen), siapa yang cocok dijadikan sasaran pasar dilihat dari segi demografi dan psikografi.
- 3) How (kreativitas), bagaimana membujuk calon pembeli agar tertarik, menyukai, dan loyal.
- 4) Where (media dan kegiatan), di mana saja daerah atau pasar yang perlu digarap, serta media dan kegiatan apa yang cocok untuk daerah pasar tersebut.
- 5) When (penjadwalan), kapan kegiatan tersebut dilaksanakan dan akan memerlukan waktu berapa lama.
- 6) How much (anggaran), seberapa jauh intensitas kampanye atau berapa banyak dana yang tersedia untuk membiayai periklanan tersebut.

Dari 4W dan 2H seperti yang disebutkan di atas kiranya sebuah tampilan atau tayangan iklan akan mampu mempengaruhi orang lain karena prinsip-prinsip tersebut telah diterapkan, maka pendekatan iklan akan lebih menyentuh motif yang menggerakkan atau mendorong perilaku konsumen untuk menerima dan melakukan gagasan atau pesan dalam sebuah iklan.

B. KAIDAH-KAIDAH DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

1) Unsur-unsur DKV

Elemen-elemen/ unsur-unsur dasar Desain Komunikasi Visual :

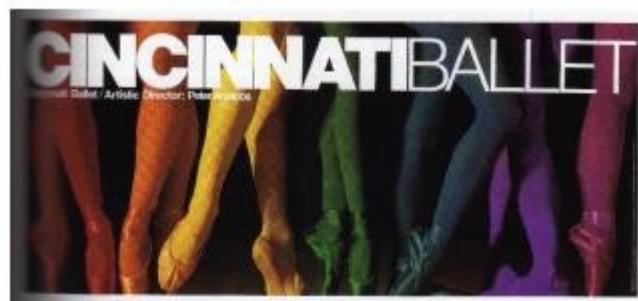
- a) Garis, sebagai dua titik yang dihubungkan. Pada dunia seni rupa kehadiran garis bukan saja hanya sebagai garis tetapi kadang sebagai simbol emosi yang diungkapkan melalui garis, atau yang lebih tepat disebut sebagai goresan. Di bawah ini adalah iklan tentang pertunjukan teater yang menggunakan elemen garis pada tampilan visualnya.



- b) Bentuk, merupakan gambaran umum sesuatu atau formasi yang tertutup atau jalur yang tertutup. Salah satu cara melukiskan bentuk adalah dengan garis hingga menjadi bentuk-bentuk seperti lingkaran, elips, silinder, piramid, kubus, kemudian bentuk diisi dengan warna, nada, atau tekstur, sehingga akan menggambarkan atau menampilkan kualitasnya. Iklan Federal Express menggunakan bentuk pada tampilan visualnya



- c) Kontras Nilai, digunakan untuk menggambarkan rentang kecerahan dan kegelapan sebuah elemen visual. Kontras nilai memberikan citra dan persepsi secara rinci, yang diperlukan untuk membaca kata atau tulisan pada karya DKV. Perbedaan kontras nilai akan memberikan efek yang berbeda baik visual maupun emosional. Iklan pertunjukan balet menggunakan kontras nilai pada tipografi dan ilustrasi sebagai background, sehingga tipografi menjadi sangat kontras dan mudah dibaca

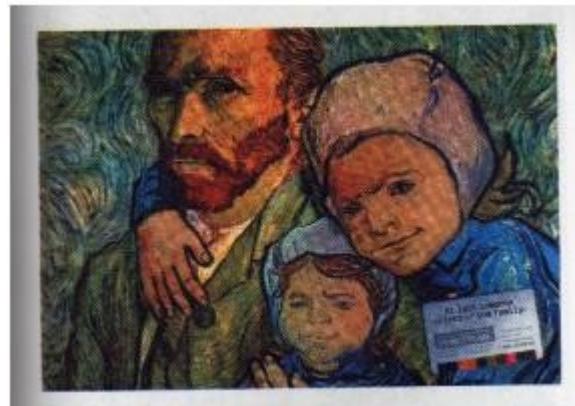


- d) Warna, merupakan elemen grafis yang paling kuat dan provokatif karena warna dapat berperan dalam segala aspek kehidupan manusia. Warna mampu berbicara sebagai warna itu sendiri, warna sebagai representasi

alam, warna sebagai lambang atau simbol, dan warna sebagai ekspresi. Iklan pewangi pakaian ini menggunakan unsur warna yang dominan dalam tampilan visualnya



- e) Tekstur, merupakan kualitas permukaan atau kualitas papan atau kertas atau halaman elektronik. Tekstur dikategorikan menjadi dua, yaitu tekstur nyata (tactile) dan tekstur semu/ilusi (visual). Iklan asuransi medis keluarga menggunakan tekstur dari lukisan Van Gogh



- f) Ilustrasi adalah seni membuat gambar yang fungsinya untuk memperjelas, memperindah, dan menerangkan sebuah naskah. Selain itu fungsi ilustrasi apabila diletakkan di tengah-tengah tulisan fungsinya sebagai pelepas lelah. Teknik yang digunakan dalam ilustrasi antara lain dengan tangan (hand drawing), fotografi, atau komputer. Gambar tangan (hand drawing).

Teknik gambar tangan ini secara keseluruhan menggunakan kemampuan tangan yang memberikan ekspresi dan karakter tertentu sehingga gambar menjadi menarik. Fotografi Teknik fotografi ini secara keseluruhan menggunakan alat bantu yang relatif canggih seperti kamera, baik kamera berjenis analog maupun kamera digital. Teknik fotografi juga

dapat memberikan ekspresi gaya tertentu sehingga obyek menjadi realistik, eksklusif, dan persuasif.

Teknik fotografi ini juga dapat mengubah suasana lebih anggun dan mempesona dengan pengaturan obyek yang tepat serta permainan sinar yang tepat pula. Digital Teknik ilustrasi digital dengan komputer menggunakan aneka software seperti corel Draw, adobe illustrator, photoshop, freehand, dan lain-lain sebagai dampak perkembangan teknologi.

- g) Tipografi Tipografi adalah seni merancang, menyusun, dan mengatur tata letak huruf dan jenis huruf dengan pengaturan penyebarannya pad ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan khusus, sehingga akan menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin.

Sebagai bagian dari kebudayaan manusia, huruf tak lepas dari keseharian manusia.

Hampir seluruh bangsa di dunia menggunakan sebagai sarana komunikasi. Sejarah perkembangan tipografi dimulai dari penggunaan pictograph (bahasa gambar) yang banyak digunakan oleh bangsa-bangsa Viking Norwegia dan Indian Sioux. Perkembangan selanjutnya di Mesir berkembang jenis huruf Hieratia yang terkenal dengan nama Hieroglyphe sekitar abad 1300 SM.

Bentuk tipografi inimerupakan akar dari tipografi Demotia, yang mulai ditulis dengan menggunakan pena khusus. Akhirnya bentuk tersebut berkembang sampai di pulau Kreta, menjalar ke Yunanai, dan akhirnya menyebar ke seluruh Eropa yang pada akhirnya mencapai puncak perkembangan tipografi terjadi pada sekitar abad ke-8 SM, di Roma pada saat bangsa Romawi membentuk kekuasaannya. Karena bangsa Romawi tidak memiliki sistem tulisan sendiri, mereka mempelajari sistem tulisan Etruska sebagai penduduk asli Italia dan menyempurnakannya sehingga terbentuk huruf-huruf Romawi(Murphy, 1998).

Perkembangan tipografi saat ini telah mengalami fase yang dimulai dari fase penciptaan tangan (hand drawn), ditemukannya mesin cetak sederhana, sampai fase komputerisasi. Beberapa istilah yang berkaitan dengan tipografi, yaitu:

- Typeface, adalah desain dari satu set bentuk huruf , angka, tanda baca, yang memiliki satu sifat visual yang standar dan konsisten . Sifat tersebut membentuk karakter yang tetap meski rupa dan bentuk dimodifikasi (Will Hill, 2005:24).

-Typefont, adalah satu set bentuk huruf, angka, tanda baca, dalam rupa, ukuran, dan gaya khusus untuk komunikasi.

- Typestyle, adalah modifikasi typeface yang didesain berbagai variasi guna memunculkan karakter visual.

Perkembangan tipografi yang sudah menggunakan teknologi komputerisasi menyebabkan munculnya ribuan bahkan puluhan ribu jenis font. Fase komputerisasi ini menjadikan penggunaan tipografi lebih mudah dan cepat. Untuk mempermudah penggunaan jenis huruf ada empat kategori keluarga huruf sebagai pedoman perancangan dalam desain grafis, yaitu:

Serif Ciri: memiliki sirip/ kaki/ serif yang berbentuk lancip pada ujungnya, memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya. Kesan: klasik, anggun ,lemah gemulai.

Font: Times New Roman, Lucida, Monotype Ball, Dutch 811, dsb.
Aplikasi: ROMANSA

San Serif Ciri: tidak memiliki kaki/serif/sirip , bertangkai tebal, sederhana dan tingkat keterbacaan tinggi. Kesan: kokoh, kuat, kekar, stabil. Font: Arial, Verdana, Halvetica, Futura, Avant Garde, dsb. Aplikasi: SEMANGAT

Script (huruf tulis/latin) Ciri: menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas, atau pensil tajam, dan biasanya miring ke kanan. Kesan: bersifat pribadi dan akrab Font: Bickhman Script,Amazone, Monotype Corsiva,dsb. Aplikasi: Indah Miscellaneous (dekorasi) Ciri: memberi dekorasi atau hiasan pada hurufnya. Kesan: indah, dekoratif, ornamentik. Font: Zebrawood, Milano, Saphir, Bodoni Clasic Shadow, dsb.
Aplikasi: DEKORASI

C. PRINSIP DALAM DESAIN

Prinsip untuk menentukan baik tidaknya suatu desain adalah adanya keseimbangan (balance), titik fokus, hirarki visual, irama (ritme), kesatuan, seluruh kaidah ini satu dengan yang lain saling mempengaruhi dan menghasilkan sesuatu

yang terlihat memiliki estetika. Keseimbangan Keseimbangan adalah kesamaan distribusi dalam bobot.

Dalam desain cenderung yang kita rasakan adalah keterkaitan bersama, kelihatan bersatu, dan perasaan harmonis. Titik Fokus Titik fokus adalah sesuatu yang mampu menimbulkan pusat perhatian langsung dan terfokus pada sebuah iklan. Hirarki Visual Hirarki visual merupakan prinsip yang mengatur elemen-elemen mengikuti perhatian yang berhubungan dengan titik fokus.

Titik fokus merupakan perhatian yang pertama, kemudian baru diikuti perhatian yang lainnya. Irama Irama atau ritme adalah pola yang diciptakan dengan menang atau membuat variasi elemen dengan pertimbangan yang diberikan terhadap ruang yang ada di antaranya dan dengan membangun perasaan berpindah dari satu elemen ke elemen lainnya.

Kesatuan Prinsip kesatuan dalam desain grafis adalah prinsip bagaimana mengatur dan mengorganisasi seluruh elemen dalam suatu tampilan grafis dan membangun ikatan atau hubungan diantaranya. Beberapa prinsi dalam membuat kesatuan:

- Hubungan, yaitu mengulang suatu elemen, misalnya warna, arah, nilai, bentuk atau membangun suatu gaya, atau membangun hubungan di antara elemen yang ada.
- Grid, yaitu membagi sub bagian format ke dalam bagian horizontal atau vertical secara tetap, kolom, margin, dan ruang yang membentuk kerangka untuk mengorganisasi ruang, huruf, dan gambar dalam suatu desain.
- Kesejajaran, yaitu hubungan visual yang dibuat antara elemen-elemen, bentuk, dan objek yang mempunyai garis poros yang sama.
- Aliran, yaitu menggunakan prinsip ritme bergerak dari elemn satu ke elemen lain. (M. Suyanto, 2004:57-68)

PERANCANGAN DAN PROSES DESAIN KOMUNIKASI

VISUAL

(Pertemuan 3)

A. Lembar Kerja Peserta Didik

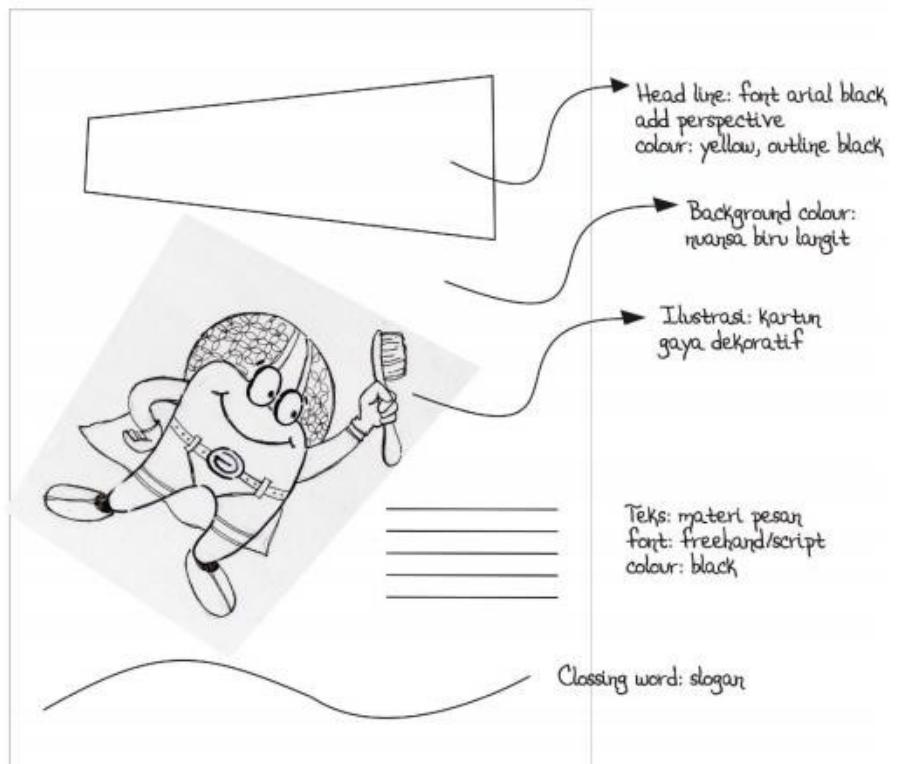
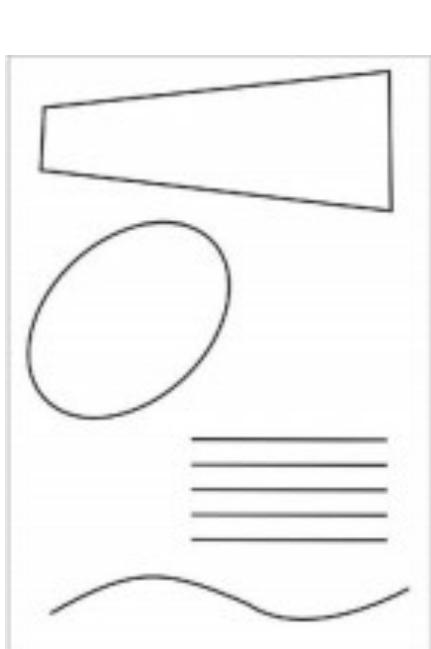
Materi : Perancangan dan Proses Desain Komunikasi Visual

Tujuan : Peserta didik mampu menerapkan elemen dasar perancangan dan proses desain dan produksi dalam eksekusi kerja desain komunikasi visual secara mandiri

Tujuan individu peserta didik,

Membuat desain layout untuk Poster Iklan Layanan Masyarakat sesuai tugas akhir di pertemuan ke 4 :

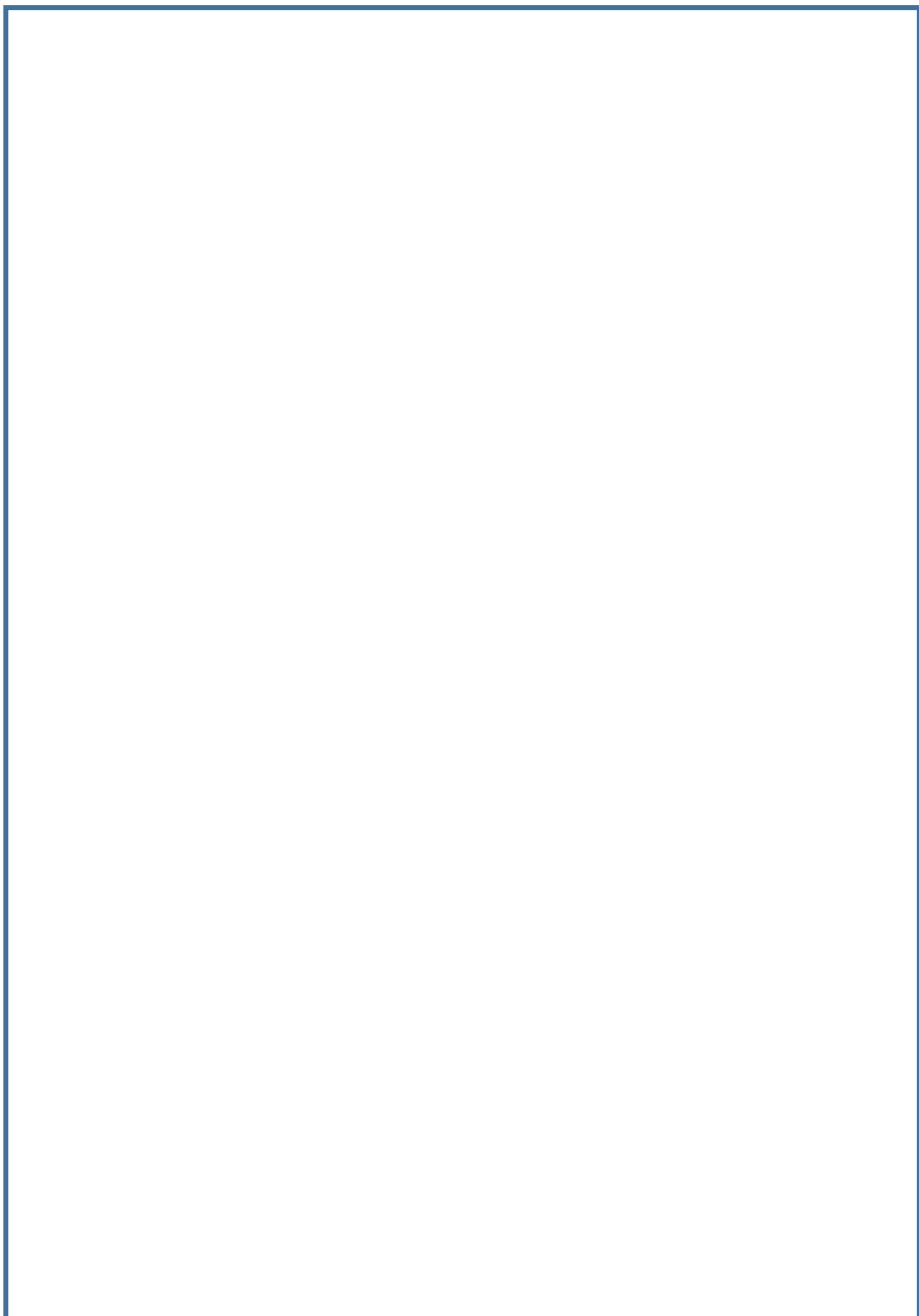
Contoh :



Nama :

Kelas :

Tema Poster Iklan :



Alat dan Bahan

1. Kertas Gambar / Sketch
2. Pensil 2B
3. Wacom Pen Drawing
4. Laptop / Komputer
5. Software Adobe Illustrator

Penilaian :

1. Proses Kerja (30%)
 - a. Pemakaian Alat/Software (10%)
 - b. Keselamatan Kerja (10%)
 - c. Sikap Kerja (10%)
2. Hasil Kerja (70%)
 - a. Isi / Pesan (10 %)
 - b. Kesesuaian Font (15 %)
 - c. Lay out (10 %)
 - d. Komposisi (10 %)
 - e. Psikologi desain (Keseimbangan Simetris dan Asimetris) (10 %)
 - f. Keindahan / Estetika Desain (15 %)

Rubrik Penilaian

Nama :

Kelas..... :

Produk Logo / Tagline /
Poster *)

No	Penilaian	Skor	% skor
Proses Kerja			
1	Pemakaian Alat/Software (10%)		
2	Keselamatan Kerja (10%)		
3	Sikap Kerja (10%)		
Hasil Kerja			
1	Isi / Pesan (10 %)		

No	Penilaian	Skor	% skor
2	Kesesuaian Font (15 %)		
3	Lay out (10 %)		
4	Komposisi (10 %)		
5	Psikologi desain (Keseimbangan Simetris dan Asimetris) (10 %)		
6	Keindahan / Estetika Desain (15 %)		
Skor Total			
Komentar			
Kesimpulan		Kompeten / Belum Kompeten *)	
Remedial (jika belum kompeten)			
Nama Guru & Tanda Tangan			

B. Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik

1) MERANCANG FORMAT (LAYOUT/TATA LETAK)

Secara umum layout dan komposisi adalah ekspresi dari keseimbangan, proporsi dan hubungan dengan ruang, dengan memasukkan unsur-unsur DKV berdasarkan prinsip-prinsip dalam desain sesuai dengan keinginan seorang desainer. Suatu komposisi (layout) atau tata letak adalah suatu bidang dimana berbagai unsur dipadukan dengan aturan-aturan tertentu sehingga menjadi suatu rancangan yang menarik.

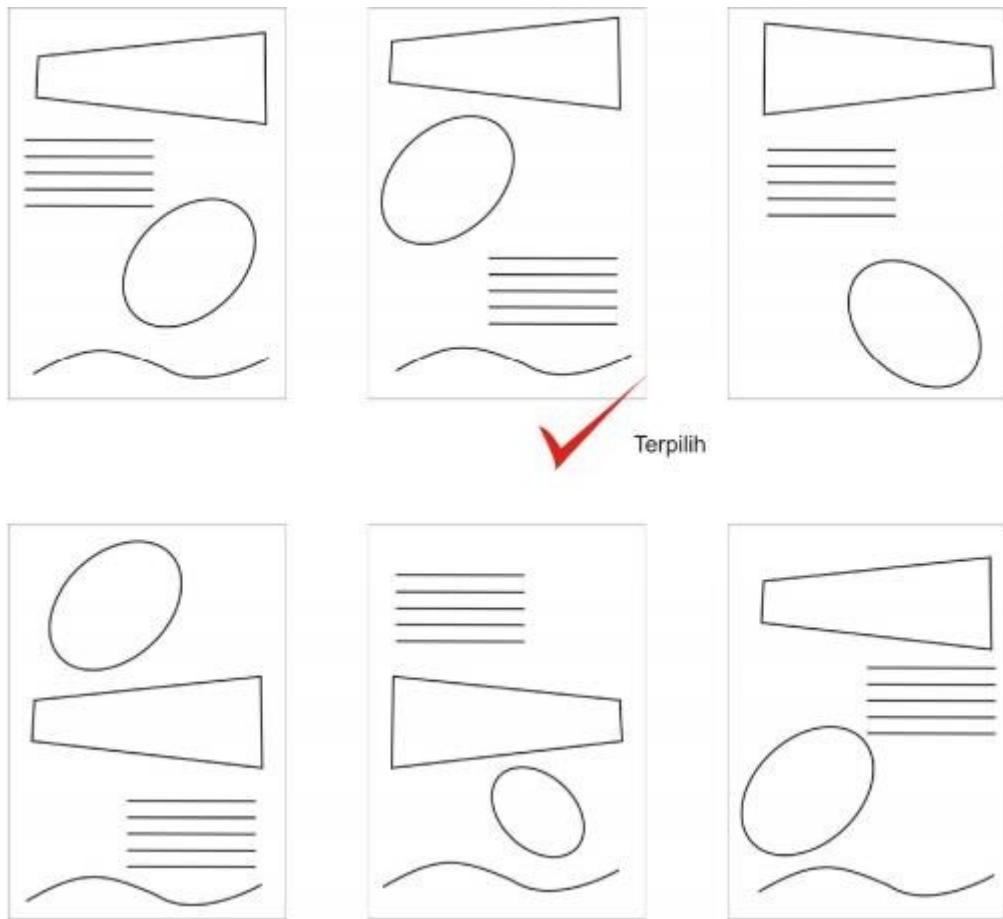
Tata letak atau yang juga sering disebut dengan layout pada dasarnya adalah sebuah rancangan , secara fisik merupakan sket yang masih kasar untuk mengorganisir unsur-unsur grafis. Layout adalah merangkai unsur-unsur grafis tertentu menjadi suatu susunan yang enak dan menyenangkan untuk dilihat, tinggi nilai estetisnya dan mencapai tujuan dengan cepat dan tepat.

Layout sebagai pengatur elemen-elemen dasar desain pada tempat yang sepatutnya untuk mencapai terjadinya komunikasi yang efektif, menyenangkan, dan tercapai suatu tujuan tertentu. Tujuan dari tahapan layout adalah untuk mencari atau mendapatkan komposisi yang baik dan komunikatif. Dalam arti mudah dibaca dan ditangkap ,persuasif (kesan) , menimbulkan sugesti, baik gambar maupun teksnya secara cepat. Tahapan-tahapan dalam layout antara lain: miniatur layout (thumbnail sketch), layout kasar (rough layout), tata letak komprehensif (comprehensive / comp).

➤ **Thumbnail Sketch**

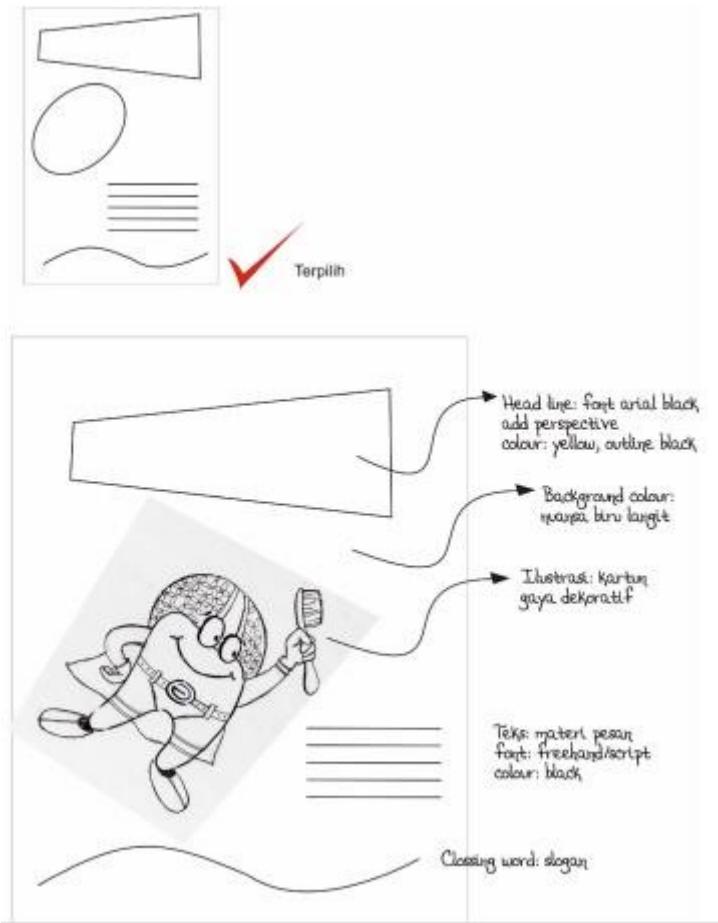
Thumbnail sketch atau yang juga sering disebut dengan sketsa miniatur atau tata letak miniatur adalah tahapan dalam perancangan untuk menentukan komposisi unsur-unsur yang akan ditempatkan. Bentuk lay out ini biasanya berukuran kecil-kecil dengan perbandingan 1 : 4 sampai dengan 1 : 8 dari ukuran jadi.

Thumbnail ini bisa dibuat dalam beberapa variasi atau alternatif sehingga bisa menjadi sarana ekonomis dalam membuat alternatif rancangan dan bisa dikerjakan dalam waktu relatif cepat dalam memicu munculnya gagasan baru sampai mendapatkan desain final atau desain yang terbaik



➤ Rough Layout

Rough layout atau yang sering diistilahkan dengan tata letak kasar adalah tahapan layout setelah memilih satu thumbnail sketch yang telah diperbesar seperti ukuran sebenarnya, tetapi masih dalam bentuk kasar. Pada tahapan ini sudah dapat terbaca gambar dan teksnya, serta masih dalam tahapan uji coba, karena bila dirasa masih belum cocok, maka masih bisa dirubah lagi.



➤ Comprehensive/Comp

Comprehensive/comp atau disebut dengan tata letak komprehensif adalah langkah lebih lanjut untuk melengkapi semua elemen yang dibutuhkan. Semua dibuat dalam bentuk sedetail-detailnya, baik dari jenis huruf, ilustrasi, pemakaian warna, logo, bodycopy dengan ukuran huruf yang sudah terukur besar kecilnya.

Dengan kata lain keseluruhan unsur sudah dibuat secara baik dan benar seperti gambar berupa foto atau hand drawing, teks yang telah disusun dengan komputer, sehingga comp yang dibuat atau disusun dengan sangat teliti akan terlihat sama dengan desain jadinya. Tingkat atau kualitas layout yang baik dapat dinilai melalui komposisi, keseimbangan, irama, kontras, proporsi, kejelasan penyajian, kesederhanaan, penggunaan blank space atau yang sering disebut dengan ruang kosong.

Kaidah-kaidah komposisi antara lain:

- Proporsi, digunakan untuk menentukan proporsi atau ukuran perbandingan antara yang panjang dan lebar pada empat persegi panjang antara gambar dan bidang gambar.

- Keseimbangan atau balance, yaitu kesamaan dari unsur-unsur tertentu yang berlawanan atau bertentangan Unsur-unsur yang saling berlawanan tersebut tidak perlu mempergunakan bentuk yang sama karena unsur yang tidak sama pun dapat divisualisasikan secara seimbang dan menarik asal terdapat kesamaan antara nilai masing-masing.

- Irama atau ritme dapat terbentuk karena adanya pengulangan dan gerakan. Didalam musik ritme adalah tempo, perpindahan dari satu chord ke chord yang lain, suatu aliran, pola-pola yang menonjol, atau tekanan. Di dalam desain grafis , ritme merupakan pola yang diciptakan dengan mengulang atau membuat variasi elemen dengan pertimbangan yang diberikan terhadap ruang yang ada diantaranya dan dengan membangun perasaan berpindah dari satu elemen ke elemen lainnya. Prinsip utama dalam ritme adalah mengerti perbedaan antara pengulangan dan variasi. Pengulangan adalah mengulang elemen visual, beberapa atau seluruhnya secara konsisten , sedangkan variasi adalah perubahan sejumlah elemen , misal warna, bentuk, ruang, posisi, dan bobot visual elemen.

- Pusat perhatian atau center of interest atau vocal point merupakan bagian peletakan unsur-unsur yang dijadikan perhatian pertama atau yang paling disorot dan paling dominan untuk disampaikan atau dilihat. Penempatan pusat perhatian dapat di tengah, di pinggir, atas, bawah, dan lain-lain tergantung pada pertimbangan estetis, komunikatif dan persuasifnya. - Kontras nilai merupakan perbedaan keadaan pengorganisasian unsur yang satu dengan unsur yang lain secara mencolok dan kadangkala berlebihan. Kontras digunakan untuk menggambarkan rentang kecerahan dan kegelapan elemen visual. Kontras nilai memberi citra dan persepsi secara rinci. Perbedaan kontras nilai akan memberikan efek yang berbeda baik secara visual maupun emosional. Jika rentang kontras nilai sempit maka disebut kontras rendah, sebaliknya jika rentang kontras nilai tinggi maka disebut kontras tinggi.

- Kesatuan atau unity berarti semua unsur-unsur yang digunakan dalam karya seni harus saling berhubungan dengan baik, dan pengorganisasianya mengandung makna dan menarik.

Dengan kata lain untuk mencapai kesatuan adalah bagaimana mengorganisasi seluruh elemen , baik itu garis, warna, bentuk, tekstur,kontras nilai, keseimbangan, pusat perhatian, ritme dengan baik dan mampu membangun ikatan atau hubungan diantaranya. Beberapa prinsip membuat kesatuan antara lain adalah :

Hubungan, yaitu mengulang suatu elemen, misal warna, arah, bentuk, tekstur, atau membangun suatu gaya, atau membangun hubungan yang ada, Grid, yaitu membagi sub bagian format ke dalam bagian horizontal dan vertical secara tetap, kolom, margin, dan ruang yang membentuk kerangka untuk mengorganisasai ruang, huruf, dan gambar dalam desain,

Kesejajaran, yaitu hubungan visual yang dibuat antara elemen-elemen tertentu, bentuk, yang mempunyai garis poros yang sama, Aliran, yaitu menggunakan prinsip ritme bergerak dari elemen satu ke elemen lain. Suatu komposisi atau layout menurut Raymond A. Ballinger (1970:31) di dalamnya terkandung:

- Heading atau headline: teks yang biasanya menggunakan ukuran huruf lebih besar dan tebal disbanding teks yang lain.
- Subhead atau subheadline: heading sekunder dengan ukuran huruf lebih kecil dari headline dan ditempatkan di bawah headline, sifatnya berupa penjelasan singkat dari headline.
- Ilustrasi: materi ilustrasi sebagai visualisasi teks, berupa foto, ilustrasi digambar dengan tangan, komputer, baik secara ilustratif, dekoratif, kartun, berwarna atau hitam putih, atau keduanya.
- Ilustrasi sekunder: materi ilustrasi lain berukuran lebih kecil dari visual utama untuk melengkapi visual yang ada.
- Teks atau bodycopy: pesan yang ingin disampaikan.
- Logo: desain atau simbol dari suatu organisasi atau badan usaha sebagai tanda pengenal, biasa juga disebut sebagai trade mark atau logotype.
- Signature: nama atau instansi atau advertiser atau perusahaan pemasang iklan.

Layout yang baik setidaknya memerlukan beberapa prinsip yang perlu diperhatikan, yaitu:

- Mengatur secara visual agar seluruh elemen yang telah disusun dapat dikenal, diingat, dipahami, yaitu dengan cara mengurnya sebaik mungkin dan teratur.
- Menetapkan arah baca pemirsa seperti lazimnya, yaitu dari arah kiri ke kanan, atau dari atas ke bawah.
- Memberikan penekanan terhadap sesuatu yang dianggap penting atau yang hendak ditonjolkan dalam iklan tersebut.
- Menciptakan adanya suatu kesatuan yang saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya, antara lain dengan cara tidak meletakkan satu unsur berjauhan dengan unsur lainnya sehingga terkesan unsur-unsur tersebut saling terpisah.
- Meletakkan seluruh elemen yang ada, sehingga elemen yang satu dengan lainnya berada pada alur-alur yang teratur.
- Mengatur ruang kosong atau memanfaatkan ruang kosong untuk menonjolkan iklan.
- Menggunakan kontras warna untuk menonjolkan suatu elemen.
- Menggunakan proporsi yang sesuai dan menyenangkan dan cocok dengan kebutuhan.
- Membuat atau mempertahankan keseimbangan visual dalam layout yang dibuat.
- Membuat layout sesederhana mungkin, tidak terlalu ramai, karena dapat mengacaukan maksud dan tujuan sebuah iklan.

PERANCANGAN DAN PROSES DESAIN KOMUNIKASI

VISUAL

(Pertemuan 4)

A. Lembar Kerja Peserta Didik

Materi : Perancangan dan Proses Desain Komunikasi Visual

Tujuan : Peserta didik mampu menerapkan elemen dasar perancangan dan proses desain dan produksi dalam eksekusi kerja desain komunikasi visual secara mandiri

Tujuan individu peserta didik,

Membuat Poster Iklan Layanan Masyarakat sesuai tugas layout yang sudah di buat pada pertemuan sebelumnya :

Contoh :



Nama :

Kelas :

Tema Poster Iklan :

Alat dan Bahan

1. Wacom Pen Drawing
2. Laptop / Komputer
3. Software Adobe Ilustrator

Penilaian :

3. Proses Kerja (30%)
 - a. Pemakaian Alat/Software (10%)
 - b. Keselamatan Kerja (10%)
 - c. Sikap Kerja (10%)
4. Hasil Kerja (70%)
 - a. Isi / Pesan (10 %)
 - b. Kesesuaian Font (15 %)
 - c. Lay out (10 %)
 - d. Komposisi (10 %)
 - e. Psikologi desain (Keseimbangan Simetris dan Asimetris) (10 %)
 - f. Keindahan / Estetika Desain (15 %)

Rubrik Penilaian

Nama :

Kelas..... :

Produk Poster

No	Penilaian	Skor	% skor
Proses Kerja			
1	Pemakaian Alat/Software (10%)		
2	Keselamatan Kerja (10%)		
3	Sikap Kerja (10%)		
Hasil Kerja			
1	Isi / Pesan (10 %)		
2	Kesesuaian Font (15 %)		
3	Lay out (10 %)		
4	Komposisi (10 %)		

No	Penilaian	Skor	% skor
5	Psikologi desain (Keseimbangan Simetris dan Asimetris) (10 %)		
6	Keindahan / Estetika Desain (15 %)		
Skor Total			
Komentar			
Kesimpulan			Kompeten / Belum Kompeten *)
Remedial (jika belum kompeten)			
Nama Guru & Tanda Tangan			

B. Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik

1) Visual Language

Visual language atau bahasa visual dapat diartikan sebagai bahasa gambar dan dapat juga sebagai bahasa simbol. Bahasa visual dapat digunakan sebagai salah satu cara berkomunikasi, tidak melalui bahasa verbal atau isyarat, tetapi melalui media gambar. Bahasa visual juga dapat digunakan sebagai media mengekspresikan diri. Pada perkembangannya bahasa visual menjadi bentuk yang lebih luas: semiotika tanda, simbol, logotype, landmark, dll.



2) Signage

Signage sering juga diartikan dengan tanda/simbol. Signage memiliki arti-arti tertentu yang harus diikuti oleh masyarakat yang disampaikan oleh instansi

tertentu, contohnya adalah rambu-rambu lalu lintas, logo perusahaan,dll. Signage mulai berkembang pada akhir tahun 1980-an sebagai kebutuhan akan menginformasikan terhadap sesuatu hal. Sistem ini kemudian diadopsi oleh berbagai industri, dan secara jelas sekali signage ini banyak digunakan oleh industri transportasi untuk tujuan mengidentifikasi arah dan tujuan atau sifatnya sebagai panduan bagi masyarakat menuju lokasi tertentu.

3) Jenis Logo atau Trade Mark

Sejarah pembuatan simbol telah ada sejak tahun 4000 SM, yaitu ketika bangsa Sumeria membuat 2000 simbol yang merupakan penyederhanaan awal untuk menyebutkan makhluk atau benda yang mereka lihat. Peradaban yang lebih maju adalah ketika bangsa-bangsa Eropa dan Asia pada abad pertengahan, ketika itu para bangsawan mengalami masa kejayaan, bangsa-bangsa berkekuasaan besar meluaskan daerah jajahannya, agama-agama besar hadir di seluruh pelosok dunia, maka pada masa ituah banyak sekali lambang-lambang kebesaran diciptakan dengan atribut pendukungnya.

Perkembangan di Eropa, banyak bermunculan kerajaan-kerajaan yang sudah menggunakan logo sebagai simbol identitas. Fungsi logo saat itu, sebagai simbol keberadaan suatu kerajaan dan menjadi salah satu identitas kerajaan tersebut. Selanjutnya perkembangan saat ini implementasi logo adalah sebagai sebuah identitas dalam suatu kelompok, organisasi, institusi.

Logo adalah simbol yang digunakan untuk menyampaikan pentingnya citra sebuah institusi komersial maupun social. Logo juga dapat menunjukkan kegiatan dan fungsi perusahaan yang diwakilinya, karenanya, logo henaknya didesain secara unik, menunjukan kejelasan, keseimbangan, kelayakan, keindahan, dan kesederhanaan. Kesederhanaan dan kejelasan sangat penting karena bagi masyarakat umum yang melihatnya tidak boleh dibingungkan oleh desain logo tersebut. Keseimbangan juga sangat penting, karena gambar yang proporsional dan seimbang akan menyenangkan untuk dilihat.

Beberapa rambu-rambu untuk mencapai logo yang baik:

- Harus sesuai dengan budaya.
- Logo harus menyandang citra yang diinginkan dan menunjukkan keadaan sebenarnya atau kegiatan institusi.
- Sebagai alat komunikasi secara visual.
- Seimbang baik berwarna, maupun hitam putih.
- Menggambarkan irama dan proporsi.

- Artistik, elegan, sederhana, ada titik fokus.
- Desain harmonis.
- Ketepatan penggabungan antara tulisan dan gambar sehingga mampu menyampaikan pesan secara jelas.

4) 3D Graphic Design

3D Graphic design adalah karya desain grafis dalam bentuk tiga dimensi, dimana dalam perancangan karya ini terdapat unsur volume atau keruangan yang melibatkan ukuran panjang, lebar dan tinggi. Pada karya ini dapat berupa karya tipografi, logo, ataupun karya-karya desain grafis lainnya.



METODE PERANCANGAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Metode merupakan sistem kerja untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan. Metode yang digunakan pada perancangan DKV secara garis besar dilakukan melalui tahapan Identifikasi, Analisis, Sintesis, dan Evaluasi.

1) Identifikasi Data

Tahapan identifikasi dilakukan melalui tahapan persiapan untuk mendapatkan data-data melalui wawancara dan pengamatan. Langkah selanjutnya adalah mendapatkan data melalui buku referensi, majalah, fotofoto, artikel di internet berupa data visual dan data verbal. Selanjutnya setelah data terkumpul, dilakukan identifikasi data berupa pengelompokan dan pemilahan berdasarkan kategori yang sama.

2) Analisis Data

Analisis data dan elaborasi dilakukan melalui data yang telah diidentifikasi, selanjutnya dianalisis. Analisis data yang digunakan antara lain adalah dengan pendekatan A-A Procedure atau From Attention to Action Procedure (Sanyoto, 2006:12-13). A-A Procedure adalah proses pentahapan komunikasi persuasif yang dimulai dari usaha untuk membangkitkan perhatian (Attention) kemudian berusaha megerakkan seseorang atau banyak orang agar melakukan kegiatan (Action) seperti yang diharapkan. A-A Procedure kemudian dijabarkan menjadi AIDA, yaitu Attention (perhatian), Interest (ketertarikan /minat), Desire (keinginan/hasrat), dan Action (tindakan/perbuatan). Pengembangannya rumus klasik tersebut ditambah Confidence (keyakinan) diantara Desire dan Action. Analisis data juga dapat dilakukan melalui analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, dan Threat). Strength (kekuatan).

3) Sintesis

Tahapan sintesis dilakukan melalui tahapan perencanaan media dan perencanaan kreatif. Perencanaan Media:

- a. Tujuan Media Tujuan media dibentuk dari tiga aspek, yaitu jangkauan (reach), frekuensi (frequency) dan kesinambungan (continuity). Sebelum menentukan strategi media perlu dipertimbangkan sasaran/segmentasi (khalayak sasaran/target audience): Jenis kelamin, usia, sosio ekonomi (semua lapisan baik menengah ke bawah maupun menengah ke atas), status pendidikan jangkauan eografi (lokal, nasional, perkotaan, pedesaan dll), psikografis (kesukaan atau kebiasaan).
- b. Strategi Media Strategi media sebagai jawaban tujuan media yang telah ditetapkan, meliputi pemilihan media dan prioritas media dan menentukan media utama dan media penunjang. Pemilihan media disesuaikan dengan karakter audience, misal poster yang ditempelkan di sekolah-sekolah sasaran pemeriksaan gigi yang dapat dilihat setiap saat oleh audience. Prioritas media adalah melakukan seleksi lebih ketat berdasarkan budget media yang tersedia, serta efektivitas komunikasinya.

- c. Program Media Program media berkaitan dengan penjadwalan media, menentukan ukuran, durasi, mengatur waktu tayangan, jenis media.
- d. Budget Media Budget media meliputi anggaran media (placement), sewa ruang, sponsor program, serta pajak, biaya perijinan, dan sebagainya.

Perencanaan Kreatif

A. Tujuan Kreatif

Menyusun tujuan kreatif artinya menentukan target kreatif yang ingin dicapai. Sebagai contoh dalam menyampaikan informasi pola hidup sehat kepada masyarakat, terutama kesehatan gigi anak akan menyajikan tampilan visual bergaya petualangan, mengajak anak berimajinasi, menjelajah planet gigi untuk mendapatkan informasi yang benar tentang pentingnya menjaga kesehatan gigi.

B. Strategi Kreatif

Strategi kreatif dilakukan guna mendapatkan cara yang tepat dan efektif terkait dengan kampanye kesehatan gigi anak. Strategi kreatif lebih dipersempit membicarakan masalah desain dan bidang kreatif. Pada wilayah ini ditentukan paduan kreatif yang berisi bentuk verbal dan visual serta isi materi yang hendak dikomunikasikan.

Strategi visual terkait dengan siasat, taktik, kebijakan atau langkah-langkah yang digunakan untuk mencapai tujuan tata visual desain tetap berpegang pada dua paduan, yaitu unsur-unsur Deskomvis dan Prinsip-prinsip dasar tata desain (kaidah-kaidah tata desain).

Unsur-unsur Deskomvis dalam perancangan iklan layanan masyarakat tentang kesadaran akan kesehatan gigi anak meliputi aspek verbal-visual, yang meliputi verbal: judul, sub judul, teks bodycopy, slogan, sedangkan visual: ilustrasi, tipografi, dan warna, yang akan memunculkan karakter dan cirikhas ILM kesehatan gigi anak akan terwakili image/pencitraannya dengan cara menggunakan pendekatan imajinasi, daya khayal berpetualang, agar anak lebih tertarik, akrab dan asyik jauh dari bayangan yang tidak menyenangkan sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih efektif.

Tak lupa prinsip-prinsip atau kaidah-kaidah tata desain tetap digunakan, yaitu dominasi/penekanan (emphasis), irama/keselarasan/gerak (movement), kesatuan (unity), keseimbangan (balance), keserasian/proporsi (proportion),

kesederhanaan (simplicity), dan kejelasan (clarity). Strategi visual yang paling menonjol adalah menciptakan satu tokoh/maskot dengan image pahlawan super yang baik hati, gagah perkasa, membela kebenaran, yang diharapkan akan menjadi panutan bagi anak-anak karena yang terutama tokoh ini akan selalu mengajak anak-anak untuk menjaga kesehatan gigi.

C. Program Kreatif

Program kreatif dilakukan untuk menyusun penjadwalan proses produksi dan proses kreatif, seperti kapan membuat layout, finishing, dan sebagainya.

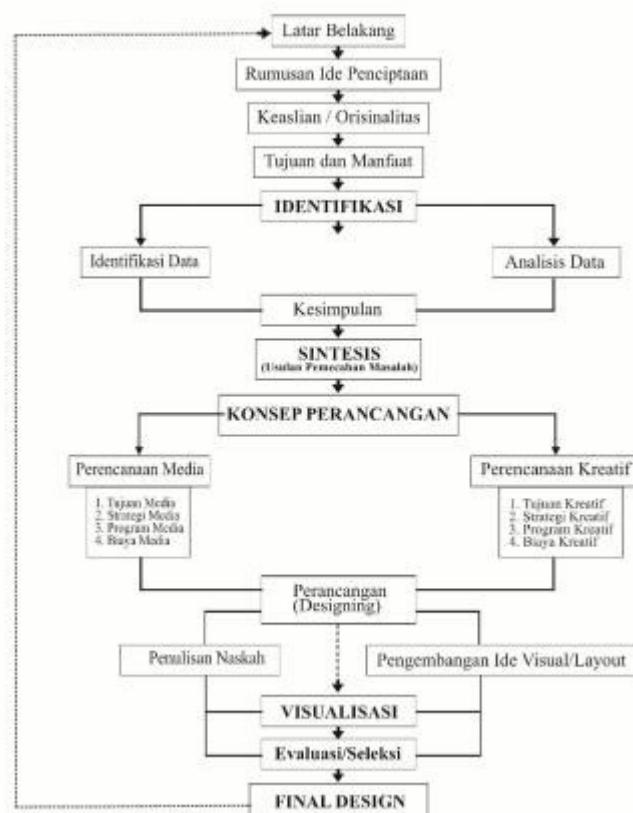
D. Budget Kreatif

Budget kreatif meliputi biaya produksi (production cost) dan design fee.

E. Evaluasi

Tahapan evaluasi merupakan kesimpulan dari data-data yang telah diidentifikasi, dianalisis dan sintesis, yang akhirnya memunculkan final design dan final concept sesuai dengan tema perancangan yang diangkat.

F. Skema Metode Perancangan



G. MERANCANG PRODUK GRAFIS

Metode yang dilakukan dalam merancang produk grafis agar mendapatkan konsep kreatif yang jelas, perlu melakukan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Statement of problem, yaitu merumuskan apa yang menjadi perhatian utama suatu gagasan atau ide yang akan disampaikan kepada masyarakat.
 - b. Survey of problem area, yaitu penelitian atau survey terhadap masalah yang telah dibatasi, agar segala pemikiran dapat dikembangkan menjadi beberapa gagasan yang lebih mendasar.
 - c. Formulating the problem, yaitu merumuskan dan menyederhanakan masalah sehingga tercipta gagasan yang lebih terfokus.
 - d. Unification and simplification, yaitu dari gagasan-gagasan kreatif yang telah dimiliki, diselaraskan dengan media-media yang akan digunakan, dan menyelaraskan dengan lingkungan dimana gagasan itu akan ditempatkan.
-

Daftar Pustaka

- Adona, Fitri. (2006), *Citra Kekerasan Simbolik dalam Iklan Perusahaan di Televisi*, Andalas University Press, Padang.
- Angkowo, Robertus & A. Kosasih. (2007), *Optimalisasi Media Pembelajaran*, PT Gramedia, Jakarta.
- Arnston, Amy E. 2007), *Graphic Design: Basics*, Thomson Wadsworth, United States of America
- Effendy, Onong Uchjana. (2005), *Ilmu Komunikasi , Teori dan Praktek*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Feldman, Edmund Burke, (1987), *Varieties of Visual Experience*, Prentice Hall, Inc., Englewood Cliffs, N.J..
- Freddy Adiono Basuki. (2000), *Komunikasi Grafis untuk Sekolah Menengah Kejuruan Bidang Keahlian Seni Rupa dan Kriya*, Penerbit Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta.
- Hakim, Budiman. (2006). *Lanturan Tapi Relevan*, Galang Press, Yogyakarta.
- _____. (2007). *Ngobrolin Iklan, Yuk!* Galang Press, Yogyakarta.
- Hill, Will. (2005), *The Complete Typographer: A Manual for Designing with Type*, Page One Publishing Private Limited, Singapore.
- Kasali, Rhenald. (2007), *Manajemen Periklanan*, Pustaka Utama Grafiti, Jakarta.
- Lee, Monle& Carla Johnson. (2007), *Prinsip-prinsip Pokok Periklanan dalam Perspektif Global*, Kencana , Jakarta.
- Lindstrom, Martin & Patricia B. Seybold. (2005), *Brand Child: Menancapkan Merek ke dalam benak ABG/dan Mengikat Mereka Menjadi Pelanggan Loyal*, Penerbit PPM., Jakarta.



MODUL AJAR

DASAR-DASAR KOMUNIKASI VISUAL



DISUSUN OLEH :

TIM MGMP DKV SMKN 1 GARUT



**MODUL AJAR 3
PROGRAM KEAHLIAN
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

Bidang keahlian	: Desain Komunikasi Visual
Mata Pelajaran	: Dasar- Dasar Komunikasi Visual
Fase/kelas	: E/X
Instansi	: SMK NEGERI 1 GARUT
Alokasi waktu	: 24 JP

Elemen : Perkembangan teknologi di industri dan dunia kerja serta isu-isu global pada bidang Desain Komunikasi Visual

A. Kompetensi Awal

Sebagai kompetensi Awal, siswa memiliki pengetahuan dan kemampuan tentang:

1. Perkembangan proses produksi industri media digital dan ekonomi kreatif teknologi konvensional.
2. Perkembangan proses produksi industri ekonomi kreatif 4.0, Internet of Things, teknologi Digital dalam dunia industri
3. Peserta didik mampu menerapkan isu pemanasan global, perubahan iklim dalam desain komunikasi visual. (Menjelaskan produk yang dihasilkan sesuai dengan isu pemanasan global, dan perubahan iklim dalam desain komunikasi visual)
4. Aspek-aspek ketenaga kerjaan dalam bidang desain komunikasi visual. (Menjelaskan profesi dibidang desain komunikasi visual)
5. Mengetahui tentang Life Cycle sampai dengan reuse, recycling produk industri.

B. Profil Pelajar Pancasila

1. Bergotong Royong

Membangun tim dan mengelola kerjasama untuk mencapai tujuan bersama sesuai dengan target yang sudah ditentukan

2. Kreatif

Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan / atau perasaannya dalam bentuk karya dan/atau tidakan, serta mengevaluasinya dan mempertimbangkan dampak dan resikonya bagi diri dan lingkungannya dengan menggunakan berbagai perspektif

3. Bernalar Kritis

Merefleksi dan mengevaluasi pemikirannya sendiri – menjelaskan alasan untuk mendukung pemikirannya dan memikirkan pandangan yang mungkin berlawanan dengan pemikirannya dan mengubah pemikirannya jika diperlukan

4. Mandiri

Mengembangkan pengendalian dan disiplin diri : melakukan tindakan – tindakan secara konsisten guna mencapai tujuan karir dan pengembangan dirinya di masa depan, serta berusaha mencari dan melakukan alternatif tindakan lain yang dapat dilakukan ketika menemui hambatan

C. Sarana dan Prasarana

Sarana & Prasarana yang dibutuhkan pada saat belajar dengan modul ini antara lain:

1. Laptop/ PC / Handphone
2. Jaringan internet yang bagus
3. Akun Teams, interaksi pembelajaran melalui Microsoft Teams
4. Lembar Kerja Peserta Didik
5. Lembar bimbingan/ Konsultasi

D. Target Peserta Didik

1. Peserta Didik kelas X Desain Komunikasi Visual
2. Peserta Didik dapat memahami proses produksi industri ekonomi kreatif 4.0, Internet of Things, teknologi Digital dalam dunia industri komunikasi Visual

3. Peserta didik Mengetahui tentang Life Cycle sampai dengan reuse, recycling produk industri. dalam Desain Komunikasi Visual

E. Model Pembelajaran

Model Pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran luring (Tatap muka) dengan model Discovery Learning dan *Project Based Learning*

KOMPETENSI INTI

A. Tujuan Pembelajaran

Pada akhir pembelajaran, Peserta Didik mampu:

1. Peserta didik menjelaskan perkembangan proses produksi industri ekonomi kreatif teknologi konvensional.
2. Peserta didik menjelaskan perkembangan proses produksi industri ekonomi kreatif teknologi modern.
3. Peserta didik menjelaskan perkembangan proses produksi industri ekonomi kreatif 4.0, Internet of Things, teknologi Digital dalam dunia industry
4. Peserta didik mampu menerapkan isu pemanasan global, perubahan iklim dalam desain komunikasi visual. (Menjelaskan produk yang dihasilkan sesuai dengan isu pemanasan global, dan perubahan iklim dalam desain komunikasi visual)
5. Peserta didik mampu menjelaskan aspek-aspek ketenagakerjaan dalam bidang desain komunikasi visual. (Menjelaskan profesi dibidang desain komunikasi visual)
6. Peserta didik menjelaskan proses produksi industri ekonomi kreatif Life Cycle sampai dengan reuse, recycling produk industri..

B. Pemahaman Bermakna

- Dengan mengetahui proses Produksi Desain Komunikasi Visual bisa lebih memberikan arahan yang Jelas tentang semua kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk yang baik.
- Perkembangan teknologi di industri dan dunia kerja serta isu-isu global pada bidang Desain Komunikasi Visual berpengaruh besar pada bidang Industri Kreatif dalam berbagai aspek.

C. Pertanyaan Pemantik

- 1) Jelaskan Perkembangan Teknologi Industri Media Kreatif

- 2) Jelaskan Isu-isu Global Industri 4.0, Internet Of Thing, Pemanasan Global
- 3) Dampak Revolusi Industri 4.0 pada bidang Desain Komunikasi Visual

D. Persiapan Pembelajaran.

Sebelum pembelajaran dilakukan pengecekan:

1. Kesiapan mental dan fisik Peserta didik.
2. Kesiapan sarana dan prasarana.
 - Video tentang contoh - contoh Produksi Industri Kreatif
 - Alat dan software pendukung
3. Lembar konsultasi/ Jurnal untuk moda Luring nya.
4. Instrument asesmen diagnostic

E. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1

Materi : Peserta didik menjelaskan perkembangan proses produksi industri ekonomi kreatif teknologi konvensional dan teknologi Modern

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • berdoa, mengabsen dan menyiapkan kondisi siswa berupa motivasi dan orientasi • melakukan refleksi terhadap pembelajaran sebelumnya • Peserta didik diberikan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan selama mengikuti pembelajaran secara luring, • menyajikan pertanyaan pemandik 	15 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan contoh proses produksi industri ekonomi kreatif teknologi konvensional dan teknologi Modern Peserta didik menganalisa • Peserta didik menggali informasi mengenai proses produksi industri ekonomi kreatif teknologi konvensional dan teknologi Modern • Peserta didik menyimpulkan kesan dari proses produksi industri ekonomi kreatif teknologi konvensional dan teknologi Modern • Peserta didik membuat presentasi 	230 menit

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu
	tentang proses produksi industri ekonomi kreatif teknologi konvensional dan teknologi Modern	
Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dengan bimbingan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini • Peserta didik memberikan penilaian dalam bentuk narasi untuk menunjukkan pemahaman tentang topik hari ini • Peserta didik mengomunikasikan kendala yang dihadapi selama mengerjakan • Peserta didik menerima apresiasi dan motivasi dari guru • Doa penutup 	25 menit

Pertemuan 2

Materi : Perkembangan proses produksi industri ekonomi kreatif 4.0, *Internet of Things*, teknologi Digital dalam dunia industri dan menerapkan isu pemanasan global, perubahan iklim dalam desain komunikasi visual

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • berdoa, mengabsen dan menyiapkan kondisi siswa berupa motivasi dan orientasi • melakukan refleksi terhadap pembelajaran sebelumnya • Peserta didik diberikan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan selama mengikuti pembelajaran secara luring, 	15 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan contoh Proses Produksi dan Isu-isu Global didalam Perkembangan Desain Komunikasi Visual • Peserta didik menganalisa Isu global tentang : <ul style="list-style-type: none"> a. Industri 4.0 b. Internet of Thing c. Pemanasan Global d. Perubahan Iklim • Peserta didik dengan bimbingan guru berdiskusi tentang isu-isu Global 	230 menit
Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dengan bimbingan guru 	25 menit

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>menyimpulkan pembelajaran hari ini</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memberikan penilaian baik dalam bentuk narasi /gambar/ emotikon tertentu untuk menunjukkan pemahaman tentang topik hari ini • Peserta didik mengomunikasikan kendala yang dihadapi selama mengerjakan • Peserta didik menerima apresiasi dan motivasi dari guru • Doa penutup 	

Pertemuan 3

Materi : Aspek-aspek ketenagakerjaan dalam bidang desain komunikasi visual dan produksi industri ekonomi kreatif *Life Cycle* sampai dengan *reuse, recycling* produk industri.

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • berdoa, mengabsen dan menyiapkan kondisi siswa berupa motivasi dan orientasi • melakukan refleksi terhadap pembelajaran sebelumnya • Peserta didik diberikan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan selama mengikuti pembelajaran secara luring, • menyajikan pertanyaan pemandik 	15 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membuat Desain Alur Live Cycle Produk Desain Komunikasi Visual • Peserta didik dalam membuat desain, harus memperhatikan hal: <ul style="list-style-type: none"> a. Terurut secara sistematis b. Mudah dipahami c. Bisa menggambarkan proses produksi dengan Jelas d. Menggambarkan siklus Perbaikan kalau ada error • Peserta didik mempresentasikan hasil Desain alur yang sudah dibuat 	230 menit
Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dengan bimbingan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini • Peserta didik memberikan penilaian baik dalam bentuk narasi /gambar/ emotikon 	25 menit

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>tertentu untuk menunjukkan pemahaman tentang topik hari ini</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengomunikasikan kendala yang dihadapi selama mengerjakan • Peserta didik menerima apresiasi dan motivasi dari guru • Doa penutup 	

F. Assesmen

1) Asesment Diagnostik (dilakukan dengan bantuan Google Form).

Berilah skor 1 bila jawabanmu “YA” dan 0 bila “TIDAK” pada kotak di belakangnya !

No	Pernyataan	skor
1.	Perkembangan Industri 4.0 adalah perkembangan industri yang lebih cenderung ke perpaduan teknologi yang sudah ada dengan Teknologi Informasi	
2.	Internet Of Things adalah teknologi yang menggunakan cloud Computing	
3	Dengan Meningkatnya Teknologi Industri juga membawa sisi Negatif kalau tidak dikelola dengan Baik salah satunya adalah pemanasan Global dan perubahan iklim	

Klasifikasi diagnostik :

1 : Ibh banyak YA, bermakna bahwa siswa kurang memahami Materi

2: Ibh banyak YA, bermakna bahwa siswa Memahami Materi

3: Ibh banyak YA, bermakna bahwa siswa Sangat memahami Materi

2) Menggunakan Asesmen Formatif dan Sumatif

a. Contoh Asesment Sumatif

1. Apa itu Life Cycle Produk dalam Desain Komunikasi Visual ?
2. Jelaskan secara singkat Industri 4.0 !
3. Jelaskan secara singkat Internet of Thing !
4. Jelaskan tentang Pemanasan Global !
5. Jelaskan Penyebab Perubahan Iklim dan hubungannya dengan perkembangan Industri !

b. Contoh Asesmen Formatif

Peserta didik membuat produk visual (desain) Poster

Rubrik Penilaian

Nama :

Kelas :

Produk : Logo / Poster / Poster *)

No	Penilaian	Skor	% skor
Proses Kerja			
1	Pemakaian Alat/Software (10%)		
2	Keselamatan Kerja (10%)		
3	Sikap Kerja (10%)		
Hasil Kerja			
1	Isi / Pesan (10 %)		
2	Kesesuaian Font (15 %)		
3	Lay out (10 %)		
4	Komposisi (10 %)		
5	Psikologi desain (Keseimbangan Simetris dan Asimetris) (10 %)		
6	Keindahan / Estetika Desain (15 %)		
Skor Total			
Komentar			
Kesimpulan		Kompeten / Belum Kompeten *)	
Remedial (jika belum kompeten)			
Nama Guru & Tanda Tangan			

G. Refleksi Siswa

Guru mengajukan beberapa pertanyaan untuk mengetahui seberapa dalam siswa memahami materi

- 1) Apa yang Anda ketahui Life Cycle Produk?
- 2) Hubungan Life cycle dengan Reuse dan Recyling?

H. Pengayaan dan Remedial

Kegiatan pengayaan dilakukan diluar jam pelajaran dan berupa tambahan kelas.

- Pengayaan: memberikan arahan terkait hal yang bisa dipelajari untuk meningkatkan dan mengembangkan materi yang telah dipelajari
- Remidi: membimbing secara terus menerus dengan durasi tertentu sampai mencapai kompetensi yang diinginkan

LAMPIRAN

A. Lembar Kerja Peserta Didik

PERKEMBANGAN TEKNOLOGI DI INDUSTRI DAN ISU-ISU GLOBAL (Pertemuan 1)

Materi : Peserta didik menjelaskan perkembangan proses produksi industri ekonomi kreatif teknologi konvensional dan teknologi Modern

Tujuan : Peserta didik dapat memahami dan menjelaskan perkembangan proses produksi industri media digital dan ekonomi kreatif teknologi konvensional dan teknologi modern serta industri ekonomi kreatif 4.0, Internet of Things, teknologi Digital dalam dunia industri.

Kegiatan :

1. Siswa mencari referensi dari berbagai sumber tentang Proses Produksi Industri ekonomi Kreatif baik yang secara Konvensional
2. Siswa mencari referensi dari berbagai sumber tentang Proses Produksi Industri ekonomi Kreatif baik dengan Teknologi Modern
3. Buat rangkuman dalam bentuk PowerPoint Slide dan di presentasikan dengan presentasi Video

PERKEMBANGAN TEKNOLOGI DI INDUSTRI DAN ISU-ISU GLOBAL

(Pertemuan 2)

Materi : Pengaruh perkembangan teknologi Industri 4.0, Internet of thing, teknologi Digital dalam dunia Industri

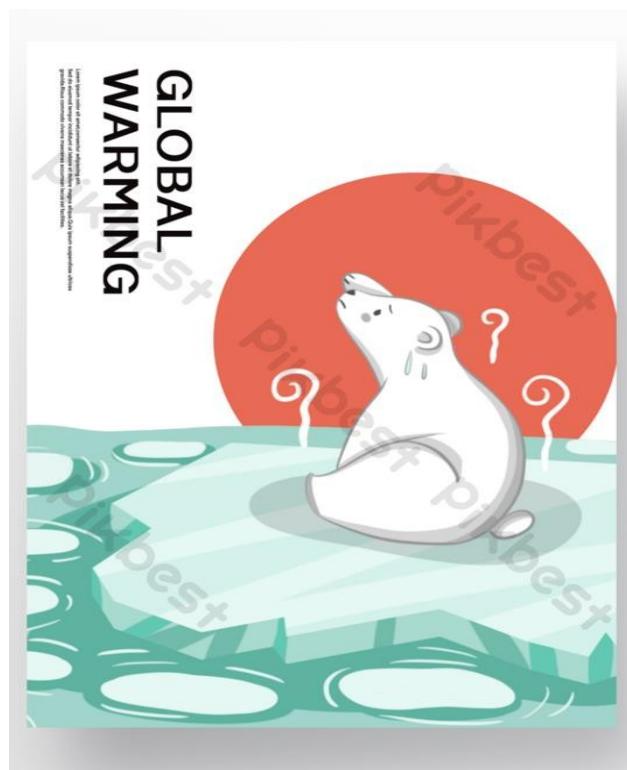
Tujuan : Peserta didik menjelaskan perkembangan proses produksi industri ekonomi kreatif 4.0, Internet of Things, teknologi Digital dalam dunia industri Peserta didik mampu menerapkan isu pemanasan global, perubahan iklim dalam desain komunikasi visual. (Menjelaskan produk yang dihasilkan sesuai dengan isu pemanasan global, dan perubahan iklim dalam desain komunikasi visual)

Kegiatan :

Pertemuan 1

Amati contoh desain berikut ini dan analisa lah bagaimana :

a. Poster





Isi	Poster 1	Poster 2	Poster 3
Pesan / isi desain			

Diantara ketiga desain tersebut, jelaskan hubungannya serta Ungkapkan alasan Anda!

Pertemuan 2

Anda sudah mempelajari tentang bagaimana Pengaruh perkembangan teknologi Industri 4.0, Internet of thing, teknologi Digital dalam dunia Industri

Kegiatan :

Silakan dibaca materi dan berbagai Referensi tentang perkembangan teknologi Industri 4.0, Internet of thing, teknologi Digital dalam dunia Industri dan di rangkum kemudian dibuat dalam bentuk Laporan.

Alat dan Bahan

1. Laptop / Komputer
2. Browser
- 3.

Penilaian :

1. Proses Kerja (70%)
 - a. Kerajinan (50 %)
 - b. Rasa Tangung jawab(20 %)
2. Hasil Kerja (30%)

Rubrik Penilaian

Nama :

Kelas :

Produk : Laporan

No	Penilaian	Skor	% skor
Proses Kerja			
1	Pemakaian Alat/Software (10%)		
2	Keselamatan Kerja (10%)		
3	Sikap Kerja (10%)		
Hasil Kerja			
1	Isi / Pesan (70 %)		
Skor Total			
Komentar			
Kesimpulan		Kompeten / Belum Kompeten *)	
Remedial (jika belum kompeten)			
Nama Guru & Tanda Tangan			

Pertemuan 3

Anda sudah mempelajari tentang bagaimana Pengaruh perkembangan teknologi Industri 4.0, Internet of thing, teknologi Digital dalam dunia Industri

Kegiatan :

Membuat desain Visual Poster tentang Siklus Hidup (Life Cycle) yang mengambarkan proses Produksi Desain Komunikasi Visual secara umum.

Alat dan Bahan

1. Laptop / Komputer
2. Browser

Penilaian :

3. Proses Kerja (70%)
 - a. Kerajinan (50 %)
 - b. Rasa Tangung jawab(20 %)
4. Hasil Kerja (30%)

Rubrik Penilaian

Nama :

Kelas :

Produk : Poster

No	Penilaian	Skor	% skor
Proses Kerja			
1	Pemakaian Alat/Software (10%)		
2	Keselamatan Kerja (10%)		
3	Sikap Kerja (10%)		
Hasil Kerja			
1	Isi / Pesan (10 %)		
2	Kesesuaian Font (15 %)		
3	Lay out (10 %)		
4	Komposisi (10 %)		
5	Psikologi desain (Keseimbangan Simetris dan Asimetris) (10 %)		
6	Keindahan / Estetika Desain (15 %)		
Skor Total			
Komentar			
Kesimpulan		Kompeten / Belum Kompeten *)	
Remedial (jika belum kompeten)			

No	Penilaian	Skor	% skor
	Nama Guru & Tanda Tangan		

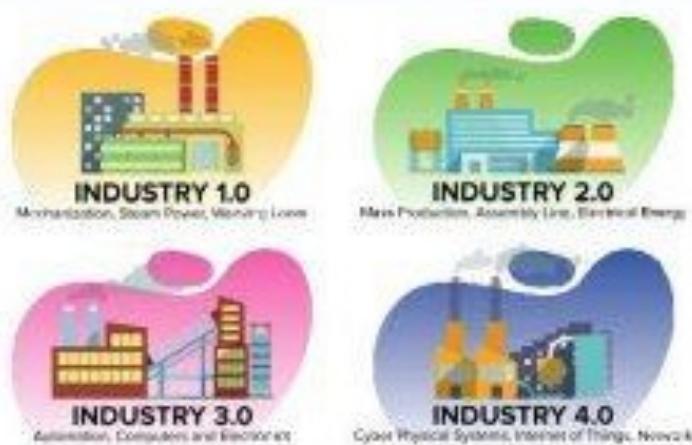
B. Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik

1) Revolusi Industri 4.0



Revolusi Industri 4.0 merupakan fenomena yang mengkolaborasikan teknologi siber dan teknologi otomatisasi. Revolusi Industri 4.0 dikenal juga dengan istilah "cyber physical system". Konsep penerapannya berpusat pada otomatisasi. Dibantu teknologi informasi dalam proses pengaplikasiannya, keterlibatan tenaga manusia dalam prosesnya dapat berkurang. Dengan demikian, efektivitas dan efisiensi pada suatu lingkungan kerja dengan sendirinya bertambah. Dalam dunia industri, hal ini berdampak signifikan pada kualitas kerja dan biaya produksi. Namun sesungguhnya, tidak hanya industri, seluruh lapisan masyarakat juga bisa mendapatkan manfaat umum dari sistem ini.

Perkembangan Revolusi Industri



INDUSTRY 4.0



Dalam Revolusi Industri 4.0, setidaknya ada lima teknologi yang menjadi pilar utama dalam mengembangkan sebuah industri siap digital, yaitu: Internet of Things, Big Data, Artificial Intelligence, Cloud Computing dan Additive Manufacturing.

a. Internet of Things (IoT)

IoT merupakan sistem yang menggunakan perangkat komputasi, mekanis, dan mesin digital dalam satu keterhubungan (interrelated connection)

untuk menjalankan fungsinya melalui komunikasi data pada jaringan internet tanpa memerlukan interaksi antarmanusia atau interaksi manusia dan

komputer. Sistem IoT mengintegrasikan empat komponen, yaitu: perangkat sensor, koneksi, pemrosesan data, dan antarmuka pengguna.

Contoh aplikasi IoT di Indonesia: Gowes (IoT untuk bike sharing), eFishery (IoT pemberi pakan ikan otomatis), Qlue (IoT untuk smart city), dan Hara (IoT untuk pangan dan pertanian).

b. Big Data

Big Data adalah istilah yang menggambarkan volume besar data, baik terstruktur maupun tidak terstruktur. Namun bukan jumlah data yang penting,

melainkan apa yang dilakukan organisasi terhadap data. Big Data dapat dianalisis untuk pengambilan keputusan maupun strategi bisnis yang lebih baik. Penyedia Layanan Big Data Indonesia, antara lain:

- a) Sonar Platform;
- b) Paques Platform;
- c) Warung Data;
- d) Dattabot.

Karakteristik Big Data

Volume
Organisasi menggunakan teknologi data dari berbagai sumber, termasuk transaksi bisnis, media sosial, dan informasi dari data sensor atau mesin ke mesin.

Velocity (Kecepatan)
Data diproses dengan cepat. Tag RFID, sensor, dan pengukuran pintar memudahkan kota dalam menghadapi dominasi curah air secara hampir real-time.

Variety (Keberagaman)
Data berasal dari berbagai sumber dan memiliki bentuk yang beragam. Data struktural termasuk dokumen teks tidak struktural suara, video, audio, data stock market dan transaksi keuangan.

Validitas (veracity)
Berkaitan dengan valid atau tidaknya data yang tersedia. Validitas data memastikan kebenaran sebuah data agar dapat dipercaya untuk diproses menjadi informasi yang akurat.



c. Artificial Intelligence (AI)

AI merupakan sebuah teknologi komputer atau mesin yang memiliki kecerdasan layaknya manusia dan bisa diatur sesuai keinginan manusia. AI bekerja dengan mempelajari data yang diterima secara berkesinambungan. Semakin banyak data yang diterima dan dianalisis, semakin baik pula AI dalam membuat prediksi. Aplikasi chatbot dan pengenalan wajah (face recognition) merupakan salah satu contoh penerapan AI.

d. Cloud Computing

Komputasi awan (cloud computing) adalah teknologi yang menjadikan internet sebagai pusat pengelolaan data dan aplikasi, dimana pengguna komputer diberikan hak akses (login) menggunakan cloud untuk dapat

mengkonfigurasi peladen (server) melalui internet. Contohnya, hosting situs web berbentuk peladen virtual. Ada tiga jenis model layanan dari komputasi awan, yaitu:

- a) **Cloud Software as a Service (SaaS)**, Layanan untuk menggunakan aplikasi yang telah disediakan oleh infrastruktur awan;
- b) **Cloud Platform as a Service (PaaS)**, layanan untuk menggunakan platform yang telah disediakan, sehingga pengembang hanya fokus pada pengembangan aplikasi;
- c) **Infrastructure as a Service (IaaS)**, layanan untuk menggunakan infrastruktur yang telah disediakan, dimana konsumen dapat memproses, menyimpanan, berjaringan, dan memakai sumber daya komputasi lain yang diperlukan oleh aplikasi. Produk-produk cloud computing di Indonesia:
 - a. K-Cloud;
 - b. CloudKilat;
 - c. Dewaweb;
 - d. IDCloudHost;
 - e. FreeCloud.

e. Additive Manufacturing

Additive manufacturing merupakan terobosan baru di industri manufaktur dengan memanfaatkan mesin pencetak 3D atau sering dikenal dengan istilah 3D printing. Gambar desain digital yang telah dibuat diwujudkan menjadi benda nyata dengan ukuran dan bentuk yang sama dengan desain sebenarnya atau dengan skala tertentu. Teknologi additive manufacturing mampu memproduksi lebih banyak desain dan memproduksi barang yang tidak bisa dibuat dengan teknologi manufaktur

2) Internet Of Things



Ilustrasi. (itnews.sk)

Internet of Things telah menjadi *Buzzword* yang sering diucapkan para pengguna Internet di Indonesia akhir-akhir ini. Pada intinya IoT mempunyai pengertian bahwa Internet telah berintegrasi ke komputer kita, ponsel, dan peralatan elektronik lainnya, dan mulai hidup di benda-benda sekitar kita, dari lemari es, termos, kursi, meja, lampu lalu lintas, lampu belajar, dan masih banyak benda yang dimungkinkan untuk „ditanami“ internet.

Beberapa penelitian awal mengenai konsep IoT salah satunya dilakukan oleh Neil Gershenfeld dari Massachusetts Institute Technology (MIT) media Lab. Pak Neil menyebutnya „Internet O“, konsep yang mengeksplor bagaimana objek (benda) dapat berkomunikasi dengan kita, bagaimana cara kita berkomunikasi dengan benda-benda tersebut, dan bagaimana benda-benda tersebut dapat berkomunikasi satu sama lain, sehingga kita dapat mengendalikan kehidupan menjadi lebih baik.

Pada tingkat konsumen, kita ambil sebuah contoh menjadikan rumah lebih pintar dan efisien dengan menghubungkan pendingin udara, oven, lampu teras, sehingga sebelum sampai ke rumah kita dapat mengirimkan pesan kepada mereka untuk siap „melayani“ kita (*ideas.ted.com*).

Dalam skala yang lebih luas, sebagai contoh New York memanfaatkan IoT untuk menanggulangi salju dari sensor yang melekat pada bajak salju dan teknologi pemetaan interaktif, warga mendapatkan banyak informasi tentang kondisi jalan dan dapat meminta dinas kebersihan jalan untuk membersihkan jalan dari salju secara lebih efektif (*theinternetofthings.eu*).

a. Kebijakan IoT Pemerintah Berbagai Negara

Pemerintah negara-negara Asia seperti China dan India telah melihat peluang dan tuntutan IoT di masa depan yang akan mengubah kehidupan sosial, ekonomi, juga politik, sehingga pemerintah merasa perlu untuk mengeluarkan kebijakan yang akan *me-leading* arah pembangunan IoT.

Awal tahun ini, pemerintah India mengeluarkan dokumen kebijakan IoT yang menargetkan \$15 Miliar Pasar IoT di India pada tahun 2020. Langkah pertama untuk menuju cita-cita tersebut telah dimulai baik oleh sektor pemerintah maupun swasta. Sebagai contoh Tata Motors, produsen kendaraan komersial terbesar di negara tersebut telah mulai menempatkan sensor ke dalam *truck* dan telah membangun model layanan yang memungkinkan pemilik armada dapat mengetahui secara lebih luas kendaraan yang sedang digunakan dan memprediksi potensi kerusakan

IoT telah menjadi rencana kerja resmi pemerintah China dan dengan cepat menjadi industri strategis dengan Jiangsu menjadi kota pusat pembangunan IoT yang telah dimulai sejak tahun 2009. Dalam rencana lima tahunan China, IoT adalah salah satu dari tujuh strategi industri berkembang (Strategic Emerging Industry) dengan alokasi dana dari pemerintah sebesar 5 Miliar RMB (Renminbi atau CNY-China Yuan) untuk 5 tahun ke depan. Pemerintah-pemerintah daerah China telah beramai-ramai mengalokasikan dana untuk membangun „Smart Cities“ (*technode.com*).

Berdasarkan proyeksi data Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII) diperkirakan pengguna Internet di Indonesia akan mencapai 139 Juta pada

tahun 2015. Di mana pengguna mayoritas berada pada usia 16-25 tahun. Bagaimanakah dengan kebijakan pemerintah Indonesia mengenai strategi pembangunan IoT?

b. Apa itu internet of things

Internet of things adalah suatu konsep atau program dimana sebuah objek memiliki kemampuan untuk mentransmisikan atau mengirimkan data melalui jaringan tanpa menggunakan bantuan perangkat komputer dan manusia. Internet of things atau sering disebut dengan IoT saat ini mengalami banyak perkembangan.

Perkembangan IoT dapat dilihat mulai dari tingkat konvergensi teknologi nirkabel, microelectromechanical (MEMS), internet, dan QR (Quick Responses) Code. IoT juga sering diidentifikasi dengan RFID (Radio Frequency Identification) sebagai metode komunikasi.

Selain itu, juga mencakup teknologi berbasis sensor, seperti teknologi nirkabel, QR Code yang sering kita jumpai. Kemampuan dari IoT sendiri tidak perlu diragukan lagi. Banyak sekali teknologi yang telah menerapkan sistem IoT, sebagai contoh sensor cahaya, sensor suara dari teknologi Google terbaru, yaitu Google Ai, dan Amazon Alexa.

Dan yang terbaru saat ini, penerapan Smart City yang sudah dilakukan di beberapa negara maju, seperti China dan Jerman. Sehingga, segala bentuk aktivitas penduduk suatu kota dapat termonitoring dengan baik oleh sistem dengan jaringan basis data berskala besar.

c. Unsur – Unsur IoT

Setelah mengenal apa itu internet of things, selanjutnya masuk pada pembahasan mengenai unsur – unsur IoT. Setidaknya, terdapat lima unsur pembentuk dari internet termasuk juga kecerdasan buatan, konektivitas, sensor, dan lain sebagainya. Berikut merupakan penjabarannya:

1. Artificial Intelligence

Dalam bahasa Indonesia berarti kecerdasan buatan merupakan merupakan sebuah penemuan yang dapat memberikan kemampuan bagi setiap teknologi atau mesin untuk berpikir (menjadi “smart”). Jadi, AI disini dilakukan dengan mengumpulkan berbagai data, pemasangan jaringan, dan pengembangan algoritma dari kecerdasan buatan.

Sehingga, dari yang awalnya sebuah mesin hanya dapat melaksanakan perintah dari pengguna secara langsung, sekarang dapat melakukan berbagai aktivitas sendiri tanpa menunggu instruksi dari pengguna. Misalnya saja, teknologi AI yang diterapkan pada robot pelayan di sebuah restoran di Jepang.

Dimana, kemampuan robot tersebut dapat berpikir layaknya seorang pelayan manusia asli. Karena di dalam sistem kendali robot tersebut telah menggunakan bantuan AI. Dengan mencakup berbagai sumber data dan informasi secara lengkap dan algoritma yang kompleks.

2. Konektivitas

Konektivitas atau biasa disebut dengan hubungan koneksi antar jaringan. Di dalam sebuah sistem IoT yang terdiri dari perangkat kecil, setiap sistem akan saling terhubung dengan jaringan. Sehingga dapat menciptakan kinerja yang lebih efektif dan efisien.

Untuk standar biaya pemasangan jaringan tidak selalu membutuhkan jaringan yang besar dan biaya yang mahal. Anda juga dapat merancang sistem perangkat dengan menggunakan jaringan yang lebih sederhana dengan biaya yang lebih murah.

3. Perangkat ukuran kecil

Di dalam perkembangan teknologi masa kini, semakin kecil sebuah perangkat maka akan menghasilkan biaya yang lebih sedikit, namun efektifitas dan skalabilitas menjadi tinggi. Sehingga di masa yang akan datang, manusia dapat lebih mudah menggunakan perangkat teknologi berbasis IoT dengan nyaman, tepat, dan efisien.

4. Sensor

Sensor merupakan unsur yang menjadi pembeda dari IoT dengan mesin canggih yang lain. Dengan adanya sensor, mampu untuk mendefinisikan sebuah instrumen, yang mana dapat mengubah IoT dari jaringan standar yang cenderung pasif menjadi sistem aktif yang terintegrasi dengan dunia nyata.

5. Keterlibatan aktif

Banyak mesin modern yang masih menggunakan keterlibatan (*engagement*) secara pasif. Namun, yang menjadi pembeda dari mesin yang lain, IoT telah menerapkan metode paradigma aktif dalam berbagai konten, produk, serta layanan yang tersedia.

d. Cara Kerja IoT

Cara kerja internet of things adalah memanfaatkan sebuah argumentasi dari algoritma bahasa pemrograman yang telah tersusun. Dimana, setiap argumen yang terbentuk akan menghasilkan sebuah interaksi yang akan membantu perangkat keras atau mesin dalam melakukan fungsi atau kerja. Sehingga, mesin tersebut tidak memerlukan bantuan dari manusia lagi dan dapat dikendalikan secara otomatis. Faktor terpenting dari jalannya program tersebut terletak pada jaringan internet yang menjadi penghubung antar sistem dan perangkat keras. Tugas utama dari manusia adalah menjadi pengawas untuk memonitoring setiap tindakan dan perilaku dari mesin saat bekerja. Kendala terbesar dari pengembangan Internet of things adalah dari sisi sumber daya yang cukup mahal, serta penyusunan jaringan yang sangat kompleks. Biaya pengembangan juga masih terlambat mahal dan tidak semua kota atau negara telah menggunakan IoT sebagai kebutuhan primer mereka.

e. Contoh internet of things

Banyak sekali contoh dari penerapan IoT dalam kehidupan sehari – hari yang tanpa anda sadari sangat dekat dengan anda. Berikut merupakan beberapa contoh bidang yang telah menerapkan teknologi IoT.

1) Bidang kesehatan

Contoh internet of things yang pertama dalam bidang kesehatan. Saat ini, banyak sekali teknologi *advanced* yang dapat membantu kinerja dari dokter maupun tenaga medis. IoT juga membuat sebuah terobosan baru dalam pengembangan mesin dan alat medis untuk mendukung kinerja dari tenaga medis agar lebih efektif, tepat, dan mengurangi resiko kesalahan. Salah satu contoh dari keberadaan IoT dalam dunia kesehatan adalah membantu dalam proses pendataan detak jantung, mengukur kadar gula tubuh, mengecek suhu tubuh dan lain sebagainya. Data yang diperoleh akan disimpan dalam penyimpanan data berskala besar.

Saat ini lebih dikenal dengan big data. Dengan menggunakan big data mampu membaca informasi dan data yang berupa angka atau teks secara cepat, dan efisien. Tenaga medis tidak perlu lagi untuk mencatat secara manual, karena semua informasi dapat ditampung dalam basis data dan akan dikirimkan pada mesin IoT untuk menjalankan tugas sesuai dengan algoritma yang dikembangkan.

2) Bidang energy

Dalam bidang energi, terdapat bervariasi permasalahan yang timbul. Mulai dari polusi atau pencemaran, pemborosan, dan kurangnya pasokan sumber daya. Oleh karena itu, dengan adanya IoT sendiri mampu untuk mengurangi beberapa resiko tersebut. Misalnya saja, dengan penerapan sensor cahaya mampu untuk mengurangi penggunaan energi listrik.

Dengan sensor tersebut, mampu menangkap partikel cahaya, sehingga saat cahaya tersebut banyak maka lampu akan mati. Namun, saat tidak ada pasokan cahaya, maka lampu akan otomatis menyala. Kemudian, juga dapat menerapkan pada fungsi penjadwalan yang dilakukan pada mesin oven, mesin pemanas yang telah terintegrasi dengan jaringan internet. Dan contoh konkret yang sering kita jumpai adalah pada smart TV yang telah menerapkan IoT untuk metode pencarian channel disesuaikan dengan pilihan pengguna (*user*).

3) Transportasi

Teknologi cerdas juga telah mencapai bidang transportasi umum. Biasanya, anda selalu mengendarai sebuah mobil sendiri sesuai dengan aturan dan kemampuan berkendara yang telah anda pelajari. Namun, apakah anda sudah mengetahui saat ini ada penemuan terbaru, dimana anda dapat menjalankan mobil tanpa mengemudi sendiri.

Mobil tersebut dapat berjalan sendiri sesuai dengan prosedur dan terprogram dengan baik. Jadi, anda dapat merasakan sensasi seperti pada sistem autopilot di pesawat. Tahap pengembangan kendaraan tersebut masih diujicobakan di beberapa negara maju.

Selain kendaraan, sistem lalu lintas juga termasuk dalam cakupan internet of things. Dengan IoT, mampu untuk mengontrol berbagai sistem lalu lintas saat kondisi macet maupun sepi. Sehingga, mampu mengurangi resiko angka kecelakaan dan pelanggaran lalu lintas yang terjadi.

4) Lingkungan umum

Contoh internet of things yang terakhir yaitu dalam bidang lingkungan umum. Dimana segala aktivitas manusia, tumbuhan, maupun hewan dapat dipantau dan diawasi dengan menggunakan teknologi IoT. Misalnya saja, untuk melakukan penelitian kualitas air harus dibutuhkan sumber informasi yang akurat dan terpercaya.

Dengan bantuan internet of things, mampu untuk mencari sumber data secara valid dan cepat. Tidak hanya itu, cakupan wilayah geografis yang disajikan juga cukup luas dan dapat menjangkau lebih banyak daerah. Dengan bantuan big data, permasalahan mengenai kecepatan transfer data dan pembacaan data data tertutupi dengan baik.

f. Manfaat internet of things

Setelah mengetahui dengan rinci mengenai contoh internet of things, berikutnya masuk pada pembahasan mengenai manfaat internet of things. Manfaat disini dapat dibagi menjadi tiga bagian.

1) Memudahkan proses konektivitas

Manfaat IoT yang pertama adalah memudahkan dalam proses konektivitas antar perangkat atau mesin. Semakin koneksi antar jaringan baik, maka sistem perangkat dapat berjalan dengan lebih cepat dan fleksibel.

Anda mungkin masih banyak yang menggunakan alat konvensional, namun apabila anda mencoba untuk mengoperasikan sebuah sistem secara terpusat hanya melalui perangkat mobile, maka jawabannya yang pasti adalah dengan menggunakan teknologi cerdas.

2) Ketercapaian efisiensi

Manfaat internet of things yang kedua adalah tercapainya efisiensi kerja. Semakin banyak konektivitas jaringan yang terbentuk, semakin kecil pula jumlah penurunan waktu untuk melakukan tugas. Sehingga, aktivitas dan kinerja manusia menjadi lebih terbantu dengan adanya IoT.

3) Meningkatkan efektivitas monitoring kegiatan

Dengan menggunakan internet of things, efektivitas untuk mengontrol dan monitoring sebuah pekerjaan menjadi lebih mudah. Selain itu, teknologi cerdas juga mampu untuk memberikan rekomendasi atau alternatif pekerjaan yang lebih mudah bagi pengguna.

Kesimpulan

- Internet of things adalah sebuah konsep dimana objek mampu mengirimkan data menggunakan jaringan untuk melakukan aktivitas kerja tanpa bantuan dari manusia atau interaksi dengan perangkat komputer.
- Unsur – unsur IoT terdiri dari beberapa bagian, seperti konektivitas, *Artificial Intelligence (AI)*, perangkat sistem kecil, sensor, dan *active engagement*. Cara kerja dari IoT diciptakan dengan membuat argumentasi algoritma pemrograman, untuk menghasilkan interaksi program dengan jaringan internet sebagai penghubung antara kedua hal tersebut.
- Contoh penerapan IoT dapat dilakukan di berbagai bidang seperti kesehatan, transportasi, lingkungan, energi, dan lain sebagainya. Manfaat utama dari internet of things adalah ketercapaian efisiensi, efektivitas, dan konektivitas.

3. Life Cycle

Product life cycle atau siklus hidup produk memecah berbagai tahapan evolusi produk, dari debutnya hingga penghentianya.

Setiap fase hadir dengan karakteristik, tuntutan, dan tantangannya masing-masing. Semua produk berjalan melalui berbagai tahap selama keberadaannya, dan siklus hidup produk memecahnya menjadi beberapa tahap tertentu dengan karakteristik berbeda. Meskipun ada banyak versi dan varian, siklus hidup produk umumnya terdiri dari lima periode berikut:

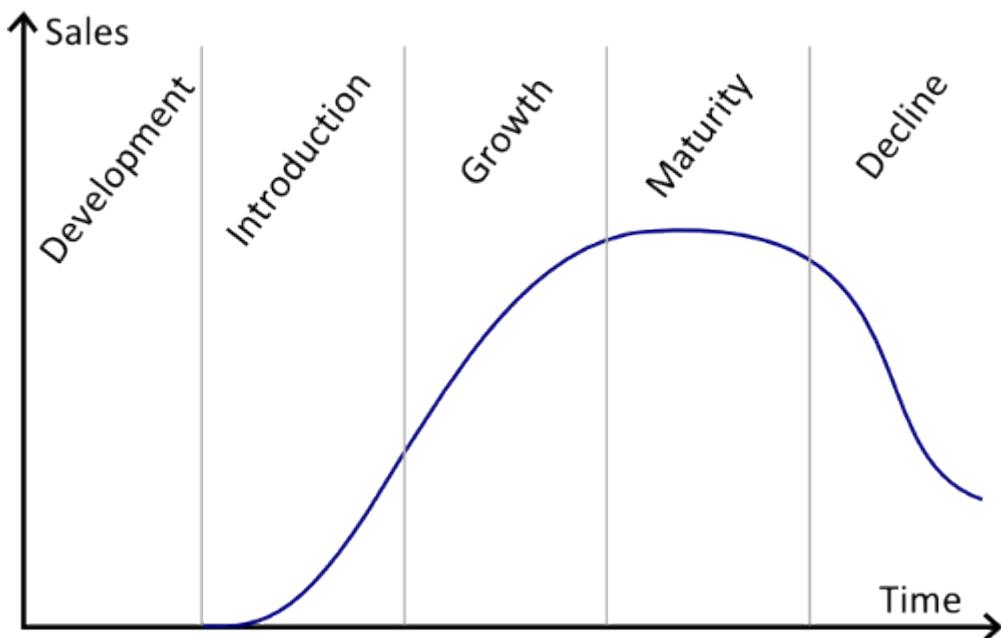
- Pengembangan
- Pengenalan
- Pertumbuhan
- Kematangan
- Penurunan

Kesadaran tentang tahap mana yang saat ini ditempati produk sangat penting, karena tahap ini harus menentukan banyak pendekatan untuk manajemen, penjualan, pemasaran, dan dukungan produk, mulai dari penentuan posisi dan harga hingga pengembangan fitur dan prioritas.

a. 5 Tahapan *Product Life Cycle*

Siklus hidup suatu produk dikaitkan dengan keputusan pemasaran dan manajemen dalam bisnis, dan semua produk melalui lima tahap utama: pengembangan, pengenalan, pertumbuhan, kematangan, dan penurunan.

Setiap tahap memiliki biaya, peluang, dan risikonya, dan masing-masing produk berbeda dalam berapa lama mereka bertahan di setiap tahap siklus hidup.



1) Pengembangan

Tahap pengembangan produk sering disebut sebagai "lembah kematian". Pada tahap ini, biaya terakumulasi tanpa pendapatan yang sesuai. Beberapa produk membutuhkan waktu bertahun-tahun dan investasi modal yang besar untuk mengembangkan dan kemudian menguji efektivitasnya.

Karena risikonya tinggi, sumber pendanaan dari luar menjadi terbatas. Sementara perusahaan yang ada sering mendanai penelitian dan pengembangan dari pendapatan yang dihasilkan oleh produk saat ini. Dalam bisnis rintisan, tahap ini biasanya didanai oleh wirausahawan dari sumber daya pribadi mereka sendiri.

2) Pengenalan

Tahap pengenalan adalah tentang mengembangkan pasar untuk produk dan membangun kesadaran produk. Biaya pemasaran tinggi pada tahap ini, karena perlu menjangkau pelanggan potensial.

Ini juga merupakan tahap di mana perlindungan hak kekayaan intelektual diperoleh. Penetapan harga produk mungkin tinggi untuk memulihkan biaya yang terkait dengan tahap pengembangan siklus hidup produk, dan pendanaan untuk tahap ini biasanya melalui investor atau pemberi pinjaman.

Pada tahap pengenalan, produk masuk ke pasar dan bisnis terlihat mendapatkan pijakan di tangga penjualan dengan cara:

- Menetapkan merek dan menjamin pasar akan kualitas produk baru.
- Kebijakan harga rendah awal untuk masuk ke pasar, meskipun dengan sedikit persaingan, harga mungkin tinggi pada awalnya untuk menutup biaya pengembangan.
- Pemilihan model distribusi untuk memasukkan produk ke pasar.

- Promosi produk dengan mengarahkannya pada kelompok sasaran tertentu seperti forum online.

3) Pertumbuhan

Dalam tahap pertumbuhan, produk telah diterima oleh pelanggan, dan perusahaan berupaya untuk meningkatkan pangsa pasar. Untuk produk inovatif, persaingan terbatas pada tahap ini, sehingga harga dapat tetap berada pada level yang lebih tinggi.

Permintaan dan keuntungan produk meningkat, dan pemasaran ditujukan untuk khalayak luas. Pendanaan untuk tahap ini umumnya masih melalui lender, atau melalui peningkatan pendapatan penjualan.

Pada tahap pertumbuhan Anda akan melihat perkembangan yang mulai terjadi ke tingkat berikutnya dengan:

- Menjaga kualitas produk dan menambahkan layanan atau dukungan ekstra yang menjadi jelas selama perkenalan.
- Menjaga harga pada level yang baik untuk menjaga pertumbuhan penjualan.
- Meningkatkan distribusi dan mencari cara baru yang lebih cepat untuk memasukkan produk ke rak.
- Kampanye pemasaran ditujukan untuk khalayak yang lebih luas dan untuk meningkatkan pangsa pasar produk.

4) Kematangan

Pada tahap yang matang, penjualan akan mendatar. Persaingan meningkat, sehingga fitur produk mungkin perlu ditingkatkan untuk mempertahankan pangsa pasar.

Meskipun penjualan unit berada pada titik tertinggi pada tahap ini, harga cenderung turun untuk tetap kompetitif. Biaya produksi juga cenderung menurun pada tahap ini karena lebih efisien dalam proses pembuatannya. Perusahaan biasanya tidak membutuhkan dana tambahan pada tahap ini.

Untuk melalui tahap ini, perusahaan harus:

- Menambahkan fitur yang akan membuat produk berbeda dari pesaing yang tak terelakkan yang memasuki pasar.
- Pemotongan harga untuk melawan persaingan.
- Merevisi saluran distribusi dan menggunakan insentif untuk mendorong toko untuk menyimpan produk Anda daripada pendatang baru.
- Promosi baru yang bertujuan untuk menunjukkan perbedaan antar produk.

5) Penurunan

Tahap penurunan siklus hidup produk dikaitkan dengan penurunan pendapatan karena kejemuhan pasar, persaingan yang tinggi, dan perubahan kebutuhan pelanggan.

Perusahaan pada tahap ini memiliki beberapa opsi: Mereka dapat memilih untuk menghentikan produk, menjual hak produksi ke bisnis lain yang dapat lebih

bersaing atau mempertahankan produk dengan menambahkan fitur baru, menemukan kegunaan baru untuk produk, atau memasuki pasar baru melalui ekspor .

Ini adalah tahap di mana pengemasan akan sering mengumumkan “baru dan lebih baik”.

Jika bisnis sudah berada di tahap ini, ada baiknya Anda melakukan:

- Menjaga produk tetap di pasar tetapi menambah atau menghapus fitur atau menemukan kegunaan baru untuk hal itu.
- Mengurangi biaya dan produksi serta menyimpannya hanya untuk segmen pasar tertentu.
- Menghentikan produk atau menjual hak produksi ke perusahaan lain.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi *Product Life Cycle*

Tahapan yang dibahas di atas mencerminkan tonggak pencapaian suatu produk dalam siklus hidupnya. Durasinya sulit diprediksi, dan batas antar fase kabur.

Selain itu, pada tahap apa pun, serangkaian faktor yang tidak terduga dapat muncul dan memengaruhi siklus hidup produk. Biasanya, masalah ini berada di luar kendali produsen dan, karena alasan ini, menjadi sangat berbahaya.

Faktor yang mempengaruhi *product life cycle* tidak terbatas, dan kami hanya akan mencantumkan beberapa di antaranya:

1) Penemuan ilmiah dan kemajuan teknologi

Ilmuwan dapat membuat penemuan mendadak dengan mempertimbangkan, misalnya, bahan yang Anda gunakan dalam produksi. Mirip dengan kasus Teflon, temuan ini mungkin menunjukkan efek berbahaya dari bahan tersebut, yang menggarisbawahi toksitas produk Anda.

2) Nilai yang bergeser

Gerakan dan pandangan sosial memengaruhi pasar secara massal dan memaksakan persyaratan pada barang-barang konsumen.

Misalnya tren produk ramah lingkungan muncul dari postulat para aktivis sosial. Pandangan yang diproklamasikan dan digabungkan oleh konsumen rata-rata mengharuskan produk Anda menyesuaikan dengan keadaan.

3) Pergeseran mode

Apa yang modis dan menjadi tren hari ini mungkin terlupakan atau menjadi tema ejekan besok. Jika Anda bukan seorang inovator, risiko produk Anda akan dianggap ketinggalan zaman akan tumbuh.

4) Munculnya pengganti kompetitif

Alternatif yang lebih murah, dirancang lebih baik, lebih nyaman, dan umumnya lebih menarik untuk produk Anda mungkin muncul begitu saja dan menarik perhatian pelanggan Anda, mencuri pangsa pasar Anda.

5) Alasan politik

Memburuknya hubungan antar negara dapat menyebabkan penurunan perdagangan atau bahkan penghentiannya. Jika produk Anda ditargetkan ke pasar luar negeri, Anda mungkin kehilangan sebagian besar pelanggan Anda.

6) Stabilitas ekonomi

Krisis ekonomi dapat menyebabkan pemiskinan dan mempengaruhi daya beli pelanggan. Jika hanya sebagian kecil dari basis pelanggan awal Anda yang mampu membeli produk Anda, Anda perlu memikirkan *niche* alternatif, metode produksi yang lebih murah, dan cara lain untuk menjaga agar produk Anda tetap terjangkau dan diminta.

Kesimpulan

Product life cycle, dengan semua tahapan, karakteristik, manfaat, dan tantangannya, adalah kerangka konseptual yang bermanfaat. Sebagai pengembang, produsen, pabrikan, Anda dapat membuat skema dan rencana yang terukur dengan mengetahui dimana fase bisnis Anda berada.

Meskipun Anda tidak dapat memprediksi dengan tepat apa yang akan terjadi pada bisnis Anda, namun Anda memiliki garis besar tentang bagaimana hal-hal harus berjalan dalam skenario yang ideal.

Anda dapat merencanakan sebelumnya strategi pemasaran Anda untuk tahap kematangan dan penurunan, memikirkan bahaya dan faktor risiko yang mungkin mengganggu siklus, dan membuat rencana B.

Tidak ada jaminan bahwa produk Anda akan berkembang dari tahap ke tahap, memenuhi semua harapan dan mengikuti perubahan indikator yang ditentukan.

Masalah pengelolaan keuangan pada bisnis terkadang menjadi masalah krusial dalam pengembangan bisnis jika tidak diatur dengan baik. Solusi yang tepat untuk memudahkan proses pencatatan dan pengelolaan keuangan adalah dengan menggunakan software akuntansi yang memiliki fitur sesuai dengan kebutuhan bisnis Anda dan mudah digunakan seperti Accurate Online.

Accurate Online adalah software akuntansi berbasis cloud yang sudah teruji selama 20 tahun dan digunakan oleh lebih dari 300 ribu pengguna dari berbagai jenis dan skala bisnis di Indonesia.

Dengan harga terjangkau dan fitur lengkap, Accurate Online telah membantu kemudahan pembukuan banyak bisnis mulai dari UMKM sampai perusahaan besar.

f. Daftar Pustaka

1. <https://www.kompas.com/skola/read/2021/06/18/152847169/mengenal-reduce-reuse-recycle-dan-manfaatnya?page=all>
2. <https://accurate.id/marketing-manajemen/product-life-cycle/>
3. <https://www.sekawanmedia.co.id/pengertian-internet-of-things/>
4. <https://aptika.kominfo.go.id/2020/01/revolusi-industri-4-0/>



MODUL AJAR

DASAR-DASAR KOMUNIKASI VISUAL



DISUSUN OLEH :

TIM MGMP DKV SMKN 1 GARUT



MODUL AJAR 4 PROGRAM KEAHLIAN

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Bidang keahlian	: Desain Komunikasi Visual
Mata Pelajaran	: Dasar-Dasar Komunikasi Visual
Fase/kelas	: E/X
Instansi	: SMK NEGERI 1 GARUT
Alokasi waktu	: 20 JP

Elemen : Teknik Dasar Proses Produksi pada industri Desain Komunikasi Visual

A. Kompetensi Awal

Sebagai kompetensi Awal siswa sudah memiliki pengetahuan tentang :

1. Profesi di bidang desain komunikasi visual
2. Perkembangan teknologi industri
3. Memahami softskill

b. Profil Pelajar Pancasila

Setelah mengikuti pembelajaran ini, Profil Pelajar Pancasila yang diharapkan muncul pada peserta didik adalah:

4. Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhhlak mulia

Peserta didik taat melaksanakan ibadah, dan memiliki sikap yang baik dan berakhhlak terpuji dimanapun berada.

5. Berkebhinekaan Global

Peserta didik menghargai perbedaan agama, suku, ras, dan budaya.

6. Bergotong royong

Peserta didik saling membantu dalam belajar, mengingatkan dan memberi support sesama teman serta bekerjasama untuk melahirkan ide kreatif.

7. Mandiri

Peserta didik memiliki sikap disiplin dan bertanggung jawab terhadap sikap dan perbuatan sendiri serta memiliki integritas.

8. Berpikir Kritis

Peserta didik membiasakan diri memiliki sikap kritis dalam menerima dan menganalisis informasi.

9. Kreatif

Peserta didik memiliki pemikiran kreatif dalam berkarya serta dapat berinovasi dari karya yang sudah ada.

C. Sarana dan Prasarana

Sarana & Prasarana yang dibutuhkan pada saat belajar dengan modul ini antara lain:

1. Laptop/ PC / Handphone
2. Jaringan internet
3. Alat tulis & buku

4. Microsoft Teams
5. Sway
6. Video Pembelajaran
7. Lembar Kerja Peserta Didik
8. Lembar bimbingan/ Konsultasi

D. Target Peserta Didik

1. Peserta didik regular
Memahami kepribadian yang dibutuhkan serta budaya kerja di industri untuk keseluruhan profesi desain komunikasi visual
2. Peserta didik dengan capaian tinggi
Mengetahui berbagai jenis proyek di masing-masing profesi serta memahami kepribadian yang dibutuhkan.
3. Peserta didik dengan kesulitan belajar
Memahami berbagai profesi di bidang desain komunikasi visual

E. Model Pembelajaran

Model Pembelajaran yang digunakan adalah project based learning dengan moda pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (PJJ Daring)

KOMPONEN INTI

A. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik menjelaskan kepribadian yang dibutuhkan peserta didik agar dapat mengembangkan pola pikir kreatif dan berpikir kritis sesuai dengan Teknik dasar proses produksi pada industri.
2. Peserta didik mampu menjelaskan teknologi yang diaplikasikan dalam industri.
3. Peserta didik mampu menjelaskan teknologi serta budaya kerja yang diaplikasikan dalam industri

B. Pemahaman Bermakna

1. Mengetahui berbagai kepribadian yang dibutuhkan dalam setiap industri desain komunikasi visual
2. Mengetahui peran dan tanggung jawab setiap industri desain komunikasi visual
3. Mengetahui keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk mengembangkan pola pikir kreatif untuk produksi industri
4. Mengetahui budaya kerja yang diterapkan di industri

C. Pertanyaan Pemantik

1. Apa itu softskill ?
2. Apa saja profesi di bidang desain komunikasi visual?
3. Wirausaha apa saja yang dapat diciptakan dari jurusan desain komunikasi visual?
4. Pernahkah anda berpikir kritis dan kreatif ? Seperti apa contoh berpikir kritis dan kreatif dalam keseharian?

D. Persiapan Pembelajaran.

Sebelum pembelajaran dilakukan pengecekan :

1. Kesiapan Peserta didik secara psikologis
2. Kesiapan sarana dan prasarana
3. Mempersiapkan alat tulis atau Surel/URL yang akan dipergunakan dalam moda

Daring

4. Lembar konsultasi/ Jurnal untuk moda Luring nya
5. Instrument asesmen diagnostic

E. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none">▪ Guru memastikan kesiapan awal peserta didik secara psikologis.▪ Memerintahkan untuk berdoa sebelum belajar▪ Memeriksa kehadiran siswa▪ Memberikan motivasi▪ Mereview terhadap materi sebelumnya▪ memberikan pengarahan tentang materi yang akan dipelajari.▪ Memberikan pertanyaan pemandik	15 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none">▪ Guru menampilkan materi serta video menggunakan sway yang sudah di share di Microsoft teams▪ Melakukan tanya jawab mengenai materi dan video yang diberikan di Teams (Office 365)▪ Menekankan masing-masing peran dan tanggung jawab, keterampilan serta kepribadian yang dibutuhkan untuk setiap industri desain komunikasi visual▪ Peserta didik secara kelompok mencari projek yang biasa dikerjakan untuk masing-masing bidang/profesi desain komunikasi visual▪ Peserta didik menentukan kepribadian apa yang sangat dibutuhkan untuk projek tersebut.▪ Peserta didik menentukan teknik yang harus dikuasai pada masing-masing bidang/profesi dalam industri desain komunikasi visual▪ Peserta didik melakukan diskusi serta tanya jawab di ms.teams terkait tugas yang diberikan▪ Peserta didik mengerjakan LKPD secara mandiri▪ Guru menilai proses pembelajaran melalui teams.▪ Peserta didik mengumpulkan tugas yang sudah dibuat melalui penugasan di teams.	240 menit

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memilih salah satu siswa untuk menampilkan tugas, sharescreen di teams. ▪ Guru memberikan penilaian dan umpan balik untuk tugas yang ditampilkan agar dilihat oleh semua siswa 	
Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik dapat menyimpulkan pembelajaran hari ini ▪ Peserta didik meberikan refleksi terhadap materi yang dipelajari ▪ Guru menyampaikan materi yang akan datang ▪ Menutup pelajaran dengan berdo'a 	15 menit

F. Assesmen

1. Asesment Diagnostik (Google Form).

Berilah skor 1 bila jawabanmu "YA" dan 0 bila "TIDAK" pada kotak di belakangnya!

No	Pernyataan	skor
1.	Saya lebih suka banyak ilustrasi (gambar-gambar) saat belajar	
2.	Saya lebih mudah memahami pelajaran dengan bentuk ilustrasi gambar	
3.	Saya sangat menyukai obyek yang warna warni	
4.	Saya sering mengantuk dan susah focus kalau guru menerangkan atau berbicara	
5.	Saya lebih mudah mengingat materi tayangan film dari pada penjelasan guru	
6.	Saya lebih mudah mengingat dari penjelasan atau pemapaparan guru	
7.	Saya lebih mudah hafal apabila diucapkan berulangkali	
8.	Saya lebih nyaman melafalkan dengan keras saat belajar	
9.	Saya merasa asik kalau mendengarkan orang yang sedang berbicara	
10.	Saya lebih suka mendengarkan rekaman dari pada membaca buku teks	
11.	Bongkar pasang peralatan adalah kegemaranku	
12.	Saya lebih menyukai pembelajaran yang banyak melibatkan gerak badan	
13.	Saya kurang suka diam lama dikit	
14.	Saya lebih suka banyak gerak mesti saat belajar	
15.	Saya lebih mudah belajar melalui praktik dari pada mendengarkan	

Klasifikasi diagnostik :

1 - 5 : Lebih banyak YA, bermakna bahwa siswa tersebut type Visual

6- 10 : Lebih banyak YA, bermakna bahwa siswa tersebut type Audial

11-15 : Lebih banyak YA, bermakna bahwa siswa tersebut type Kinestetik

2. Menggunakan Asesmen Formatif dan Sumatif

a. Asesmen Formatif

Tentukan 1 jenis projek yang dikerjakan dari masing-masing profesi desain komunikasi visual dengan diskusi kelompok sesuai format dibawah ini !

No.	Jenis Proyek	Pengetahuan dan keterampilan yang harus dikuasai	Kepribadian yang harus dimiliki	Budaya kerja yang harus diterapkan
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				

b. Asesment Sumatif

- 1) Tuliskan apa maksud dari kepribadian yang dibutuhkan industri !
- 2) Apa saja budaya kerja yang umum diterapkan di industri ?
- 3) Tuliskan kepribadian dan keterampilan yang harus dimiliki seorang graphic designer!
- 4) Tuliskan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan dari seorang fotografer !
- 5) Tuliskan 1 jenis job dari 1 jenis profesi desain komunikasi visual serta kepribadian dan budaya kerja yang dibutuhkan !

G. Pengayaan dan Remedial

- Pengayaan: peserta didik mencari berbagai proyek/jobdesk yang lain dari masing-masing profesi
- Remedial: memberikan pemahaman dan referensi tambahan baik berupa video atau diktat serta tutor sebaya

H. Refleksi Peserta Didik & Guru

Refleksi pembelajaran yang dilakukan oleh guru terhadap siswa pada akhir pertemuan setelah pembelajaran. Berikut ini beberapa pertanyaan kunci dalam refleksi pembelajaran:

- Apakah kamu memahami intruksi yang dilakukan untuk pembelajaran?
- Apakah media pembelajaran, alat dan bahan mempermudah kamu dalam pembelajaran?
- Materi apa yang kamu pelajari pada pembelajaran yang telah dilakukan?
- Apakah materi yang disampaikan, didiskusikan, dan dipresentasikan dalam pembelajaran dapat kamu pahami?
- Manfaat apa yang kamu peroleh dari materi pembelajaran?
- Sikap positif apa yang kamu peroleh selama mengikuti kegiatan pembelajaran?
- Kesulitan apa yang kamu alami dalam pembelajaran?
- Apa saja yang kamu lakukan untuk belajar yang lebih baik?

LAMPIRAN

A. Lembar Kerja Peserta Didik

LKPD (LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK)

Nama :
Kelas :
Sekolah : SMK Kartini Batam
Mata Pelajaran : Dasar -Dasar Desain Komunikasi Visual
Program Keahlian : Desain Komunikasi Visual

1. TOPIK

Kepribadian

2. Elemen

Teknik dasar proses produksi pada industri Desain Komunikasi Visual

3. Capaian pembelajaran

Peserta didik mampu menjelaskan kepribadian yang dibutuhkan peserta didik agar dapat mengembangkan pola pikir kreatif melalui praktek secara mandiri dengan berpikir kritis tentang seluruh proses produksi dan teknologi serta budaya kerja yang diaplikasikan dalam industri Desain Komunikasi Visual.

4. TUJUAN

- a. Peserta didik menjelaskan kepribadian yang dibutuhkan peserta didik agar dapat mengembangkan pola pikir kreatif dan berpikir kritis sesuai dengan Teknik dasar proses produksi pada industri.
- b. Peserta didik mampu menjelaskan teknologi yang diaplikasikan dalam industri.
- c. Peserta didik mampu menjelaskan teknologi serta budaya kerja yang diaplikasikan dalam industri

5. ALAT DAN BAHAN

Alat : Laptop/PC, Smartphone

Bahan : Teams (Office 365)

6. MATERI

1. Kepribadian yang dibutuhkan industri.
2. Keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan industri.
3. Teknologi yang diaplikasikan dalam industri
4. Budaya kerja yang diaplikasikan dalam industri

7. KEGIATAN

Petunjuk :

1. Pilihlah salah 1 profesi yang paling anda suka !
2. Buatlah 1 job/proyek yang dikerjakan dari profesi tersebut serta tuliskan kepribadian dan budaya kerja yang harus di terapkan !

8. JAWABAN

Proyek yang dipilih

Kepribadian dan budaya kerja yang diterapkan

Kirim LKPD ke penugasan pada Teams masing-masing !

9. KOMENTAR GURU

B. Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik

BUDAYA KERJA



Budaya kerja merupakan sebuah konsep yang mengatur kepercayaan, proses berpikir, serta perilaku karyawan yang didasarkan pada ideologi dan prinsip suatu organisasi. Konsep inilah yang mengatur bagaimana setiap karyawan berinteraksi satu sama lain dan juga bagaimana suatu organisasi atau perusahaan berfungsi. Budaya kerja tidak akan muncul dengan sendirinya, tetapi dibentuk melalui proses terkendali yang melibatkan sumber daya manusia beserta seluruh perangkat pendukungnya. Dapat dikatakan bahwa budaya kerja juga merupakan kumpulan dari asumsi-asumsi dasar yang dipelajari sebagai hasil dari memecahkan masalah yang ada di perusahaan dalam proses penyesuaian. Itulah mengapa budaya kerja berhubungan dengan mentalitas para karyawan dan hal tersebut nantinya akan mempengaruhi suasana kerja mereka.



Ciri budaya kerja di industri adalah budaya kerja yang produktif, disiplin, peduli, tanggungjawab, dan jujur dengan sikap kerja yang benar agar selamat dan sehat dalam bekerja. pendidikan vokasi, dengan berbagai kondisi dan situasi yang ada, membuat siswa menjadi kurang dapat beradaptasi dengan tempat kerjanya kelak. Budaya kerja pendidikan vokasi masih belum terdapat keselarasan, kesesuaian dan kecocokan antara budaya kerja yang dibutuhkan di dunia industri dengan ketersediaan lulusan pendidikan vokasi. Salah satu sebabnya adalah karena proses belajar mengajar belum mengarah kepada pemenuhan kebutuhan pasar kerja, dan hal ini membuat serapan lulusan menjadi agak rendah. Pengetahuan tentang proses produksi, mesin dan alat produksi, kualitas produksi masih kurang mencukupi kebutuhan industri. Keterampilan kerja juga masih perlu ditingkatkan, untuk mengantisipasi perubahan, sikap kerja pendukung, keterampilan kerja dengan selamat, sehat, dan nyaman masih jauh dari harapan, misalnya kebiasaan dalam menerapkan K3 dan 5S. Sikap kerja yang baik akan menimbulkan perilaku kerja yang aman, sehat, dan produktif. Perilaku kerja yang diulang-ulang akan menjadi kebiasaan kerja yang baik, sesuai kebutuhan dunia kerja. Kebiasaan kerja yang sudah terinternalisasi dan dilakukan secara mandiri, otomatis, tanpa harus diperintah atau diberi hadiah, akan menjadi karakter kerja. Karakter kerja yang sama dimiliki oleh sekelompok Pekerja atau sekelompok siswa dalam komunitas kerja tertentu, atau pendidikan vokasi tertentu disebut budaya kerja. Budaya kerja adalah soft skill yang dimiliki oleh sekelompok calon pekerja (yang di pendidikan vokasi) agar mampu mengoptimalkan

hardskill nya dalam produksi. Profil lulusan pendidikan vokasi yang memiliki budaya kerja selaras dengan permintaan dunia industri dan atau dunia usaha, akan meningkatkan serapan. Perlu pengembangan budaya kerja di pendidikan vokasi yang sesuai kebutuhan dunia industri dan dunia usaha, sebagai dunia kerjanya kelak.

Berikut merupakan beberapa ciri perusahaan dengan budaya kerja yang baik.

1. Lingkungan Kerja Produktif

Karyawan merasa senang dan menikmati suasana saat bekerja? Bisa jadi ini merupakan tanda bahwa mereka nyaman dengan suasana kantor yang kondusif.

Adanya kecemasan dan intimidasi justru malah menandakan sebaliknya, bahwa karyawan takut dan merasa tidak nyaman berada di lingkungan kantor.

2. Komunikasi yang Terbuka dan Jujur

Sudah bukan rahasia lagi bahwa politik kantor biasanya menyebabkan suasana dan budaya kerja menjadi sangat tidak kondusif.

Jika karyawan bisa menciptakan komunikasi yang jujur, terbuka terhadap *feedback*, serta bahu membahu untuk menyelesaikan suatu masalah, maka selamat, karena itu menandakan budaya kerja yang positif di suatu organisasi!

3. Suasana yang menyenangkan

Tidak ada salahnya untuk sesekali tertawa bersama dan menikmati candaan di tengah-tengah penatnya bekerja. Dengan begini, karyawan bisa merasa rileks dan lebih tidak stress dibandingkan mereka yang hanya serius bekerja selama seharian penuh.

4. Penghargaan dan Motivasi

Setiap individu di dalam organisasi sudah bekerja keras untuk mencapai target.

Tidak ada salahnya untuk memberikan penghargaan dan motivasi berupa bonus, promosi, sertifikat, atau hadiah lainnya kepada karyawan yang sudah berjasa bagi perusahaan.

Dengan begini, karyawan tentunya juga akan merasa dihargai.

5. Kerja Sama yang baik

Bukannya tidak mungkin apabila ada anggota tim yang menggunakan cara kotor untuk mendapatkan kesuksesannya sendiri.

Budaya kerja yang baik diharapkan bisa mengurangi karyawan seperti ini, dan malah mendorong mereka untuk membangun tim dengan kerja sama yang baik.

Berkompetisi boleh, tapi bukan berarti harus dilakukan secara negatif, kan?

Ingin, masih ada kompetisi yang sehat tanpa disertai pengkhianatan dan agenda balas dendam dengan rekan kerja sendiri.

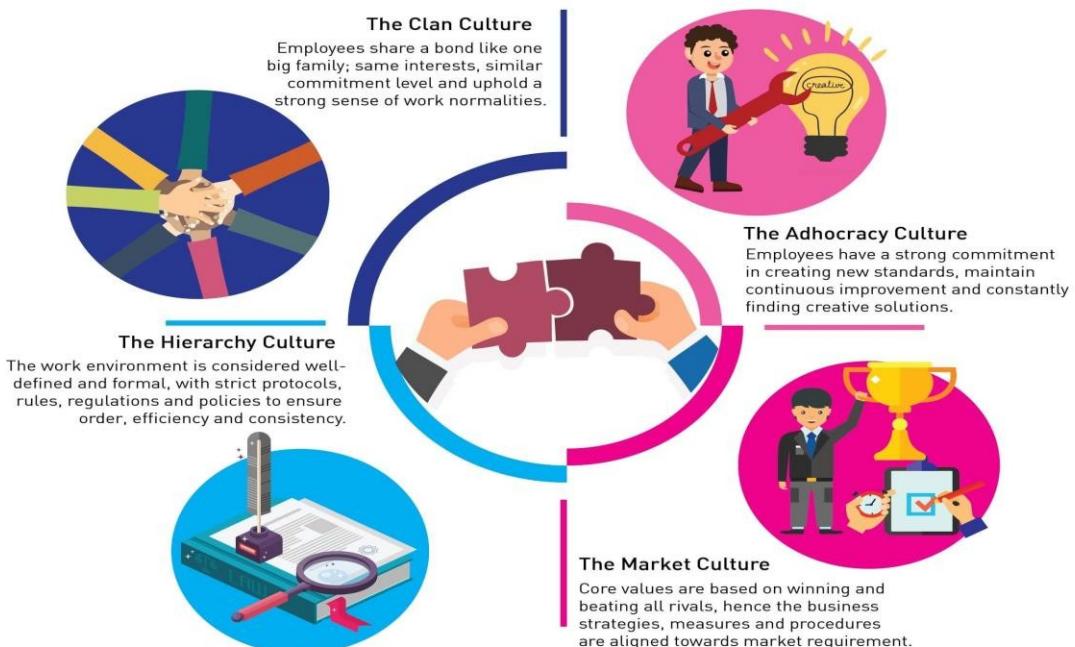
4 JENIS BUDAYA KERJA



Organizational Culture Assessment Instrument (OCAI) mengklasifikasikan 4 jenis budaya kerja berdasarkan parameter spesifik.

Dibagi berdasarkan tujuan dan fokus perusahaan, secara umum budaya kerja dikelompokkan menjadi 4 menurut OCAI, yaitu *Clan Culture*, *Adhocracy Culture*, *Market Culture*, dan *Hierarchy Culture*.

The four types of organisational culture



Source: Robert E. Quinn and Kim S. Cameron's Culture Typology
About SEEK Asia
JobStreet.com and jobsDB are part of SEEK Asia, which is the leading online employment marketplace in Asia.
SEEK Asia covers 7 countries namely Hong Kong, Indonesia, Malaysia, Philippines, Singapore, Thailand and Vietnam.

JobStreet.com

1. Clan Culture



Budaya kerja yang pertama yaitu *clan culture*.

Bagaikan kelompok atau klan yang hidup bersama, budaya satu ini menekankan aspek kolaborasi di mana anggotanya menganggap diri mereka sebagai satu keluarga besar yang saling terlibat satu sama lain.

Organisasi yang mengadopsi budaya ini diikat oleh komitmen dan tradisi, dengan nilai utama berupa *teamwork*, komunikasi, dan kesepakatan. Kepemimpinan yang ada pada *clan culture* berbentuk *mentorship*.

Salah satu perusahaan yang diketahui mengadopsi *clan culture* yaitu Tom's of Maine, perusahaan yang memproduksi berbagai produk perawatan tubuh natural.

Sang founder, Tom Chappell, berfokus untuk membangun hubungan yang baik dengan karyawan, konsumen, pemasok, hingga lingkungan.

2. Adhocracy Culture



Budaya ini didasarkan oleh energi dan kreativitas. Setiap karyawan diharapkan berani mengambil risiko, dengan sosok pemimpin yang dipandang sebagai inovator.

Nilai utama yang dianut biasanya didasari oleh perubahan yang ada, dan salah satu hal yang menyatukan perusahaan yaitu eksperimen yang diikuti dengan kebebasan individu.

Facebook merupakan salah satu perusahaan yang menganut budaya adhocracy.

Mark Zuckerberg sebagai CEO terkenal dengan nasihatnya yang berbunyi "*Move fast and break things – unless you are breaking stuff, you are not moving fast enough.*" (Bergerak cepat dan hancurkan hal lain – kamu belum bergerak cepat sampai kamu merusak berbagai hal).

3. Market Culture



Di antara 4 budaya kerja yang ada bisa dibilang budaya ini yang paling agresif.

Kebalikan dari *clan culture*, *market culture* justru dianggap sebagai budaya yang bisa menghambat proses pembelajaran.

Budaya yang satu ini tidak hanya menekankan aspek kompetitif dengan pesaing di industri, tetapi juga antar karyawan dalam organisasi. Karyawan akan dituntut untuk

memenuhi tujuan yang sulit dan performa mereka akan menentukan hasil yang didapat, apakah itu bonus ataupun hukuman.

Penekanan pada performa ini sebenarnya diharapkan bisa menjadi motivasi bagi karyawan untuk berprestasi. Namun, banyak kritik justru berpendapat bahwa hal ini bisa menimbulkan budaya yang tidak sehat, seperti ketidakjujuran dan mengurangi produktivitas.

4. Hierarchical Culture



Struktur perusahaan menjadi salah satu faktor penentu di budaya *hierarchical*. Praktik bisnis pada budaya ini ditentukan oleh struktur, aturan, dan kontrol atasan. Proses yang terkontrol serta pengawasan yang cukup dianggap penting bagi produktivitas dan kesuksesan karyawan. Perusahaan disatukan oleh aturan dan kebijakan formal untuk mencapai stabilitas.

Perlu diingat, tidak ada budaya yang benar ataupun salah. Semuanya kembali lagi pada tujuan dan nilai-nilai yang dianut perusahaan.

Namun, hal yang terpenting adalah kamu bekerja di perusahaan dengan budaya kerja yang sesuai denganmu. Jadi, kamu dan perusahaan bisa berkolaborasi dengan baik.

KEPRIBADIAN YANG DIBUTUHKAN DALAM BIANG DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

1. Pengertian Kepribadian

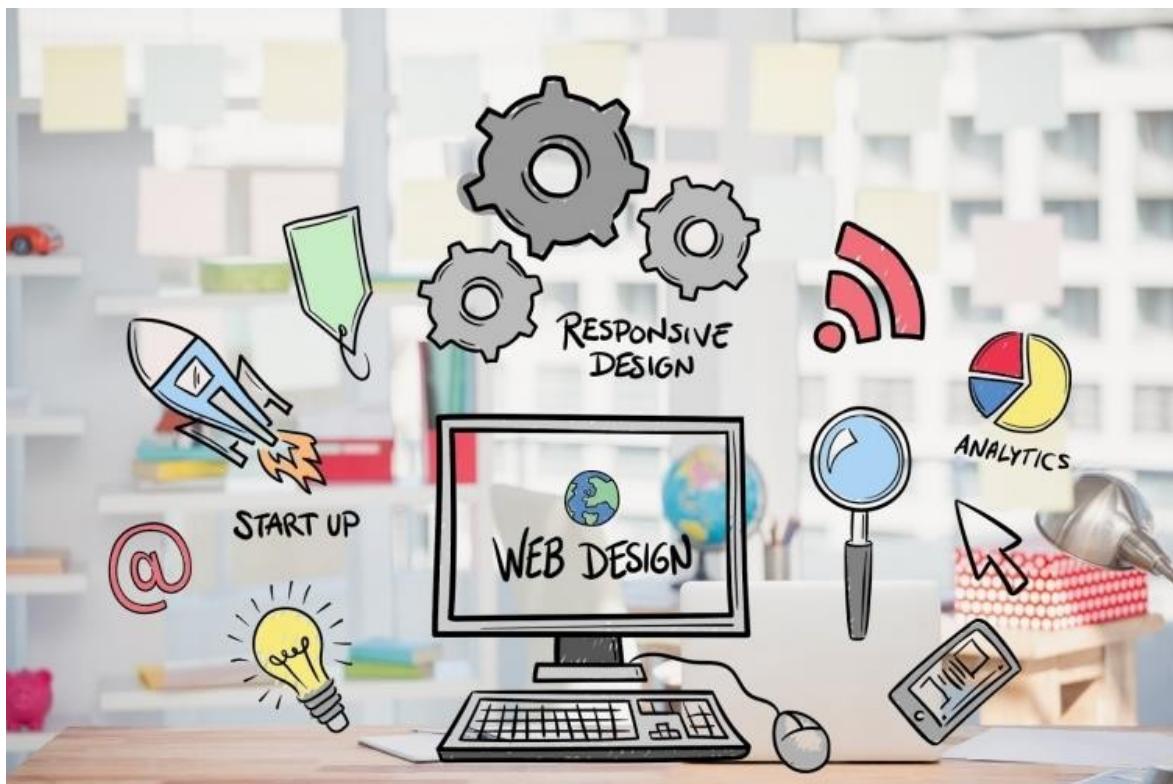


Kepribadian merupakan semua corak perilaku dan kebiasaan yang terhimpun dalam diri individu. Kepribadian digunakan untuk bereaksi, serta menyesuaikan diri terhadap seagala rangsangan baik dari luar, maupun dari dalam. Dilansir dari buku berjudul Pengantar Antropologi terbitan Aura (2019), perilaku dan kebiasaan dalam kepribadian merupakan kesatuan fungsional yang khas pada seseorang. Perkembangan dari kepribadian ini sifatnya dinamis. Artinya selama individu masih bertambah pengetahuannya, masih mau belajar, menambah pengalaman, dan keterampilannya maka kepribadian mereka masih akan terus berubah. Jika individu masih mau menerima hal baru, mereka cenderung akan memiliki kepribadian yang semakin matang. Kepribadian itu adalah campuran dari yang bersifat psikologis, kejiwaan, dan juga fisik. Para pakar antropologi menyampaikan beberapa pengertian terkait kepribadian. Pertama menurut Horton, kepribadian adalah seluruh sikap, perasaan, dan ekspresi seseorang. Hal-hal tersebut terwujud dalam tindakan seseorang saat menghadapi situasi tertentu. Kedua, menurut Schaefer Dan Lamm, kepribadian dianggap sebagai keseluruhan pola sikap, kebutuhan, ciri-ciri khas, dan perilaku seseorang. Pola tersebut adalah sesuatu yang sudah menjadi standar baku. Ketiga menurut Koentjaraningrat, kepribadian adalah

susunan unsur-unsur akal, dan jiwa yang menentukan perbedaan tingkah laku tiap individu manusia. Contoh dari kepribadian yang sering ditemukan di antaranya, ada seorang yang belum serapan. Kemudian, pertimbangan dari keputusan seseorang tersebut akan terbagi menjadi dua kategori. Kategori pertama adalah orang yang akhirnya memutuskan ingin makan karena ikut teman, dan ada orang yang akhirnya memutuskan ingin makan karena hanya ingin mengisi waktu saja. Contoh lainnya adalah, ada seseorang yang takut mengemukakan pendapatnya. Terdapat dua kemungkinan atas alasan dari ketakutan tersebut. Alasan pertama yaitu, takut dimarahi apabila menyatakan pendapatnya. Alasan kedua yaitu, terdapat maksud tersembunyi sehingga seseorang takut mengemukakan pendapatnya.

2. Kepribadian yang dibutuhkan Di Industri

WEB DESIGNER



PERAN DAN TANGGUNG JAWAB WEB DESIGNER

- a. Membuat konsep *layout (wireframing)* website, rancangan *layout* ini memiliki bentuk yang beragam, ada yang sekadar membuat *wireframe* dengan coret-coret di kertas atau menggunakan *tools* untuk membuat *wireframe* lainnya seperti balsamiq atau Mockingbird.
- b. Membuat rancangan *layout* secara visual, Setelah membuat rancangan *layout* dalam bentuk *wireframe*, selanjutnya membuat bentuk visualnya menggunakan photoshop, firework atau gimp
- c. Melakukan konversi *layout* Visual HTML dan CSS, sebab tampilan visual saja belum cukup, untuk dapat disebut desain sebuah website maka tampilannya harus berfungsi dengan baik saat dijalankan pada berbagai *web browser*
- d. Membuat atau mempercantik HTML dengan CSS, Tugas *web designer* setelah proses *slicing* selesai adalah mengatur tata letak elemen-elemen yang ada pada website sesuai dengan bentuk visual yang sudah dibuat sebelumnya
- e. Mampu membuat efek tambahan yang dibutuhkan.
- f. Mengevaluasi dan menganalisa dengan baik kode yang telah memenuhi standar, juga memvalidasi kode-kode HTML dengan *tools* seperti W3 Validator

- g. *Testing* atau *Debugging*, sebab setiap website lokal yang terlihat sederhana hingga website berskala internasional, pasti tak akan terlepas dari *bug*

KETERAMPILAN DAN PENGETAHUAN WEB DESIGNER

- a. *Skill design*, dapat menggunakan aplikasi seperti Adobe Photoshop atau GIMP dan Adobe Illustrator atau Inkscape
- b. *Skill basic web programming* HTML, CSS, dan JavaScript. HyperText Markup Language (HTML) merupakan bahasa *markup* standar yang biasa diterapkan untuk membuat halaman *web*. Sedangkan Cascading Style Sheets (CSS) adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk mempresentasikan file HTML tadi. JavaScript akan menentukan fungsi yang terdapat dalam sebuah *website*. Terutama jika ingin menambahkan berbagai fitur interaktif seperti audio, video, game, atau animasi didalamnya
- c. *Skill* lanjutan dari CSS dan JavaScript, seperti Bootstrap dan jQuery
- d. Memahami alur pembuatan *website* secara keseluruhan, mulai dari tahap analis kebutuhan *client*, membuat sketsa *website* (*wireframe*), membuat *design* awal, hingga mengubah *design* menjadi kode program
- e. *Responsive design*, Prinsip *responsive design* dan pengimplementasian coding termasuk kunci dari *front-end development*. *Responsive design* juga merupakan bagian dari *framework* CSS, misalnya bootstrap.
- f. Pengetahuan akan SEO, Dasar-dasar SEO sangatlah penting dalam mengoptimalkan suatu halaman website agar dapat muncul di halaman paling depan mesin pencari Google, dan mendapatkan banyak *traffic*

KEPRIBADIAN WEB DESIGNER

- a. Berpikir Kritis, dengan menggunakan logika dan penalaran untuk mengidentifikasi kekuatan serta kelemahan dari solusi alternatif, kesimpulan, ataupun pendekatan permasalahan yang tengah ditangani
- b. Kreatif dan memiliki pemikiran yang *out of the box*
- c. Orisinalitas, kemampuan mendatangkan ide-ide yang tidak biasa terhadap topik atau situasi yang diberikan, juga mengembangkan cara-cara kreatif dalam memecahkan suatu masalah
- d. Kemampuan untuk mengerti dan berempati terhadap *user*, agar dapat menciptakan tampilan *website* yang ramah pengguna

- e. Komunikasi, Seorang *Web Designer* harus memiliki *skill* komunikasi yang baik. *Skill* tersebut akan digunakan untuk menyampaikan ide desain yang ada di kepala kepada tim dan kemampuan untuk memahami apa yang dikatakan oleh tim produksi sehingga tidak terjadi kesalahpahaman
- f. Kemampuan perencanaan proyek, pengelolaan sumber daya, dan evaluasi
- g. *Problem solving*, dalam menangani berbagai Proses yang rumit dalam proses pembuatan *website*
- h. Manajemen waktu, dalam menangani deadline yang biasanya diberikan dalam perancangan sebuah *web*

GRAPHIC DESIGNER



PERAN DAN TANGGUNG JAWAB GRAPHIC DESIGNER

- a. Seorang desainer grafis memiliki tanggung jawab mewujudkan komunikasi verbal menjadi komunikasi visual yang menarik agar semua pesan dapat dengan mudah diterima oleh konsumen.
- b. Melakukan komunikasi dan berkonsultasi dengan klien untuk menyesuaikan desain sesuai keinginannya.
- c. Memperkirakan waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan pekerjaan
- d. Mengembangkan *prototype* desain yang sesuai dengan tujuan klien

- e. Berpikir kreatif untuk menghasilkan ide-ide dan konsep-konsep baru dan mengembangkan desain interaktif
- f. Melakukan koordinasi dengan tim produksi untuk memastikan kualitas karya.
- g. Menggunakan inovasi untuk mendefinisikan kembali desain dalam keterbatasan biaya dan waktu
- h. Mempresentasikan ide dan konsep yang telah dibuat
- i. *Proofreading* untuk menghasilkan karya yang akurat dan berkualitas tinggiMendesain sebuah karya ilustrasi yang akan ditampilkan di buku pustaka, iklan, website, majalah, koran, komik, kemasan produk, atau lainnya.

KETERAMPILAN DAN PENGETAHUAN GRAPHIC DESIGNER

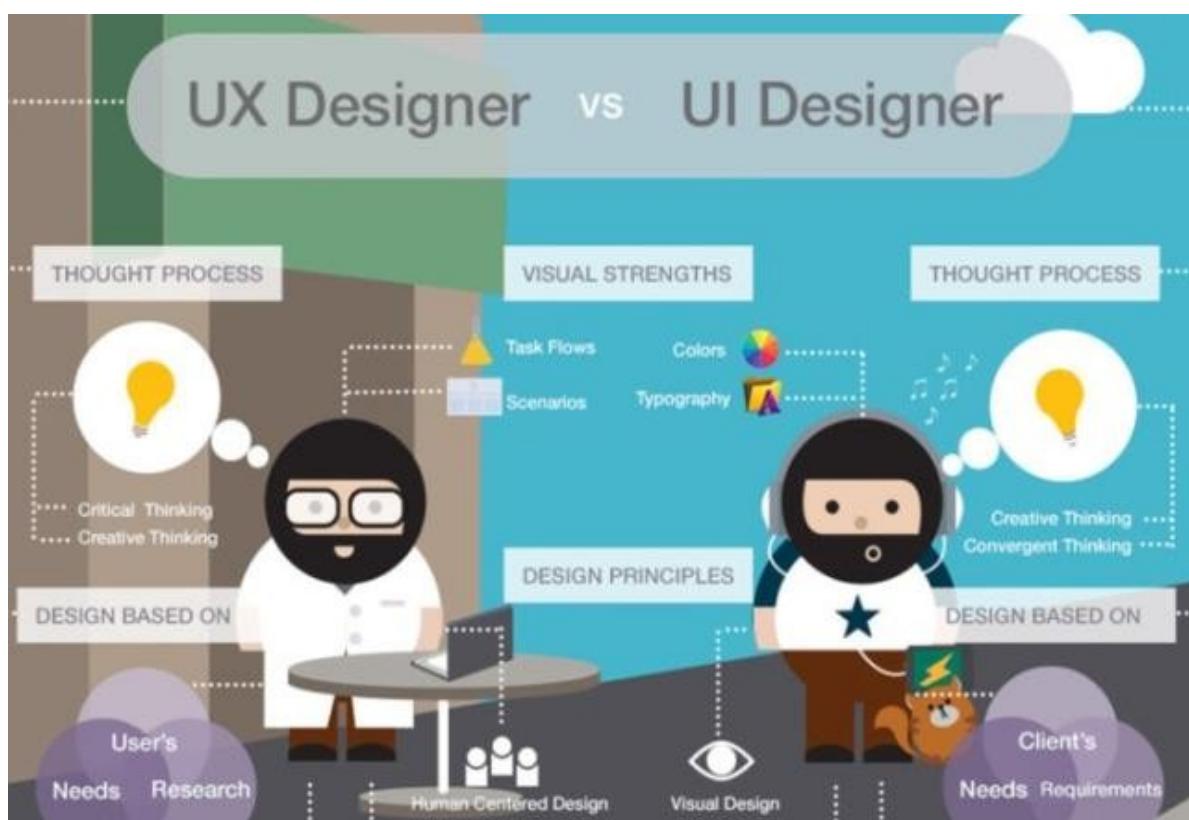
- a. Memiliki kemampuan visualisasi yang baik agar mampu menuangkan permintaan klien atau imajinasinya ke dalam desain.
- b. Seorang desain grafis harus memiliki kepekaan terhadap warna, sebab warna merupakan elemen penting selain bentuk dalam membuat desain logo perusahaan.
- c. Selain itu, seorang desain grafis juga harus memiliki selera seni yang cukup tinggi agar karya yang ia buat dapat disukai masyarakat
- d. Memiliki kemampuan koordinasi yang baik karena ada beberapa desainer grafis yang mengerjakan proyek milik klien.
- e. Kreativitas pun perlu dimiliki profesi ini agar ia dapat memiliki ide-ide baru yang unik dan menarik.
- f. Sebagai seorang desain grafis harus memiliki ciri khas tersendiri yang membedakan dirinya dengan desain grafis lain. Ciri khas inilah yang akan menjadi karakter dan keunikan tersendiri.
- g. Seiring dengan berkembangnya teknologi visual, gambar statis menjadi kurang menarik lagi dibanding gambar bergerak, karenanya kemampuan Animasi menjadi salah satu keterampilan yang kini wajib kamu miliki.

KEPRIBADIAN GRAPHIC DESIGNER

- a. Berpikir Kritis, dengan menggunakan logika dan penalaran untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari solusi alternatif, kesimpulan, ataupun pendekatan permasalahan yang ditangani

- b. Aktif Mendengarkan, memberikan perhatian penuh pada perkataan orang lain, menyisihkan waktu memahami poin yang disampaikan, mengajukan pertanyaan sewajarnya, dan tidak menyela pada waktu yang tidak tepat
- c. Kreatif, dan memiliki pemikiran yang fresh dan out of the box
- d. Originalitas, Kemampuan mendatangkan ide-ide yang tidak biasa atau ide cemerlang terhadap topik atau situasi yang diberikan, atau untuk mengembangkan cara-cara kreatif dalam memecahkan masalah.
- e. Komunikasi, Berbicara pada orang lain untuk menyampaikan informasi secara efektif baik secara lisan, maupun tulisan.
- f. Teliti, agar dapat terhindar dari kesalahan, baik dari segi bentuk desain, tulisan, hingga perpaduan warnanya.

UI/UX DESIGNER



PERAN DAN TANGGUNG JAWAB UI/UX DESIGNER

- a. Membuat *user flow* bersama dengan *Product Manager* dan *UX Researcher*, serta membuat konsep agar user nyaman menggunakan produk
- b. Memetakan *problem solving* dari hasil riset yang sudah dilakukan oleh *UX Research* dalam bentuk *wireframe* yang nantinya akan diuji cobakan kepada user dalam proses *usability testing*

- c. Membuat *prototyping* di Marvelapp untuk nantinya disampaikan kepada ke *Frontend Engineer*
- d. Merencanakan dan mengimplementasikan desain untuk aplikasi atau perangkat lunak
- e. Mengevaluasi dan mengoptimalkan desain antarmuka yang ada
- f. Uji intuitif dan pengalaman pengguna
- g. Berkomunikasi dengan klien untuk mengetahui dan memahami tujuan serta sasaran bisnis mereka
- h. Membuat prototipe untuk produk baru
- i. Melakukan penelitian terhadap reaksi dan pengalaman pengguna selama menggunakan aplikasi
- j. Menguji ide-ide baru sebelum diimplementasikan
- k. Bekerja sama dengan tim lain untuk mengembangkan produk

KETERAMPILAN DAN PENGETAHUAN UI/UX DESIGNER

- a. Desain, Pengetahuan tentang teknik, peralatan dan prinsip desain termasuk dalam memproduksi rencana teknikal yang presisi, cetak biru, gambar dan model
- b. Kemampuan Memahami dan memvisualisasikan alur yang diikuti oleh pengguna atau *user flow* dalam menggunakan situs dan aplikasi
- c. Pengetahuan tentang cara pembuatan *wireframing* atau *mock up* sebagai rancangan awal dari desain situs atau aplikasi
- d. Dapat membuat dan memahami *prototyping* dalam proses *UI/UX Design*
- e. Memahami *user interface* dalam proses *UI/UX Design* yakni proses membuat antarmuka dalam situs atau aplikasi dengan fokus pada tampilan atau gaya
- f. Mengerti *tools* yang digunakan oleh *UI/UX Designer* seperti Adobe XD, Figma, Marvel, Zeplin dan lain-lain
- g. Mampu memecahkan masalah dari *user* berdasarkan riset dari *UX Researcher* dengan memberikan solusi berupa tampilan web dan aplikasi yang lebih mudah dimengerti
- h. Memiliki kemampuan komunikasi yang baik dan kecakapan dalam presentasi produk.

KEPRIBADIAN UI/UX DESIGNER

- a. Berpikir Kritis, menggunakan logika dan penalaran untuk mengidentifikasi kekuatan serta kelemahan dari solusi alternatif, kesimpulan, ataupun pendekatan permasalahan yang ditangani
- b. Kreatif dan memiliki pemikiran yang *out of the box*
- c. Orisinalitas, kemampuan mendatangkan ide-ide yang tidak biasa terhadap topik atau situasi yang diberikan, juga mengembangkan cara-cara kreatif dalam memecahkan suatu masalah
- d. Kemampuan untuk mengerti dan berempati terhadap *user*, agar dapat menciptakan tampilan *website* yang ramah pengguna
- e. Memiliki kemampuan komunikasi yang baik dan kecakapan dalam presentasi.
- f. Kemampuan perencanaan proyek, pengelolaan sumber daya, melaksanakan proyek dan evaluasi suatu proyek.
- g. *Up to date*, seorang UI/UX Designer haruslah *up to date* agar dia mengerti tren desain yang menarik saat ini.
- h. Manajemen waktu, dalam menangani deadline yang biasanya diberikan dalam perancangan sebuah web

COPYWRITER



PERAN DAN TANGGUNG JAWAB ILUSTRATOR

- a. Melakukan komunikasi dengan klien untuk memahami persepsiya dan dapat menyampaikan sebuah pesan atau ide yang sesuai
- b. Brainstorming dan mengeluarkan ide-ide
- c. Menerjemahkan pesan, ide, maupun cerita dalam bentuk visual yang menarik. Seorang ilustrator harus memiliki kemampuan visualisasi yang amat baik agar mampu menuangkan permintaan klien atau imajinasinya ke dalam bentuk ilustrasi
- d. Mendesain sebuah karya ilustrasi yang akan ditampilkan di buku pustaka, iklan, website, majalah, koran, komik, kemasan produk, atau lainnya
- e. Melakukan koordinasi dengan tim produksi untuk memastikan kualitas karya ilustrasi yang akan ditampilkan.
- f. Mengikuti jadwal untuk memenuhi tenggat waktu
- g. Bekerja dengan percetakan atau lainnya untuk memastikan kualitas produk akhir

KETERAMPILAN DAN PENGETAHUAN COPYWRITER

- a. Kemampuan menulis, bukan sekadar merangkai kata-kata menjadi sebuah tulisan. Namun, menulis memerlukan kemampuan yang baik seperti menguasai tata bahasa, kosa kata, ejaan atau pun tanda baca.
- b. Membuat *headline* yang menarik, sudah banyak penelitian yang menunjukkan hampir semua orang hanya membaca judul saja daripada isi konten. Selain itu, pembaca lebih tertarik melihat gambar dan inti dari konten itu sendiri.
- c. Mengutamakan kenyamanan pembaca, seorang *copywriter* harus mengerti keinginan para pembaca yang umumnya tidak mau repot melihat semua tulisan. Buatlah susunan kalimat yang tepat, perhatikan paragraf, judul dan sub judul.
- d. Kemampuan berbahasa Inggris juga perlu dimiliki oleh profesi ini, terutama dari segi penguasaan kosakata dan struktur kalimat (*grammar*). Sebab, teks iklan tak hanya menggunakan bahasa lokal melainkan juga Bahasa Inggris atau bahasa asing lainnya.
- e. Mengetahui target *audiens*, Seorang *copywriter* harus membuat konten yang sesuai dengan tipe produk yang akan dikonversi.

- f. Mampu membuat konten yang dapat direspon pasar, tujuan utama *copywriting* adalah respon pasar. Oleh karena itu, *copywriter* yang baik harus benar-benar pandai membungkus sebuah penjualan menjadi sebuah nilai manfaat pada *audiens*.

KEPRIBADIAN COPYWRITER

- a. Kreatif, dan memiliki Pola pikir yang *out of the box*. Kreativitas yang tinggi wajib dimiliki profesi ini agar ia mampu menciptakan konten-konten unik bagi kebutuhan klien dan dapat menarik perhatian masyarakat serta menguntungkan klien dari segi periklanan dan pemasaran.
- b. *Copywriter* pun dituntut untuk memiliki orisinalitas yang agar teks yang ia buat tidak tersandung masalah plagiarisme.
- c. *Up To Date*, memerhatikan hal-hal yang sedang *happening* dan memiliki kepekaan sosial yang tinggi agar dapat mengetahui tren-tren yang sedang berkembang di masyarakat dan diaplikasikan ke dalam teks iklan.
- d. Menyukai dunia penulisan, dunia seni, dan desain dan Senang mempelajari hal-hal baru.
- e. Tertarik pada dasar-dasar psikologis, untuk mempelajari target konsumen, serta memahami pola pikirnya agar iklan yang dibuat tepat sasaran.
- f. Seorang *copywriter* sebaiknya juga memiliki manajemen waktu yang baik karena profesi ini seringkali dikejar *deadline*.
- g. Personaliti lainnya yang harus dimiliki seorang *copywriter* adalah dapat bekerja sama dalam tim, sensitivitas masalah, kritis, dan persuasi atau kemampuan untuk mempengaruhi orang lain.

ILUSTRATOR



PERAN DAN TANGGUNG JAWAB ANIMATOR

- a. Membuat animasi dan karakter ekspresif yang menggambarkan berbagai emosi
- b. Menggunakan perangkat lunak generasi komputer spesialis seperti Maia, Flash dan After Effects
- c. Membuat animasi berkualitas tinggi dengan memanfaatkan animasi tombol tangan dan data tangkap gerak
- d. Memberi dan menerima umpan balik yang konstruktif dan kreatif dari seluruh tim
- e. Berkolaborasi dengan animator lain, klien, dan produsen dalam penggeraan sebuah proye
- f. Brainstorm konsep dengan cepat, tepat, dan akurat
- g. Merekomendasikan pendekatan terbaik untuk mengintegrasikan komponen 3-D ke dalam produk komersial yang berkualitas
- h. Membuat gambar dua dimensi dan tiga dimensi yang menggambarkan objek dalam gerakan atau menggambarkan sebuah proses, menggunakan animasi komputer atau program pemodelan
- i. Membuat prototipe dan tiruan dari jenis produk baru
- j. Memahami dan menjalankan arahan dari pemimpin animator atau pengawas animasi
- k. Bekerja dengan baik sebagai bagian dari tim dan dapat mengambil arahan dari animator senior, direktur dan klien

KETERAMPILAN DAN PENGETAHUAN ILUSTRATOR

- a. Kemampuan utama yang harus dimiliki seorang ilustrator adalah kreativitas menerjemahkan sebuah pesan, ide, atau cerita ke dalam bentuk ilustrasi yang menarik
- b. Tak hanya itu, ia juga harus memiliki kemampuan visualisasi yang baik agar mampu menuangkan permintaan klien atau imajinasinya ke dalam bentuk ilustrasi yang baru
- c. Untuk memiliki kemampuan visualisasi yang baik, seorang illustrator sebaiknya telah terbiasa menggambar
- d. Penguasaan komputer beserta aplikasi-aplikasinya juga menjadi modal penting bagi seorang illustrator karena saat ini pekerjaannya banyak mengandalkan aplikasi dan komputer.
- e. Seorang ilustrator juga dituntut untuk memiliki pengetahuan di bidang seni yang cukup baik

KEPRIBADIAN ILUSTRATOR

- a. Berpikir Kritis, dengan menggunakan logika dan penalaran untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari solusi alternatif, kesimpulan, ataupun pendekatan permasalahan yang ditangani
- b. Aktif Mendengarkan, memberikan perhatian penuh pada perkataan orang lain, menyisihkan waktu memahami poin yang disampaikan, mengajukan pertanyaan sewajarnya, dan tidak menyela pada waktu yang tidak tepat
- c. Komunikasi, Berbicara pada orang lain untuk menyampaikan informasi secara efektif
- d. Kreatif, dan memiliki pemikiran yang out of the box
- e. Originalitas, Kemampuan mendatangkan ide-ide yang tidak biasa atau ide cemerlang terhadap topik atau situasi yang diberikan, atau untuk mengembangkan cara-cara kreatif dalam memecahkan masalah.

ANIMATOR



PERAN DAN TANGGUNG JAWAB ANIMATOR

- a. Membuat animasi dan karakter ekspresif yang menggambarkan berbagai emosi
- b. Menggunakan perangkat lunak generasi komputer spesialis seperti Maia, Flash dan After Effects
- c. Membuat animasi berkualitas tinggi dengan memanfaatkan animasi tombol tangan dan data tangkap gerak
- d. Memberi dan menerima umpan balik yang konstruktif dan kreatif dari seluruh tim
- e. Berkolaborasi dengan animator lain, klien, dan produsen dalam pengerjaan sebuah proye
- f. Brainstorm konsep dengan cepat, tepat, dan akurat
- g. Merekendasikan pendekatan terbaik untuk mengintegrasikan komponen 3-D ke dalam produk komersial yang berkualitas
- h. Membuat gambar dua dimensi dan tiga dimensi yang menggambarkan objek dalam gerakan atau menggambarkan sebuah proses, menggunakan animasi komputer atau program pemodelan
- i. Membuat prototipe dan tiruan dari jenis produk baru
- j. Memahami dan menjalankan arahan dari pemimpin animator atau pengawas animasi
- k. Bekerja dengan baik sebagai bagian dari tim dan dapat mengambil arahan dari animator senior, direktur dan klien

KETERAMPILAN DAN PENGETAHUAN ANIMATOR

- a. Menguasai program-program yang berguna dalam membuat desain dan animasi, diantaranya Adobe After Effects, Adobe Premier, Autodesk 3ds Max, dan Autodesk Maya
- b. Pengetahuan Komunikasi dan Media, Pengetahuan tentang media produksi, komunikasi, serta teknik dan metode penyebarannya. Termasuk cara alternatif untuk menginformasikan dan menghibur melalui tulisan, lisan, maupun media visual
- c. Seni Murni, Pengetahuan tentang teori dan teknik yang dibutuhkan untuk menciptakan, memproduksi, dan melakukan karya musik, tarian, seni visual, drama, dan pahatan
- d. Desain Pengetahuan tentang teknik, peralatan dan prinsip desain termasuk dalam memproduksi rencana teknikal yang presisi, cetak biru, gambar dan model
- e. Creative Skills, Seorang animator harus memiliki keterampilan menggambar yang sangat baik untuk menjelaskan konsep animasi yang akan dibuat. Dalam beberapa kasus, animator juga harus mampu menciptakan sebuah alur cerita
- f. Graphics Components Skills Animator harus mampu merancang latar belakang yang menonjolkan karakter yang dibuat dan membuatnya realistik. Animator harus mengetahui komponen-komponen pembentuk animasi misalnya karakter, latar belakang dan pergerakan.

KEPRIBADIAN ANIMATOR

- a. Berpikir Analitis, dengan menggunakan logika dan penalaran untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari solusi alternatif, ataupun pendekatan permasalahan yang ditangani
- b. *Problem solving*, Memahami masalah yang rumit dan mengetahui cara menggunakan teknologi untuk menyelesaikannya
- c. Aktif Mendengarkan Memberikan perhatian penuh pada perkataan orang lain, menyisihkan waktu memahami poin yang disampaikan, mengajukan pertanyaan sewajarnya, dan tidak menyela pada waktu yang tidak tepat
- d. Manajemen waktu dan harus dapat memprioritaskan, melakukan banyak tugas, dan memenuhi tenggat waktu yang ketat
- e. *Detail oriented*, Teliti atau Perhatian terhadap hal-hal detail

- f. Communication Skills Keterampilan bekomunikasi sangat penting, terutama jika animator bekerja sama dengan client atau tim. Animator harus mampu memahami apa yang diinginkan oleh client. Animator juga harus mampu berkomunikasi dengan anggota tim dan customer, terutama jika proyek yang akan dikerjakan.
- g. Teamwork vs Individuality, Seorang animator harus mampu bekerja sendiri, tetapi juga harus mampu bekerja sama sebagai bagian dari tim

GAME DEVELOPER



PERAN DAN TANGGUNG JAWAB GAME DEVELOPER

- a Bertugas mengimplementasi semua *game logic* dan fitur-fitur spesifik dalam *game*.
- b Mengarahkan bentuk *game* menjadi seperti apa yang diinginkan, sesuai dengan hasil yang sudah disetujui oleh pihak-pihak yang terlibat dalam pembuatan *game* tersebut.
- c Bertanggung jawab untuk *artificial intelligence* (AI), *programmer gameplay*, lancarnya grafis, dan menangani *engine* yang digunakan untuk membangun *game* tersebut.
- d Bertanggung jawab atas setiap aspek grafis dalam *game*, mulai dari menampilkan objek ke layar, sampai efek-efek seperti *bloom* atau *particle*.
- e Bertanggung jawab membuat efek-efek yang merupakan simulasi dari fenomena fisika di alam. Contohnya adalah gravitasi, tumbukan, dan lain-lain.

- f Bertanggung jawab membuat kecerdasan buatan dalam game, mencakup AI lawan seperti monster atau AI NPC.
- g Menyisipkan suatu sound effect yang nantinya akan membangun suasana dari *game* tersebut.
- h Bertanggung jawab mengintegrasikan berbagai audio ke dalam game, seperti *sound effect*, *voice over*, sampai BGM.
- i Update project management tools yang berperan sebagai alat komunikasi antar developer, designer, dan artist. Dengan adanya *project management tools*, kita dapat melihat progress anggota lainnya dan melihat apakah proyek berjalan sesuai dengan yang direncanakan.
- j Bertugas membuat *game tools* seperti *world editor* atau *level editor*.

KETERAMPILAN DAN PENGETAHUAN GAME DEVELOPER

- a Menguasai setidaknya 1 bahasa pemrograman dan Game Engine. Misalnya, bahasa pemrograman berbasis web (HTML5), Unity Game Engine sebagai engine utama. Mengerti bahasa pemrograman dan *Game Engine* lainnya misalnya C++, cobalah mengerti HTML, PHP, Python, MySQL. Apabila kamu menguasai Unity, cobalah juga Unreal Engine, dan Cocos2D.
- b Mengerti *version control software*, dalam sebuah studio game professional, jarang sekali seorang programmer membuat game sendirian. *Version Control Software* membuat kerjasama antar *programmer* menjadi lebih mudah.
- c Pemahaman Algoritma, Bahasa pemograman yang akan digunakan untuk membuat game, Menguasai setidaknya 1 bahasa pemrograman dan *Game Engine*, juga pengetahuan yang luas tentang *library* yang dapat ditambahkan kedalam *game engine*.
- d Memiliki selera seni yang cukup tinggi agar karya yang ia buat dapat disukai masyarakat
- e Psikologi, Pengetahuan tentang kinerja dan perilaku manusia; perbedaan kemampuan, kepribadian, dan minat individu; pembelajaran dan motivasi; metode penelitian psikologis; serta penilaian dan pengobatan mengenai gangguan perilaku dan afektif.
- f Mengerti *version control software* dalam sebuah *studio game professional*, jarang sekali seorang *programmer* membuat game sendirian. *Version Control Software* membuat kerjasama antar *programmer* menjadi lebih mudah.

KEPRIBADIAN GAME DEVELOPER

- a Berpikir Analitis, dengan menggunakan logika dan penalaran untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari solusi alternatif, ataupun pendekatan permasalahan yang ditangani
- b Komunikasi, seorang *game developer* harus memiliki *skill* komunikasi yang baik. *Skill* komunikasi tersebut digunakan untuk menyampaikan ide *game* yang ada di kepalanya kepada tim produksi, dan juga seorang *game designer* harus bisa mengerti apa yang dikatakan oleh tim produksi sehingga tidak terjadi kesalahpahaman.
- c Kreatif, dan memiliki pemikiran yang out of the box
- d Orisinalitas, kemampuan mendatangkan ide-ide yang tidak biasa atau ide cemerlang terhadap topik atau situasi yang diberikan, atau untuk mengembangkan cara-cara kreatif dalam memecahkan masalah.
- e Problem solving, dalam menangani Proses demi proses pembuatan game.
- f Senang bermain game, seorang *game developer* diharuskan untuk bermain *game* agar dia mengerti tren *game* yang menarik. Namun *game* yang dimainkan haruslah bervariatif dan tidak terbatas pada 1 *game* saja.
- g Manajemen waktu, dalam menangani *deadline* yang biasanya diberikan dalam perancangan sebuah game.

FOTOGRAFER



PERAN DAN TANGGUNG JAWAB FOTOGRAFER

- a Menyesuaikan fokus kamera dan *shutterspeeds* yang didasarkan pada kombinasi pencahayaan,kedalaman bidang, subjek gerak, kecepatan film jenis dan film
- b Meningkatkan *retouch*, foto *resize* dan negatif dengan menggunakan teknik *airbrushing* dan lainnya
- c Memanipulasi dan meningkatkan citra *scan* atau digital untuk menciptakan efek yang diinginkan, menggunakan komputer dan perangkat lunak khusus
- d Perkiraan atau mengukur tingkat cahaya, jarak dan jumlah eksposur diperlukan menggunakan mengukur perangkat dan rumus
- e Memuat dan membongkar film
- f Foto materi subjek untuk menggambarkan atau merekam data ilmiah atau kedokteran atau fenomena yang menggunakan pengetahuan prosedur ilmiah serta teknologi fotografi dan teknik
- g Meninjau set foto untuk memilih pekerjaan yang terbaik
- h Memindai foto ke komputer untuk mengedit, Penyimpanan, dan transmisi elektronik
- i Berkonsultasi dengan klien atau staf iklan, dan studi tugas untuk menentukan tujuan proyek, lokasi, dan kebutuhan peralatan

KETERAMPILAN DAN PENGETAHUAN FOTOGRAFER

- a Mengejar dan menciptakan momen, seorang fotografer harus memiliki kemampuan menciptakan momen dimana momen tersebut tidak atau belum ada dan juga kemampuan untuk memprediksi momen sehingga objek yang difoto tepat berada di frame kameranya.
- b *Lighting*, Fotografer harus memiliki kemampuan dasar melihat cahaya, *lighting* yang membentuk image di foto tersebut. Dari mana datangnya cahaya bagaimana pengaruhnya di objek yang difoto, hal itulah yang penting untuk mendapatkan foto yang menarik
- c Konsep, memiliki konsep yang benar tentang objek yang akan difoto.
- d *Editing*, Melakukan *editing* atau paling tidak memiliki dasar untuk editing akan sangat membantu dalam mengeksekusi foto yang diinginkan.
- e Kemampuan untuk memilih dan merakit peralatan dan diperlukan latar belakang properti, menurut subyek, bahan, dan kondisi.
- f Kemampuan untuk mengambil gambar individu, keluarga dan kelompok-kelompok kecil di studio atau di lokasi
- g Kemampuan untuk menguji peralatan sebelum digunakan untuk memastikan bahwa semuanya berfungsi dengan baik

KEPRIBADIAN FOTOGRAFER

- a Aktif Belajar, Memahami implikasi dari informasi baru untuk dasar pengambilan keputusan dan penyelesaian masalah sekarang maupun di masa datang.
- b Sensitivitas Masalah, Kemampuan untuk memberitahu ketika terdapat sesuatu yang salah atau mungkin salah. Hal ini tidak melibatkan penyelesaian masalah, hanya mengetahui jika terdapat suatu masalah.
- c Persuasi, Membujuk orang lain untuk mengubah pikiran dan perilaku mereka.
- d Kreatif, Kemampuan berimajinasi dan menciptakan ide-ide orisinil terutama terkait pekerjaan yang bersifat artistik.
- e Memiliki rasa ingin tahu yang besar. Memiliki inisiatif dan kreatif. Teliti dan cermat. Jeli dan peka. Nalar dan logika yang baik, berjiwa besar dan memiliki attitude yang baik
- f Obyektif, adil, jujur dan bisa dipercaya, Mudah menyesuaikan diri dan pandai bergaul.

VIDEO EDITOR



PERAN DAN TANGGUNG JAWAB VIDEO EDITOR

- a Menggabungkan (*combine*), Pada dasarnya editing memang tentang menggabungkan atau menyatukan *shot-shot*, sehingga tercapai perpaduan beberapa *shot* agar terbentuk kesatuan yang selaras dari bahan yang diambil
- b Memangkas (*trim*), Trimming atau memangkas merupakan salah satu pekerjaan editor dalam memotong bahan yang ada untuk membuat video tape akhir sesuai dengan penempatan waktu yang tersedia atau menghapus bahan-bahan yang tidak ada hubungannya
- c Membangun (*build*), Membangun suatu cerita merupakan hal yang paling sulit. Seorang editor harus membangun sebuah cerita dari *shot-shot* terbaik
- d Olah Suara, Setelah memfilter video, tugas selanjutnya dari seorang editor video adalah mengolah suara, baik suara asli yang muncul ketika proses pengambilan gambar atau suara-suara tambahan yang perlu ditambahkan untuk memperkuat suasana video, misalnya *sound effect* atau musik.
- e Membuat Titel, Setelah semua gambar atau video sudah tersusun menjadi kesatuan cerita yang utuh dan sesuai dengan skenario, tugas selanjutnya adalah membuat titel pada video tersebut, yaitu informasi teks atau keterangan yang berkaitan dengan materi video.
- f *Finishing*, Setelah tahapan-tahapan di atas selesai dikerjakan, video editor harus melakukan pekerjaan akhirnya, yaitu tahap *finishing*. Pada tahap finishing,

semua crew inti dari pembuatan video tersebut, mulai dari Sutradara, penata suara, penata artistik, dan crew-crew lainnya harus menyaksikan bersama video yang sudah diedit untuk memastikan bahwa video atau film yang sudah dihasilkan sudah terangkai dengan sempurna.

KETERAMPILAN DAN PENGETAHUAN VIDEO EDITOR

- a Keahlian audio-visual merupakan modal yang wajib dikuasai oleh seorang Video editor. Keahlian ini mencakup kemampuan visualisasi serta sensitivitas pendengaran yang baik.
- b Kemampuan visualisasi amat dibutuhkan seorang Video editor karena ia sebaiknya sudah memiliki imajinasi visual di kepalanya sebelum memulai proses editing untuk memudahkan pekerjaannya
- c Senstivitas pendengaran juga diperlukan seorang editor karena ia harus memastikan suara yang keluar dalam film dapat terdengar oleh penonto
- d Pengoperasian komputer beserta program editing film. Sebab, hampir seluruh pekerjaan editor dilakukan lewat komputer. Program untuk membuat desain juga diperlukan seorang Video editor karena desain dapat digunakan untuk „mengisi“ film
- e Seorang Video editor juga membutuhkan kreativitas yang tinggi agar film yang ia edit terlihat lebih menarik
- f Memiliki manajemen waktu yang baik. Sebab, proses editing biasanya dibatasi waktu pengeraannya sehingga ia harus mengatur waktu dengan baik serta memiliki ketangkasan agar pekerjaannya dapat selesai *on time*
- g Selain itu, ia juga harus memiliki kemampuan komunikasi yang baik untuk berkoordinasi dengan pihak-pihak lain seperti sutradara atau produser agar hasil editing dapat sesuai dengan keinginan kedua pihak tersebut
- h Kemampuan lain yang perlu di kuasai adalah pertimbangan dalam pengambilan keputusan, monitoring, dan selektif

KEPRIBADIAN VIDEO EDITOR

- a Berpikir Analitis, dengan menggunakan logika dan penalaran untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari solusi alternatif, ataupun pendekatan permasalahan yang ditangani

- b Aktif Mendengarkan, Memberikan perhatian penuh pada perkataan orang lain, menyisihkan waktu memahami poin yang disampaikan, mengajukan pertanyaan sewajarnya, dan tidak menyela pada waktu yang tidak tepat
- c *Problem solving*, Memahami masalah yang rumit
- d Koordinasi Menyesuaikan tindakan yang dilakukan, dengan tindakan orang lain
- e Pertimbangan dan Pengambilan Keputusan Mempertimbangkan kekurangan dan kelebihan dari pilihan tindakan yang potensial untuk memilih tindakan yang paling tepat.
- f Memantau atau menilai kinerja diri sendiri, individu lain, maupun organisasi untuk melakukan pengembangan atau mengambil tindakan korektif
- g Pemrograman, Menulis program komputer untuk berbagai tujuan
- h Manajemen waktu, Mengatur waktu pribadi dengan waktu orang lain

C. Glosarium

Layout	: Tata letak elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya
Wireframe	: Kerangka untuk menata suatu item di laman website atau aplikasi.
Prototype	: Mockup adalah konsep yang lebih dalam untuk penyampaian berbagai aspek desain visual, seperti gambar, warna, dan tipografi.
Proofheading	: Model awal atau contoh yang dibuat untuk melakukan uji coba terhadap konsep yang sudah diperkenalkan.
Frontend engineer	: Membaca ulang sebuah tulisan, tujuannya adalah untuk memeriksa apakah terdapat kesalahan dalam teks tersebut.
Detail oriented	: Software developer yang bertanggung jawab untuk merancang dan membangun berbagai aplikasi web secara responsif, interaktif, dan juga user friendly.
Artificial intelligence	: Simulasi dari kecerdasan yang dimiliki oleh manusia yang dimodelkan di dalam mesin dan diprogram agar bisa berpikir seperti halnya manusia.
Game engine	: Sistem perangkat lunak yang dirancang untuk menjadi dasar pembuatan permainan video, seperti permainan di komputer, atau ponsel.
Shutterspeed	: Ukuran kecepatan buka tutup jendela sensor atau selama apa sensor menerima cahaya.
Retouch	: Melakukan koreksi ulang pada warna, cahaya dan foto.
Airbrushing	: Teknik seni rupa yang menggunakan tekanan udara untuk menyemprotkan cat atau pewarna pada bidang kerja.
Lighting	: Penataan pencahayaan.

D. Daftar Pustaka

Ima Ismara,K dkk, 2020. Strategi Penerapan Budaya Kerja Industri. Yogyakarta. UNY Press.

<https://www.gramedia.com/pendidikan/?s=PROFESI+ilustrator>

<https://www.gramedia.com/pendidikan/?s=video+editor>

<https://glints.com/id/lowongan/berbagai-ciri-budaya-kerja/#.YTL3q537SMq>

<https://smartpresence.id/blog/pekerjaan/4-jenis-budaya-kerja-yang-digunakan-perusahaan>



MODUL AJAR

DASAR-DASAR KOMUNIKASI VISUAL



DISUSUN OLEH :

TIM MGMP DKV SMKN 1 GARUT



**MODUL AJAR 5
PROGRAM KEAHLIAN
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

Bidang keahlian	: Desain Komunikasi Visual
Mata Pelajaran	: Dasar- Dasar Komunikasi Visual
Fase/kelas	: E/X
Instansi	: SMK NEGERI 1 GARUT
Alokasi waktu	: 24 JP

INFORMASI UMUM

A. Kompetensi Awal

Sebagai kompetensi Awal, siswa memiliki pengetahuan dan kemampuan tentang:

1. Menggambar sederhana secara manual
2. Mengenal alat-alat menggambar secara umum
3. Mengetahui cara penggunaan alat-alat gambar secara umum
4. Pengoperasian perangkat lunak secara umum (Paint)

B. Profil Pelajar Pancasila

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia

- Penciptaan materi dengan segala sifat dan perubahannya menambah ketakwaan Peserta didik terhadap kekuasaan Tuhan YME sebagai Sang Pencipta

2. Berkebhinekaan Global

- Pelajar Indonesia memiliki sikap menghormati keberagaman dan toleransi terhadap perbedaan.

3. Mandiri:

- Peserta Didik memiliki prakarsa atas pengembangan dirinya yang tercermin dalam kemampuan untuk bertanggung jawab, memiliki rencana strategis, melakukan tindakan dan merefleksikan proses dan hasil pengalamannya.

4. Bernalar Kritis:

- Peserta didik mampu berpikir secara objektif, sistematik dan saintifik dengan mempertimbangkan berbagai aspek berdasarkan data dan fakta yang mendukung, sehingga dapat membuat keputusan yang tepat dan berkontribusi memecahkan masalah dalam kehidupan, serta terbuka dengan penemuan baru

C. Sarana dan Prasarana

Sarana & Prasarana yang dibutuhkan pada saat belajar dengan modul ini antara lain:

1. Laptop/ PC / Handphone
2. Jaringan internet yang bagus
3. Alat tulis
4. Alat gambar & buku gambar
5. Akun Teams, interaksi pembelajaran melalui Microsoft Teams
6. Lembar Kerja Peserta Didik
7. Lembar bimbingan/ Konsultasi

D. Target Peserta Didik

1. Peserta Didik kelas X Desain Komunikasi Visual
2. Peserta didik memahami proses perancangan dan tahapan produksi sketsa dan ilustrasi
3. Peserta didik mampu menyempurnakan hasil dari sketsa sederhana
4. Peserta didik mampu menggambar menggunakan teknik sketsa secara baik
5. Peserta didik mampu menggunakan softwear digital untuk menggambar sketsa
6. Guru memahami kekurangan, tantangan dan hambatan pada tiap individu belajar sehingga peserta didik mampu mencapai target capaian pembelajaran

E. Model Pembelajaran

Model Pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran luring (Tatap muka) dengan model *Project Based Learning*

KOMPETENSI INTI

A. Tujuan Pembelajaran

Pada akhir pembelajaran, Peserta Didik mampu:

1. Peserta didik dapat membuat sketsa dan ilustrasi secara manual maupun digital sebagai salah satu tahapan dalam peracangan dalam membuat sebuah konten media digital, logo, desain produk, dll.
2. Mengetahui Teknik dari penggambaran sketsa dan Ilustrasi.
3. Memahami proses perancangan dan tahapan produksi sketsa dan ilustrasi
4. Menyempurnakan penggambaran sketsa sesuai dengan ide creative.
5. Mampu mengoprasikan tools dasar dari softwear digital

B. Pemahaman Bermakna

- Sketsa dan Ilustrasi merupakan representasi dalam proses dasar dalam tahapan dalam merancang, membuat dan menuangkan ide creative untuk membuat sebuah desain secara efisien dan efektif.
- Membuat sketsa dan ilustrasi secara manual
- Membuat sketsa dan ilustrasi secara digital

C. Pertanyaan Pemantik

- Tahukah kalian teknik saat membuat sketsa dan ilusrasi secara manual ?
- Tahukah kalian tahapan yang harus di lakukan dalam membuat sebuah sketsa dan ilustrasi baik secara manual maupun digital ?

D. Persiapan Pembelajaran.

Sebelum pembelajaran dilakukan pengecekan:

1. Kesiapan mental dan fisik Peserta didik.
2. Kesiapan sarana dan prasarana.
 - Persiapan alat gambar dan buku gambar
 - Alat dan software pendukung
3. Mempersiapkan software/perangkat lunak yang digunakan pada proses sketsa digital.
4. Lembar konsultasi/ Jurnal untuk moda Luring nya.
5. Instrument asesmen diagnostic

E. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1

Materi : Pengetahuan teknik sketsa dan ilustrasi pada bidang kerja desain komunikasi visual

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> berdoa, mengabsen dan menyiapkan kondisi siswa berupa motivasi dan orientasi mengalakukan refleksi terhadap pembelajaran sebelumnya Peserta didik diberikan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan selama mengikuti pembelajaran secara luring, menyajikan pertanyaan pemandik 	15 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan contoh kepada siswa mengenai teknik dalam membuat sebuah sketsa. Peserta didik memberikan umpan balik tentang penjelasan yang di berikan : <ol style="list-style-type: none"> Teknik sketsa dan ilustrasi Tahapan dalam mengerjakan sketsa Peserta didik menggali informasi mengenai jenis – jenis sketsa yang ada. Peserta didik menyimpulkan kesan dari proses dalam tahapan menggambar sketsa Peserta memahami teknik dalam membuat sketsa 	230 menit
Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik dengan bimbingan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini Peserta didik memberikan penilaian baik dalam bentuk narasi /gambar/ emotikon tertentu untuk menunjukkan pemahaman tentang topik hari ini Peserta didik mengomunikasikan kendala yang dihadapi selama mengerjakan Peserta didik menerima apresiasi dan motivasi dari guru Doa penutup 	25 menit

Pertemuan 2

Materi : Penerapan Teknik sketsa dalam membuat sebuah sketsa secara manual pada desain komunikasi visual.

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> berdoa, mengabsen dan menyiapkan kondisi siswa berupa motivasi dan orientasi mengalakukan refleksi terhadap pembelajaran sebelumnya Peserta didik diberikan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan selama mengikuti pembelajaran secara luring, 	15 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan contoh gambar sketsa yang baik dan benar Peserta didik menganalisa contoh gambar sketsa yang di berikan yang ada dalam segi /komponen: <ol style="list-style-type: none"> Ide creative / gagasan Proporsi bentuk Outline Arsir Peserta didik dengan bimbingan guru berdiskusi tentang ide creative dan proporsi bentuk dalam membuat sebuah sketsa 	230 menit
Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik dengan bimbingan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini Peserta didik memberikan penilaian baik dalam bentuk narasi /gambar/ emotikon tertentu untuk menunjukkan pemahaman tentang topik hari ini Peserta didik mengomunikasikan kendala yang dihadapi selama mengerjakan Peserta didik menerima apresiasi dan motivasi dari guru Doa penutup 	25 menit

Pertemuan 3

Materi : Penerapan pembuatan sketsa dengan menggunakan berbagai teknik gambar dalam eksekusi kerja desain komunikasi visual

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • berdoa, mengabsen dan menyiapkan kondisi siswa berupa motivasi dan orientasi • melakukan refleksi terhadap pembelajaran sebelumnya • Peserta didik diberikan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan selama mengikuti pembelajaran secara luring, • menyajikan pertanyaan pemandik 	15 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik membuat 3 sketsa gambar dengan menggunakan Teknik gambar yang dapat dipilih oleh para siswa. • Peserta didik memilih Teknik gambar yang kiranya dapat dikuasai oleh dirinya. Beberapa Teknik gambar yang ada : <ul style="list-style-type: none"> a. Teknik Outline b. Teknik arsir c. Teknik blok d. Teknik scrapboard e. Teknik dot f. Teknik gorean kering (dry brush) g. Teknik half tone h. Teknik siluet • Peserta didik mempresentasikan hasil gambar yang sudah dibuat 	230 menit
Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dengan bimbingan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini • Peserta didik memberikan penilaian baik dalam bentuk narasi /gambar/ emotikon tertentu untuk menunjukkan pemahaman tentang topik hari ini • Peserta didik mengomunikasikan kendala yang dihadapi selama mengerjakan • Peserta didik menerima apresiasi dan motivasi dari guru • Doa penutup 	25 menit

F. Assesmen

- Asesment Diagnostik (dilakukan dengan bantuan Google Form).

Berilah skor 1 bilajawabanmu “YA” dan 0 bila “TIDAK” pada kotak di belakangnya !

No	Pernyataan	skor
1.	Saya lebih suka banyak ilustrasi (gambar-gambar) saat belajar	
2.	Saya lebih mudah memahami pelajaran dengan bentuk ilustrasi gambar	
3.	Saya sangat menyukai obyek yang warna warni	
4.	Saya sering mengantuk dan susah focus kalau guru menerangkan atau berbicara	
5.	Saya lebih mudah mengingat materi tayangan film dari pada penjelasan guru	
6.	Saya lebih mudah mengingat dari penjelasan atau pemapaparan guru	
7.	Saya lebih mudah hafal apabila diucapkan berulangkali	
8.	Saya lebih nyaman melafalkan dengan keras saat belajar	
9.	Saya merasa asik kalau mendengarkan orang yang sedang berbicara	
10.	Saya lebih suka mendengarkan rekaman dari pada membaca buku teks	
11.	Bongkar pasang peralatan adalah kegemaranku	
12.	Saya lebih menyukai pembelajaran yang banyak melibatkan gerak badan	
13.	Saya kurang suka diam lama dikit	
14.	Saya lebih suka banyak gerak mesti saat belajar	
15.	Saya lebih mudah belajar melalui praktik dari pada mendengarkan	

Klasifikasi diagnostik :

1 - 5 : Ibh banyak YA, bermakna bahwa siswa tersebut type Visual

6- 10: Ibh banyak YA, bermakna bahwa siswa tersebut type Audial

11-15: Ibh banyak YA, bermakna bahwa siswa tersebut type Kinestetik

2. Menggunakan Asesmen Formatif dan Sumatif

a. Contoh Asesment Sumatif

1. Sebutkan pengertian dari sketsa ?
2. Jelaskan perbedaan antara sketsa dan ilustrasi !
3. Sebutkan beberapa tahapan saat ingin membuat sketsa dan ilustrasi !
4. Jelaskan minimal 2 teknik dalam megambar !
5. Buatlah sebuah sketsa dengan menggunakan salah satu Teknik gambar yang ada dengan menggunakan kertas ukuran A4 !

b. Contoh Asesmen Formatif

Peserta didik membuat sketsa gambar dengan menggunakan salah satu Teknik gambar

Rubrik Penilaian

Nama :

Kelas :

Produk : Teknik Outline, Teknik arsir, Teknik blok, Teknik scrapboard, Teknik dot, Teknik gorean kering (dry brush), Teknik half tone ,Teknik siluet *)

No	Penilaian	Skor	% skor
Proses Kerja			
1	Pemakaian Alat (10%)		
2	Keselamatan Kerja (10%)		
3	Sikap Kerja (10%)		
Hasil Kerja			
1	Ide Creative / Gagasan (10 %)		
2	Kesesuaian Teknik gambar (15 %)		
3	Kerapian (10 %)		
4	Komposisi Sketsa (10 %)		
5	Psikologi desain (Keseimbangan Simetris dan Asimetris) (10 %)		
6	Keindahan / Estetika Desain (15 %)		
Skor Total			

No	Penilaian	Skor	% skor	
	Komentar			
	Kesimpulan	Kompeten / Belum Kompeten *)		
	Remedial (jika belum kompeten)			
	Nama Guru & Tanda Tangan			

G. Refleksi Siswa

Guru mengajukan beberapa pertanyaan untuk mengetahui seberapa dalam siswa memahami materi

1. Apa yang Anda ketahui tentang Sketsa?
2. Ada berpa jenis Teknik penggambaran sketsa ?
3. Dalam membuat gambar ilustrasi secara manual dan digital, apa saja tahapan yang perlu di lakukan.

H. Pengayaan dan Remedial

Kegiatan pengayaan dilakukan diluar jam pelajaran dan berupa tambahan kelas.

- Pengayaan: memberikan arahan terkait hal yang bisa dipelajari untuk meningkatkan dan mengembangkan materi yang telah dipelajari
- Remidi: membimbing secara terus menerus dengan durasi tertentu sampai mencapai kompetensi yang diinginkan

LAMPIRAN

A. Lembar Kerja Peserta Didik

Sketsa dan Ilustrasi

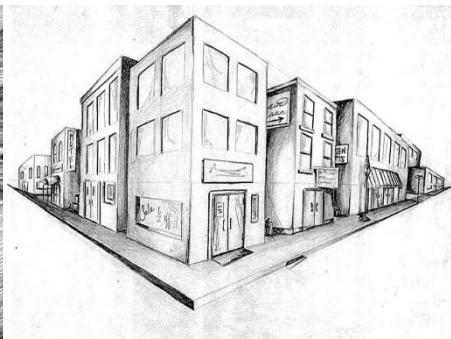
(Pertemuan 1)

Materi : Pengetahuan Teknik sketsa dan ilustrasi pada bidang kerja desain komunikasi visual

Tujuan : Peserta didik dapat memahami dan mengenal Teknik sketsa dan ilustrasi secara manual pada bidang kerja desain komunikasi visual

Kegiatan :

1. Amati contoh gambar sketsa di bawah ini!



2. Termasuk kedalam jenis Teknik sketsa apa gambar di atas dan berikan alasanya !

.....

.....

.....

.....

.....

.....

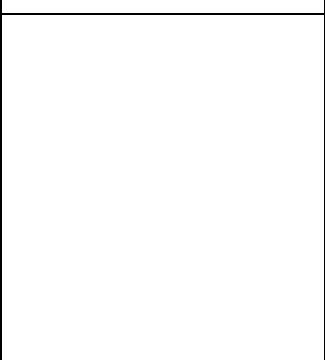
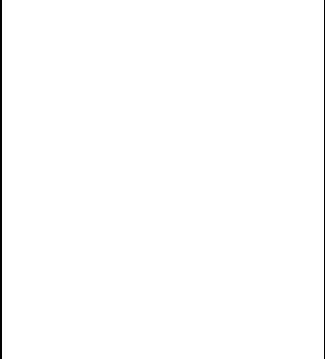
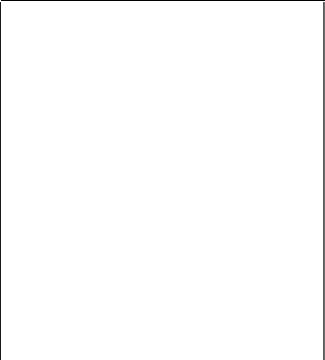
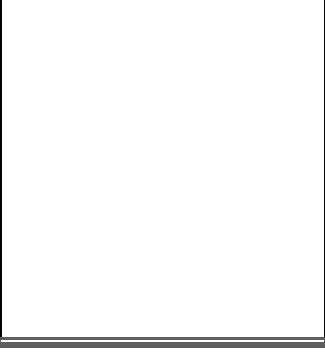
.....

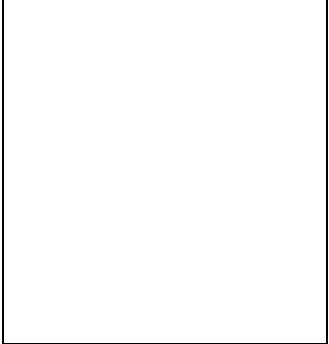
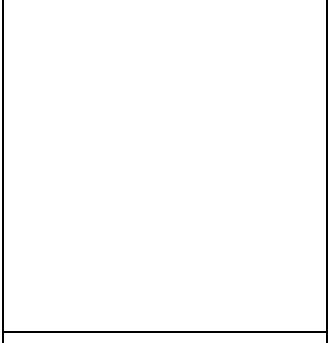
.....

.....

.....

3. Dengan menggali informasi dari internet, gambarkan setiap Teknik sketsa yang ada dan berikan keterangan pada ciri khas yang ada pada setiap Teknik sketsa yang di gambar

No	Gambar Font	Nama Teknik	Ciri Khas
.....	
.....	
.....	
.....	

No	Gambar Font	Nama Teknik	Ciri Khas
.....	
.....	

4. Buatlah satu gambar sketsa, dengan menggunakan Teknik sketsa yang kalian ketahui!

Judul :

Pesan :

Teknik sketsa :

Gambar dan Ilustrasi

(Pertemuan 2 dan 3)

Materi : Penerapan Teknik ilustrasi dalam membuat sebuah gambar ilustrasi secara manual pada desain komunikasi visual.

Tujuan : Peserta didik mampu menerapkan Teknik ilustrasi secara manual dengan berbagai jenis Teknik ilustrasi yang ada (Teknik Outline, Teknik arsir, Teknik blok, Teknik scrapboard, Teknik dot, Teknik gorean kering (dry brush), Teknik half tone, Teknik siluet) dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.

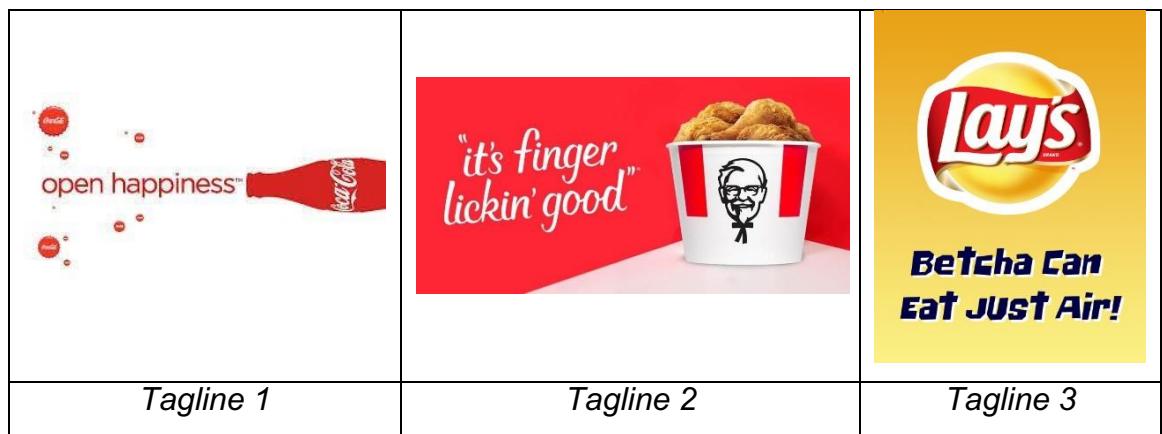
Kegiatan :

Pertemuan 2

Amati contoh Teknik ilustrasi berikut ini dan lakukan analisa pada gambar ilustrasi tersebut :

1. Teknik Ilustrasi
2. Thema
3. Isi dari gambar
4. Psikologis desain (kesimbangan simetris dan asimetris)

a. Tag line



Isi	Tagline 1	Tagline 2	Tagline 3
Pesan / isi desain			
Komposisi			
Lay out			
Jenis font			
Psikologis desain (kesimbangan simetris dan asimetris)			

Diantara ketiga desain tersebut, manakah yang menurut Anda lebih bisa menarik perhatian? Ungkapkan alasan Anda!

b. Logo

		
Logo 1	Logo 2	Logo 3

Isi	Logo 1	Logo 2	Logo 3
Pesan / isi desain			
Komposisi			
Lay out			
Jenis font			
Psikologis desain (kesimbangan simetris dan asimetris)			

Diantara ketiga desain tersebut, manakah yang menurut Anda lebih bisa menarik perhatian? Ungkapkan alasan Anda!

c. Desain Visual (misal : Poster)



Isi	Poster 1	Poster 2	Poster 3
Pesan / isi desain			
Komposisi			
Lay out			
Jenis font			
Psikologis desain (kesimbangan simetris dan asimetris)			

Apa yang dapat Anda simpulkan dari beberapa contoh di atas?

Pertemuan 2

Anda sudah mempelajari Teknik sketsan dan ilustrasi, tentang bagaimana cara membuat sebuah sketsa yang baik dan benar dan beberapa jenis tipe sketsa yang ada.

Kegiatan :

Membuat desain Visual (Logo, Tagline, Poster) dengan menerapkan jenis, fungsi, karakter, anatomi, lingkup huruf dan dasar tipografi (hierarki, leading, tracking dan kerning).

Alat dan Bahan

1. Kertas Gambar / Sketch
2. Pensil 2B
3. Wacom Pen Drawing
4. Laptop / Komputer
5. Software Adobe Illustrator

Penilaian :

1. Proses Kerja (30%)
 - a. Pemakaian Alat/Software (10%)
 - b. Keselamatan Kerja (10%)
 - c. Sikap Kerja (10%)

2. Hasil Kerja (70%)
 - a. Isi / Pesan (10 %)
 - b. Kesesuaian Font (15 %)
 - c. Lay out (10 %)
 - d. Komposisi (10 %)
 - e. Psikologi desain (Keseimbangan Simetris dan Asimetris) (10 %)
 - f. Keindahan / Estetika Desain (15 %)

Rubrik Penilaian

Nama :

Kelas :

Produk : Teknik Outline, Teknik arsir, Teknik blok, Teknik scrapboard, Teknik dot, Teknik gorean kering (dry brush), Teknik half tone ,Teknik siluet *)

No	Penilaian	Skor	% skor
Proses Kerja			
1	Pemakaian Alat/Software (10%)		
2	Keselamatan Kerja (10%)		
3	Sikap Kerja (10%)		
Hasil Kerja			
1	Isi / Pesan (10 %)		
2	Kesesuaian Font (15 %)		
3	Lay out (10 %)		
4	Komposisi (10 %)		
5	Psikologi desain (Keseimbangan Simetris dan Asimetris) (10 %)		
6	Keindahan / Estetika Desain (15 %)		
Skor Total			

No	Penilaian	Skor	% skor	
	Komentar			
	Kesimpulan	Kompeten / Belum Kompeten *)		
	Remedial (jika belum kompeten)			
	Nama Guru & Tanda Tangan			

B. Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik

1. Gambar Sketsa

Sket (sketch) merupakan gambaran atau lukisan yang kasar, ringan, semata-mata garis besar atau belum selesai. Kadang kala hanya digunakan sebagai pengingat-ingat saja. Sketsa atau sket (sketch) secara umum dikenal sebagai bagan atau rencana bagi sebuah lukisan. Dalam pengertian itu, sketsa lebih merupakan gambar kasar, bersifat sementara, baik diatas kertas maupun diatas kanvas, dengan tujuan untuk dikerjakan lebih lanjut sebagai lukisan. Manfaat sketsa adalah sebagai berikut :

- Untuk memberikan gambaran tema
- Meminimalisir kesalahan
- Mempertajam pengamatan
- Meningkatkan kemampuan mengkoordinasi hasil pengamatan dan ketrampilan tangan

Ada beberapa aturan yang perlu diperhatikan dalam membuat gambar sketsa :

- Membuat kerangka gambar yang terdiri dari garis-garis vertikal, horizontal, diagonal maupun garis melengkung secara tipis-tipis.
- Menggambar garis sekundernya, misalnya melukis kerangka kotak/kubus dalam keadaan tipis.
- Menebalkan garis-garis sketsa yang sudah benar. Ketebalan sesuai dengan karakter jenis garis yang diinginkan

Terdapat beberapa peralatan yang dibutuhkan untuk membuat gambar sketsa :

- Media gambar : kertas gambar (kertas HVS, kertas manila, kertas padalarang, kertas roti, kertas kalkir, kertas sketsa).
- Alat gambar manual : pensil, rapido.
- Alat gambar digital : komputer dengan program Computer Aided Design (CAD), digital pen, software design grafis.
- Alat bantu gambar : light box, scanner, meja gambar, mesin gambar, mistar gambar segitiga, busur derajat, mal, sablon, dan penghapus.

Kekuatan garis bergantung pada kertas yang dipergunakan. Makin kasar kertas yang digunakan, makin gelap goresan pensil yang diperoleh. Sebaliknya makin licin kertas, makin abu-abu goresan itu. Secara umum teknik memegang pensil dibedakan menjadi 2 macam yaitu :

1. Memegang pensil seperti menulis, cara ini sangat sesuai jika Anda ingin menghasilkan gambar yang detail.



2. Memegang pensil antara ibu jari diatas dan 4 jari dibawahnya, teknik seperti ini sangat baik untuk membuat garis-garis yang berani



Memberi tekanan yang berbeda ketika memegang pensil juga menghasilkan arsir yang berbeda. Semakin kuat tekanan maka arsir yang dihasilkan tebal sebaliknya jika tekanan lemah maka arsir yang dihasilkan tipis

Jika Anda memang baru pertama kali mulai menggambar dengan pensil, kemungkinan garis yang Anda hasilkan pun terlihat kaku dan garis terputus-putus. Masalah ini dapat menghilang secara perlahan jika Anda sering berlatih dan tangan Anda pun terasa lemas dalam menghasilkan garis. Kesalahan seorang pemula biasanya terlalu mengkhawatirkan apakah gambar itu bagus atau tidak dan apakah gambar nya salah atau benar. Biasanya pemula takut untuk membuat garis berulang-ulang dan selalu ingin menggunakan penghapus. Sebaiknya hilangkan perasaan takut untuk membuat kesalahan dan jangan gunakan penghapus terlebih dahulu.

a. Sketsa Bentuk

Bentuk-bentuk obyek alam benda adalah benda mati yang tidak dapat bergerak, sehingga lebih mudah untuk dibuat gambarnya karena kita dapat menganalisa obyek tersebut dengan lebih baik.

Dengan menggunakan kelima panca indra anda, cobalah untuk memahami/menganalisa sebuah obyek benda mati yang akan anda gambar. Biasakan untuk melihat, menyentuh, meraba, mencium, mendengar dan merasakan sebuah obyek sebelum mulai menggambar. Kegiatan ini akan membantu anda dalam memahami karakter obyek dan mengungkapkan karakter obyek tersebut dalam bentuk gambar.

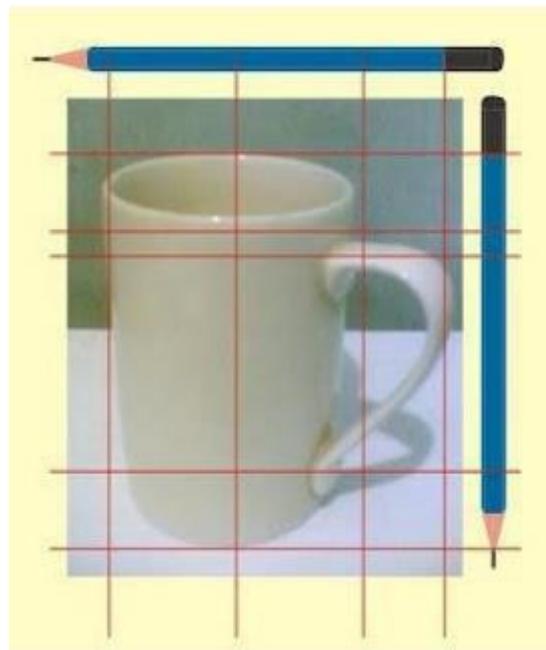
Dalam mentransformasikan wujud tiga dimensional menjadi gambar dua dimensional pengetahuan dan keterampilan tentang perspektif sangat membantu untuk menciptakan ilusi keruangan. Selain itu, kemampuan membuat skala dari ukuran sebenarnya menjadi lebih kecil atau lebih besar adalah hal penting. Biasanya menggambar alam benda jarang menerapkan ukuran yang lebih besar dari obyek aslinya, paling besar sama dengan ukuran sebenarnya (*life size*). Menggambar alam benda yang ukurannya lebih kecil dan disesuaikan dengan ukuran kertas, pengukuran skalanya dapat dilakukan dengan teknik yang sangat sederhana tetapi efektif. Dengan hanya menggunakan batang pensil, tangan direntangkan lurus ke depan dan pensil dipegang tegak lurus diarahkan kepada benda yang digambar, mata dipicingkan lalu ibu jari digunakan untuk menandai ukuran benda yang

digambar pada batang pensil itu kemudian digunakan sebagai skala gambar pada kertas gambar.

Sebagai contoh, anda ingin membuat gambar sketsa sebuah cangkir seperti gambar dibawah:

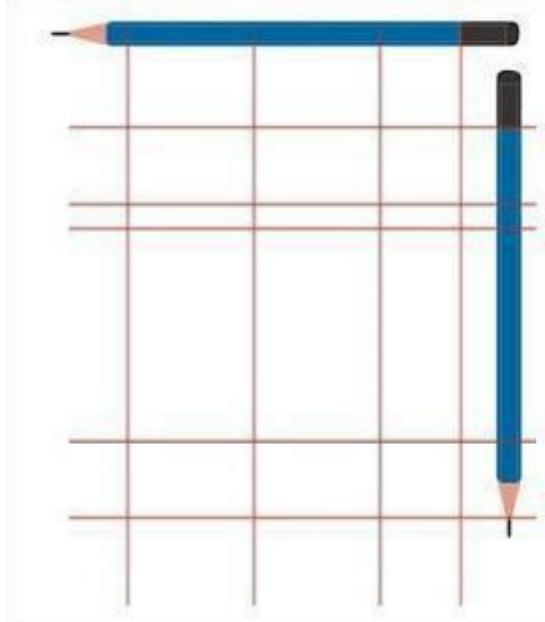


Posisikan obyek cangkir tersebut sedemikian rupa sehingga tampak menarik. Amati bentuknya, raba permukaannya untuk lebih memahami cangkir tersebut.

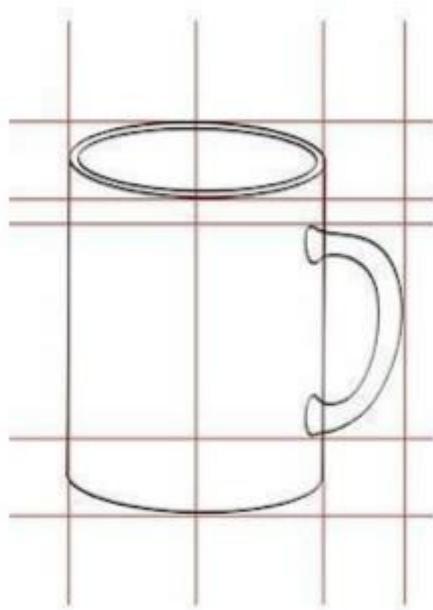


Sebelum memulai menggambar perhatikan komposisi dari cangkir tersebut, ukurlah dengan menggunakan pensil yang akan dipakai untuk menggambar.

Selanjutnya ukuran tersebut dipindahkan ke kertas yang akan digunakan untuk menggambar. Buatlah garis bantu dengan goresan tipis saja, agar mudah dihapus



Setelah garis bantu siap, mulailah membuat sketsa gambar cangkir tersebut :



b. Sketsa Makhluk Hidup

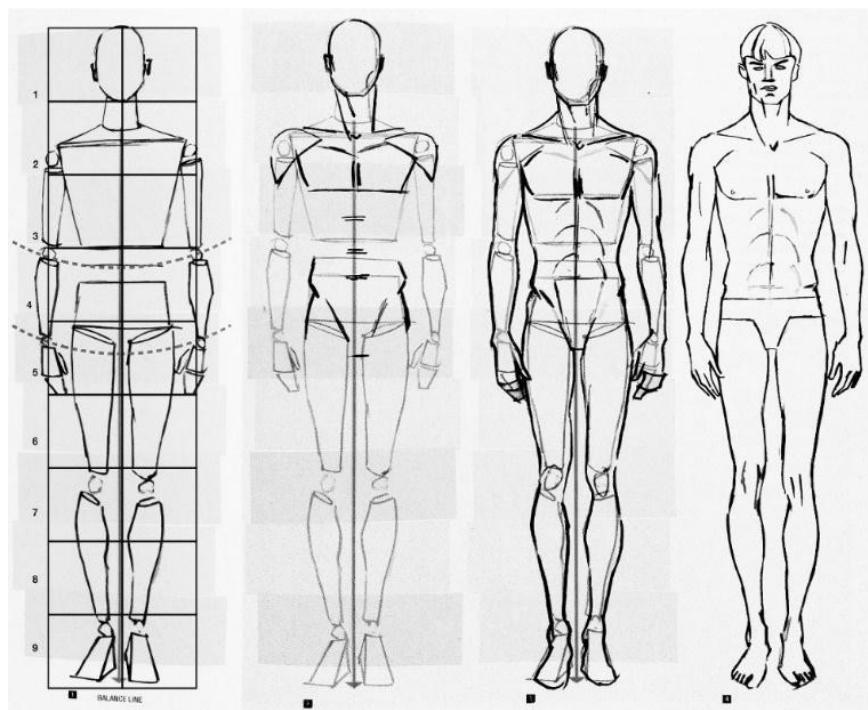
Makhluk hidup (tumbuhan, binatang dan manusia) lebih membutuhkan kecermatan jika ingin dituangkan dalam media gambar. Menggambar tumbuhan dan binatang ada perbedaannya, misalnya tumbuhan yang diam dapat diamati secara tetap, sedangkan binatang tidak karena selalu bergerak. Oleh sebab itu, untuk menggambar binatang secara

langsung lebih memerlukan kecepatan dan ketajaman penglihatan dibanding menggambar tumbuhan.

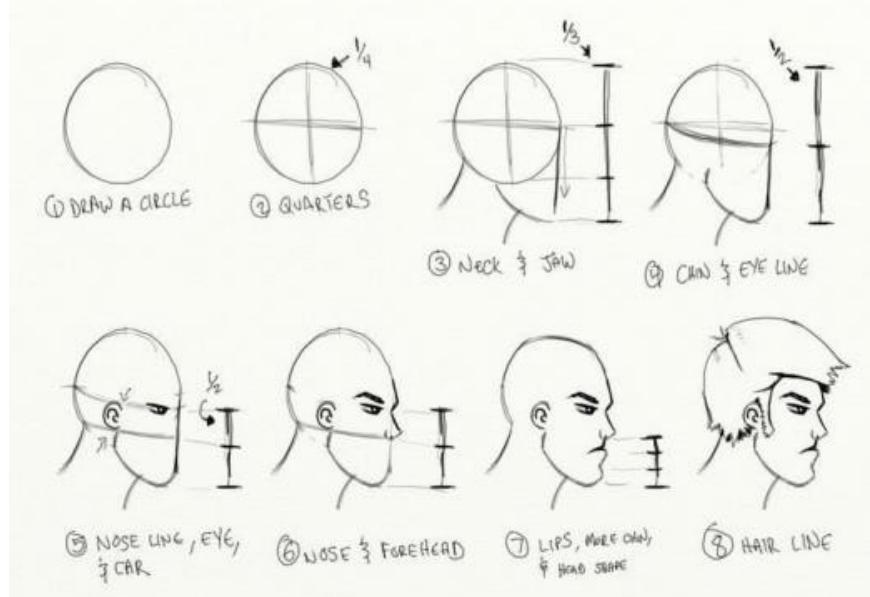
Menggambar tumbuh-tumbuhan sama dengan menggambar obyek lainnya. Yang penting adalah bagaimana melakukan persepsi terhadap bentuk, warna dan karakter dari setiap jenis dan kelompok tumbuhan itu, kemudian dipindahkan ke atas bidang gambar.

Menggambar manusia memerlukan keterampilan dan ketekunan yang lebih dibanding menggambar obyek lainnya. Hal ini disebabkan karena bentuk tubuh manusia memiliki anatomi tubuh dan plastisitas yang kompleks dan sekaligus indah. Untuk dapat menguasainya dibutuhkan pengetahuan tentang anatomi plastis tubuh manusia, yaitu tentang fenomena permukaan bentuk tubuh manusia.

Anatomi tubuh manusia memang rumit, namun demikian, untuk memudahkan memahami dan menggambarnya perlu diketahui terlebih dahulu bentuk dasarnya. Bahwa bentuk dasar tubuh manusia jika dikembalikan ke bentuk esensinya dapat menjadi rangkaian bentuk silinder bervolume serta terbentuk oleh otot-otot utama sebagai gambar berikut :



Berikut ini adalah contoh urutan yang dapat dilakukan jika ingin menggambar wajah manusia :

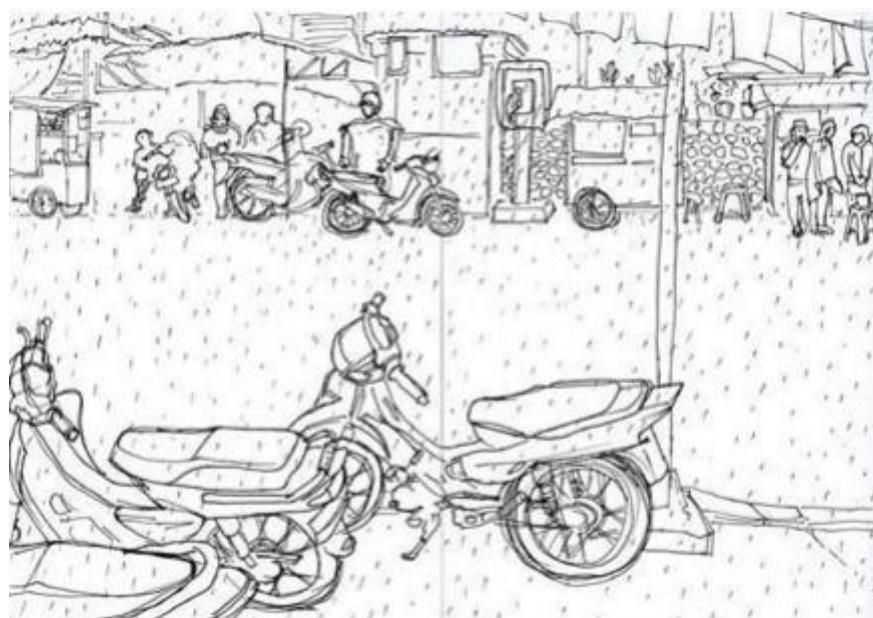


1. Sketsa Suasana Ramai

Tema sketsa lebih banyak dikaitkan dengan subyek yang diangkat dari penggarapan obyek-obyek outdoor. Dalam hal ini, pemandangan diluar seperti kebun, ladang, perkampungan padat, keramaian kota, gedung-gedung dan kesibukan orang dipasar merupakan obyek menarik yang menggugah pelukis untuk membuat sketsa melalui pengalaman langsung. Kontak langsung melalui pengamatan untuk mendapatkan impresi dan mengembangkan imajinasi menjadi bagian penting dari proses penciptaan dan pemilihan tema dalam sketsa. Dalam proses kerja seperti ini tentulah banyak diperoleh keuntungan, antara lain mempertajam pengamatan, meningkatkan kepekaan dan kemampuan koordinasi mata dan ketrampilan tangan.

Terdapat dua pendekatan dalam menggunakan garis sebagai media ungkapan sketsa, yaitu pendekatan kontur dan pendekatan gestur. Pada pendekatan kontur, sketsa dihadirkan dengan garis-garis tunggal seakan tak terputus, sebagai batas yang mengelilingi bentuk subyek-subyeknya tanpa harus kehilangan spontanitasnya. Garis-garis yang dibentuk secara free-hand ini tampak eksplisit, tajam dan presisi. Tak ada garis yang salah. Tak ada garis yang diulang dan berlebihan, apalagi arsir.

Dalam menggambar suasana keramaian, gambarlah secara keseluruhan, hindarkan keinginan untuk menggambar secara detail. Pertimbangkan obyek-obyek gambar yang akan ditampilkan dalam gambar sketsa maupun yang hendak dihilangkan. Ada banyak jenis pohon, bukit, rumah, sungai, sawah dan lain-lain. Semuanya dapat menjadi obyek gambar yang menarik.



2. Gambar Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari bahasa latin *ilustrare* yang artinya penampakan, kemuliaan, cahaya, penerangan dan penggambaran secara hidup-hidup. Ilustrasi merupakan seni membuat gambar yang berfungsi memperjelas dan menerangkan naskah. Ilustrasi dipergunakan untuk memperjelas pesan. Ilustrasi dapat membantu retensi. yaitu memudahkan pembaca untuk mengingat konsep atau gagasan yang disampaikan melalui ilustrasi. Jenis ilustrasi sangat banyak, antara lain gambar, foto, grafik.

Gambar ilustrasi adalah suatu karya seni rupa dua dimensi, yang berupa gambar tangan (manual), ataupun gambar dari hasil olah digital (dari komputer, atau fotografi) atau kombinasi dari keduanya manual dan digital, baik hitam putih maupun berwarna yang mempunyai fungsi sebagai penerang/penghias untuk memperjelas atau memperkuat arti atau memperbesar pengaruh dari suatu teks atau naskah/cerita yang menyertainya

Gambar ilustrasi ada beberapa jenis yaitu ilustrasi untuk cerita, ilustrasi untuk ilmu pengetahuan, dan ilustrasi untuk sampul buku. Ilustrasi untuk cerita dimaksudkan sebagai penjelasan secara visual tentang isi suatu cerita dan dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis yaitu ilustrasi cerita pendek, ilustrasi cerita komik dan ilustrasi cerita fiksi atau khayalan. Untuk mengambar ilustrasi cerita novel dan cerita pendek, illustrator harus mampu mengambil bagian yang menarik dan dapat mewakili cerita keseluruhan untuk dilustrasikan. Ada beberapa langkah dalam membuat gambar ilustrasi, yaitu :

- Gagasan

Gagasan bersumber dari bahan yang akan diilustrasikan. Setelah ada gagasan, tentukanlah adegan apa yang akan digambar, siapa saja tokohnya, bagaimana suasannya, tentukan pula corak gambar dan media yang akan kamu gunakan.

- Sketsa

Proses menggambar yang paling awal adalah mengsket atau membuat rancangan gambar (sketsa) dengan menggunakan pensil warna atau langsung menggunakan media yang akan dipakai. Gagasan yang ada dituangkan bersamaan dengan proses mensket. Rencanakan gambar baik-baik. Buatlah coretan kira-kira bagaimana tata letak objek yang digambar dan bagaimana gerak yang terjadi. Satukan semua unsur gambar yang direncanakan. Beri detail sehingga gambar lebih sempurna. Beri gambar sesuai corak yang telah ditentukan. Setiap unsur harus bercorak sama agar tak terkesan seperti kolase.

- Pewarnaan

Setelah sket di anggap selesai, kita dapat mewarnai. Pewarnaan dalam menggambar ekspresi dapat dilaksanakan dengan dua corak, yaitu corak realis da corak bukan realis (ekspresionisme, impresionisme, abstrakisme, dan lain-lain). Pewarnaan corak realis harus sesuai dengan keadaan nyata. Sedangkan pewarnaan corak bukan realis lebih bebas atau tidak terikat oleh warna aslinya.

a. Gambar Ilustrasi Manual

Ada beberapa teknik dalam membuat gambar ilustrasi, yaitu dengan cara gambar tangan (manual), dengan bantuan alat digital berupa foto dan komputer, atau kombinasi dari manual dan digital. Dibawah ini adalah beberapa teknik gambar ilustrasi yang dibuat secara manual.

- Teknik Out line, adalah cara menggambar secara global, atau tidak detail dan hanya menggambar garis luarnya saja, sehingga terkesan datar, karena tidak ada pengaturan gelap terang



- Teknik arsir, adalah cara menggambar dengan menggunakan arsir atau unsur garis yang terputus-putus, yang digoreskan secara teratur dan berulang-ulang, garis-garis saling menumpuk, digunakan untuk mewujudkan efek gelap terang, volume dan plastisitas



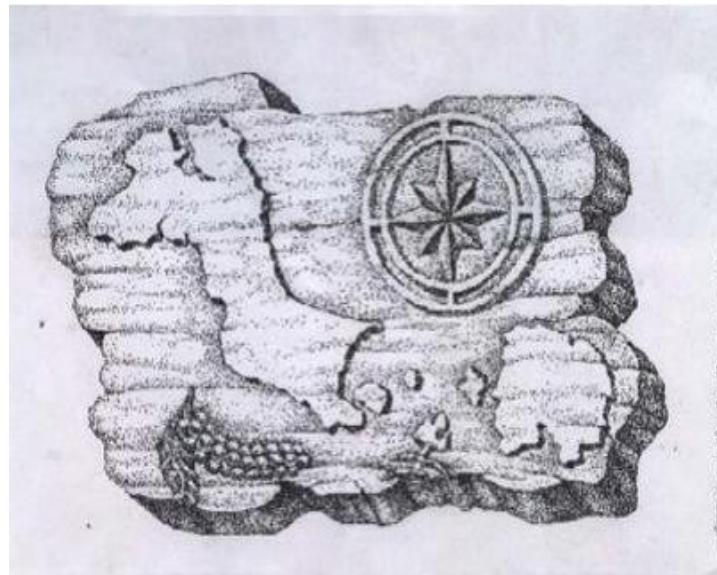
- Teknik blok, adalah cara menggambar dengan memanfaatkan warna secara blok, tanpa menerapkan gradasi dan transisi sehingga terasa datar, bagian yang satu dengan yang lain pada suatu objek ditunjukkan dengan perbedaan warna



- Teknik scraperboard, adalah cara menggambar dengan menggoreskan bentuk-bentuk garis yang arahnya mengikuti volume obyek, garis-garis tidak saling menumpuk, tetapi dibuat saling sejajar, dan pada bagian yang gelap dibuat lebih rapat, sedang pada bagian yang terang garis dibuat agak renggang, sehingga dicapai plastisitas yang dikehendaki.



- Teknik dot, yaitu cara mewujudkan gambar dengan menyusun titik-titik sehingga membentuk suatu obyek tertentu, kesan gelap dan terang ditentukan oleh jumlah titik dalam satu area, semakin banyak semakin kuat kesan gelap terang.



- Teknik goresan kering (dry brush), adalah cara menggambar dengan memanfaatkan tinta atau cat yang sengaja dibuat agak kering, sehingga warnawarna ketika digoreskan tidak merata, efek ini juga digunakan untuk membuat tekstur, pada bagian yang terang digoreskan warna-warna terang, sedang pada bagian yang gelap digoreskan warna-warna yang tua dan berulang-ulang, sehingga tercapai plastisitas yang diinginkan.



- Teknik half tone, adalah cara menggambar dengan memanfaatkan efek transisi warna dari terang ke gelap, dengan menggunakan tinta atau cat yang dibuat agak encer, efek transisi warna tersebut digunakan untuk mencapai plastisitas yang diinginkan



- Teknik siluet, adalah cara menggambar dengan mewujudkan warna tunggal yang solid atau pekat, biasanya warna hitam tetapi tidak menutup kemungkinan menggunakan warna lain, gambar yang dihasilkan dengan teknik ini hanya berupa bentuk global dengan warna tunggal, objek seolah-olah diambil dari posisi yang berlawanan dengan arah datangnya sinar, sehingga terkesan seperti bayangan.



b. Gambar Ilustrasi Digital

Ilustrasi digital adalah ilmu yang mempelajari tentang bagaimana mengesplorasikan kemampuan kreatif program komputer untuk membuat seni visual berupa ilustrasi dan memperbaiki ilustrasi. Sebelum mempelajari program aplikasi komputer ini, kita perlu mengenal jenis gambar digital yang akan diolah. Ada dua macam gambar dapat dihasilkan proses digital, yaitu gambar vektor dan gambar bitmap. Masing masing mempunyai karakteristik dan manfaat yang berbeda.

Gambar vektor adalah gambar yang tidak tergantung pada resolusi. Gambar bitmap adalah gambar yang dibentuk oleh sekumpulan titik yang disebut pixel (picture element).

Pembuatan ilustrasi digital juga dapat menggunakan foto, baik yang diedit terlebih dahulu menggunakan program komputer, maupun langsung digunakan tanpa melalui proses editing. Untuk pembuatan ilustrasi menggunakan foto tanpa melalui proses editing, diperlukan pengaturan lingkungan untuk pembuatan foto tersebut, sehingga hasilnya sesuai dengan yang diinginkan.

c. Gambar Ilustrasi Manual dan Digital

Gambar ilustrasi manual dan digital adalah gambar ilustrasi yang dibuat dengan cara memadukan antara teknik manual dan digital. Berikut ini beberapa tahapan untuk membuat gambar ilustrasi manual dan digital.

- Membuat Sketsa

Dalam pembuatan ilustrasi, langkah awal yang harus dilakukan adalah membuat sketsa pada kertas putih, sesuai dengan konsep dan ide yang akandivisualisasikan. Sketsa dapat dibuat dengan menggunakan pensil, spidol, atau alatgambar lain yang dapat memunculkan warna. Setelah sketsa manual selesai dibuat langkah selanjutnya adalah discan dan disimpan kedalam hardisk komputer.

- Menampilkan Sketsa Pada Komputer

Untuk memudahkan pekerjaan menggambar dengan komputer, sketsa yang sudahdiscan ditampilkan pada layar monitor untuk dijadikan pola gambar. Menggambar digital dengan aplikasi pengolah gambar (macromedia flash, corel draw) Setelah gambar sketsa ada dilayar monitor, maka pembuatan sketsa digital dapatdimulai. Untuk yang sudah mahir dengan program corel draw maka gambar sketsamanual bisa dijadikan acuan. Untuk yang belum mahir maka gambar sketsa manualbisa dijadikan pola pembuatan sketsa digital.

- Mewarna Ilustrasi

Setelah sketsa selesai dibuat menggunakan aplikasi komputer, selanjutnya adalah mewarnai gambar tersebut.

- Membuat Detail Ilustrasi

Agar ilustrasi yang kita buat lebih sempurna maka kita perlu mengolah lagibagian demi bagian dari ilustrasi yang sudah diwarna.

C. Daftar Pustaka

- Kusmiati R . . Artini . Dkk . .(1999). Teori Dasar Desain Komunikasi Visual. Jakarta: Djambatan
- Supriyono, Rakhmat.2010.Desain Komunikasi Visual Teori Dan Aplikasi. Yogyakarta.Andi.
- <https://www.dosenpendidikan.co.id/tipografi-adalah/>
- <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-tipografi/>
- <https://journal.moselo.com/tipografi-dari-kontras-hingga-psikologi-ebd8dfc49d80>
- <http://www.lincungstudio.ga/2016/03/mengenal-jenis-jenis-huruf-dalam-ilmu.html>
- <https://seputarilmu.com/2020/09/pengertian-tipografi.html>
- <https://www.seputarpengetahuan.co.id/2019/08/tipografi.html>



MODUL AJAR

DASAR-DASAR KOMUNIKASI VISUAL



DISUSUN OLEH :

TIM MGMP DKV SMKN 1 GARUT



**MODUL AJAR 6
PROGRAM KEAHLIAN
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

Bidang keahlian	: Desain Komunikasi Visual
Mata Pelajaran	: Dasar- Dasar Komunikasi Visual
Fase/kelas	: E/X
Instansi	: SMK NEGERI 1 GARUT
Alokasi waktu	: 26 JP

Elemen : Komposisi typography

A. Kompetensi Awal

Sebagai kompetensi Awal, siswa memiliki pengetahuan dan kemampuan tentang:

1. Jenis – jenis font (huruf) dalam Desain
2. Kemampuan membuat sketsa
3. Penggunaan Software Desain, terutama Adobe Illustrator, CorelDraw dan Photoshop

B. Profil Pelajar Pancasila

1. Bergotong Royong

Membangun tim dan mengelola kerjasama untuk mencapai tujuan bersama sesuai dengan target yang sudah ditentukan

2. Kreatif

Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan / atau perasaannya dalam bentuk karya dan/atau tidakan, serta mengevaluasinya dan mempertimbangkan dampak dan resikonya bagi diri dan lingkungannya dengan menggunakan berbagai perspektif

3. Bernalar Kritis

Merefleksi dan mengevaluasi pemikirannya sendiri – menjelaskan alasan untuk mendukung pemikirannya dan memikirkan pandangan yang mungkin

berlawanan dengan pemikirannya dan mengubah pemikirannya jika diperlukan

4. Mandiri

Mengembangkan pengendalian dan disiplin diri : melakukan tindakan – tindakan secara konsisten guna mencapai tujuan karir dan pengembangan dirinya di masa depan, serta berusaha mencari dan melakukan alternatif tindakan lain yang dapat dilakukan ketika menemui hambatan

C. Sarana dan Prasarana

Sarana & Prasarana yang dibutuhkan pada saat belajar dengan modul ini antara lain:

1. Laptop/ PC / Handphone
2. Jaringan internet yang bagus
3. Alat Gambar / Sketsa
4. Akun Teams, interaksi pembelajaran melalui Microsoft Teams
5. Lembar Kerja Peserta Didik
6. Lembar bimbingan/ Konsultasi

D. Target Peserta Didik

1. Peserta Didik kelas X Desain Komunikasi Visual
2. Peserta Didik dapat memahami jenis – jenis Font dan penggunaannya dalam pembuatan Desain
3. Peserta didik mampu membuat typografi dan memadukannya dalam desain Visual

E. Model Pembelajaran

Model Pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran luring (Tatap muka) dengan model *Project Based Learning*

KOMPETENSI INTI

A. Tujuan Pembelajaran

Pada akhir pembelajaran, Peserta Didik mampu:

1. Peserta didik dapat membuat typografi sebagai komunikasi di dalam konten media digital dan mampu mendeskripsikan jenis, fungsi, karakter, anatomi,

- lingkup huruf dan dasar tipografi (hierarki, leading, tracking dan kerning) yang umum digunakan dalam desain dan menerapkannya dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.
2. Peserta didik mampu menerapkan jenis, fungsi, karakter, anatomi, lingkup huruf dan dasar tipografi (hierarki, leading, tracking dan kerning) yang umum digunakan dalam desain dan menerapkannya dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.

B. Pemahaman Bermakna

- Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan properti visual yang pokok dan efektif.
- Pengolahan tipografi tidak hanya terbatas lewat pemilihan jenis font, ukuran font, kerning, leading, dekorasi & sebagainya, tetapi juga pada kesesuaian antara tema & kesan yang ingin ditunjukkan.

C. Pertanyaan Pemantik

- Software apa yang bisa Anda gunakan dalam pembuatan Desain Vektor?
- Pernahkan kalian melihat logo dengan menggunakan text? Bagaimana teknik penyusunannya?
- Berapa jenis font yang Anda ketahui?
- Apa fungsi tipografi yang Anda ketahui?

D. Persiapan Pembelajaran.

Sebelum pembelajaran dilakukan pengecekan:

1. Kesiapan mental dan fisik Peserta didik.
2. Kesiapan sarana dan prasarana.
 - Video tentang contoh – contoh tipografi
 - Alat dan software pendukung
3. Lembar konsultasi/ Jurnal untuk moda Luring nya.
4. Instrument asesmen diagnostic

E. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1

Materi : Pengetahuan umum & dasar – dasar typography yang diterapkan ke dalam eksekusi kerja desain komunikasi visual

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> berdoa, mengabsen dan menyiapkan kondisi siswa berupa motivasi dan orientasi mengalihartikan refleksi terhadap pembelajaran sebelumnya Peserta didik diberikan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan selama mengikuti pembelajaran secara luring, menyajikan pertanyaan pemandangan 	15 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan contoh desain logo yang berupa text (typografi) Peserta didik menganalisa beberapa hal dari desain tersebut: <ol style="list-style-type: none"> Jenis font Kesan yang ditimbulkan Peserta didik menggali informasi mengenai jenis – jenis font dan artinya Peserta didik menyimpulkan kesan dari setiap jenis font dalam desain Peserta didik membuat sketsa typografi 	230 menit
Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik dengan bimbingan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini Peserta didik memberikan penilaian baik dalam bentuk narasi /gambar/ emotikon tertentu untuk menunjukkan pemahaman tentang topik hari ini Peserta didik mengomunikasikan kendala yang dihadapi selama mengerjakan Peserta didik menerima apresiasi dan motivasi dari guru Doa penutup 	25 menit

Pertemuan 2

Materi : Penerapan typography pada desain komunikasi visual dalam eksekusi kerja desain komunikasi visual

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> berdoa, mengabsen dan menyiapkan kondisi siswa berupa motivasi dan orientasi 	15 menit

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> • melakukan refleksi terhadap pembelajaran sebelumnya • Peserta didik diberikan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan selama mengikuti pembelajaran secara luring, 	
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan contoh desain Visual yang berbentuk teks (typografi) • Peserta didik menganalisa desain yang ada dalam segi /komponen: <ul style="list-style-type: none"> a. Pesan / isi desain b. Komposisi c. Lay out d. Jenis font e. Psikologis desain (kesimbangan simetris dan asimetris) • Peserta didik dengan bimbingan guru berdiskusi tentang desain visual typografi 	230 menit
Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dengan bimbingan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini • Peserta didik memberikan penilaian baik dalam bentuk narasi /gambar/ emotikon tertentu untuk menunjukkan pemahaman tentang topik hari ini • Peserta didik mengomunikasikan kendala yang dihadapi selama mengerjakan • Peserta didik menerima apresiasi dan motivasi dari guru • Doa penutup 	25 menit

Pertemuan 3

Materi : Penerapan typography pada desain komunikasi visual dalam eksekusi kerja desain komunikasi visual

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • berdoa, mengabsen dan menyiapkan kondisi siswa berupa motivasi dan orientasi • melakukan refleksi terhadap pembelajaran sebelumnya • Peserta didik diberikan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan selama mengikuti pembelajaran secara luring, 	15 menit

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • menyajikan pertanyaan pemandik • Peserta didik membuat 3 desain typografi (tag line, logo, poster) • Peserta didik dalam membuat desain, harus memperhatikan hal: <ul style="list-style-type: none"> a. Pesan / isi desain b. Komposisi c. Lay out d. Jenis font e. Psikologis desain (kesimbangan simetris dan asimetris) • Peserta didik mempresentasikan hasil typografi yang sudah dibuat 	230 menit
Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dengan bimbingan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini • Peserta didik memberikan penilaian baik dalam bentuk narasi /gambar/ emotikon tertentu untuk menunjukkan pemahaman tentang topik hari ini • Peserta didik mengomunikasikan kendala yang dihadapi selama mengerjakan • Peserta didik menerima apresiasi dan motivasi dari guru • Doa penutup 	25 menit

F. Assesmen

1. Asesment Diagnostik (dilakukan dengan bantuan Google Form).

Berilah skor 1 bila jawabanmu “YA” dan 0 bila “TIDAK” pada kotak di belakangnya !

No	Pernyataan	skor
1.	Saya lebih suka banyak ilustrasi (gambar-gambar) saat belajar	
2.	Saya lebih mudah memahami pelajaran dengan bentuk ilustrasi gambar	
3.	Saya sangat menyukai obyek yang warna warni	
4.	Saya sering mengantuk dan susah focus kalau guru menerangkan atau berbicara	
5.	Saya lebih mudah mengingat materi tayangan film dari pada penjelasan guru	
6.	Saya lebih mudah mengingat dari penjelasan atau pemapaparan guru	
7.	Saya lebih mudah hafal apabila diucapkan berulangkali	

No	Pernyataan	skor
8.	Saya lebih nyaman melafalkan dengan keras saat belajar	
9.	Saya merasa asik kalau mendengarkan orang yang sedang berbicara	
10.	Saya lebih suka mendengarkan rekaman dari pada membaca buku teks	
11.	Bongkar pasang peralatan adalah kegemaranku	
12.	Saya lebih menyukai pembelajaran yang banyak melibatkan gerak badan	
13.	Saya kurang suka diam lama dikit	
14.	Saya lebih suka banyak gerak mesti saat belajar	
15.	Saya lebih mudah belajar melalui praktik dari pada mendengarkan	

Klasifikasi diagnostik :

- 1 - 5 : Ibh banyak YA, bermakna bahwa siswa tersebut type Visual
- 6- 10: Ibh banyak YA, bermakna bahwa siswa tersebut type Audial
- 11-15: Ibh banyak YA, bermakna bahwa siswa tersebut type Kinestetik

2. Menggunakan Asesmen Formatif dan Sumatif

a. Contoh Asesment Sumatif

1. Apa itu tipografi?
2. Jelaskan secara singkat sejarah tipografi!
3. Jelaskan perbedaan penggunaan huruf roman dan sans serif!
4. Jelaskan karakter jenis huruf!
5. Buatlah sebuah sketsa desain tipografi!

b. Contoh Asesmen Formatif

Peserta didik membuat produk visual (desain) tipografi

Rubrik Penilaian

Nama :

Kelas :

Produk : Logo / Tagline / Poster *)

No	Penilaian	Skor	% skor
Proses Kerja			
1	Pemakaian Alat/Software (10%)		

No	Penilaian	Skor	% skor
2	Keselamatan Kerja (10%)		
3	Sikap Kerja (10%)		
Hasil Kerja			
1	Isi / Pesan (10 %)		
2	Kesesuaian Font (15 %)		
3	Lay out (10 %)		
4	Komposisi (10 %)		
5	Psikologi desain (Keseimbangan Simetris dan Asimetris) (10 %)		
6	Keindahan / Estetika Desain (15 %)		
Skor Total			
Komentar			
Kesimpulan		Kompeten / Belum Kompeten *)	
Remedial (jika belum kompeten)			
Nama Guru & Tanda Tangan			

G. Refleksi Siswa

Guru mengajukan beberapa pertanyaan untuk mengetahui seberapa dalam siswa memahami materi

1. Apa yang Anda ketahui tentang tipografi?
2. Bagaimana prinsip pembuatan tipografi?
3. Ada berapa jenis font yang digunakan dan apa makna dari tiap – tiap font?
4. Apa saja elemen dalam pembuatan tipografi?

H. Pengayaan dan Remedial

Kegiatan pengayaan dilakukan diluar jam pelajaran dan berupa tambahan kelas.

- Pengayaan: memberikan arahan terkait hal yang bisa dipelajari untuk meningkatkan dan mengembangkan materi yang telah dipelajari
- Remidi: membimbing secara terus menerus dengan durasi tertentu sampai mencapai kompetensi yang diinginkan

LAMPIRAN

A. Lembar Kerja Peserta Didik

TYPOGRAPHY 2

(Pertemuan 1)

Materi : Pengetahuan umum & dasar – dasar typography yang diterapkan ke dalam eksekusi kerja desain komunikasi visual

Tujuan : Peserta didik dapat membuat typografi sebagai komunikasi di dalam konten media digital dan mampu mendeskripsikan jenis, fungsi, karakter, anatomi, lingkup huruf dan dasar tipografi (*hierarki, leading, tracking* dan *kerning*) yang umum digunakan dalam desain dan menerapkannya dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.

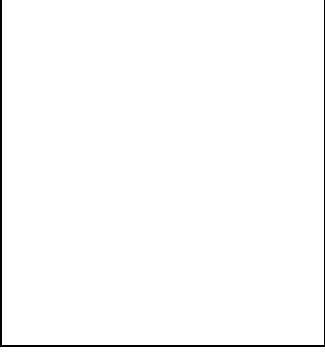
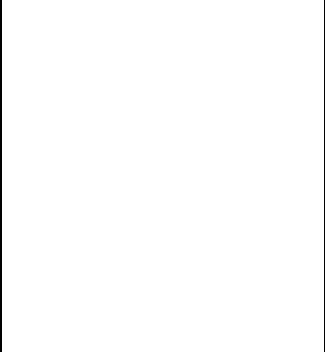
Kegiatan :

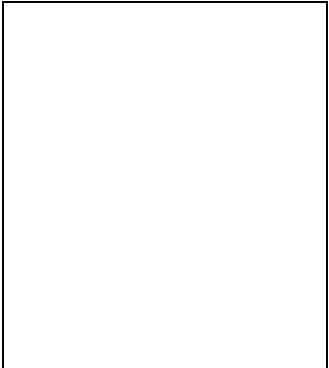
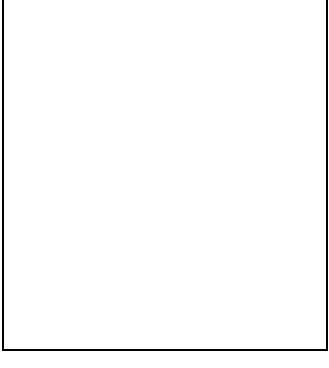
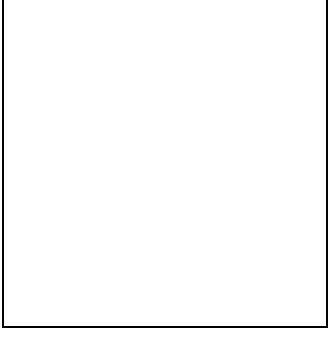
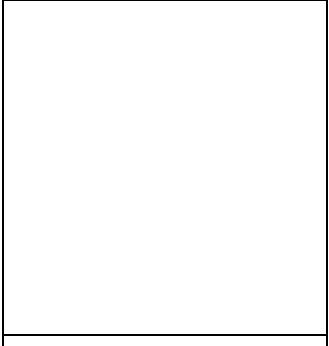
1. Amati contoh tipografi di bawah ini!



2. Analisa jenis font dan kesan yang muncul dari desain di atas !
-
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

3. Dengan menggali informasi dari internet, gambarkan jenis – jenis font dan artinya

No	Gambar Font	Jenis Font	Arti / Kesan
.....	
.....	

No	Gambar Font	Jenis Font	Arti / Kesan
.....	
.....	
.....	
.....	

4. Buatlah satu sketsa tipografi!

Judul :

Pesan :

Jenis Font :

TYPOGRAPHY 2

(Pertemuan 2 dan 3)

Materi : Penerapan typography pada desain komunikasi visual dalam eksekusi kerja desain komunikasi visual

Tujuan : Peserta didik mampu menerapkan jenis, fungsi, karakter, anatomi, lingkup huruf dan dasar tipografi (hierarki, leading, tracking dan kerning) yang umum digunakan dalam desain dan menerapkannya dalam perancangan dan proses produksi dalam eksekusi kerja Desain Komunikasi Visual.

Kegiatan :

Pertemuan 1

Amati contoh desain berikut ini dan analisa lah bagaimana :

1. Pesan / isi desain
2. Komposisi
3. Lay out
4. Jenis font
5. Psikologis desain (kesimbangan simetris dan asimetris)

a. **Tag line**

		
Tagline 1	Tagline 2	Tagline 3

Isi	Tagline 1	Tagline 2	Tagline 3
Pesan / isi desain			
Komposisi			
Lay out			
Jenis font			
Psikologis desain (kesimbangan simetris dan asimetris)			

Diantara ketiga desain tersebut, manakah yang menurut Anda lebih bisa menarik perhatian? Ungkapkan alasan Anda!

b. Logo

		
Logo 1	Logo 2	Logo 3

Isi	Logo 1	Logo 2	Logo 3
Pesan / isi desain			
Komposisi			
Lay out			
Jenis font			
Psikologis desain (kesimbangan simetris dan asimetris)			

Diantara ketiga desain tersebut, manakah yang menurut Anda lebih bisa menarik perhatian? Ungkapkan alasan Anda!

c. Desain Visual (misal : Poster)



Isi	Poster 1	Poster 2	Poster 3
Pesan / isi desain			
Komposisi			
Lay out			
Jenis font			
Psikologis desain (kesimbangan simetris dan asimetris)			

Apa yang dapat Anda simpulkan dari beberapa contoh di atas?

Pertemuan 2

Anda sudah mempelajari tentang bagaimana cara pembuatan tipografi, jenis – jenis font, arti font, lay out, serta keseimbangan simetris dan asimetris.

Kegiatan :

Membuat desain Visual (Logo, Tagline, Poster) dengan menerapkan jenis, fungsi, karakter, anatomi, lingkup huruf dan dasar tipografi (hierarki, leading, tracking dan kerning).

Alat dan Bahan

1. Kertas Gambar / Sketch
2. Pensil 2B
3. Wacom Pen Drawing
4. Laptop / Komputer
5. Software Adobe Illustrator

Penilaian :

1. Proses Kerja (30%)
 - a. Pemakaian Alat/Software (10%)
 - b. Keselamatan Kerja (10%)
 - c. Sikap Kerja (10%)
2. Hasil Kerja (70%)

- a. Isi / Pesan (10 %)
- b. Kesesuaian Font (15 %)
- c. Lay out (10 %)
- d. Komposisi (10 %)
- e. Psikologi desain (Keseimbangan Simetris dan Asimetris) (10 %)
- f. Keindahan / Estetika Desain (15 %)

Rubrik Penilaian

Nama :

Kelas :

Produk : Logo / Tagline / Poster *)

No	Penilaian	Skor	% skor
Proses Kerja			
1	Pemakaian Alat/Software (10%)		
2	Keselamatan Kerja (10%)		
3	Sikap Kerja (10%)		
Hasil Kerja			
1	Isi / Pesan (10 %)		
2	Kesesuaian Font (15 %)		
3	Lay out (10 %)		
4	Komposisi (10 %)		
5	Psikologi desain (Keseimbangan Simetris dan Asimetris) (10 %)		
6	Keindahan / Estetika Desain (15 %)		
Skor Total			
Komentar			
Kesimpulan		Kompeten / Belum Kompeten *)	
Remedial (jika belum kompeten)			

No	Penilaian	Skor	% skor
	Nama Guru & Tanda Tangan		

B. Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik

Pengertian Tipografi

Tipografi atau dalam bahasa Inggris yaitu Typography merupakan suatu ilmu memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk dapat menciptakan kesan tertentu dan khusus, sehingga dapat menolong para pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin.

Peran dari pada tipografi itu sendiri adalah untuk dapat mengkomunikasikan ide atau informasi dari halaman tersebut ke pengamat.

Berikut ini terdapat beberapa pengertian tipografi menurut para ahli, diantaranya adalah:

1. Danton Sihombing (Anggota DGI. 2001:58)

Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi adalah sifat verbal dan properti visual dan efektif.

2. Roy Brewer (1971) dalam buku “Pengantar Tipografi”

Tipografi dapat memiliki pengertian luas yang meliputi penataan dan pola halaman, atau setiap barang cetak. Atau dalam pengertian lebih sempit hanya meliputi pemilihan, penataan dan berbagai hal bertalian pengaturan baris-baris susun huruf (typeset), tidak termasuk ilustrasi dan unsur-unsur lain bukan susun huruf pada halaman cetak.

3. Dendi Sudiana (2001:1) dalam buku “Pengantar Tipografi”

Tipografi adalah elemen grafis yang paling mudah dibaca. Tetapi melalui kata-kata yang terdiri dari huruf dan oleh huruflah yang memandu pemahaman pembaca pesan atau ide.

4. Stanley Morrison

“Tipografi dapat didefinisikan sebagai keterampilan mengatur bahan cetak secara baik dengan tujuan tertentu; seperti mengatur tulisan, membagi-bagi

ruang atau spasi, dan menata atau menjaga huruf untuk membantu secara maksimal agar pembaca memahami teks. Tipografi merupakan cara hemat untuk benar-benar membuat bermanfaat dan hanya secara kebetulan mencapai hasil estetis, oleh karena menikmati pola-pola, jarang sekali menjadi tujuan utama.”

Sejarah Tipografi

Sejarah perkembangan tipografi dimulai dari penggunaan pictograph. Bentuk bahasa ini antara lain dipergunakan oleh bangsa Viking Norwegia dan Indian Sioux. Di Mesir berkembang jenis huruf Hieratia, yang terkenal dengan nama Hieroglif pada sekitar abad 1300 SM. Bentuk tipografi ini merupakan akar dari bentuk Demotia, yang mulai ditulis dengan menggunakan pena khusus.

Bentuk tipografi tersebut akhirnya berkembang sampai di Kreta, lalu menjalar ke Yunani dan akhirnya menyebar keseluruh Eropa.

Puncak perkembangan tipografi, terjadi kurang lebih pada abad 8 SM di Roma saat orang Romawi mulai membentuk kekuasaannya. Karena bangsa Romawi tidak memiliki sistem tulisan sendiri, mereka mempelajari sistem tulisan Etruska yang merupakan penduduk asli Italia serta menyempurnakannya sehingga terbentuk huruf-huruf Romawi.

Tipografi berasal dari bahasa Yunani yaitu *typos* (mould, impression, shape) dan *graphein* (writing, carving). Tipografi merupakan seni dan teknik dalam menyeleksi dan mengatur font type, point size, line lengths, line leading, character spacing, dan word spacing untuk ditampilkan dalam suatu aplikasi media. Tujuan daripada tipografi untuk

- 1) Meningkatkan dan mengoptimalkan “nilai untuk dibaca”;
- 2) Menciptakan hubungan yang kontekstual;
- 3) Memberikan informasi yang berarti dan menunjukkan hierarki;
- 4) Menciptakan kesadaran & menunjukkan keberadaan; serta
- 5) Mengkomunikasikan emosi.

Unsur-Unsur Tipografi

Berikut ini adalah unsur-unsur yang ada pada tipografi.

1. Ornamen dan Bidang Cetak

Ornamen dalam tipografi modern ini jarang digunakan. Umumnya ornamen hanya digunakan sebagai bahan cetakan undangan, piagam, ijazah dan pekerjaan dekoratif lainnya.

Bidang cetak ini dapat dilakukan dalam berbagai warna yang dicetak sebagai dasar. Bidang-bidang tersebut bisa diberi raster atau nada-nada yang mengandung suatu unsur negatif.

2. Kolom dan Garis

Sebuah kolom yang terdiri dari sejumlah baris dengan lebar tertentu. Dalam praktik, lebar kolom pada kebanyakan majalah atau brosur sekitar 5 – 7 kata dan sekitar 6 – 10 huruf per kata. Pada surat kabar (koran) dengan jumlah kata perbarisnya sangat lebih sedikit, sedangkan buku lebih banyak.

3. Baris

Baris terdiri dari suatu kata yang diatur satu persatu dibelakang yang lain. Diantara kata-kata ada juga jarak antara kata. Sebuah baris harus memiliki sebuah koherensi optis atau uraian kalimat yang berkaitan satu sama lain dalam suatu paragraf.

4. Kata

Kata adalah suatu kombinasi susunan dari huruf-huruf tunggal, dalam arti huruf yang ditempatkan bersama untuk mengisi kata yang dapat diucapkan yang dapat menimbulkan bunyi dan mengandung arti.

Ejaan yang benar adalah sebuah kata atau sebuah unsur bahasa yang ditulis dalam bentuk huruf tercetak. Susunan kata dalam kalimat juga dipengaruhi oleh jarak antar huruf dan jarak antar kata.

5. Kemiringan Huruf

Kemiringan huruf yang dimaksud adalah suatu huruf yang tercetak miring dengan kata lain disebut italic. Huruf italic ini dimaksudkan untuk dapat memberikan penekanan pada sebuah kata dan umumnya digunakan terhadap teks yang tidak terlalu panjang.

6. Berat dan Lebar Huruf

Pengertian berat dalam huruf terletak pada suatu perbandingan antara tinggi huruf yang tercetak dengan lebar stroke. Berat huruf yang dinilai sebagai bentuk tipis (light), normal (regular), dan tebal (bold).

Pengertian lebar disini adalah sebuah perbandingan antara tinggi huruf tercetak dengan lebar huruf itu sendiri . Lebar huruf itu sendiri dapat ditinjau dari perbandingan proporsi dapat dibagi menjadi tiga kelompok yaitu

condensed, reguler dan extended. Huruf-huruf condensed dan extended ini biasanya dapat diterapkan untuk teks yang pendek seperti headline dan sub headline.

7. Ukuran Huruf

Dalam penggunaan huruf setting timah, setting foto dan setting cahaya, ukuran huruf diatur point,punt,mm atau juga inch. Ukuran point atau punt yang paling umum adalah diantara 6 sampai dengan 72 pada huruf setting fotografi untuk sebuah judul dapat diatur dalam proses yang sama dan huruf-huruf secara individual dalam besar kecilnya diatur secara proporsional.

8. Bentuk Huruf

Diantara sekian banyak bentuk atau jenis huruf, dapat dikelompokkan menjadi 3 kelompok besar huruf yaitu Jenis huruf kait (Serif), Jenis huruf tanpa kait (Sans Serif) dan Jenis huruf Fantasi (Dekoratif/Hias).

Sebagai contoh huruf kait (Serif), tanpa kait (Sans Serif) dan Fantasi yaitu sebagai berikut :

- a) Huruf kait atau Serif (Roman, Bodoni, Garamond, Egyptian)
- b) Huruf tanpa kait atau Sans Serif (Arial, Univers, Futura)
- c) Huruf Fantasi (Sript Types).

Elemen Tipografi

Ada dua elemen Tipografi yang perlu di perhatikan diantaranya ialah:

1. Huruf Teks

Yaitu sebuah huruf yang tersaji untuk naskah. Pilihlah sebuah huruf teks yang unsur keterbacaanya sangat mudah dan sangat nyaman. Jangan pernah menggunakan huruf teks yang berbody tebal dan terlalu banyak lengkungan.

2. Huruf Judul

Untuk penggunaan huruf judul ini lebih fleksible. Asal unsur keterbacaanya dan keefektifan dapat penyampaianya dapat terkemas dengan apik dan nyaman, maka suatu unsur penerapan dalam desain grafis sudah terpenuhi.

Psikologi Font

1. Serif



Jenis *font* ini memiliki karakteristik garis kecil sebagai hiasan. Jenis *font* serif yang **paling** umum adalah *Times Roman*, *Georgia*, *Garamon*. Serif lebih bersifat klasik, mapan; melambangkan kepercayaan dan juga kehormatan, *font* ini cocok untuk membuat perusahaan terasa mapan. Serif sering digunakan dalam situasi formal, atau bagi perusahaan yang ingin **membangun** *brand awareness*. Seringkali, tipe serif ideal untuk perusahaan keuangan, akademisi, *broadcasting*, dan editorial.

2. Sans Serif



Font sans serif memiliki variasi garis yang sedikit lebar daripada serif, contohnya adalah *Helvetica*, *Arial*, *Century Gothic*.

Jenis *sans serif* terlihat lebih bersih, modern, dan menarik. Sering digunakan oleh merek-merek yang ingin menunjukkan sifat jujur, sederhana, dan tanpa basa-basi. Ketika **ditempatkan** ke tipografi dalam desain logo, sans serif dapat mewakili perasaan kepekaan terhadap suatu hal.

Seringkali, logo ini ditemukan pada merek pakaian, perusahaan teknologi, dan bisnis yang **berfokus** pada gagasan masa depan.

3. Script



Dibuat mirip seperti tulisan tangan, biasanya digunakan untuk judul dan bukan untuk **teks** panjang. Jenis *font* ini antara lain: *Lucida Script*, *Lobster*, *Zapfino*.

Font script menunjukkan keanggunan dan kreativitas. Jika ingin membuat brand yang **bersifat** personal, jenis *font* ini menjadi pilihan tepat. Namun, penting untuk diperhatikan jenis font ini mampu dibaca. Selain itu, *script* mewakili ide-ide emosional serta kreativitas.

Script juga cocok untuk menyampaikan perasaan, sejarah, atau pengalaman secara visual. Kunci penggunaan jenis font ini adalah hati-hati. **Script** memang terlihat berseni dan mewah, tapi bisa sulit dibaca dalam konteks tertentu.

4. Slab Serif



Jenis **serif** yang tebal seperti balok, misal: *Courier*, *Rockwell*, *Museo*.

Slab serif dikaitkan dengan kepercayaan diri, solidaritas, dan keberanian. Secara umum, *font* slab serif digunakan oleh perusahaan yang ingin membuat dampak pada pasar, **baik** dengan ide baru yang inovatif, atau produk yang intuitif. Mereka sering digunakan oleh merek mobil dan teknologi yang ingin memasang kepercayaan pada pelanggan mereka, sambil memamerkan beberapa kreativitas modern.

5. Dekoratif



Font dekoratif digunakan dalam ukuran besar untuk judul, bukan untuk teks panjang. Jenis *font* ini umumnya: *Bombing*, *Gigi*, *Jackerman*

Font dekoratif ini cukup unik, bahkan terkadang sering digunakan sesuai kebutuhan brand ataupun logo. *Font* ini dapat menambah kepribadian pada bisnis.

6. Modern



Jenis font ini adalah salah satu jenis font yang saat terbaru dan sangat diminati oleh para desainer. Dikarenakan jenis font ini menghilangkan sifat ukiran.

5 jenis font terbaik modern, yaitu : politica, matchbook, dan eurostyle

7. Egyptian

Egyptian

Adalah suatu jenis huruf yang memiliki ciri kaki,sirip atau serif yang berbentuk persegi seperti papan dengan ketebalan yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan yaitu kokoh, kuat, kekar dan stabil.

8. Miscellaneous/Decorative

MISCELLANEOUS/DECORATIVE

Huruf jenis ini sebenarnya adalah pengembangan dari huruf-huruf yang sudah ada, yang membedakan huruf ini dengan 3 jenis huruf diatas adalah adanya dekorasi yang membuat jenis huruf ini lebih dekoratif dan meriah. kesan yang ditimbulkan dengan penggunaan huruf ini adalah dekoratif, ornamental, bebas..

9. Roman

Roman

Ciri dari huruf ini adalah memiliki sirip/kaki/serif yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf Roman memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya. Kesan yang ditimbulkan adalah klasik, anggun, lemah gemulai dan feminin.

Prinsip Tipografi

1. Legibility



Legibility yaitu kemudahan mengenali huruf dan membedakan masing-masing huruf atau karakter. Legibility haruslah dimiliki oleh huruf karena untuk menghindari kesalahan dalam mengenali huruf. Suatu jenis huruf dikatakan legible apabila masing-masing huruf atau karakter-karakternya mudah dikenali dengan jelas satu sama lain.

2. Readability



Readability merupakan tingkat keterbacaan suatu teks. Teks yang readable berarti keseluruhannya mudah dibaca. Readability dipengaruhi oleh kombinasi huruf dan jaraknya.

3. Visibility



Visibility berhubungan dengan jarak pandang atau pembaca dengan objek. Semakin jauh jarak pandang maka visibility-nya akan berkurang, namun apabila tingkat legibility dan readability suatu huruf sudah baik, maka dengan jarak yang cukup jauh pun akan tetap visible.

Pada susunan kata CLEAN di atas, karena Legibility dan Readability sudah tersusun dengan baik maka Visibilitynya pun juga akan terlihat sangat baik yang mana kata CLEAN tersebut bila dilihat dari jarak jauh dan dekat sama-sama dapat terbaca dengan jelas.

Beberapa Contoh Tipografi



Converse Advertisement





C. Glosarium

- Typeface** : Desain dari satu set bentuk huruf, angka, tanda baca yang memiliki satu sifat visual yang standar dan konsisten. Sifat tersebut membentuk karakter yang tetap meski rupa dan bentuk dimodifikasi
- Typefont** : Satu set bentuk huruf, angka, tanda baca dalam rupa, ukuran dan gaya khusus untuk komunikasi.
- Typestyle** : Modifikasi typeface yang de desain dari berbagai variasi guna memunculkan karakter visual, yang meliputi : weight (light, medium, bold), angle (roman, italic), elaboration (outline, shaded,decorated).

D. Daftar Pustaka

- Kusmiati R . . Artini . Dkk . .(1999). Teori Dasar Desain Komunikasi Visual. Jakarta: Djambatan
- Supriyono, Rakhmat.2010.Desain Komunikasi Visual Teori Dan Aplikasi. Yogyakarta.Andi.
- <https://www.dosenpendidikan.co.id/tipografi-adalah/>
- <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-tipografi/>
- <https://journal.moselo.com/tipografi-dari-kontras-hingga-psikologi-ebd8dfc49d80>
- <http://www.lincungstudio.ga/2016/03/mengenal-jenis-jenis-huruf-dalam-ilmu.html>
- <https://seputarilmu.com/2020/09/pengertian-tipografi.html>
- <https://www.seputarpengetahuan.co.id/2019/08/tipografi.html>



MODUL AJAR

DASAR-DASAR KOMUNIKASI VISUAL



DISUSUN OLEH :

TIM MGMP DKV SMKN 1 GARUT



**MODUL AJAR 7
PROGRAM KEAHLIAN
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

Bidang keahlian	: Desain Komunikasi Visual
Mata Pelajaran	: Dasar- Dasar Komunikasi Visual
Fase/kelas	: E/X
Instansi	: SMK NEGERI 1 GARUT
Alokasi waktu	: 38 JP

Elemen : Fotografi Dasar

INFORMASI UMUM

A. Identitas Modul

Nama Penyusun	
Institusi	
Tahun Penyusunan	2021
Jenjang Sekolah	X / Desain Komunikasi Visual
Alokasi	24 JP (24 x 45 menit) / 4 Pertemuan

B. Kompetensi Awal

Sebagai kompetensi Awal siswa sudah memiliki pengetahuan tentang :

1. Pengetahuan dasar kamera
2. Pemahaman segitiga eksposur pada kamera
3. Pemahaman cahaya pada fotografi
4. Pemahaman Komposisi pada fotografi
5. Teknik fotografi yang baik dan benar
6. Teknik editing pada foto

C. Profil Pelajar Pancasila

1. Bergotong Royong

Membangun tim dan mengelola kerjasama untuk mencapai tujuan bersama sesuai dengan target yang sudah ditentukan

2. Kreatif

Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan / atau perasaannya dalam bentuk karya dan/atau tidakan, serta mengevaluasinya dan mempertimbangkan dampak dan resikonya bagi diri dan lingkungannya dengan menggunakan berbagai perspektif

3. Bernalar Kritis

Merefleksi dan mengevaluasi pemikirannya sendiri – menjelaskan alasan untuk mendukung pemikirannya dan memikirkan pandangan yang mungkin berlawanan dengan pemikirannya dan mengubah pemikirannya jika diperlukan

4. Mandiri

Mengembangkan pengendalian dan disiplin diri : melakukan tindakan – tindakan secara konsisten guna mencapai tujuan karir dan pengembangan dirinya di masa depan, serta berusaha mencari dan melakukan alternatif tindakan lain yang dapat dilakukan ketika menemui hambatan

D. Sarana dan Prasarana

Sarana & Prasarana yang dibutuhkan pada saat belajar dengan modul ini antara lain:

1. Laptop/ PC / Handphone
2. Jaringan internet yang bagus
3. Alat tulis & buku
4. Kamera
5. Akun Teams, interaksi pembelajaran juga melalui Microsoft Teams
6. Lembar Kerja Peserta Didik
7. Lembar bimbingan/ Konsultasi

E. Target Peserta Didik

1. Peserta didik memiliki semangat untuk menggali informasi tentang fotografi dasar.
2. Peserta didik dapat berkolaborasi dengan teman sekelas untuk saling bertukar informasi dalam memahami materi.
3. Peserta didik dapat memahami kamera pada fotografi.
4. Guru memahami kekurangan, tantangan dan hambatan pada tiap individu belajar sehingga peserta didik mampu mencapai target capaian pembelajaran.

F. Model Pembelajaran

Model Pembelajaran yang digunakan adalah Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*).

KOMPETENSI INTI

A. Tujuan Pembelajaran

Pada akhir pembelajaran, peserta didik mampu:

1. Memahami jenis kamera pada fotografi.
2. Memahami dan menerapkan teknik foto yang baik dan benar.
3. Mengatur pencahayaan pada fotografi.

4. Menentukan komposisi pemotretan pada fotografi.
5. Melakukan pemotretan sesuai dengan Teknik pada fotografi.
6. Melakukan editing pada fotografi.

B. Pemahaman Bermakna

- Materi mengenai pengetahuan dasar kamera termasuk didalamnya jenis kamera pada fotografi.
- Mempelajari teknik foto yang baik dan benar, pencahayaan pada fotografi, serta komposisi pemotretan pada fotografi.
- Melakukan pemotretan sesuai dengan teknik pada fotografi dan editing pada fotografi.

C. Pertanyaan Pemantik

- Tahukah kalian jenis-jenis kamera pada fotografi?
- Pernahkah kalian mempelajari teknik foto yang baik dan benar?
- Bagaimana cara mengatur pencahayaan pada fotografi?
- Bagaimana komposisi pemotretan pada fotografi?
- Bagaimana cara melakukan pemotretan sesuai dengan teknik pada fotografi?
- Bagaimana cara melakukan editing pada fotografi?

D. Persiapan Pembelajaran

Sebelum pembelajaran dilakukan pengecekan:

1. Kesiapan mental dan fisik peserta didik.
2. Kesiapan sarana dan prasarana.
 - Alat tulis & buku
 - Hp
 - Kamera.
3. Lembar konsultasi/ Jurnal untuk moda Luringnya.
4. Instrumen asesmen diagnostik.

E. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1

Materi : Pengetahuan dasar kamera dan pemahaman segitiga eksposur pada kamera.

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Berdoa, mengabsen dan menyiapkan kondisi siswa berupa motivasi dan orientasi • Melakukan refleksi terhadap pembelajaran sebelumnya • Peserta didik diberikan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan selama mengikuti pembelajaran secara daring dan/atau luring, • Menyajikan pertanyaan pemandik 	10 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan mengenai pengetahuan dasar kamera dan pemahaman segitiga eksposur pada kamera. • Peserta didik memberikan umpan balik mengenai: <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengetahuan dasar kamera 2. Jenis kamera 3. Pemahaman segitiga eksposur pada kamera • Peserta didik menggali informasi mengenai pengetahuan dasar kamera dan pemahaman segitiga eksposur pada kamera. • Peserta didik menyimpulkan pemahamannya dan mempraktikkannya. 	230 menit
Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dengan bimbingan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini • Peserta didik memberikan penilaian baik dalam bentuk narasi /gambar/ emotikon tertentu untuk menunjukkan pemahaman tentang topik hari ini • Peserta didik mengomunikasikan kendala yang dihadapi selama mengerjakan • Peserta didik menerima apresiasi 	10 menit

	<p>dan motivasi dari guru</p> <ul style="list-style-type: none"> • Doa penutup 	
--	---	--

Pertemuan 2

Materi : Cahaya pada fotografi dan komposisi pada fotografi

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • berdoa, mengabsen dan menyiapkan kondisi siswa berupa motivasi dan orientasi • melakukan refleksi terhadap pembelajaran sebelumnya • Peserta didik diberikan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan selama mengikuti pembelajaran secara luring, • menyajikan pertanyaan pemantik 	15 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan mengenai cahaya pada fotografi dan komposisi pada fotografi. • Peserta didik memberikan umpan balik mengenai: <ol style="list-style-type: none"> 1. Cahaya pada fotografi. 2. Komposisi pada fotografi. • Peserta didik menggali informasi mengenai cahaya pada fotografi dan komposisi pada fotografi. • Peserta didik menyimpulkan pemahamannya dan mempraktikkannya. 	230 menit
Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dengan bimbingan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini • Peserta didik memberikan penilaian baik dalam bentuk narasi /gambar/ emotikon tertentu untuk menunjukkan pemahaman tentang topik hari ini • Peserta didik mengomunikasikan kendala yang dihadapi selama mengerjakan • Peserta didik menerima apresiasi dan motivasi dari guru 	25 menit

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> • Doa penutup 	

Pertemuan 3

Materi : Teknik fotografi yang baik dan benar.

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • berdoa, mengabsen dan menyiapkan kondisi siswa berupa motivasi dan orientasi • melakukan refleksi terhadap pembelajaran sebelumnya • Peserta didik diberikan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan selama mengikuti pembelajaran secara luring, 	15 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan mengenai teknik fotografi yang baik dan benar. • Peserta didik memberikan umpan balik mengenai teknik fotografi yang baik dan benar. • Peserta didik menggali informasi mengenai teknik fotografi yang baik dan benar. • Peserta didik menyimpulkan pemahamannya dan mempraktikkannya. 	230 menit
Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dengan bimbingan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini • Peserta didik memberikan penilaian baik dalam bentuk narasi /gambar/ emotikon tertentu untuk menunjukkan pemahaman tentang topik hari ini • Peserta didik mengomunikasikan kendala yang dihadapi selama mengerjakan • Peserta didik menerima apresiasi dan motivasi dari guru • Doa penutup 	25 menit

Pertemuan 4

Materi : Teknik editing pada foto

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> berdoa, mengabsen dan menyiapkan kondisi siswa berupa motivasi dan orientasi mengelakukan refleksi terhadap pembelajaran sebelumnya Peserta didik diberikan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan selama mengikuti pembelajaran secara luring, menyajikan pertanyaan pemandik 	15 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan mengenai teknik editing pada foto. Peserta didik memberikan umpan balik mengenai teknik editing pada foto. Peserta didik menggali informasi mengenai teknik editing pada foto. Peserta didik menyimpulkan pemahamannya dan mempraktikkannya. 	230 menit
Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> Peserta didik dengan bimbingan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini Peserta didik memberikan penilaian baik dalam bentuk narasi /gambar/ emotikon tertentu untuk menunjukkan pemahaman tentang topik hari ini Peserta didik mengomunikasikan kendala yang dihadapi selama mengerjakan Peserta didik menerima apresiasi dan motivasi dari guru Doa penutup 	25 menit

F. Assesmen

1. Asesment Diagnostik (Dilakukan dengan bantuan Google Form).

Berilah skor 1 bila jawabanmu “YA” dan 0 bila “TIDAK” pada kotak di belakangnya !

No	Pernyataan	skor
1.	Saya lebih suka banyak ilustrasi (gambar-gambar) saat belajar	
2.	Saya lebih mudah memahami pelajaran dengan bentuk ilustrasi gambar	
3.	Saya sangat menyukai obyek yang warna warni	
4.	Saya sering mengantuk dan susah fokus kalau guru menerangkan atau berbicara	
5.	Saya lebih mudah mengingat materi tayangan film dari pada penjelasan guru	
6.	Saya lebih mudah mengingat dari penjelasan atau pemapaparan guru	
7.	Saya lebih mudah hafal apabila diucapkan berulangkali	
8.	Saya lebih nyaman melafalkan dengan keras saat belajar	
9.	Saya merasa asik kalau mendengarkan orang yang sedang berbicara	
10.	Saya lebih suka mendengarkan rekaman dari pada membaca buku teks	
11.	Bongkar pasang peralatan adalah kegemaranku	
12.	Saya lebih menyukai pembelajaran yang banyak melibatkan gerak badan	
13.	Saya kurang suka diam lama dikit	
14.	Saya lebih suka banyak gerak mesti saat belajar	
15.	Saya lebih mudah belajar melalui praktik dari pada mendengarkan	

Klasifikasi diagnostik :

1 – 5 : Lebih banyak YA, bermakna bahwa siswa tersebut type Visual

6- 10 : Lebih banyak YA, bermakna bahwa siswa tersebut type Audial

11-15 : Lebih banyak YA, bermakna bahwa siswa tersebut type Kinestetik

2. Menggunakan Asesmen Formatif dan Sumatif

a. Contoh Asesment Sumatif

- 1) Tuliskan jenis-jenis kamera pada fotografi?
- 2) Tuliskan pemahaman mengenai segitiga eksposur pada kamera?
- 3) Bagaimana cara untuk mengatur pencahayaan pada fotografi?
- 4) Bagaimana komposisi pemotretan pada fotografi?

- 5) Bagaimana cara untuk melakukan pemotretan sesuai dengan teknik pada fotografi?
- 6) Bagaimana cara melakukan editing pada fotografi?

b. Contoh Asesmen Formatif

Peserta didik membuat video tentang contoh perubahan kimia dan fisika beserta penjelasannya

- 1) Buatlah Laporan dari hasil fotografi yang sudah dikerjakan.
- 2) Setiap tugas dikumpulkan selambat-lambatnya seminggu setelah peserta didik melaksanakan tugas!

No	Komponen yang dinilai	Skor	1	2	3	4	5
1	Bahasa		1	2	3	4	5
2	Sistematika Penulisan						
3	Isi Laporan						
4	Hasil Pengamatan						
5	Analisis Hasil Praktikum						

G. Pengayaan dan Remedial

Kegiatan pengayaan dilakukan diluar jam pelajaran dan berupa tambahan kelas.

- Pengayaan: Memberikan arahan terkait hal yang bisa dipelajari untuk meningkatkan dan mengembangkan materi yang telah dipelajari.
- Remidi: Membimbing secara terus menerus dengan durasi tertentu sampai mencapai kompetensi yang diinginkan.

LAMPIRAN

A. Lembar Kerja Peserta Didik

PENGETAHUAN DASAR KAMERA DAN PEMAHAMAN SEGITIGA EKSPOSUR PADA KAMERA (Pertemuan 1)

Materi : Pengetahuan dasar kamera dan pemahaman segitiga eksposur pada kamera.

Tujuan : Peserta didik mampu memahami jenis kamera pada fotografi dan juga dapat memahami serta menerapkan teknik foto yang baik dan benar.

Kegiatan :

Pertemuan 1

- 1) Guru menjelaskan mengenai pengetahuan dasar kamera dan pemahaman segitiga eksposur pada kamera.
- 2) Peserta didik memberikan umpan balik mengenai:
 - a. Pengetahuan dasar kamera
 - b. Jenis kamera
 - c. Pemahaman segitiga eksposur pada kamera
- 3) Peserta didik menjawab pertanyaan berikut ini:
 - Tuliskan jenis-jenis kamera yang siswa ketahui!
 - Tuliskan jenis-jenis sensor beserta keunggulan dan kelemahannya!
 - Jelaskan secara lisan mengenai Segitiga Exposure!
- 4) Peserta didik mampu mempraktikkan pemahaman segitiga eksposur pada kamera.

CAHAYA PADA FOTOGRAFI DAN KOMPOSISSI PADA FOTOGRAFI (Pertemuan 2)

Materi : Cahaya pada fotografi dan komposisi pada fotografi.

Tujuan : Peserta didik mampu mengatur pencahayaan pada fotografi dan mampu menentukan komposisi pemotretan pada fotografi

Kegiatan :

Pertemuan 2

- 1) Guru menjelaskan mengenai cahaya pada fotografi dan komposisi pada fotografi.
- 2) Peserta didik memberikan umpan balik mengenai:
 - a. Cahaya pada fotografi
 - b. Komposisi pada fotografi
- 3) Peserta didik mampu mempraktikkan mengatur pencahayaan pada fotografi dan menentukan komposisi pemotretan pada fotografi.

TEKNIK FOTOGRAFI YANG BAIK DAN BENAR

(Pertemuan 3)

Materi : Teknik fotografi yang baik dan benar.

Tujuan : Peserta didik dapat melakukan pemotretan sesuai dengan teknik pada fotografi.

Kegiatan :

Pertemuan 3

- 1) Guru menjelaskan mengenai teknik fotografi yang baik dan benar.
- 2) Peserta didik memberikan umpan balik mengenai teknik fotografi yang baik dan benar.
- 3) Peserta didik mampu melakukan pemotretan sesuai dengan teknik pada fotografi.

TEKNIK EDITING PADA FOTO

(Pertemuan 4)

Materi : Teknik editing pada foto.

Tujuan : Peserta didik dapat melakukan editing pada fotografi.

Kegiatan :

Pertemuan 4

- 1) Guru menjelaskan mengenai teknik teknik editing pada foto.
- 2) Peserta didik memberikan umpan balik mengenai teknik editing pada foto.
- 3) Peserta didik dapat melakukan editing pada fotografi.

B. Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik

Materi

1. Pengetahuan Dasar Kamera

Fotografi dari Bahasa Inggris: Photography, yang berasal dari kata Yunani yaitu "photos" : Cahaya, dan "Grafo" : Melukis/menulis, adalah proses melukis/menulis dengan menggunakan media cahaya. Sebagai istilah umum, fotografi berarti proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu objek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai objek tersebut pada media yang peka cahaya.

Berikut beberapa jenis kamera yaitu

1) Analog/kamera film

a. Kamera lubang jarum/pin hole



Kamera pin hole (Sumber: Wikipedia.com)

Kamera ini merupakan salah satu perwujudan dari sebuah produk yang sederhana. Untuk menghasilkan gambar, kamera ini hanya mengandalkan sebuah lubang sebesar jarum. Bahkan kamu bisa membuat sendiri kamera ini menggunakan kertas dengan *template* yang bisa dicari di internet. Namun bila membuat sendiri dirasa terlalu merepotkan, pabrikan seperti Holga dan Lomo juga memiliki kamera analog jenis ini.

b. Kamera instan



Kamera Polaroid (Sumber: Pxhere.com)

Untuk jenis kamera yang satu ini mungkin kamu lebih mengenalnya dengan kamera Polaroid. Kamera ini sempat dijadikan andalan untuk keperluan memotret foto untuk keperluan dokumen. Hal ini karena kecepatannya dalam mencetak gambar yang bisa diandalkan. Selain Polaroid masih banyak produsen kamera yang juga memperkenalkan produk serupa. Fujifilm dan Kodak merupakan pabrikan lain yang juga terkenal dengan produk kamera instannya.

c. Kamera *point and shoot*



Kamera analog *point and shoot* (Sumber: Wikipedia.com)

Sama seperti kamera *point and shoot* pada kamera digital, untuk versi analognya kamera ini hadir untuk para pecinta fotografi yang tidak mau repot dalam memotret. Kebanyakan **kamera *point and shoot* analog** menggunakan film 35mm. Salah satu produk yang menjadi idola pada jenis ini adalah kamera Olympus MJU II.

d. Kamera *range finder*



Kamera range finder (Sumber: Flickr.com)

Pada dasarnya jenis kamera yang satu ini membidik objek langsung dari *viewfinder*. Untuk menentukan fokusnya, kamu harus menggabungkan dua citra untuk menjadi sebuah gambar yang jelas pada jendela bidiknya. Kelebihan dari sistem fokus yang dimiliki oleh kamera *range finder* adalah kamu tidak perlu bergantung pada intensitas cahaya yang ada di sekitarnya. Namun, fokus dari kamera ini pun tidak selalu akurat. Namun justru itu yang menjadi seni dari penggunaan kamera jenis ini. Pada kamera jenis ini, salah satu produk yang paling digemari adalah Canonet G-III QL17.

e. Kamera *Single Lens Reflex* (SLR)



Kamera SLR (Sumber: Wikipedia.com)

Untuk mempermudah pemahamanmu tentang kamera ini, coba saja bayangkan kamera DSLR namun menggunakan film. Untuk mendapatkan hasil foto yang baik pada kamera SLR kamu harus bisa menentukan kombinasi segitiga eksposur yang tepat. Beberapa produk kamera jenis ini juga sudah dilengkapi dengan *internal lightmeter* serta fitur *autofocus*. Pada jenis ini **kamera Pentax K1000** merupakan yang paling banyak dicari.

f. Kamera *Twins Lens Reflex* (TLR)



Kamera TLR (Sumber: Pxhere.com)

Dari namanya sudah bisa ditebak bahwa kamera analog ini menggunakan lensa ganda untuk memotret. Satu lensa untuk menangkap citra, sedangkan lensa lainnya berfungsi sebagai jendela bidik. Salah satu produk yang paling sering dijadikan koleksi dari jenis ini adalah kamera Rolleiflex.

g. Kamera Medium Format



Kamera medium format (Sumber: Pxhere.com)

Jenis kamera ini dibedakan berdasarkan film yang dipakainya. Kamera medium format kebanyakan menggunakan film dengan ukuran 110mm. Bentuk dari kamera ini bisa berupa *range finder* atau pun *twins lens reflex*. Pada kamera jenis ini produk Hasselblad dan Mamiya yang menjadi favorit untuk dimiliki.

2) Digital

a. Bridge Camera (Prosumer)

Kamera Prosumer - Jenis kamera digital. Dilihat dari bentuknya, kamera Prosumer hanya sedikit lebih besar dari kamera saku.



Jenis kamera digital yang satu ini punya kemampuan yang lebih baik dibanding kamera saku. Perbedaan yang paling mudah terlihat adalah mode manual dan auto yang sudah terdapat pada kamera Prosumer. Kemampuan zoom lensanya juga jauh lebih mumpuni dari kamera saku.

Bisa dibilang kamera Prosumer mencoba menggabungkan fleksibilitas kamera saku dengan kecanggihan fitur yang dimiliki DSLR. Tapi tetap saja, kemampuannya memang masih di bawah DSLR.

Salah satu faktornya adalah ukuran sensor kamera Prosumer yang lebih kecil dari DSLR. Namun, kamera Prosumer kerap dijadikan cadangan DSLR karena kemampuan baterainya yang lebih tahan lama dan segi kepraktisannya.

b. Kamera Mirrorless

Kamera Mirrorless - Jenis Kamera Digital. Seperti namanya, kamera mirrorless memang tidak menggunakan cermin seperti halnya yang dimiliki DSLR.



Tanpa keberadaan cermin, kamera ini menjadi punya ukuran yang lebih kecil dan ringkas dari DSLR. Tapi kemampuannya bisa disetarakan dengan DLSR level middle-end.

Salah satu kelebihannya adalah lensa yang bisa dilepas, seperti halnya DSLR. Sehingga bisa menyesuaikan dengan kebutuhan saat pemotretan.

Selain itu, sensor yang dimiliki mirrorless umumnya berkategori 4/3. Sudah mumpuni untuk mendekati kualitas hasil foto dari DSLR.

c. Kamera Aksi (Action Camera)

Kamera Aksi ini merupakan tipe kamera digital yang banyak digandrungi anak muda belakangan ini. Baik itu yang doyan dengan olahraga ekstrem atau para vlogger.



Kamera aksi biasanya lebih banyak dipakai untuk merekam video ketimbang foto. Dengan bentuknya yang lebih kecil dari kamera saku, kamera ini bisa dipasang di atas kendaraan atau di atas helm.

Kualitas dari kamera aksi sudah sangat mumpuni. Bisa menghasilkan video hingga 4k pada kecepatan 60 frame per second (fps).

Artinya kualitas gambar yang dihasilkan sudah masuk dalam level High Definition yang tajam.

Dengan fitur Image Stabilization, sebuah kamera aksi bisa menghasilkan gambar nyaris tanpa goncangan meski dipasang di atas kendaraan

yang melaju kencang.

d. Kamera Digital Single Lens Reflex (DSLR)

Contoh kamera DSLRInilah kamera digital yang paling mumpuni di antara semua jenis kamera digital yang ada saat ini.

Seperti pendahulunya di era analog, kamera DSLR juga memiliki banyak fitur yang berguna untuk bisa menghasilkan foto-foto yang menarik.



Termasuk memiliki kategori DSLR dari mulai entry level, semipro, dan pro. Semakin tinggi levelnya, semakin canggih fitur yang dimiliki dan harganya pun semakin mahal.

DSLR memiliki varian lensa paling banyak dibanding kamera digital lainnya. Dari mulai yang bersudut lebar seperti lensa fish eye hingga lensa zoom yang mencapai lebih dari 500 mm.

Generasi terbaru kamera DSLR bahkan sudah tidak sekadar digunakan untuk mengambil foto saja. Sudah bisa dijadikan kamera video dengan kualitas gambar sekelas High Definition. Banyak vlogger yang menggunakan DSLR untuk menghasilkan karya-karyanya.

e. Kamera Video

Contoh kamera video. Kamera video juga merupakan perkembangan dari generasi sebelumnya di era analog.



Jika sebelumnya dalam merekam menggunakan kaset atau CD, kini semua hasil rekaman sudah disimpan dalam sebuah kartu memori. Namun, kamera ini hanya bisa digunakan untuk mengambil video atau bayangan bergerak. Tidak bisa mengambil foto seperti halnya DSLR.

Keberadaan kamera video digital ini sangat membantu para kontributor televisi ketika akan mengirimkan data hasil liputan. Karena bisa langsung diedit di komputer dan hasilnya dikirim ke kantor melalui internet. Termasuk juga mempermudah kerja para film maker.

f. Kamera Medium Format

Contoh Kamera Medium Format Keunggulan kamera medium format adalah ketajaman dari detail objek yang difoto. Di era digital, kelebihan yang tidak dimiliki DSLR itu tetap dilanjutkan. Kamera medium format biasanya digunakan untuk kepentingan komersial dari sebuah produk karena mampu menghasilkan gambar



yang sangat detail. Dengan kelebihan yang dimilikinya, tidak sembarang orang bisa memiliki kamera jenis ini. Maklum harganya masih sangat mahal. Setara dengan kamera DSLR pro yang body only saja bisa lebih dari angka 50 juta rupiah. Jika Anda seorang fotografer profesional boleh saja menginvestasikan dana dengan membeli sebuah medium format selama bisa menghasilkan uang kembali.

g. Boutique Camera

Kamera Leica M Monochrom. Melihat secara sekilas, Boutique Camera tidak lebih besar dari sebuah kamera saku. Jika ditelaah lebih dalam, ternyata tidak salah jika



jenis kamera digital ini diembel-embeli kata butik di depannya. Meski bentuknya ringkas, kamera butik punya sensor fullframe yang bahkan melebihi kemampuan DSLR. Kekurangan dari kamera ini adalah dalam segi harga yang mahal. Sebuah kamera butik seperti Leica M9 bekas saja dijual dengan harga tak kurang dari 35 juta rupiah. Sementara harga Leica M Monochrom baru bisa mencapai 71 juta

rupiah.

h. Kamera Smartphone

Kamera dari smartphoneJangan lupakan juga kamera yang ada di ponsel Anda. Jika smartphone Anda merupakan produksi lima tahun ke belakang, kualitas foto

yang dihasilkan sudah cukup bagus. Belakangan, sejumlah produsen smartphone makin gencar mengeluarkan produk mereka yang diperkuat dengan kamera di atas 13 mp.



Saat Anda akan melakukan swafoto, smartphone menjadi pilihan paling ideal. Bentuknya yang ramping dan ringan akan sangat memudahkan kita dalam melakukan swafoto. Bahkan dengan bantuan tongkat, swafoto pun bisa dilakukan dari berbagai sudut yang sebelumnya tidak tergapai oleh tangan. Tak hanya itu, memotret menggunakan ponsel pun kini tengah menjadi tren. Terbukti dengan bermunculan komunitas fotografer ponsel di berbagai kota di Indonesia.

Jenis Sensor

1. Full Frame

Keunggulan Full-Frame

- ✓ Mirrorless memungkinkan pengurangan ukuran dan berat.
- ✓ Kualitas gambar yang sangat baik, termasuk pada pengaturan ISO yang lebih tinggi.
- ✓ Sebagian besar opsi untuk kamera dan lensa saat ini
- ✓ Lebih mudah mendapatkan bidang pandang sudut lebar dalam lensa.
- ✓ Lebih mudah mendapatkan keburaman latar belakang dan pemisahan subjek daripada sensor yang lebih kecil.
- ✓ Pilihan resolusi lebih tinggi dari 40 hingga 50MP.

Kekurangan Full-Frame

- ✓ Umumnya, lebih besar, lebih berat dan lebih mahal daripada sensor kamera yang lebih kecil.

2. APS-C

Keunggulan APS-C

- ✓ Umumnya lebih kecil, lebih ringan, dan lebih murah daripada opsi full-frame, terutama dalam hal lensa.
- ✓ Kualitas gambar yang sangat baik, bahkan pada pengaturan ISO yang lebih tinggi.
- ✓ Pilihan sistem mirrorless mapan yang berusia minimal 10 tahun.
- ✓ Crop faktor 1,5X menghasilkan lebih banyak kemudahan dalam mendapatkan bidang pandang yang lebih sempit (lebih telefoto).
- ✓ Dapat direkayasa untuk kemampuan video yang sangat baik karena sensor yang lebih kecil.

Kekurangan APS-C

- ✓ Lebih sedikit keburaman latar belakang pada aperture tertentu, berarti lebih sedikit pemisahan subjek.
- ✓ Kurang lebih satu stop loss kinerja ISO tinggi dibandingkan dengan full-frame.
- ✓ Lebih sedikit pilihan sistem mirrorless: Sony hanya bergaya pengintai dalam penawaran mereka. Canon tidak menawarkan sistem dan lensa

mirrorless APS-C tetapi memiliki sistem M-nya yang serupa dalam ukuran sensor, tetapi memiliki masa depan yang tidak jelas.

- ✓ Perbedaan ukuran, berat, dan harga yang lebih kecil daripada full-frame dibandingkan sebelumnya.

3. Micro Four Third / MFT

Keunggulan Micro Four Thirds

- ✓ Lensa yang kompatibel di seluruh produsen. Lensa apa pun yang dirancang untuk sistem ini akan berfungsi pada kamera apa pun dari pabrikan mana pun.
- ✓ Mampu menjadi lebih kecil dan lebih ringan.
- ✓ Dapat direkayasa untuk kemampuan video yang sangat baik karena sensor yang lebih kecil.
- ✓ Ukuran lensa dapat dikurangi secara dramatis.
- ✓ Kedalaman bidang yang lebih besar pada apertur tertentu menghasilkan penggunaan apertur dan kecepatan rana yang lebih cepat, serta kemungkinan penggunaan tripod yang lebih sedikit.

Kekurangan Micro Four Thirds

- ✓ Lebih sedikit pilihan: hanya dua produsen kamera utama saat ini di Olympus dan Panasonic (dan mungkin Blackmagic).
- ✓ Performa umumnya buruk pada pengaturan ISO yang lebih tinggi dengan lebih banyak noise.
- ✓ Tidak banyak pilihan lensa sudut lebar (lebih lebar dari 18mm setara full-frame).
- ✓ Kedalaman bidang yang lebih besar menghasilkan lebih sedikit keburaman latar belakang dan pemisahan subjek jika diinginkan.
- ✓ Masa depan tidak pasti: Olympus (sekarang OM Digital) relatif bungkam tentang rencana masa depan. Panasonic juga relatif diam tentang rencana masa depan untuk sistem MFT yang berfokus pada fotografi.

4. Medium Format

Keunggulan Medium Format

- ✓ Sensor resolusi tinggi: 50 hingga 100 megapixel.
- ✓ Kualitas dan detail gambar yang luar biasa.
- ✓ Kedalaman bidang yang lebih dangkal daripada bingkai penuh untuk lebih banyak pemisahan subjek dari latar belakang.

Kekurangan Medium Format

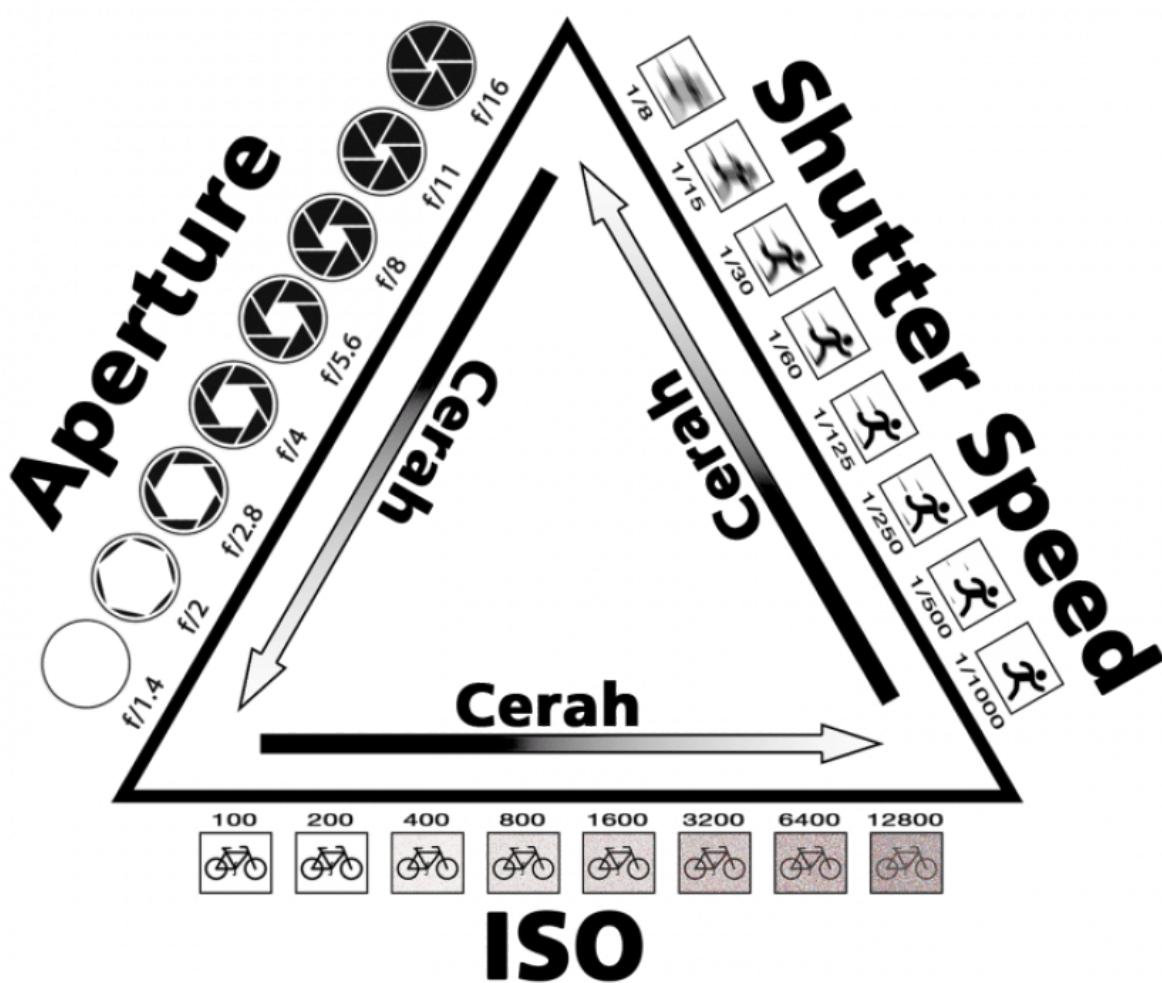
- ✓ Umumnya lebih besar, lebih berat, dan lebih mahal daripada sensor kamera yang lebih kecil.
- ✓ Umumnya tidak direkayasa untuk video atau kinerja cepat.
- ✓ Lebih sedikit pilihan sistem dan lensa.

- ✓ Umumnya tidak direkayasa untuk noise rendah pada pengaturan ISO tinggi.

2. Pemahaman Segitiga Eksposur Pada Kamera

Memahami Segitiga Exposure sangat penting mengingat perkembangan dunia fotografi saat ini telah menjangkau dunia smartphone. Umumnya smartphone masa kini telah menyematkan segudang fitur seperti focal length, aperture, ISO serta shutter speed, dan itu berarti kamera smartphone dapat diatur secara manual layaknya kamera professional.

a. Pengertian Segitiga Exposure



Teknik Dasar Segitiga Exposure

Segitiga Exposure atau The Exposure Triangle adalah istilah yang merujuk pada 3 elemen dasar Exposure *aperture*, *shutter speed* dan *ISO*.

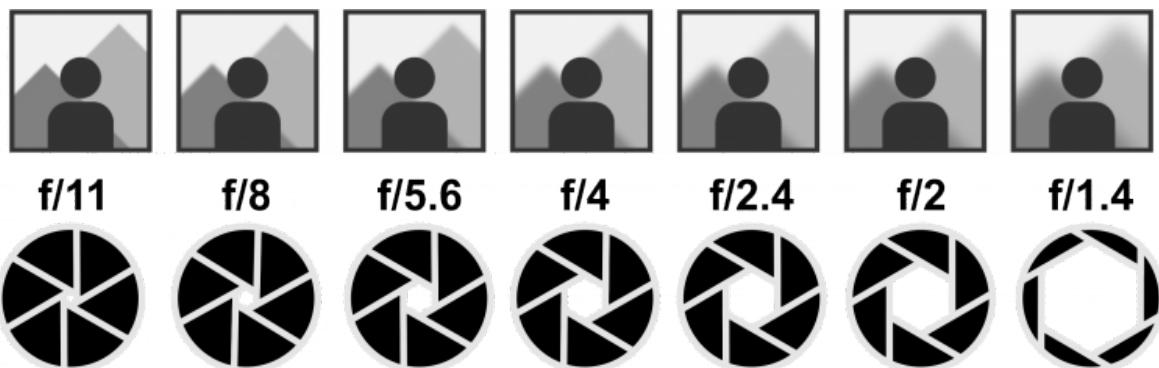
Ketiga elemen ini saling berkaitan dalam mempengaruhi proses masuknya paparan cahaya/sinar kedalam kamera, sebelum mencapai film atau sensor gambar dan proses inilah yang disebut **Exposure**.

Point dari pengaturan segitiga exposure adalah, menyeimbangkan intensitas cahaya yang masuk ke dalam kamera dengan 3 metode berbeda.

- *Aperture* adalah menangkap cahaya melalui lebar bukaan lensa.
- *Shutter Speed* adalah kecepatan waktu aperture terbuka dalam menerima cahaya yang masuk.
- Sementara *ISO* adalah sensitifitas sensor kamera ketika memproses paparan cahaya.

Meskipun berbeda metode tidak disaranakan mengatur hanya satu elemen saja, karena perubahan yang Anda buat akan saling terkait dan berdampak pada elemen lain.

Aperture



Pengaturan Aperture dan Efek yang terjadi pada foto

Aperture atau *diafragma* adalah mengatur seberapa besar *iris* lensa terbuka hingga film/sensor terpapar cahaya. Membuka aperture lebar sama ketika Anda membuka jendela rumah terbuka lebar, dan berdampak pada seberapa banyak cahaya yang masuk kedalam rumah.

Aperture diukur dengan *f-stop* (*f/1.2*, *f/1.8* *f/2.8*) dan perlu di ingat semakin kecil angka *f-stop* menunjukkan semakin besar bukaan lensa. Sebagai contoh bukaan aperture *f/1.2* lebih lebar dibanding bukaan aperture *f/1.4*. Semakin kecil *f-number* akan berdampak pada area fokus semakin sempit disebut *Depth of field* atau bahasa trend disebut *foto bokeh* seperti pada gambar berikut.



Foto ini diambil dengan nilai Aperture F/2

Dengan mengatur nilai Aperture semakin kecil misal f/2, maka depth of field akan semakin kuat. Isitilah dari menyempitnya area fokus pada suatu objek tetapi blur pada area background.

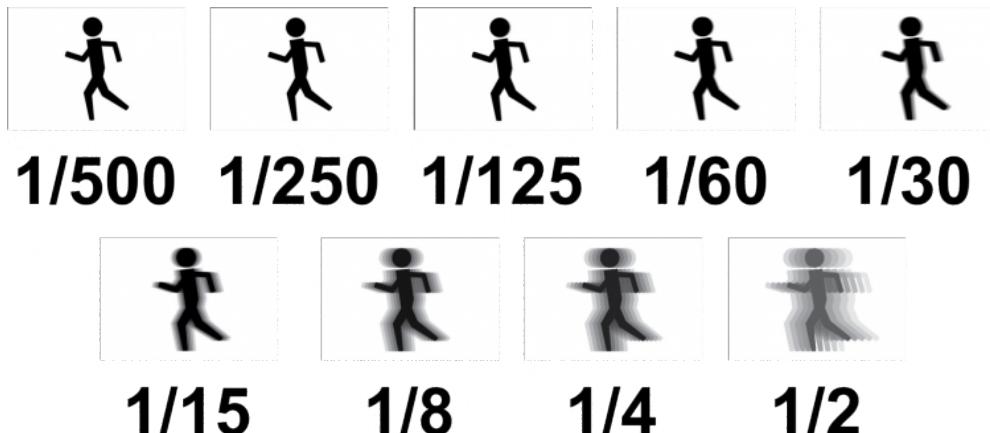
Kemudian coba bandingkan ketika Anda perbesar nilai f-number menjadi f/22, maka akan mendapatkan seperti foto berikut.



Pengaturan Aperture f/22

Foto tersebut menunjukkan dampak yang terjadi karena dampak perubahan nilai Aperture.

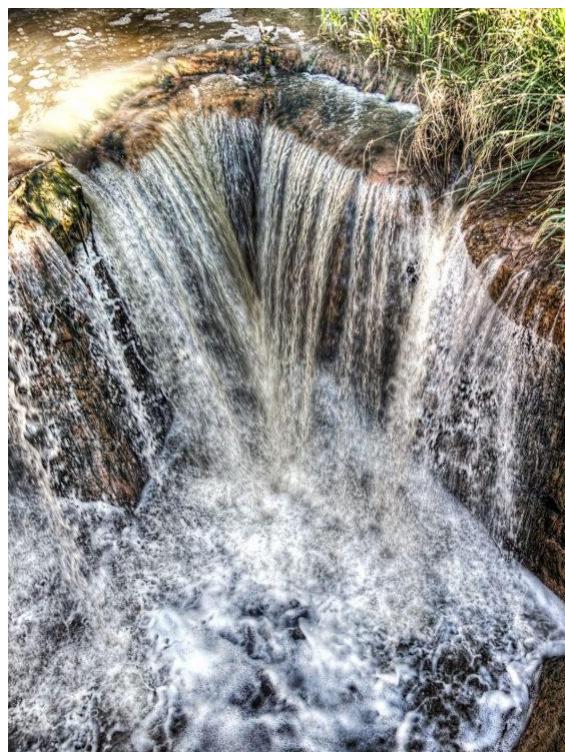
Shutter Speed



Pengaturan Shutter Speed dan Efek yang terjadi pada foto

Shutter Speed adalah mengatur durasi jeda jendela sensor terbuka ketika menerima paparan cahaya kemudian menutup kembali. Semakin lama Shutter Speed terbuka, maka semakin banyak intensitas cahaya masuk ke dalam film/sensor, sehingga akan menghasilkan foto lebih terang.

Shutter Speed diukur dengan satuan “S” (*second*)/detik dan dinyatakan dalam 1/250s, 1/125s, 1/60s, 1/15s, 1/8s, 1/4s, 1/2s. Shutter 1/250s menunjukkan semakin cepat jendela sensor membuka lalu menutup kembali, sedangkan 1/2s semakin lama jendela shutter menerima paparan cahaya. Ketika Anda mengambil foto air terjun dengan nilai shutter speed tinggi, misal 1/125s pada Aperture f/2.8, maka air terjun yang Anda foto akan terlihat seolah beku. Hal ini terjadi karena jendela sensor hanya membutuhkan waktu 0,125 *second* untuk menangkap gambar objek bergerak seperti pada foto.



Efek beku shutter speed tinggi

Foto beku tersebut sebagai dampak dari shutter yang ditingkatkan. Sedangkan *Long Exposure* adalah dampak dari shutter speed rendah. Efek yang timbul adalah gambar foto *blur/bayangan* akibat kamera menangkap foto membutuhkan waktu beberapa detik.



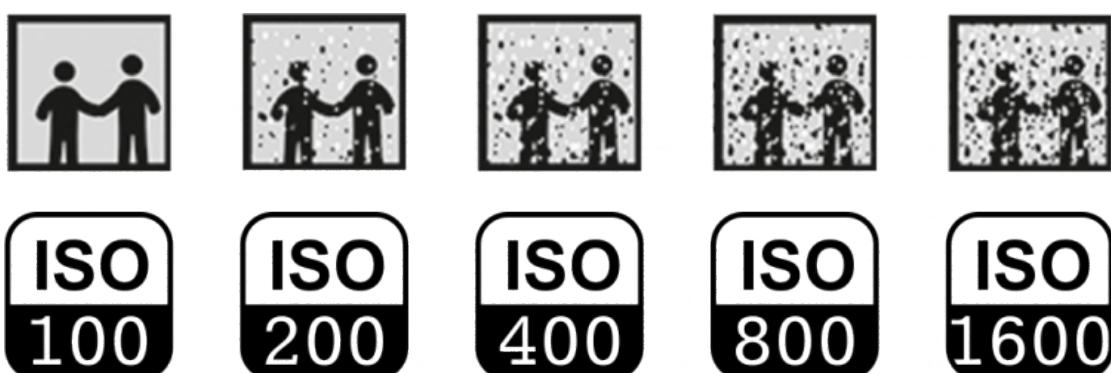
Efect blur/bayangan dari shutter speed rendah

Jika Anda ingin mencoba teknik fotografi yang satu ini disarankan menggunakan alat bantu tripod kamera, agar hasil kamera tidak *shake* atau goyang.

Komposisi fotografi ini biasa digunakan pada night photography dan light painting termasuk solargraphy.

Sebagai acuan ambang batas normal shutter speed adalah lebih besar dari panjang lensa. Jadi misalkan lensa 50mm yang Anda gunakan maka shutter minimal 1/60s.

ISO

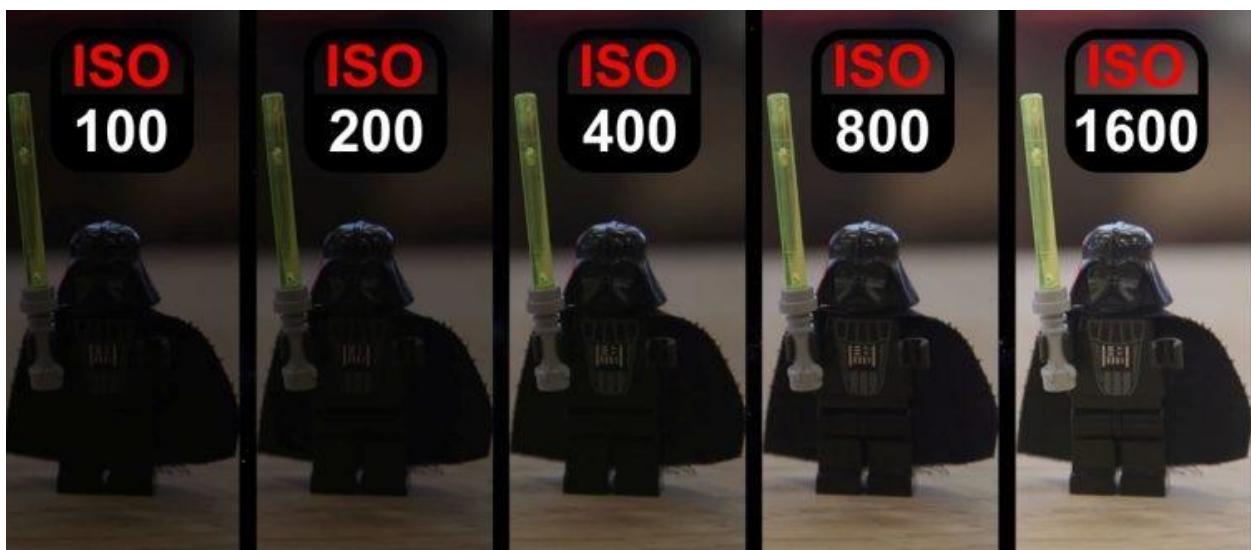


Pengaturan ISO dan efect yang terjadi pada foto

ISO adalah mengatur tingkat sensifitas sensor kamera terhadap cahaya. Semakin rendah nilai ISO maka hasil foto akan semakin gelap, sebaliknya nilai ISO semakin tinggi maka semakin terang foto yang dihasilkan.

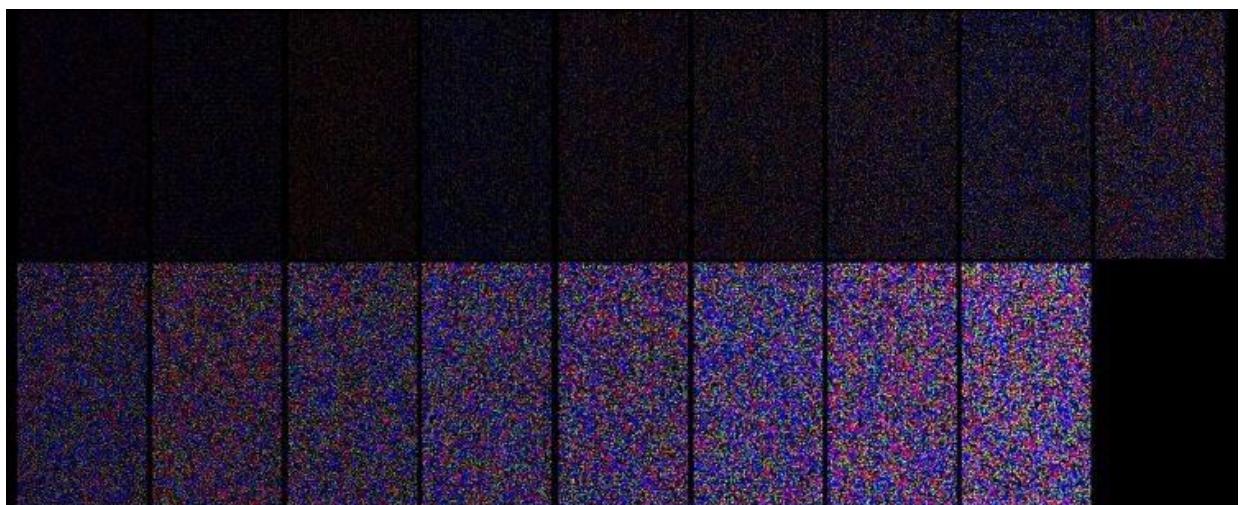
Ukuran ISO adalah ISO 100, ISO 200, ISO 400, ISO 800 dan kelipatannya tergantung spesifikasi kamera. Semakin banyak cahaya disekitar tersedia maka perlu menurunkan nilai ISO, sebaliknya semakin minim cahaya/gelap maka perlu menaikkan nilai ISO.

Uniknya menaikkan nilai ISO mempengaruhi kecepatan shutter speed lebih cepat tanpa merubah aperture. Misalkan Anda naikkan ISO dari ISO 100 ke ISO 200 maka akan menaikkan shutter dari *shutter* 1/125s ke 1/250s, lalu coba naikkan menjadi ISO 400 maka akan menaikkan exposure sebesar 1 *Stop*, menjadi shutter 1/500s.



Menambah ISO berdampak foto semakin cerah

Disarankan agar sebisa mungkin menggunakan nilai ISO serendah mungkin agar kualitas foto tetap bagus, menaikkan nilai ISO mempengaruhi *noise* (bintik hitam) pada foto semakin tinggi seperti gambar berikut.

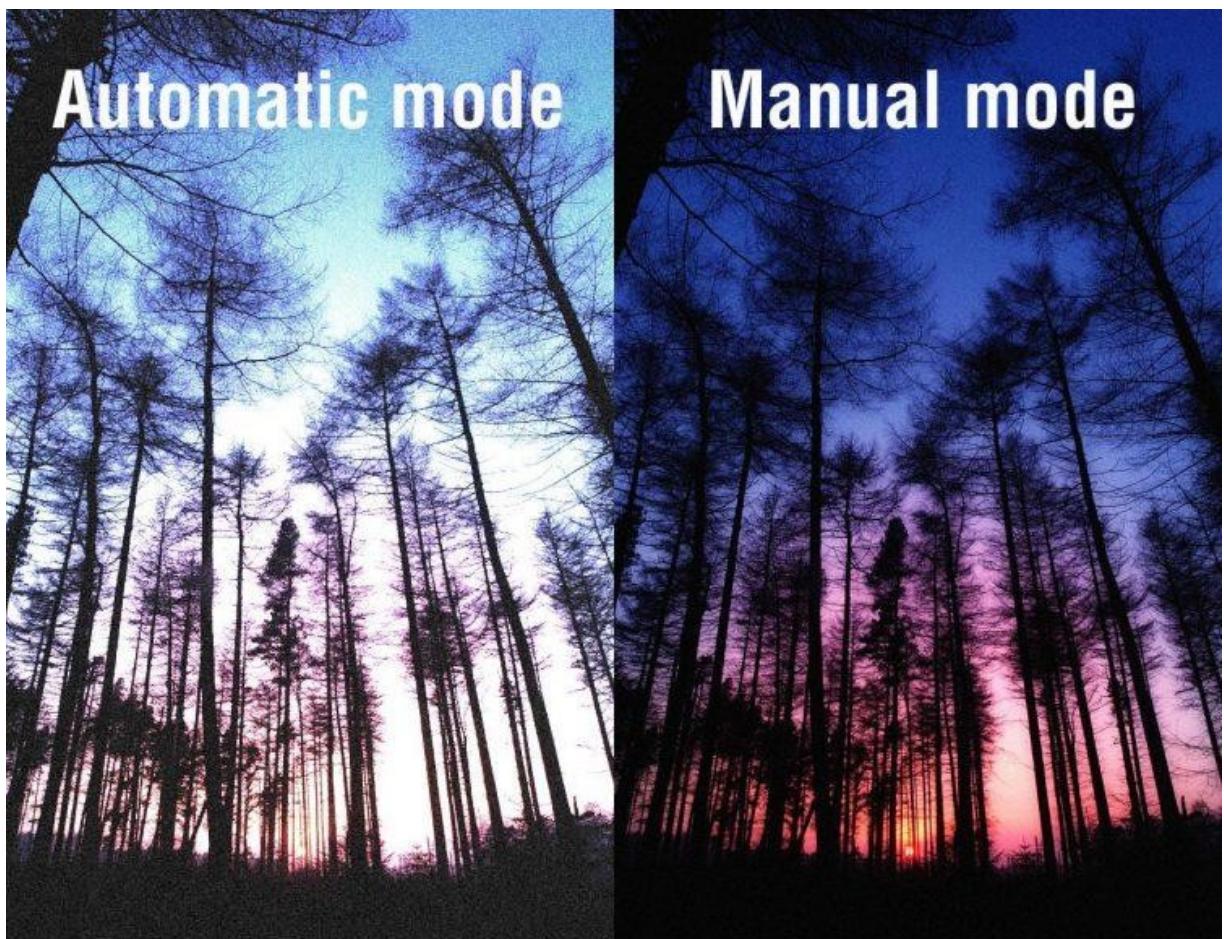


Semakin tinggi ISO semakin kuat Noise

Tips dan Trik Segitiga Exposure dengan Kreatif

Pada dasarnya kamera telah dibekali pengaturan dalam menghitung exposure secara otomatis dengan mengubah Mode Manual ke Mode Auto. Kamera mampu mengatur segitiga exposure secara normal, menurut pola pikir “*matematis*” dari mesin kamera dalam merespon suatu objek. Sayangnya pola *matematis* pada kamera berbeda dengan pola pikir manusia yang mengandalkan *feel* dan *jiwa seni* dalam merespon objek. Misalnya ketika akan mengambil foto dalam keadaan kurang cahaya, maka secara otomatis kamera akan menyalakan lampu flash.

Maka disinilah skill seorang fotografer dalam mengatur kreatif exposure / correct exposure dibutuhkan.



Perbedaan Mode Otomatis dan Mode Manual

Kreatif Exposure merupakan perhitungan dalam mengatur 3 element dasar yaitu ISO, Aperture dan Shutter Speed (segitiga exposure) secara benar dan tepat. Agar mendapatkan exposure yang tepat sesuai kebutuhan yang sesuai teknik dasar segitiga exposure. Selain mampu mengatur *correct exposure* secara tepat, seorang fotografer juga harus mampu menciptakan *creative exposure* untuk memainkan seni dan kreatifitas fotografi.

Portraiture Photography

Menangkap expresi wajah seseorang dan mengutamakan titik fokus pada suatu wajah seseorang / subyek, yang bertujuan menyampaikan kepribadian maupun perasaan kedalam bentuk foto. Inilah yang disebut dengan Fotografi potret atau lebih dikenal dengan istilah *portraiture*.

Sedikit tips usahakan fokus pada bagian wajah karena expresi wajah menjadi kunci dari potraiture. Dengan cara membuka penuh Aperture agar menambah efek *depth of field* pada teknik segitiga exposure.



Potraiture memanfaatkan cahaya alami

Kemudian langkah selanjutnya adalah memainkan *aperture variable / focal length zoom*. gunakan minimal 1/focal length dan usahakan shutter speed minimal 1/60s. Atau jika menggunakan lensa 85mm f1.4 bisa naikkan shutter speed minimal ke 1/85s, bahkan ada yang menaikkan hingga ke 1/170s pada 0.5 focal length.

Lalu tantangan teknik segitiga exposure selanjutnya dalam foto diatas adalah memanfaatkan cahaya alami. Maka yang perlu diperhatikan adalah. menekan nilai ISO pada level paling rendah jika kondisi cahaya bagus. misal ISO 100 agar hasil foto tetap tajam tidak noise atau jika shutter speed minimal tidak tercapai karena kurang cahaya, maka jalan keluarnya adalah dengan menaikkan nilai ISO agar shutter speed dapat tercapai. Menaikkan nilai ISO memang berdampak noise akan tetapi hal itu dapat diperbaiki di Photoshop. Dibanding foto blur / shake karena shutter speed minimal tidak tercapai.

Landscape Photography

Umumnya foto lanskap / landscape adalah foto pemandangan dengan titik fokus secara menyeluruh. Jika potraiture yang titik fokusnya hanya berpusat pada satu titik fokus saja. Maka berbeda dengan landscape yang mengutamakan titik fokus secara menyeluruh. Yang terpenting adalah bukaan aperture paling kecil, atau nilai *f-number* paling besar untuk mendapatkan *large of field* dalam teknik segitiga exposure.



Landscape mengutamakan large of field

Large of field adalah point utama dari landscape yang bisa didapat dengan nilai *f-number* paling besar f/22. Kemudian menekan nilai ISO ke level paling rendah masih menjadi prioritas, untuk tetap mendapatkan hasil foto yang tajam tidak *noise*. Dampak dari nilai ISO rendah dan nilai *f-number* terbesar. Adalah Anda akan mendapatkan shutter speed yang semakin panjang dalam teknik segitiga exposure.

Maka trik landscape adalah Anda harus menggunakan *tripod*. Agar dapat bermain di shutter speed lebih lama. dan hal ini akan menambah efek dramatis pada foto landscape.

3. Pemahaman Cahaya Pada Fotografi

Pencahayaan (*lighting*) pada fotografi ini adalah dasar dari ilmu dan teknik yang akan perlu dipahami sebelum melanjutkan materi ke tingkat lanjutan.

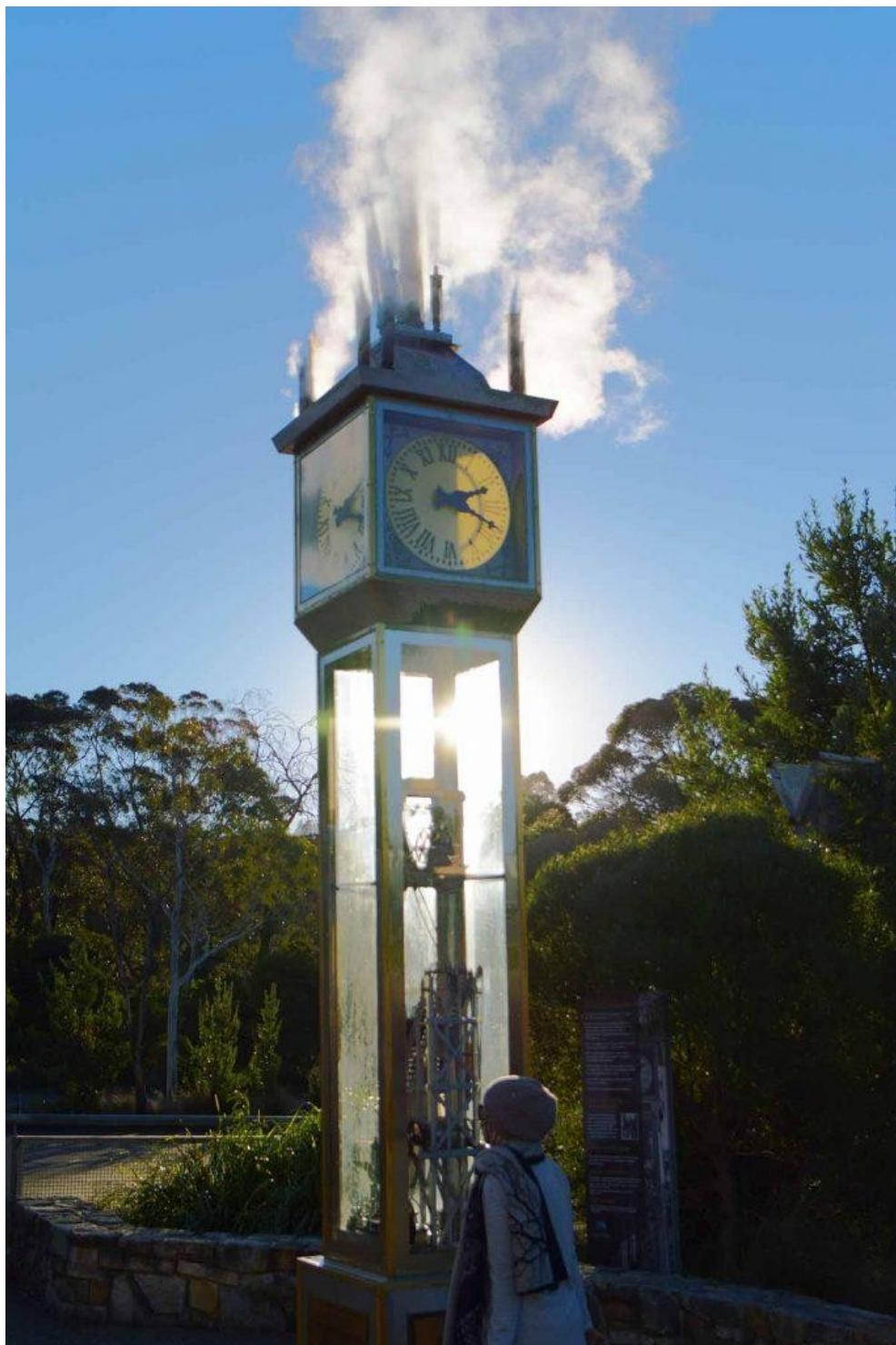
Fotografi sendiri berasal dari kata Yunani, yaitu fotos dan grafos yang berarti lukis dan cahaya karena itu fotografi bisa diartikan sebagai melukis dengan cahaya.

Dengan definisi di atas tentu memahami cahaya menjadi dasar penting untuk menguasai fotografi. Ada banyak sekali aspek dari pencahayaan (*lighting*) fotografi. Memahami itu semua bisa membuatmu menjadi seorang fotografer yang lebih baik. Dan ini semua dimulai dari:

Intensitas adalah seberapa terang atau redupnya satu cahaya. Jika memiliki intensitas tinggi maka cahaya tersebut akan terang sekali dan terkadang membuat fotomu *washout* (putih karena terlalu terang dan tak detail bisa dipulihkan ketika edit foto tersebut).

Intensitas cahaya ini akan berpengaruh ke dalam *moods* dalam karya fotomu, jadi memahami cahaya adalah langkah pertama dalam belajar jadi fotografer profesional.

Intensitas cahaya tinggi



Contoh Intensitas cahaya tinggi pada pagi hari. Fotografer: Zaki

Intensitas cahaya tinggi ini seperti saat kita melihat sebuah kondisi pencahayaan yang terang benderang. Intensitas cahaya tinggi di Indonesia terjadi dari pukul tujuh pagi sampai jam lima sore (kalau tak mendung dan berawan).

Cahaya dengan intensitas tinggi yang terang benderang juga menghasilkan bayangan yang kuat. Maksudnya jika memotret pada pagi siang hari lalu ada bayang

yang terdapat dalam wajah objek atau model, maka bayangan yang dihasilkan akan semakin pekat.

Jadi ketika cahaya makin kuat maka bayangannya juga semakin pekat. Beberapa fotografer menghindari memotret pada siang hari karena menghasilkan bayangan yang sangat pekat tapi kalau punya ide untuk bikin foto kreatif di siang hari ya coba saja. Kemudian intensitas cahaya yang kuat biasanya akan menguatkan juga warna objek, misalnya adalah ketika memotret bunga di pagi cerah, maka warna bunganya itu akan lebih keluar. Namun ketika intensitas cahaya terlalu kuat maka hasil fotomu akan *overexpose*, sehingga kelihatan putih atau seperti berkabut. Kemudian ada juga intensitas dengan cahaya rendah.

Cahaya dengan intensitas rendah



Api Biru di Gunung Ijen, Banyuwangi. foto: zaki

Kamera memiliki sensitivitas cahaya yang jauh lebih rendah dibandingkan mata manusia. Jadi ketika pencahayaan nya agak remang seperti mendung di sore hari, maka kondisi pencahayaan ini sudah termasuk minim. Dan tentu juga ketika pemotretan malam hari yang kamera anggap adalah kondisi pemotretan dengan pencahayaan yang sangat minim.

Intensitas cahaya yang rendah memiliki efek untuk fotomu yang membuat warna objek menjadi pucat. Jadi warna-warna yang tadinya cerah akan terlihat sedikit pucat (intensitas warnanya turun).

Belajar jadi fotografer: Jenis cahaya berdasarkan arah jatuhnya

Cahaya adalah sebuah gelombang yang bergerak lurus artinya kita bisa melihat cahaya yang akan bisa melihat arah jatuh cahaya dan ini akan berpengaruh pada

hasil karya fotografirmu. Arah jatuh cahaya ini sama semuanya untuk cahaya **natural** dan **artifisial** (buatan). Jadi memahami arah jatuh cahaya akan sangat bermanfaat bagi yang ingin menjadi fotografer atau pun videografer profesional.

Front Light

Front light ini adalah ketika cahaya jatuh ke depan objek. Bisa dilihat contoh di bawah:

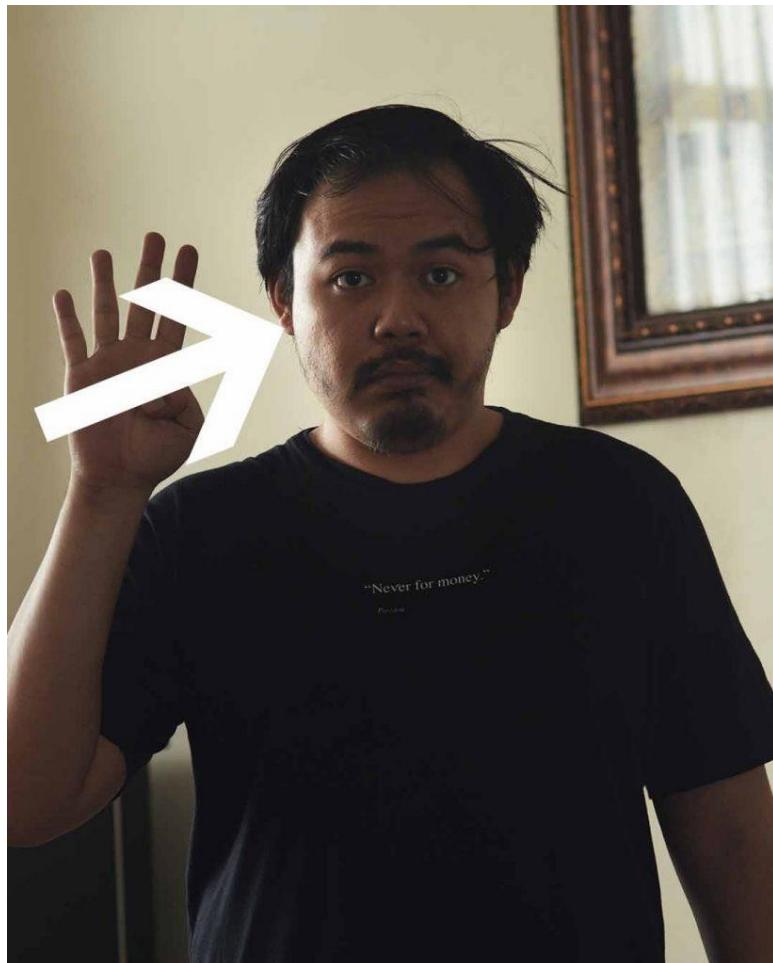


Foto ini diambil di Bondi Beach, Sydney.
Arah jatuh cahaya berasal dari depan si anak. Fotografer: Zaki

Arah jatuh cahaya ini bisa menegaskan bentuk dan lekuk objek atau model dalam fotomu.

Dalam teknik lighting cahaya biasa digunakan dalam pembuatan video agar objek atau model lebih pop (muncul) dibandingkan dengan background (latar belakang). Ketika objek disinari cahaya dari arah depan ada efek lainnya juga. Yaitu mata tampak lebih cerah dan bersinar. Karena itu pencahayaan dari depan sering digunakan dalam pemotretan model dan juga oleh para Youtuber.

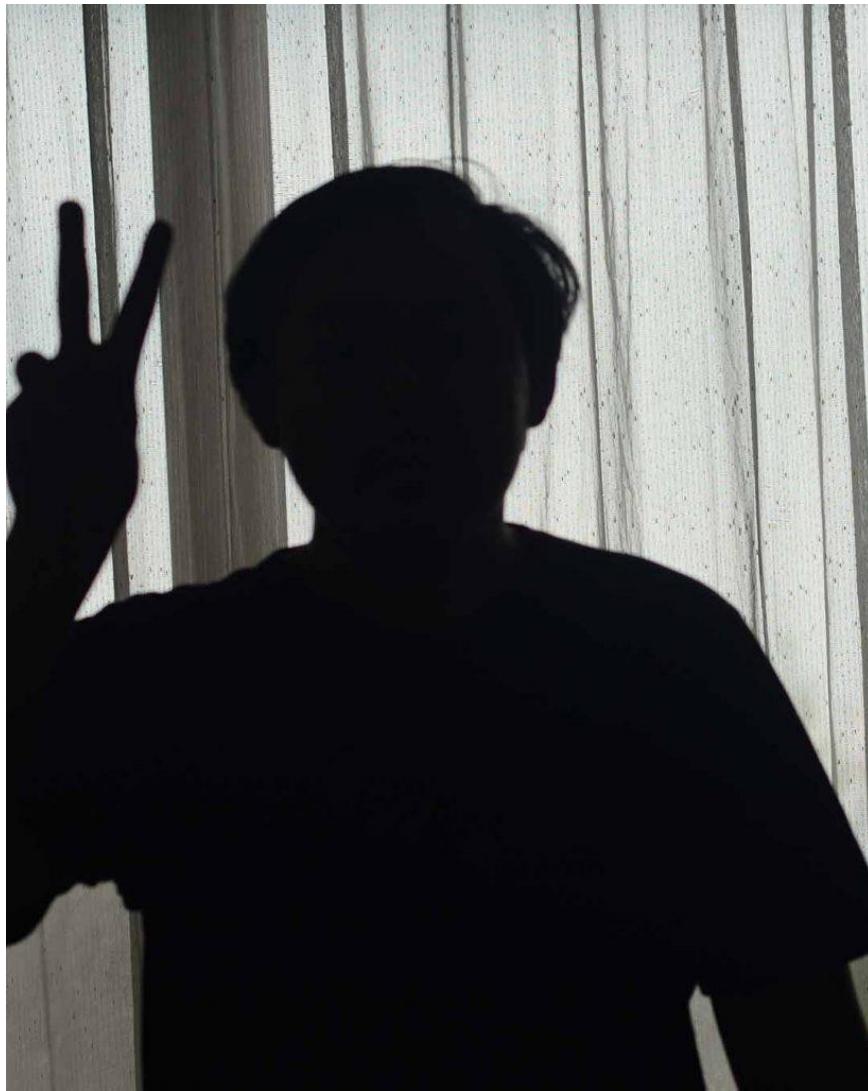
Side lighting



Contoh foto Sidelight atau jatuh di sisi objek atau model. Cirinya adalah highlight di bagian sisi model seperti yang ditandai dengan tanda panah.

Side Lighting adalah istilah dalam fotografi ketika cahaya datang dari sisi objek. Efek cahaya ini bisa memberikan kesan hangat dan tentang dalam fotomu. Pencahayaan dari samping ini biasanya digunakan untuk memberikan kesan yang khusus, bisa jadi itu sebagai kesan hangat, temaram, sepi, dan sebagainya. Side lighting ini banyak digunakan dalam fotografi potret, umum juga digunakan dalam proses shooting film untuk memunculkan kesan hangat, santai, atau sepi.

Backlighting



Backlight adalah istilah dalam fotografi ketika arah cahaya berasal dari belakang objek. Dalam foto ini *Backlight* membuat objek jadi *silhouette*.

Backlighting adalah istilah fotografi ketika cahaya datang dari arah belakang objek. Efeknya dalam foto adalah menghasilkan objek yang *silhouette*. Contohnya di foto di atas. *Backlighting* jarang sekali digunakan dalam pemotretan. Tentu masih ada fungsinya, namun biasanya pencahayaan *Backlighting* ini biasa digunakan dalam pemotretan model untuk membuat rambut jadi bercahaya.

Belajar jadi Fotografer: Jenis cahaya dalam berdasarkan jenis sumber cahaya

Dalam fotografi jenis cahaya ini hanya ada dua saja, yaitu cahaya alami (*natural light*) dan cahaya buatan (*artificial light*).

Perbedaannya tentu saja yang satu buatan tuhan dan yang lain buatan manusia. Namun dari segi kekuatan intensitas cahaya, suhu warna, dan arah jatuh cahaya

sama saja. Namun tentu ada perbedaan yang harus tahu ketika melakukan pemotretan.

Cahaya alami (*natural light*)



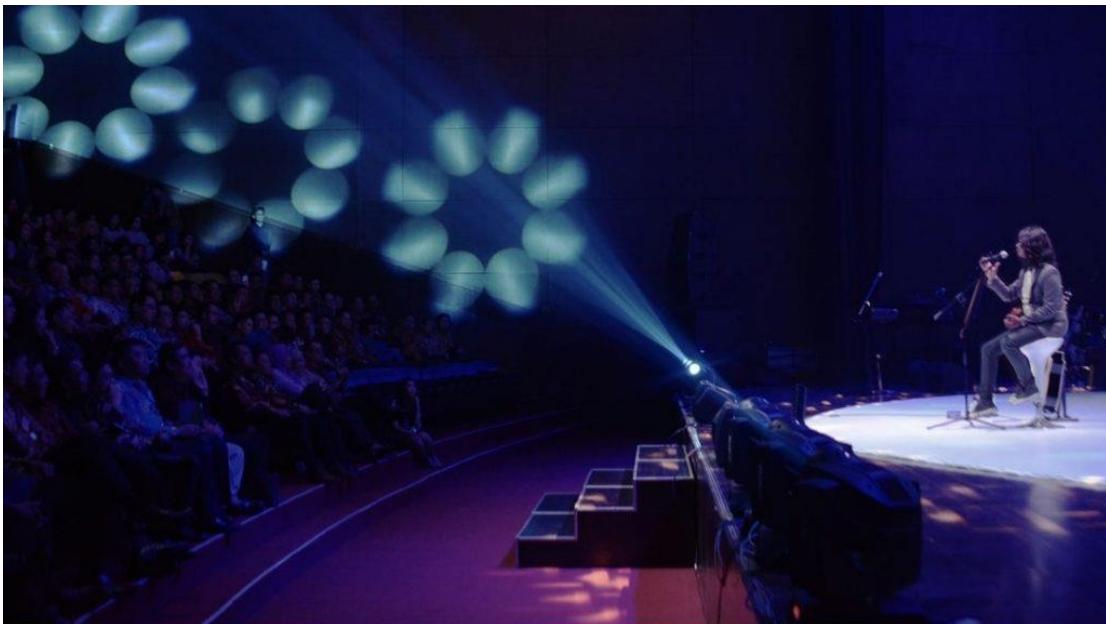
Foto ini diambil di Situ Gunung, Sukabumi menggunakan Kamera Canon G7X dan diedit menggunakan aplikasi edit foto *Lightroom* dan *Photoshop*

Ketika memotret dengan cahaya natural, maka untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan keinginan maka harus mengikuti waktu sesuai matahari. Contohnya jika memotret pemandangan, maka untuk mendapatkan hasil foto paling bagus harus sudah siap sebelum matahari bersinar. Hah, memang harus seperti ini?

Untuk mendapatkan sebuah foto pemandangan yang baik, maka selain komposisi foto perlu juga ditunjang oleh pencahayaan yang sangat indah dan biasanya ini terjadi dari perpindahan malam ke pagi atau sore ke malam. Karena itu harus datang pagi-pagi sekali, bahkan dari mulai subuh.

Memotret dengan pencahayaan alami akan membuatmu harus mengikuti waktu matahari supaya mendapatkan pencahayaan yang bagus. Cuaca juga akan menentukan bagaimana hasil fotomu nanti, khususnya buat yang ingin memotret foto pemandangan. Bayangkan saya mencoba memotret *star trails*, lalu beberapa jam sebelum pemotretan langit menjadi mendung. Ya ambyar rencanamu itu. Namun ini juga keseruan untuk bergerak mengikuti alam. Ya, memotret dengan pencahayaan alami mengharuskanmu mengikuti jadwal alam.

Cahaya buatan (*artificial lighting*)

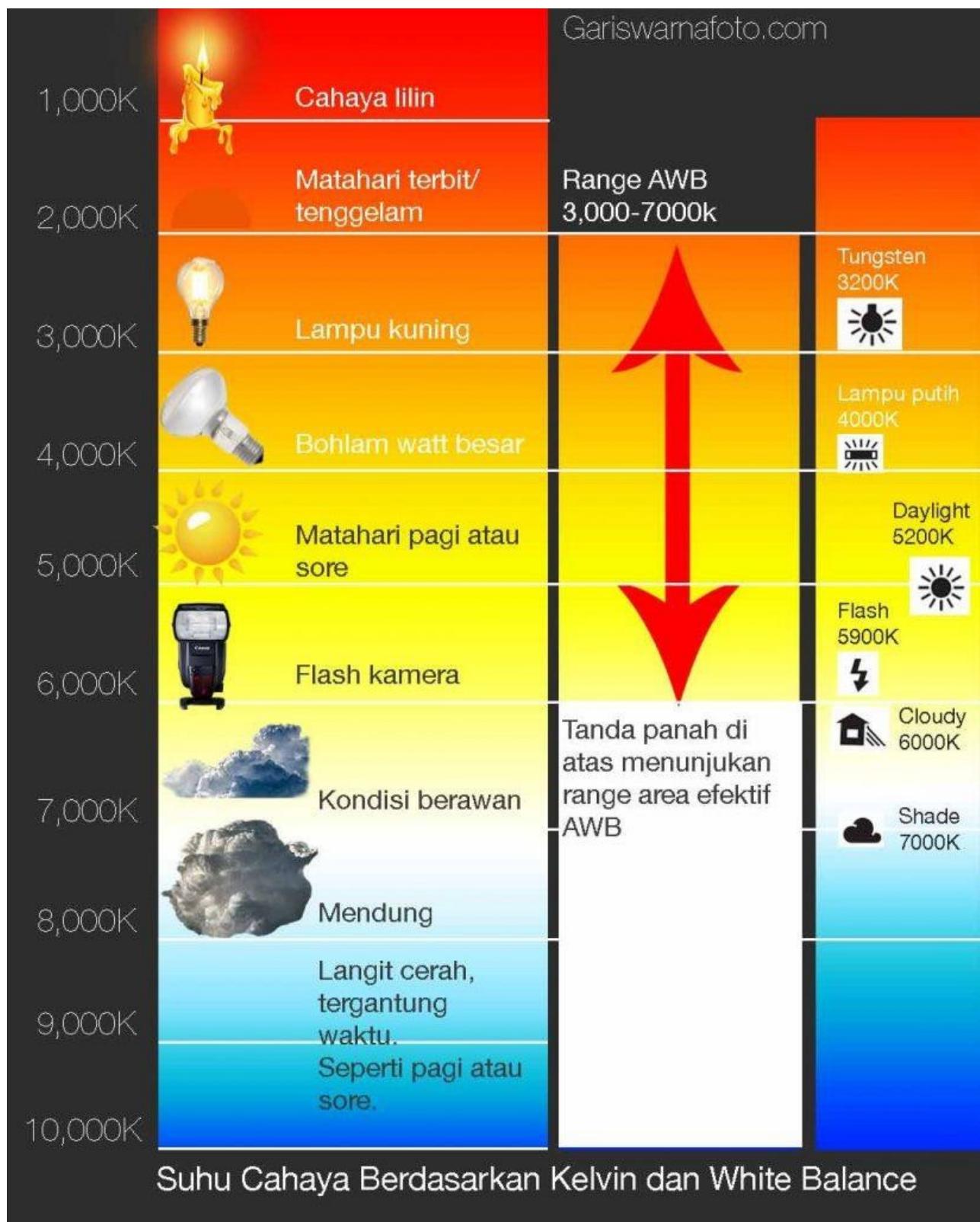


Contoh foto dengan pencahayaan buatan (artifisial). Foto panggung Dodit Mulyanto
Apa perbedaan cahaya natural dan buatan? Jawabannya ada dua. Cahaya buatan itu dayanya tak sekuat cahaya natural. Contohnya lampu taman. Kedua lampu-lampu ini dibuat untuk tujuan yang spesifik.

Cahaya buatan di sini adalah sumber cahaya yang dibuat manusia seperti lampu taman, flash, lampu mobil, dan lampu studio. Sumber cahaya buatan ini dibuat biasanya dengan tujuan spesifik. Misal lampu mobil itu berbeda fungsinya dengan lampu taman, bentuk dan harga pun berbeda juga. Sehingga memotret dengan cahaya buatan ini tentu memiliki hasil yang berbeda juga. Untuk memotret menggunakan cahaya buatan maka harus bisa menguasai setting kamera dan juga cahayanya. Paling mudah memotret menggunakan *flash* dan *lighting studio*, karena efeknya normal artinya tidak berpengaruh dengan warna kulit. Kamera bisa menerjemahkan kondisi warna pencahayaan dengan tepat dengan white balance.

Suhu Cahaya

Dalam fotografi warna cahaya disebut dengan suhu dan diukur melalui ***Kelvin***. Seperti yang kalian tahu suhu cahaya ini bisa berbeda-beda. Jika melihat suhu cahaya dari matahari maka pagi dan malam tentu akan ada perbedaannya, yang pagi kuning-merah-jingga dan malam hari suhu cahaya berwarna biru.

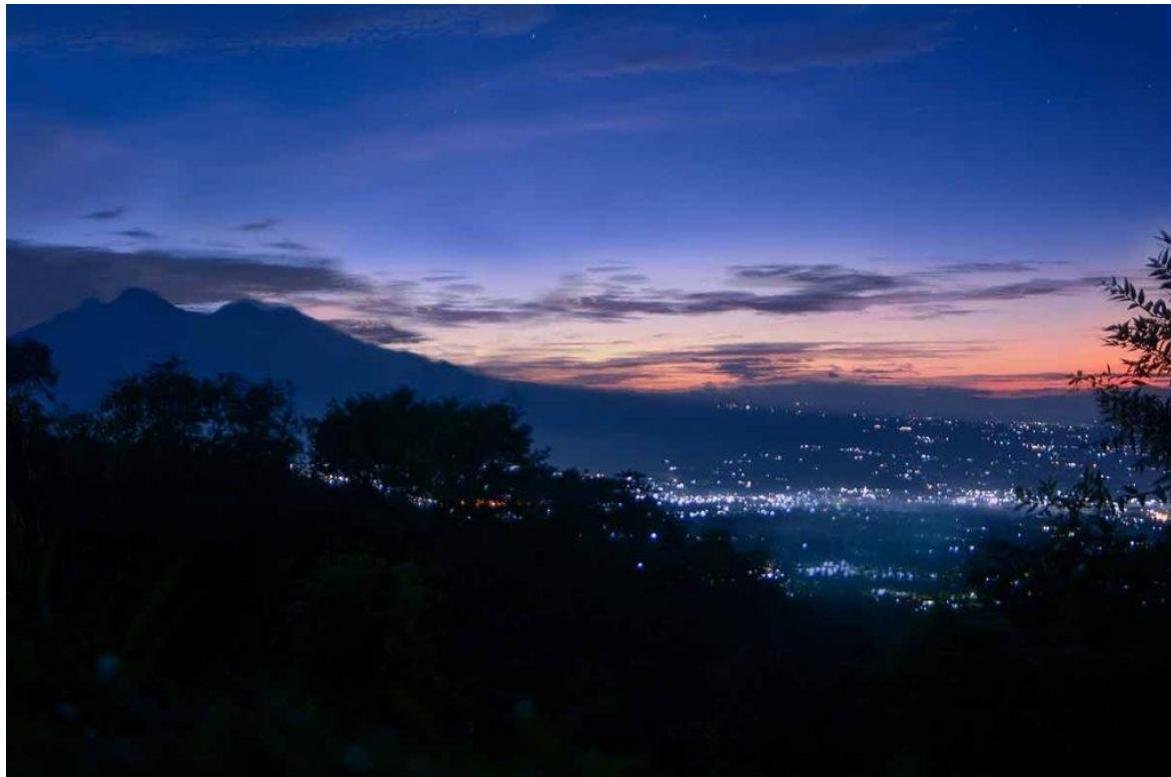


Di kiri adalah bagaimana suhu cahaya diurutkan berdasarkan dengan kelvin. Sedangkan di kanan adalah bagaimana **White Balance (WB)** Kamera mengukur cahaya tersebut.

Kelvin

Untuk mengukur sebuah warna biasanya menggunakan kelvin. Semakin tinggi suhu kelvin, maka semakin biru warnanya. Jadi ketika suhu warna cahaya hangat maka kelvin warnanya rendah dan jika cahayanya terkesan dingin (biru) maka suhu warna menjadi tinggi.

Suhu cahaya pagi dan malam



Cahaya foto pada pagi hari sebelum matahari terbit masih terasa dinginnya.

Fotografer: Zaki

Ketika pagi biasanya suhu cahaya matahari akan berwarna jingga, kemudian semakin siang, maka suhu cahaya mulai berwarna kuning. Untuk subuh dan malam hari, suhu cahaya yang ada adalah biru, jadi selain intensitas cahayanya yang rendah memotret pada malam hari atau dini hari menghasilkan foto dengan kesan dingin.

Suhu cahaya dimulai dari putih sampai hitam dan dari putih ada warna dingin sampai hangat. Warna dingin yang dimaksud ini adalah dimulai dari berwarna biru, cyan, dan seterusnya. Kemudian ada juga yang disebut dengan warna hangat. Warna hangat dimulai dari kuning, jingga, sampai ke merah. Biasanya warna hangat ini banyak ditemukan di pagi dan sore hari. Jadi kalau memotret pada saat pagi dan sore hari akan banyak warna seperti ini. Contohnya warna jingga dan kuning ketika matahari terbit dan tenggelam. Suhu cahaya ini sangat berpengaruh ke dalam mood yang ada dalam karya fotografi mu. Cahaya ini bisa memunculkan kesan hangat, dingin, sepi, menyeramkan, dan lain sebagainya.

Kelvin juga digunakan oleh **White Balance** kamera dalam mengukur suhu cahaya dan warna.

Belajar jadi fotografer: White Balance

White Balance adalah cara kamera membaca suhu warna, termasuk suhu cahaya. Ketika warna foto kalian terasa aneh, misal terasa terlalu biru atau terlalu kuning, maka bisa jadi pengaturannya white balance di kamera tak tepat. **White Balance** bisa diatur di kamera menggunakan preset (setelan) dan juga bisa diatur secara manual menggunakan **Kelvin**. Nah, mari saya terangkan kegunaannya preset di bawah: Sebagai contoh jika fotomu kebanyakan didominasi oleh warna biru tua, maka kesan yang muncul saat orang melihat foto tersebut adalah dingin. Orang mengasosiasikan warna ini dengan sore atau malam. Ketika warna kuning atau jingga yang dibahas maka orang merasa foto itu seperti pada pagi dan malam.

Untuk belajar jadi fotografer profesional maka kamu perlu belajar **White Balance**.

Macam-macam White Balance



Incandescent



Cloudy



Direct sunlight, Sunny,
dsb



Flouroscent



Shade



Flash

Infografis gariswarnafoto.com

Inilah perbedaan dari jenis-jenis white balance di kamera digital

Auto White Balance (AWB)

Auto White Balance (AWB) atau biasa disingkat auto di pengaturan *white balance* kamera bekerja secara otomatis. Jadi kamera mengukur secara otomatis suhu cahaya.

AWB ini sangat bermanfaat jika memotret di kondisi pencahayaan yang *mix lighting*, dimana banyak jenis pencahayaan yang berbeda seperti memotret di pasar malam ada lampu warna merah, kuning, hijau, dan cahaya rembulan. AWB bisa digunakan untuk situasi pencahayaan seperti ini.

Tips: AWB hampir selalu bisa diandalkan kecuali dalam kondisi pencahayaan tertentu seperti memotret di hari mendung atau berawan, terkadang hasil fotonya

tampak terlalu kuning, kalau mendapatkan seperti ini ganti AWB Presets dengan Sunlight (di beberapa merek kamera disebut direct sunlight).

Daylight/Direct Sunlight/Outdoor

Preset **white balance** ini bisa digunakan untuk memotret di luar ruangan, seperti untuk memotret pemandangan, star trails dan lain sebagainya.

Preset White Balance ini digunakan untuk membuat sesuatu yang tersinari matahari jadi agak kekuningan.

Jika memotret bintang, bima sakti, atau **star trails** menggunakan preset ini biasanya akan membuat fotomu menjadi agak kuning, tapi biasanya hal ini bisa dibereskan melalui editing lewat **software** edit foto.

Gunakan **preset** ini jika memotret pemandangan atau outdoor pada umumnya.

Tungsten

Tungsten adalah preset **white balance** yang digunakan untuk membuat **skin tone** (warna kulit) agar netral (seperti warna asli kulit) di kondisi pencahayaan dengan lampu kuning.

Jika menggunakan tungsten ini maka biasanya warna foto akan menjadi kebiruan. Preset ini dibuat seperti itu karena dimaksudkan untuk foto di kondisi pencahayaan yang agak kuning untuk warna bohlam ini.

Lampu berwarna kuning ini biasanya adalah lampu 5 watt sampai 15 watt yang berwarna kuning. Lampu jenis ini sekarang paling umum digunakan untuk lampu penerangan jalan.

Jika menggunakan tungsten saat memotret dengan kondisi pencahayaan natural maka biasanya warnanya akan tampak biru.

Fluorescent

Fluorescent digunakan ketika memotret dalam pencahayaan lampu yang agak berwarna biru. Preset white balance ini digunakan untuk memotret dalam kondisi pencahayaan lampu neon, yang sedikit kebiruan atau hijau.

Jika menggunakan pemotretan ini dalam kondisi pencahayaan normal maka biasanya warna agak kebiruan atau bahkan ungu.

Preset ini berguna jika memotret di kondisi pencahayaan yang lampunya membuat biru atau hijau warna kulit model.

Cloudy

Cloudy berarti berawan, jika menggunakan preset ini biasanya foto terasa kuning, ini karena ketika cuaca berawan maka intensitas cahaya sedikit dan warna-warna objek biasanya menjadi pucat.

Shade

Menggunakan **Shade** adalah ketika banyak bayangan di luar, preset white balance ini digunakan untuk membuat warna kulit lebih tepat saat kondisi cuaca agak gelap

Flash

Flash memiliki suhu warna yang lebih dingin (lebih biru) dibandingkan dengan direct sunlight. Gunakan preset ini saat memotret menggunakan flash agar mencegah skin tone menjadi merah.

Kelvin

Di sini adalah pengaturan manual bagaimana kamera membaca suhu cahaya. Sangat berguna dalam kondisi pemotretan yang spesifik, namun biasanya sulit menggunakan kelvin di sudut pencahayaan yang lain.

White balance ini sangat berguna untuk mendapatkan skin tone netral ketika melakukan shooting video dalam ruangan.

Preset ini biasanya saya gunakan ketika menemukan kondisi memotret dengan AWB atau direct sunlight selalu salah warnanya.

PRE (kependekan dari Preset)

Preset white balance ini bisa gunakan dalam membuat preset white balance dengan mengarahkan kamera pada satu permukaan benda. Biasanya white balance ini diarahkan pada kertas putih atau benda berwarna putih untuk mendapatkan warna yang netral.

Preset ini sangat berguna jika mengambil video di kondisi pencahayaan yang tak berubah.

Untuk yang ingin membaca tentang cara menggunakan kamera bisa baca di sini: **Cara mengoperasikan body kamera**.

Tips AWB 1: gunakan AWB jika memotret dalam kondisi pencahayaan mix lighting seperti memotret dalam campuran cahaya senja dan lampu taman misalnya. Untuk pemotretan outdoor gunakan Direct Sunlight, sedangkan untuk luar ruangan.

Tips AWB 2: Untuk mengubah tone (warna) suatu foto saat ini bisa dengan mudah bisa melakukannya dalam aplikasi edit seperti Photoshop atau Lightroom tapi hattihati ketika salah memilih white balance sehingga menyebabkan skin tone aneh (warna kulit jadi merah atau agak hijau). Jika skintone tidak netral maka perlu mengeditnya di aplikasi yang memiliki fitur lengkap seperti Photoshop.

Memanfaatkan Cahaya ketika pemotretan

Setelah mengerti tentang cahaya, maka bisa belajar teknik pencahayaan dan ini sangat berpengaruh untuk menciptakan sebuah foto yang estetik atau baik.

Untuk membuat sebuah foto yang eastetik bisa memanfaatkan cahaya dan memodifikasinya. Di bagian ini kita akan membahasnya, meskipun hanya tiga teknik dasar saja.

Teknik yang lebih lanjut akan kita bahas di artikel selanjutnya ya.

Memotret dengan Available Light (Cahaya yang tersedia)



Iwan Fals di panggung disoroti oleh lampu utama. Dalam fotografi Panggung ini yang dibutuhkan adalah menunggu cahaya jatuh kepada performer. Fotografer: Zaki

Teknik pencahayaan fotografi ini dilakukan jika memotret tanpa menggunakan flash atau peralatan lighting lainnya. Teknik pencahayaan ini adalah dasar yang harus pelajari jika ingin belajar jadi fotografer profesional. Teknik cukup mudah, yaitu membaca dimana arah jatuhnya cahaya tersebut. Lalu tempatkan objek di tempat arah jatuhnya cahaya.

Fill-in



Waktu pemotretan adalah sore hari sekitar pukul enam kurang lima belas. Jadi cahaya sudah gelap dan digunakan flash untuk menerangi kucing.

Fill-in adalah sebuah teknik untuk menerangkan objek, biasanya menggunakan reflektor atau flash, bisa juga keduanya. Ini teknik paling dasar dalam menggunakan *Strobo* (Teknik menggunakan *Flash* atau Lampu studio).

Teknik **Fill-in** sangat berguna jika mulai belajar memotret model. **Fill-in** berguna untuk membuat lekuk dan bentuk tubuh model atau produk menjadi lebih kuat dibanding background (latar belakang). Lihat contoh berikut:

Tips: Agar **Fill-in** tidak terlalu keras gunakan diffuser atau pantulkan dengan mengarahkan flash ke atap (bouncing). Jika memotret saat cahaya matahari masih banyak, bisa gunakan reflektor agar Fill-in tak sekuat flash.

Belajar jadi Fotografer: memotret mix light



Dalam foto ini ada dua cahaya, yaitu cahaya sore hari menjelang malam dan cahaya mobil. Kondisi seperti ini disebut dengan **Mix Light**. Fotografer: Zaki
Ini adalah istilah dalam fotografi ketika cahaya saat pemotretan merupakan campuran antara cahaya alami dan artifisial. Keadaan ini umum saat memotret di area perkotaan pada malam hari. Ketika memotret pada kondisi ini gunakan **AWB**, maka kamera jarang sekali salah dalam membaca suhu cahaya atau warna.

Memadukan Backlight dan Kompensasi Eksposur



Kondisi dimana objek hampir gelap dalam foto namun bentuknya masih jelas disebut dengan Low Key. Nanti kita akan bahas di materi lighting (pencahayaan) lanjutan. Di sini saya ingin menunjukkan bagaimana

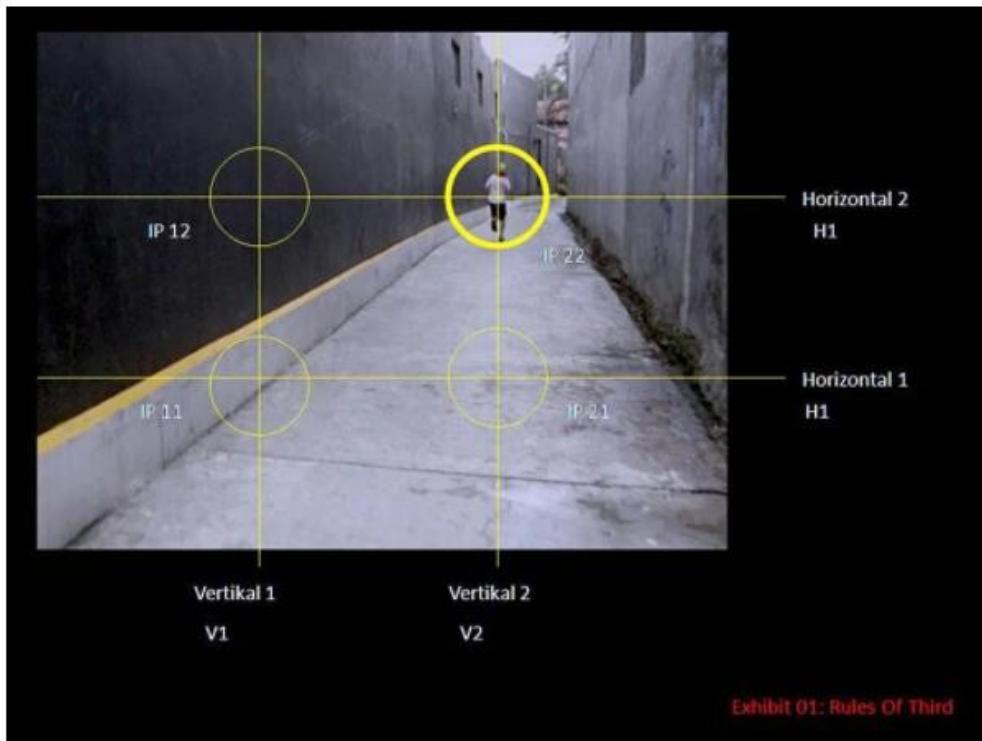
memadukan ***Backlight*** dan ***silhouette*** dalam sebuah foto. Seperti yang bisa kita lihat maka fotonya akan tampak seperti berikut. Foto ***Silhouette*** tidak selalu berarti jelek, namun ketika dipadukan dengan konsep yang pas bisa membuat foto yang estetis.

4. Pemahaman Komposisi Pada Fotografi

Komposisi merupakan kesatuan yang harmonis dari elemen-elemen pendukung foto dengan meletakkan komposisi tepat pada tempatnya sehingga pas dan enak untuk dilihat. Komposisi fotografi – seperti halnya komposisi dalam bidang seni apapun – adalah ibarat selera akan makanan, semua kembali ke preferensi masing-masing. Jadi sebenarnya tidak ada aturan baku dalam teknik komposisi di bidang fotografi. Bahkan Steve McCurry mengatakan, untuk mendapatkan sesuatu yang kreatif, aturan yang ada malah harus dilanggar. Namun begitu, ada beberapa panduan yang bisa kamu pelajari untuk memperbaiki komposisi foto kamu agar foto terlihat lebih menarik dan kreatif. Teknik komposisi foto telah digunakan dalam dunia seni mungkin sejak ribuan tahun yang lalu. Di sini menggunakan foto-foto dari *photographer* hebat seperti **Steve McCurry** dan **Barry O Carroll** karena mereka juga menggunakan teknik komposisi foto untuk mendapatkan karya-karya gemilangnya.

1. Komposisi Foto Rule of Third

Rule of Third merupakan salah satu komposisi foto paling mendasar dan wajib diketahui oleh fotografer. Dalam rule of third, fotografer cukup membagi bidang foto menjadi 9 kotak yang sama besar dan meletakkan POI (*point of interest*) pada titik atau garis pada bidang yang terbagi menjadi 3×3 tersebut. *Interesting point* (IP) ada 4 titik, sementara *Interesting Lines* terdiri dari 2 garis horizontal dan 2 garis vertikal.



Prinsip ROT » dengan **POI** ditempatkan pada titik atau garis tersebut maka foto akan terlihat lebih menarik dibandingkan dengan titik/garis lainnya.

Point of Interest yang diletakkan pada keempat titik atau garis di atas bisa berupa objek atau bagian mata dari objek foto.

Banyak kamera digital saat ini yang telah memberikan fitur *rules of third (grid)* ini, baik pada layar *mode live view* ataupun pada *view finder*-nya.

Contoh foto dengan komposisi **Rule of Thirds**.



Elemen Rule of Thirds. (foto : Steve McCurry)

2. Komposisi Foto Golden Shape

Golden Shape adalah komposisi foto dengan membagi bidang foto baik bertepi garis nyata atau bertepi maya menjadi positif-negatif sehingga tampak seperti adanya kontras antara kedua bidang tersebut sehingga membentuk satu kesatuan yang harmonis.

Prinsip Golden Shape » dengan membagi bidang positif-negatif dengan pas dan seimbang maka foto akan tampak terkomposisi dengan baik.

Contoh foto dengan komposisi **Golden Shape**.



Elemen Golden Shape. (foto : Steve McCurry)

Pembagian bidang antara positif dan negatif ada yang menggunakan perbandingan 50 : 50 atau 30 : 50, tergantung selera. Namanya juga seni, tidak ada yang benar-benar pasti.

3. Komposisi Foto Perspektif

Perspektif adalah teknik pengambilan gambar dengan memanfaatkan efek jauh dekat yang dihasilkan oleh lensa sehingga menimbulkan suatu dimensi yang sangat menawan.

Prinsip dalam komposisi Perspektif adalah memanfaatkan efek proporsi dan dimensi yang ditimbulkan untuk memperkuat dan mengarahkan mata kita ke POI atau menampilkan perspektif yang berdiri sendiri sebagai bentuk keindahan komposisi.

Hal ini bisa kamu peroleh dengan pengaturan angle dan jarak yang tepat sehingga bisa mendapatkan foto yang berdimensi.

Contoh foto dengan komposisi **Perspektif**.

.. tapi hati-hati, jika keliru bisa membuat foto jadi kurang enak dilihat.



Elemen Perspektif. (foto : Steve McCurry)



Elemen Perspektif. (foto : Simon & His Camera)

Gedung tinggi yang terlihat mengkerucut ke atas ditambah adanya pesawat yang sedang melintas membuat foto perspektif ini jadi keren banget.

4. Komposisi Foto *Frame in Frame*

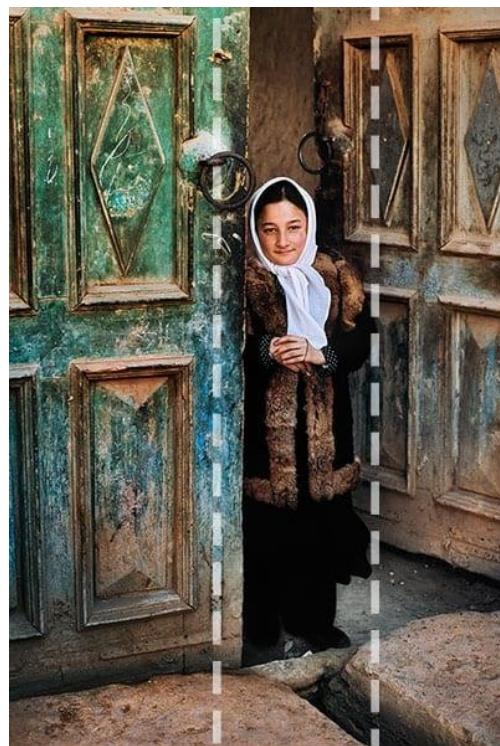
Dengan teknik *frame in frame*, kita sedang membuat sebuah komposisi foto dengan mengarahkan atau menuntun mata untuk memperhatikan apa yang ada didalam sebuah “*frame*” dengan mengesampingkan apa yang ada di luar “*frame*”.

Frame disini bukanlah sebuah frame foto dalam bentuk fisik, tapi kamu mencari objek yang bisa dijadikan “*frame*” baik berbentuk garis nyata ataupun maya. Carilah elemen seperti jendela, pintu, koridor, spion, pilar gedung, lengkungan atau objek apapun yang umumnya berbentuk geometris tertutup untuk membingkai POI. *Frame* juga tidak mesti mengelilingi keseluruhan POI.



Elemen Frame in Frame. (foto : Steve McCurry)

Seorang kakek tua yang sedang membaca Al Quran di-framing dengan jendela.



Elemen Frame in Frame. (foto : Steve McCurry)

Seorang wanita di Afganistan yang menjadi POI di-framing secara tidak tegas oleh dua buah pintu yang mengapitnya.



Elemen Frame in Frame. (Foto : Barry O Carroll)

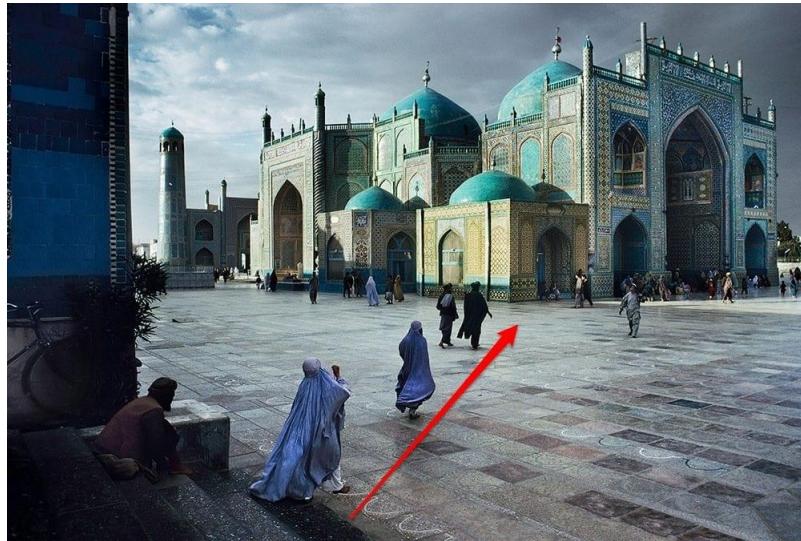
Sebuah rumah ditepi danau yang menjadi POI di-framing oleh pohon dan rerumputan dipinggir danau.

5. Komposisi Foto *Leading Lines*

Salah satu komposisi foto yang sangat menarik menurut saya adalah ***Leading Lines***.

Line atau garis bisa berbentuk maya atau nyata yang menuntun mata kita ke objek yang menjadi POI.

.. atau garis itu sendiri yang menjadi POI dalam foto. Cari objek seperti jalan, dinding, jembatan atau apapun yang bisa membentuk sebuah garis maya dan mengarahkan mata ke objek sebenarnya (POI).



Elemen Leading Line. (foto : Steve McCurry)

Dua orang wanita dan pria di Afganistan yang sedang berjalan menuju Masjid menjadi garis abstrak yang menuntun mata ke objek utama yaitu Masjid.



Elemen Leading Lines. (Foto : Barry O Carroll)

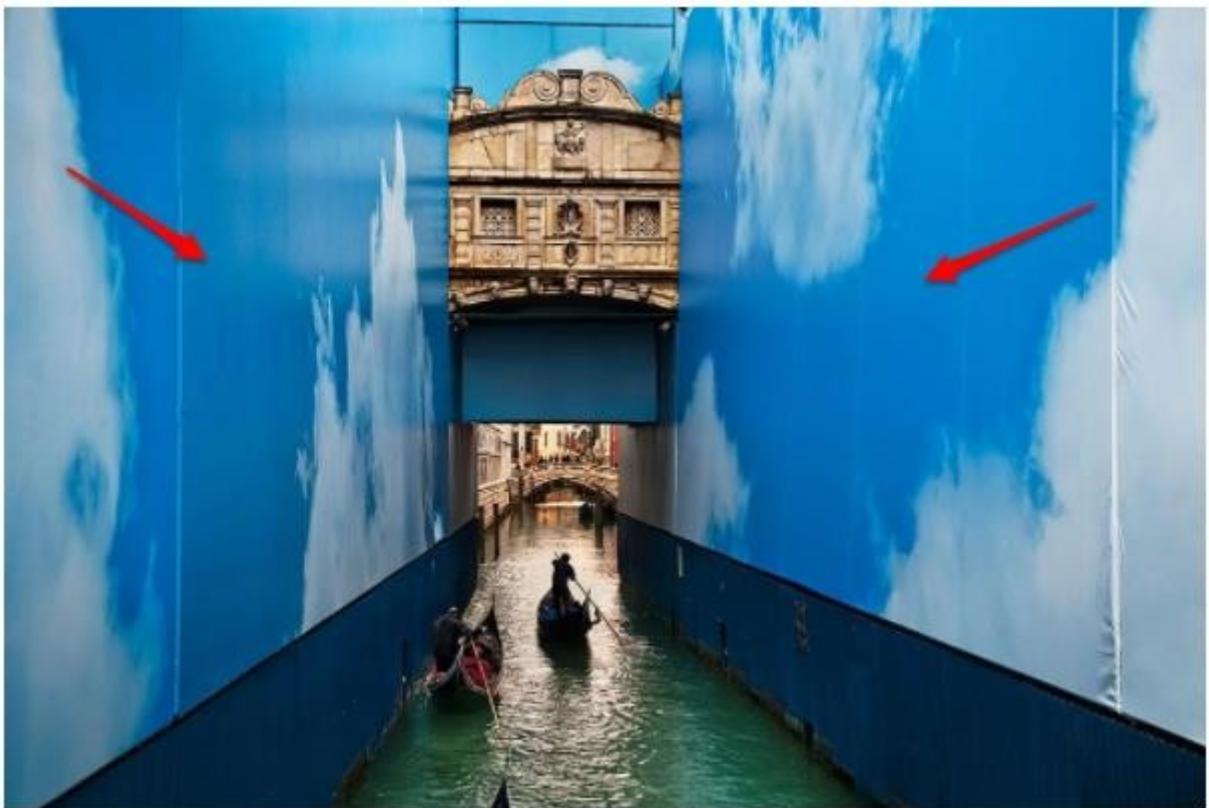
Garis penuntun juga tidak mesti berbentuk garis lurus, bisa juga garis berbentuk lengkungan yang menjadi penuntun menuju POI sehingga foto terlihat lebih kreatif.

6. Komposisi Foto Negative Space

Komposisi Negative Space merupakan salah satu komposisi kreatif yang membiarkan banyak ruang kosong atau *negative space* pada foto.

Ruang kosong disini bisa berupa langit, hamparan padang pasir yang luas, padang rumput atau apapun yang bisa memberikan “ruang kosong” pada foto.

Dengan memberikan ruang kosong yang tepat, foto kamu bisa terlihat sangat menarik dan kreatif.



Elemen Negative Space. (foto : Steve McCurry)

Dinding pada kanan kiri foto memberikan ruang kosong pada foto sehingga foto terlihat lebih menarik.



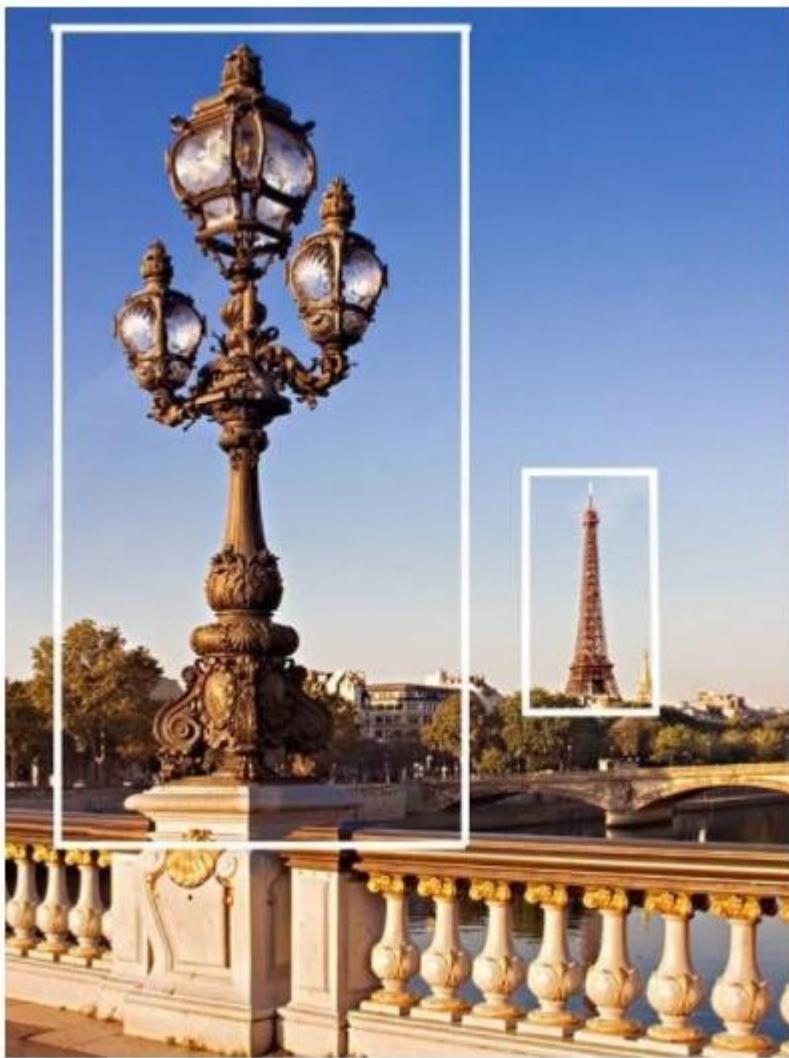
Elemen Negative Space. (Foto : Barry O Carroll)

Langit yang berwarna biru di sekitar patung memberikan efek ruang kosong pada foto sehingga foto terlihat lebih menawan.

7. Keseimbangan Elemen Foto

Komposisi dengan menyeimbangkan elemen pada foto merupakan teknik yang sangat menarik dan membutuhkan kreatifitas lebih.

Lebih jelasnya, lihat foto berikut ini.



Balancing Elemen in the Scene. (Foto : Barry O Carroll)

Sekilas foto lampu jalan pada sisi kiri foto sudah memenuhi kriteria **Rule of Thirds**, tapi foto terasa kosong apabila tidak ada menara Eiffel pada sisi kanan foto.

Karena itulah, Barry O Carroll mengambil *angle* sedemikian rupa agar menara Eiffel masuk dalam foto sehingga bisa menjadi POI sekunder yang akan menyeimbangkan foto agar terlihat lebih kreatif dan menarik.

Pasti kamu berpikir, komposisi ini justru malah bertentangan dengan komposisi Negative Space yang membiarkan ruang kosong pada foto.

Itulah seni, tidak ada yang benar-benar mutlak, tidak ada *rules* atau aturan uang baku..

.. semua butuh kreatifitas masing-masing photographer.

Jika ada tutorial yang bertentangan antara satu dengan lainnya itu bukan masalah.

Pada kondisi tertentu, komposisi A cocok untuk foto A, tapi tidak cocok untuk foto B, begitu juga sebaliknya.

jadi. .. **Mainkan imajinasimu.. 😊**



Balancing Elemen in the Scene. (Foto : Barry O Carroll)

8. Komposisi Foto **Golden Spiral** atau **Golden Ratio**

Jika kamu membuat sebuah persegi panjang dengan proporsi $1 : 1.618$, kemudian mengirisnya menjadi persegi empat yang lebih kecil, maka didapat sebuah bentuk spiral atau biasa disebut **Golden Spiral**.

Bentuk spiral ini didapat dari perhitungan *Fibonacci Number* sehingga dikenal juga dengan nama '**Fibonacci Spiral**'.

Bayangkan sebuah rumah siput, seperti itulah komposisi **Golden Spiral**.

Jarak ke pusat makin lama makin mengecil, namun bisa bergaris tidak nyata.

Implementasinya bisa bermacam-macam, seperti tangga menurun, bunga dengan kelopak berputar, bahkan yang benar-benar maya seperti potret manusia jika dibandingkan dengan komposisi di sekelilingnya.

Lebih jelasnya, lihat foto berikut ini.



Golden Spiral. (Foto : Barry O Carroll)

Objek berupa dua orang manusia menjadi titik pusat dari ujung rumah siput (Golden Spiral).



Golden Spiral. (Foto : Barry O Carroll)

Objek berupa gedung tinggi menjadi titik pusat dari ujung rumah siput (Golden Spiral).



Golden Spiral. (Foto : www.picmonkey.com)

Objek berupa manusia yang sedang berjalan menjadi titik pusat dari ujung rumah siput (*Golden Spiral*).

9. Change your Point of View

Idealnya, sebuah foto biasanya diambil pada *eye level* atau sebagaimana mata memandang.

Nah, untuk mendapatkan hasil yang lebih kreatif, kamu bisa mengubah sudut tembakan dengan memotret dari ketinggian, atau meninggikan kamera (*bird eye*), juga sebaliknya, menurunkan kamera kamu serendah-rendahnya (*ant eye*).

Inilah maksudnya **Change your Point of View**.

Banyak fotografer Cityscape atau Wild Life misalnya, yang sengaja berbaring di lumpur untuk mendapatkan foto yang menarik dengan memilih *low angle*.



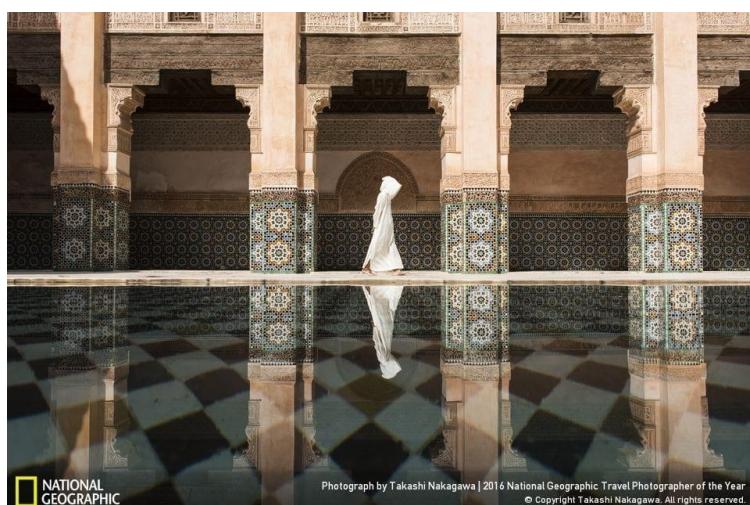
Change Your Point of View. (Foto : Barry O Carroll)

Foto di atas diambil dari atap menara Montparnasse. Dengan mengambil foto dari ketinggian, bisa memberikan pemandangan kota yang spektakuler, terutama di malam hari.

10. Komposisi Foto Refleksi

Refleksi pada foto bisa jadi sebagai elemen utama (*point of interest*) atau dapat dieksplorasi hanya sebagai pelengkap saja. Jika refleksi foto dijadikan elemen utama, harus bisa memberikan sebuah foto yang bercerita meski hanya sebuah refleksi saja.

Refleksi biasanya sangat akrab dengan *photographer* yang suka akan keindahan abstrak atau minimalism dengan komposisi refleksi sebagai POI utama. Benda yang bias dijadikan untuk mendapatkan refleksi bisa bermacam-macam, contohnya genangan air, danau yang tenang, sawah yang belum ditanam, sungai, kaca jendela, cermin, spion bahkan kacamata dan lainnya. Sementara yang dijadikan objek bisa berupa benda-benda, mahluk hidup, manusia dan lainnya. Contoh foto dengan **Refleksi**.



Elemen Refleksi. (foto : Takashi Nakagawa)

Foto di atas diambil oleh Takashi Nakagawa di Marrakesh, Maroko yang mendapatkan penghargaan sebagai pemenang pertama Travel Photographer of the Year tahun 2016 National Geographic untuk kategori Cities.

11. Isolasi Objek (Depth of Field)

Komposisi mengisolasikan objek dengan membuat bagian background menjadi blur biasanya digunakan untuk memotret manusia atau portaiture atau benda apapun yang bertujuan agar penikmat foto hanya fokus pada objek yang ditonjolkan.



Elemen Depth of Field. (Foto : Barry O Carroll)

5. Teknik Fotografi Yang Baik dan Benar

Teknik-teknik fotografi:

- **Zooming**

Zooming adalah sebuah Teknik yang membuat objek utama terlihat jelas, sementara background terlihat kabur. Teknik ini berfungsi untuk mempertegas objek dan membuatnya makin mencolok. Perubahan panjang fokus hanya dapat dilakukan dengan lensa zoom, gunakan kecepatan rana tidak lebih dari 1/30 detik untuk menghasilkan kesan gerak, sebaiknya pakailah tripod.

- **Teknik Panning**

Pada teknik ini objek yang bergerak akan terlihat tajam, sementara background yang diam justru terlihat kabur. Harus mengikuti objek ketika membidik, untuk mendapatkan foto secara maksimal: gunakan speed rendah (8-60) dan pakailah tripod.

- **Teknik Freezing**

Teknik ini merupakan teknik memotret benda bergerak yang menggunakan kecepatan sangat tinggi. Teknik ini seolah membekukan gerakan benda tersebut. Hasil dari teknik ini berupa objek yang terlihat tajam saat ia sedang bergerak.

- **Teknik Macro**

Teknik foto macro merupakan sebuah teknik memotret dalam jarak yang sangat dekat, sehingga objek terlihat sangat besar, teknik ini biasanya menggunakan teknik jenis macro.

- **Teknik Siluet**

Siluet artinya bayangan. Seperti sebutannya foto siluet hanya berupa bayangan. Siluet merupakan objek yang menutupi cahaya sehingga ia diterangi dari belakang secara total. Aturan dasar dari foto siluet adalah objek harus benar-benar terlihat hitam. Ini artinya tidak ada berkas cahaya pun yang menerobos masuk.

- **Teknik Bulb**

Kecepatan rana dapat diatur sesuai dengan waktu yang kita inginkan, dilakukan dengan menahan tombol pelepas rana dengan lebih lama, dapat digunakan kabel release dan tripod.

Field of View

Field of view merupakan komposisi umum yang dilihat dari ukuran jarak lensa ke objek. Artinya sebuah objek dapat dipotret dengan jarak yang sangat dekat, dekat, jauh atau sangat jauh. Berikut ini jenis-jenis field of view yang umumnya digunakan.

1. **Extreme Close Up**

Objek dipotret dengan jarak yang sangat-sangat dekat sehingga detail objek seperti tekstur atau kerut wajah terlihat jelas.

2. **Head Shot**

Batasan foto ialah dari atas kepala hingga dagu.

3. **Close up**

Objek dipotret dengan Batasan dari atas kepala hingga bahu.

4. **Medium Close up**

Batasan foto dengan komposisi ini adalah dari atas kepala hingga dada.

5. **Mid Shot**

Objek dipotret dengan batasan dari atas kepala hingga pinggang. Disebut juga dengan foto setengah badan.

6. **Medium Shot**

Objek dipotret dengan batasan dari atas kepala hingga lutut. Foto ini juga disebut dengan foto tiga perempat badan.

7. **Full Shot**

Objek pada komposisi ini dipotret dengan Batasan dari atas kepala hingga ujung kaki. Foto ini juga disebut dengan foto seluruh badan.

8. **Long Shot**

Pemotretan diambil dengan jarak yang sangat jauh dari objek. Foto yang dihasilkan akan memiliki porsi background yang sangat banyak, sementara objek utama terlihat kecil.

Sudut pengambilan gambar

Sudut pengambilan gambar merupakan cara pandang atau posisi kamera saat melakukan pemotretan. Terdapat tiga sudut pengambilan gambar yang dikenal secara umum.

1. Bird eye

Bird eye merupakan sudut pengambilan gambar dimana posisi kamera berada diatas objek

2. Eye level

Eye level merupakan sudut pandang normal yang memposisikan kamera sejajar dengan objek.

3. Frog Eye

Frog eye merupakan sudut pengambilan gambar dimana posisi kamera berada dibawah objek.

Fotografi saat ini telah berkembang menjadi sebuah gaya hidup, hal ini dimulai semenjak munculnya era digital dan berkembangnya social media.

6. Teknik Editing Pada Foto

Sejarah editing dalam fotografi dimulai dengan era percetakan, dimana gambar hasil kamera film akan disesuaikan dengan kebutuhan koran untuk mencetak. Asalnya semua percetakan menggunakan plat untuk mencetak koran dan majalah. Memasuki zaman film berwarna, maka editing menjadi lebih kompleks, karena elemen foto yang tadinya hitam putih, sekarang ditambah warna.

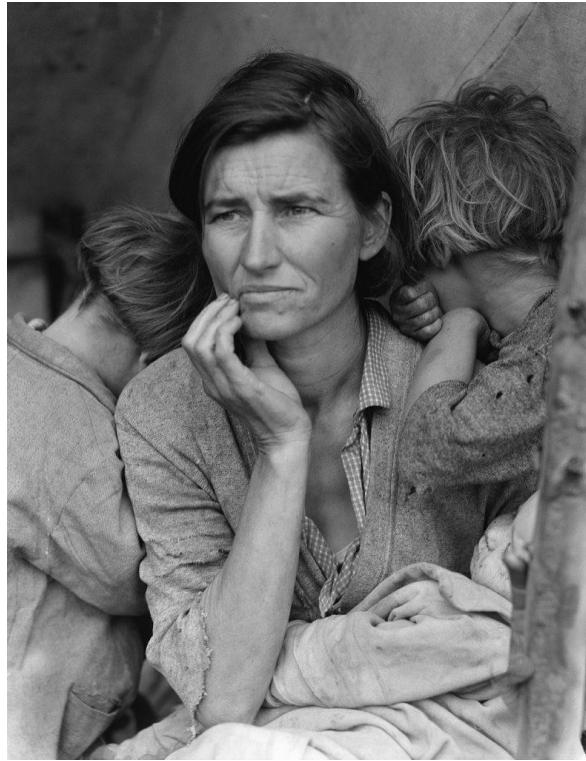
Sejarah editing dalam fotografi telah ada dalam zaman film, bahkan hingga menghilangkan elemen pun sudah ada. Salah satu contoh paling terkenal adalah dihilangkannya Nikolai Yezhov dalam potret bersama Joseph Stalin. Beliau ini tokoh penting Uni Soviet yang pada akhirnya bersebrangan dengan Stalin. Sejarah editing dalam fotografi dimulai dengan era percetakan, dimana gambar hasil kamera film akan disesuaikan dengan kebutuhan koran untuk mencetak. Asalnya semua percetakan menggunakan plat untuk mencetak koran dan majalah. Memasuki zaman film berwarna, maka editing menjadi lebih kompleks, karena elemen foto yang tadinya hitam putih, sekarang ditambah warna. Sejarah editing dalam fotografi telah ada dalam zaman film, bahkan hingga menghilangkan elemen pun sudah ada. Salah satu contoh paling terkenal adalah dihilangkannya Nikolai Yezhov dalam potret bersama Joseph Stalin. Beliau ini tokoh penting Uni Soviet yang pada akhirnya bersebrangan dengan Stalin.



Ini adalah potret bersejarah Uni Soviet, potret Joseph Stalin bersama Nikolai Yezhov



Salah satu editing fotografi yang menghilangkan Nikolai Yezhov dalam potret bersama Joseph Stalin. Ini adalah salah satu contoh propaganda yang menggunakan editing fotografi. Ketika zaman fotografi dengan media film editing yang diperlukan hanya editing kamar gelap, karena keterbatasan teknologi, jadi tidak ada yang namanya Digital Imaging pada saat ini. Di era ini sudah lahir banyak karya dari dunia Jurnalistik dan periklanan juga, salah satunya adalah potret seorang ibu dan anak yang menjadi ikon sejarah resesi Amerika, foto ini adalah karya Dorothea Lange.



Ini adalah salah satu foto karya foto ikonik dari Dorothea Lange, seorang jurnalis Amerika yang berhasil mengabadikan momen Resesi Hebat Amerika. Fotografi saat itu lebih umum digunakan untuk potret tokoh dan foto grup. Namun hal yang membuka jalan bagi fotografi sebagai Fine Art dimulai oleh Ansel Adams.

Edit foto yang baik dibuat agar mata bisa menelusuri foto tersebut



Judul Foto “Tetons & Snake River”

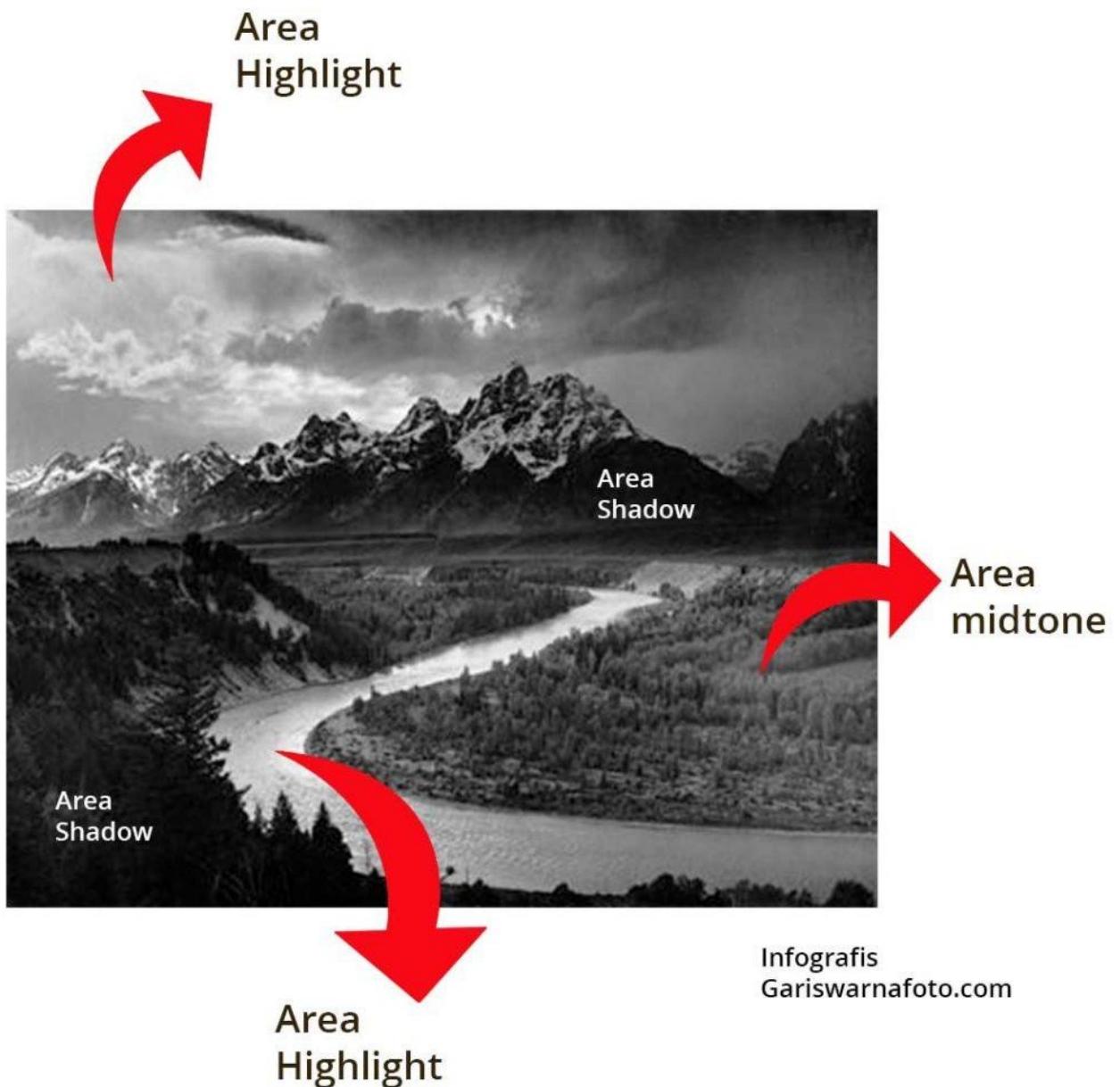
Adalah salah satu foto pemandangan karya Ansel Adams yang ikonik sampai saat ini. Hal yang membuat fotografi dipandang sebagai *Fine Art* dimulai dari Ansel Adams, salah satu karya foto pemandangannya yang terkenal adalah foto pemandangan Yosmite, dia adalah fotografer paling awal yang menggunakan teknik *burning & dodging* secara berbeda, terlihat dalam karya fotonya di atas.

Sebuah foto bisa saja dilihat selewat atau diperhatikan dengan seksama oleh penikmatnya, semua itu dimulai dengan tujuan untuk membuat mata yang melihat menelusuri foto itu.

Lalu bagaimana itu bisa terjadi?

Kalau melihat foto Ansel Adam ini mata kita dibuat menelusuri berbagai detail untuk melihatnya dengan seksama, hal ini karena mata kita dituntun untuk menikmati foto itu.

Mari kita bedah foto ini lewat area *shadow, highlight, dan midtone*-nya:



Secara sederhana ini merupakan pembagian area **Shadow, highlight, dan midtone** dalam foto Ansel Adams ini

Ansel Adams sendiri membagi area terang-gelap menjadi beberapa bagian yang disebut *Zone System*, tapi mari mulai dengan yang sederhana dulu.

Mengatur editing fotografi dengan area gelap dan terang sebuah foto

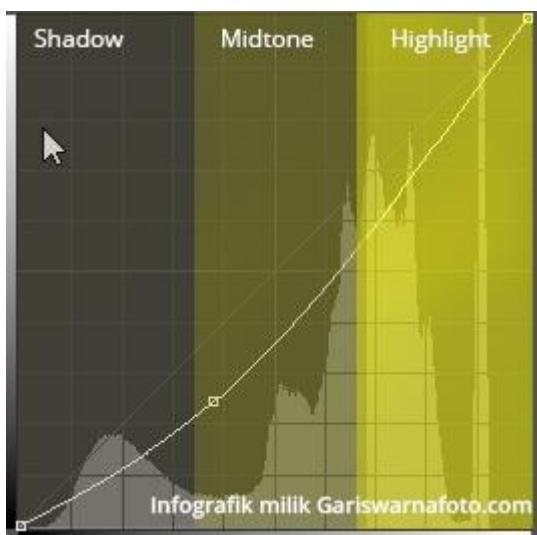
Dalam teknik editing dalam foto Ansel Adams ini disebut dengan teknik Burning-Dodging, sebuah teknik dimana kita menggelapkan dan menerangkan beberapa bagian dari sebuah foto.

Lebih detail lagi, Ansel Adams memiliki hal unik dalam mengatur terang dan gelap sebuah foto yang disebut dengan *zone system*. Dia menggolongkan area dalam foto kepada 10 bagian, dari yang paling gelap ke paling terang.

Teknik ini masih termasuk dalam kamar gelap atau disebut juga *dark room*, yaitu teknik yang sudah ada sejak zaman fotografi film, khusus digunakan ketika

mencetak foto fotografi. Lalu bagaimana kita bisa mengatur area terang gelap dalam sebuah foto ini? Rahasianya ada pada histogram.

Memahami Histogram dalam editing fotografi



Dalam foto ini Histogram mewakili area **shadow** (kiri), **midtone** (tengah), dan **highlight** (kanan). Dalam histogram ini terlihat kalau detail banyak di **midtone** (tengah) dan **highlight** (kanan).

Histogram merupakan grafik yang mewakili bagian terang dan gelap dalam sebuah foto, paling kiri mewakili area shadow, tengah untuk midtone, dan kanan untuk highlight. Area paling kiri mewakili shadow yang detailnya sudah hilang atau warna hitam pekat, sedangkan area paling kanan mewakili highlight atau area paling terang atau warna putih, biasanya detail tidak bisa pulih dalam foto ini.

Histogram bisa dilihat melalui kamera atau ketika menggunakan aplikasi editing foto. Histogram ini adalah bahasa umum yang ada di *Photoshop*, *Lightroom*, *Snapseed*, *VSCOcam*, dst. Jadi memahami histogram ini akan membuatmu mampu melakukan editing di berbagai macam aplikasi edit fotografi.

Mari lihat Infografik tentang histogram berikut:



Pada histogram kedua ini menunjukkan kalau sebagian detail ada di *midtone* (tengah) dan lebih banyak detail di area *shadow* (kiri).

Tidak ada bentuk pasti histogram yang baik, yang pasti adalah ketika kamu memotret dengan banyak area terang grafik histogram akan banyak di kanan, kalau memotret pada malam, sore, atau banyak area gelap pasti histogram akan banyak di kiri, dan kalau memotret di hari mendung, biasanya histogram akan banyak di tengah.

Lalu setelah mengetahui tentang histogram ini apa yang kita lakukan?

Pahami cara kerja mata kita melihat

Cara kerja mata kita melihat sesuatu biasanya karena ada sesuatu, entah itu sebuah hal yang mengagetkan, menangkap perhatian, atau ada sesuatu yang menuntun mata kita. Dalam foto pemandangan Ansel Adams ini ada sesuatu yang membuat mata kita bolak-balik melihatnya. Secara natural mata kita akan melihat area paling gelap ke paling terang atau sebaliknya, karena perpaduan area terang gelap ini membuat mata kita menelusuri foto ini.

Mata kita dibimbing untuk menelusuri foto ini, dan ini bisa kita terapkan dalam karya foto pemandangan kita. Lalu apa yang harus kita lakukan jika ingin membuat foto seperti itu?

Lakukan **Burning -Dodging** pada fotomu. Lakukan burning-dodging dalam edit foto



Contoh foto yang sudah edit kontras menggunakan *Lightroom*

Hal paling memusingkan dalam belajar edit fotografi adalah apa sih yang harus kamu lakukan pertama kali dengan foto itu? Apa yang harus diedit? Menggunakan metode mana paling cocok?

Masalahnya ada banyak cara membuat **Burning-Dodging** pada sebuah foto, tergantung juga dengan aplikasi edit yang digunakan. Paling mudah adalah melakukannya di *Adobe Photoshop*, sedangkan untuk aplikasi editing di hp yang tersedia adalah *Snapseed*.

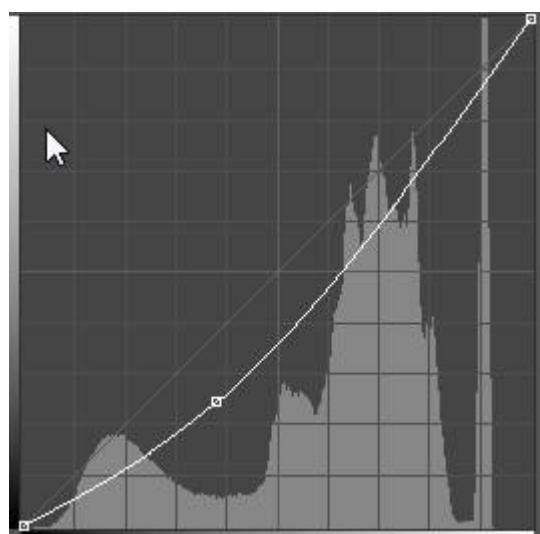
Dalam dasar editing fotografi, semua itu dimulai dengan mengatur 3 area utama dalam sebuah foto, yaitu *shadow*, *highlight*, dan *midtone*. Kita akan mengarahkan mata penikmat karya foto hingga bisa mengikuti alur yang telah kita buat dalam foto, lalu dengan apa kita mengurnya?

Mari mulai edit foto dengan adjusment curve

Curve sendiri merupakan fitur paling umum dalam aplikasi editing foto, kamu bisa temukan adjustment layer ini (ini memang istilahnya) di *Photoshop*, *Lightroom*, *Snapseed*, *VSCOcam*, dsb.

Jadi mempelajari **histogram** dan **curve** akan bisa kamu terapkan di semua aplikasi edit fotografi ini.

Burning-dodging bisa dimulai dengan mengatur *curve* yang seperti ini:



Dengan menarik curve ke bawah seperti ini maka akan membuat foto menjadi lebih gelap, khususnya di bagian *shadow* dan *midtone* yang akan semakin gelap.

*Catatan: Mentor editing fotografi saya di Antara School of Journalism tidak merekomendasikan edit **shadow-highlight-midtone** menggunakan Level (Photoshop), karena lebih susah diatur dan lebih destruktif kepada foto.*

Saat kamu tarik bagian kiri bawah, maka area gelap akan jadi lebih gelap lagi, sedangkan jika mengatur bagian tengah akan mengatur *midtone*, dan bagian atas akan mengatur gelap. Sesuai dengan Infografik **histogram** di atas. Jadi apa yang harus dilakukan?

Ada 2 pilihan, mau kontras tinggi atau kontras rendah. Pilih yang disukai.

Contoh edit kontras tinggi dalam foto:

Perbandingan foto sebelum dan sesudah edit kontras

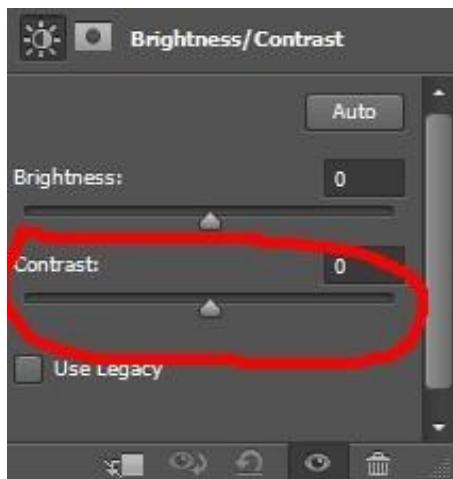


Perbandingan antara foto sebelum dan sesudah edit kontras, foto ini diambil di Situ Gunung, Sukabumi. Foto ini tidak dubah secara warna hanya kontras saja.

Biasanya foto dengan kontras rendah itu digunakan foto monokrom atau dominan satu warna, juga oleh mereka yang kepingin foto hits di Instagram, ditambah dengan color grading, ini istilah tentang edit warna, nanti akan saya bahas ya.

Sedangkan dalam foto pemandangan biasanya kontras lebih tinggi, ini diperlukan agar suasana atau moods lebih kuat, lekuk dan garis lebih tegas, serta agar kita bisa membuat mata bisa menelusuri foto ini.

Secara mudah edit kontras foto bisa dilakukan di sini:



Ini adalah salah satu contoh *contrast slider* dalam aplikasi edit foto, terdapat di semua aplikasi edit foto untuk hp dan PC/Laptop/Mac. Fitur contrast slider ada di berbagai aplikasi edit foto, dari mulai *Photoshop* sampe *VSCOcam*. Fitur ini dibuat untuk memudahkan mengatur kontras. Tapi kadang fitur sederhana ini, meskipun kuat, tidak cukup untuk membuat foto lebih unik. Kita memerlukan fitur yang lebih kuat untuk edit pada bagian tertentu.

Memilih bagian untuk diberikan adjustment tambahan



Ini adalah salah satu contoh foto yang memiliki area terang, gelap, dan midtone dalam sebuah foto. Dari sini saja belum cukup, terkadang kamu harus menambahkan terang atau gelap pada sebuah area. Hanya saja tidak semua aplikasi edit foto ini memiliki fitur ini, setahu saya ada 3 aplikasi edit foto yang dengan mudah bisa melakukan hal ini, yaitu *Photoshop*, *Lightroom*, dan *Snapseed*. Tentu ada aplikasi lain seperti ***Corel Photo Paint*** atau ***Affinity photo***.

Tahap ***burning-dodging*** seringkali membuat orang bingung, bagaimana yang harus kita terangkan dan harus kita gelapkan. Namun inilah pekerjaan seorang editor, mata seorang editor foto harus mampu melihat mana detail yang harus gelap, lebih gelap, sampai dengan yang terang benderang. Pilihannya tentu akan ditentukan area yang akan kamu bagi dulu dalam edit fotomu.

Secara umum kamu akan memilih area *midtone* mana yang akan dibuat menjadi lebih gelap, kemudian area *midtone* mana yang akan dibuat menjadi lebih terang.

Zone System milik **Ansel Adams** dibuat sebagai panduan beliau ketika melakukan editing fotografi dan kamu bisa terapkan itu dalam fotomu.

Mengatur area terang-gelap dalam edit foto lewat aplikasi editing



Foto ini diambil di Situ Gunung, Sukabumi menggunakan Kamera Canon G7X dan diedit menggunakan aplikasi edit foto Lightroom dan Photoshop. Tahapan dibawah adalah untuk mencapai hasil foto ini. Ketika membutuhkan detail edit yang lebih presisi lagi, kalian membutuhkan fitur dengan efek luar biasa, biasanya hanya tersedia dalam aplikasi edit foto berbayar, baik di *PC*, *Mac*, ataupun hp. Contohnya adalah fitur **HSL** atau *Hue*, *Saturation*, dan *Luminosity/Lightness* yang tersedia sebagai fitur premium di *Lightroom mobile* dan *VSCOcam*.

Kalian bisa menggunakan *Adobe Lightroom* (*PC/Mac*), gunakan graduated filter, jika menggunakan *Adobe Photoshop* kalian tinggal membuat *masking* di *layer Curve* ataupun *brightness/contrast*.

Edit foto menggunakan *Lightroom*

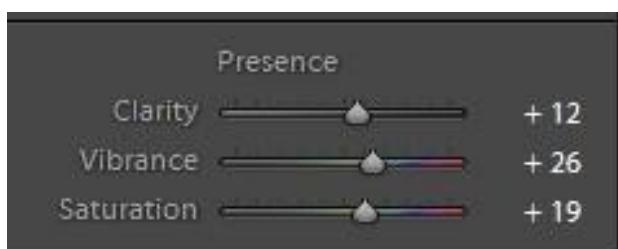
Lightroom adalah aplikasi edit foto yang populer dan sangat berguna untuk menggunakan *color grade* (proses mewarnai foto), aplikasi ini biasa digunakan baik untuk mereka yang profesional maupun amatir. Ada beberapa tahap menggunakan *Lightroom*, dimulai dari **basic tone** kemudian edit **color channel**. Untuk mendapatkan hasil foto seperti ini silakan ikuti tahapan ini ya.



Berikut ini adalah setting untuk basic color tone di Lightroom.

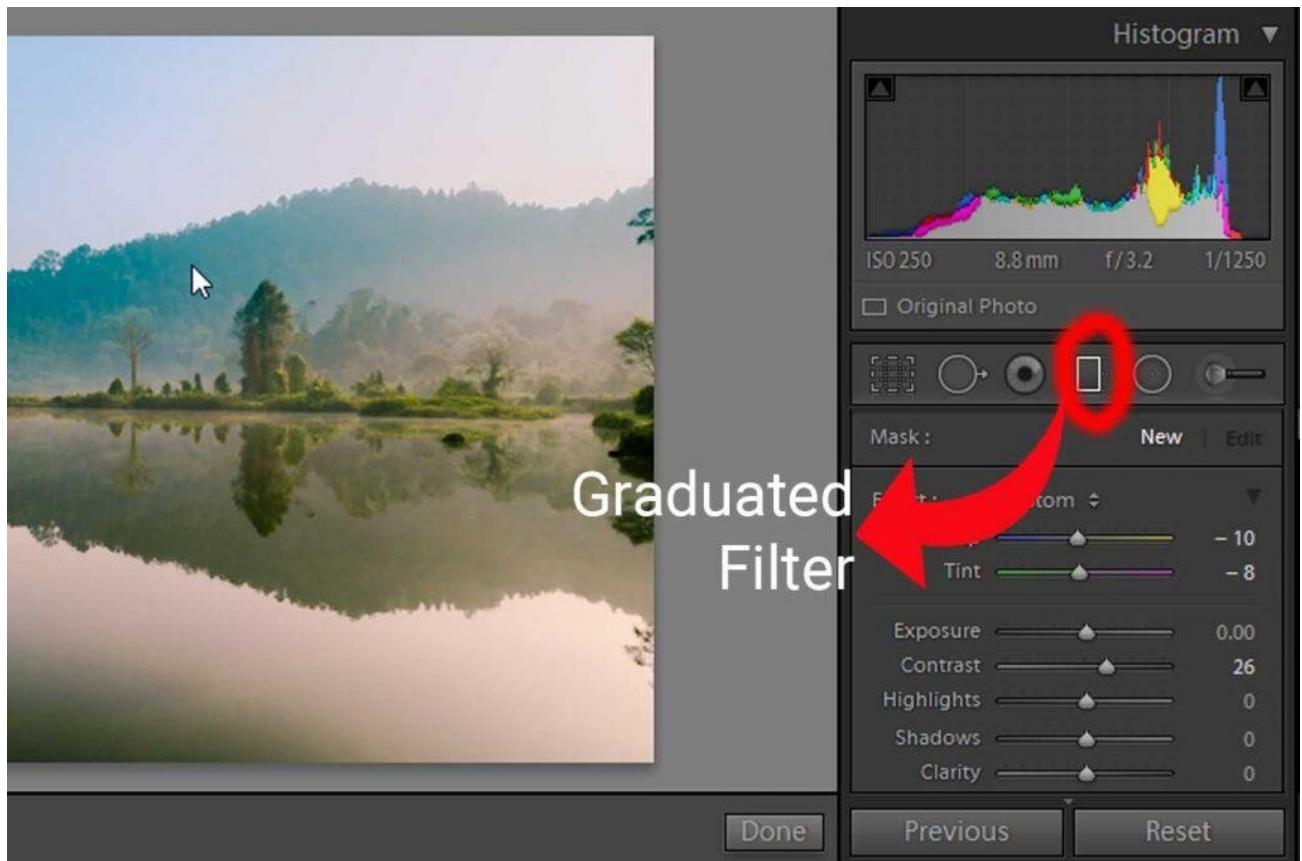
Setting *basic tone*:

1. **Temperature +5**
2. **Exposure +0.95**
3. **Contrast + 24**
4. **Highlight 0**
5. **Shadow -38**
6. **Whites +12**
7. **Blacks -31**



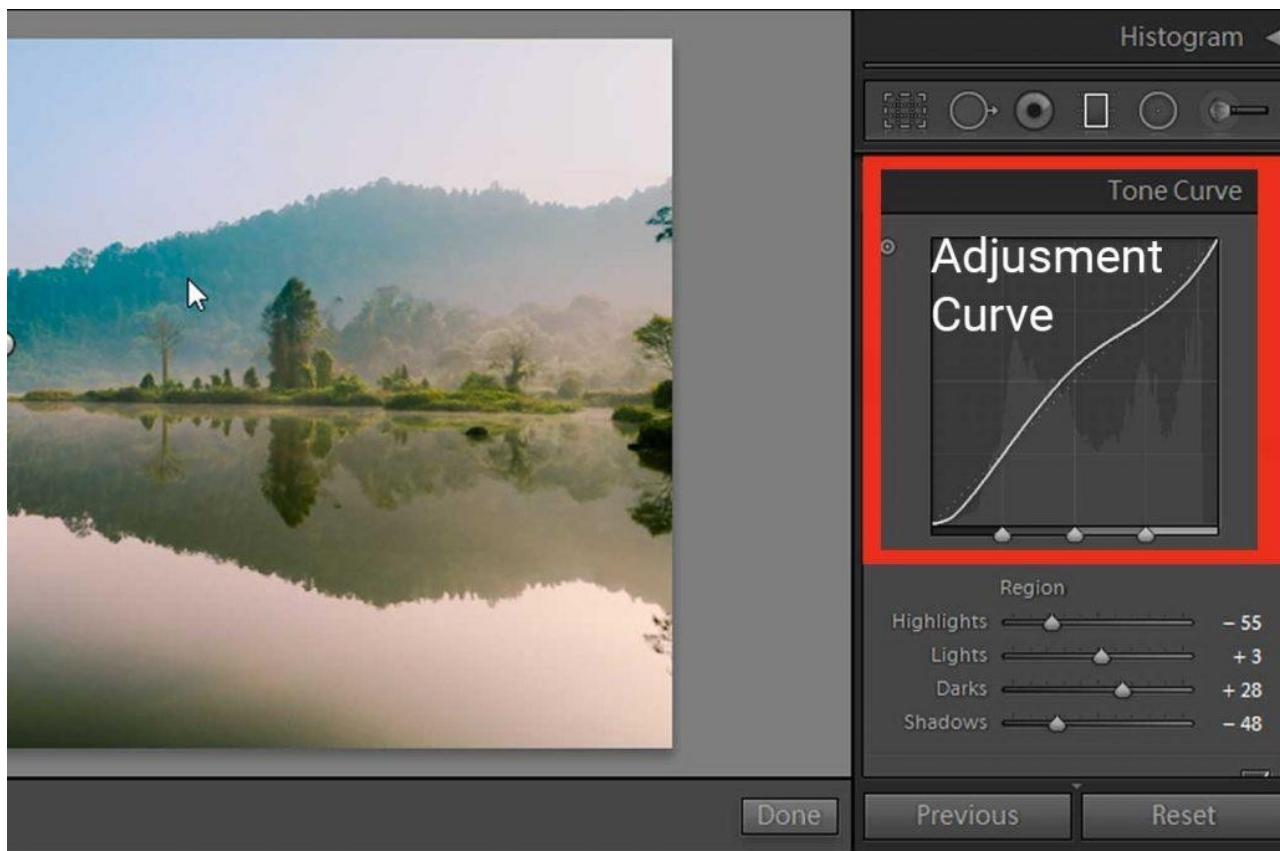
Ikuti Presets ini, **Clarity +12, Vibrance +26, dan Saturation +19**

Lightroom memiliki fitur **graduated filter**, fitur ini fungsinya mirip dengan filter *neutral density* (ND), yang membuat langit lebih gelap. Kamu juga bisa baca artikel yang membahas penggunaan filter dan brush di *Adobe Lightroom* yang lebih detail di sini.



Menggunakan *Graduated Filter* di Lightroom.

Ditambah dengan *curve* untuk membuat kontras lebih tinggi.



Mengatur gelap terang dalam sebuah foto lewat *Adjustment Curve* di Aplikasi *editing Lightroom*

Biasanya ini cukup untuk kamu yang hanya ingin melakukan editing kontras dan *burning-dodging* secara mendasar.

Kemudian kita akan edit ***Color Channel***, letaknya tepat dibawah ***Tone Curve***. Ada dua channel warna yang kita edit, yaitu ***Aqua*** dan ***Green*** karena dua warna ini paling dominan dalam foto ini.



Ikuti setting untuk *channel Aqua* ini, ***Hue -36***, ***Stauration -51***, dan ***Luminance +2***



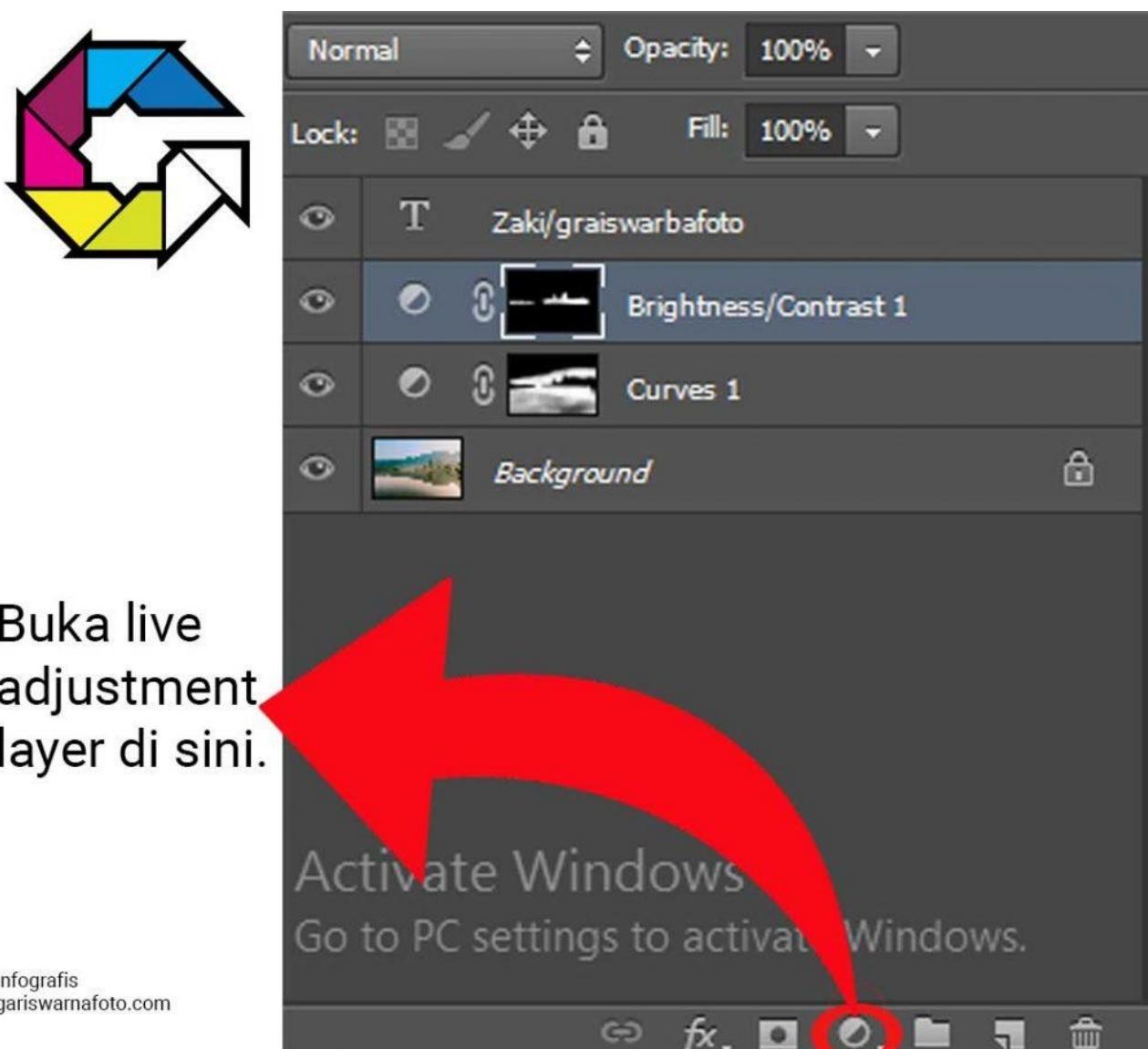
Kemudian ikuti setting untuk channel **green**, Hue **-38**, Saturation **+18**, dan Luminance **+51**

Nah, sekarang kamu tinggal atur *Camera Calibration* dan **Split Toning**.

Edit foto menggunakan Photoshop

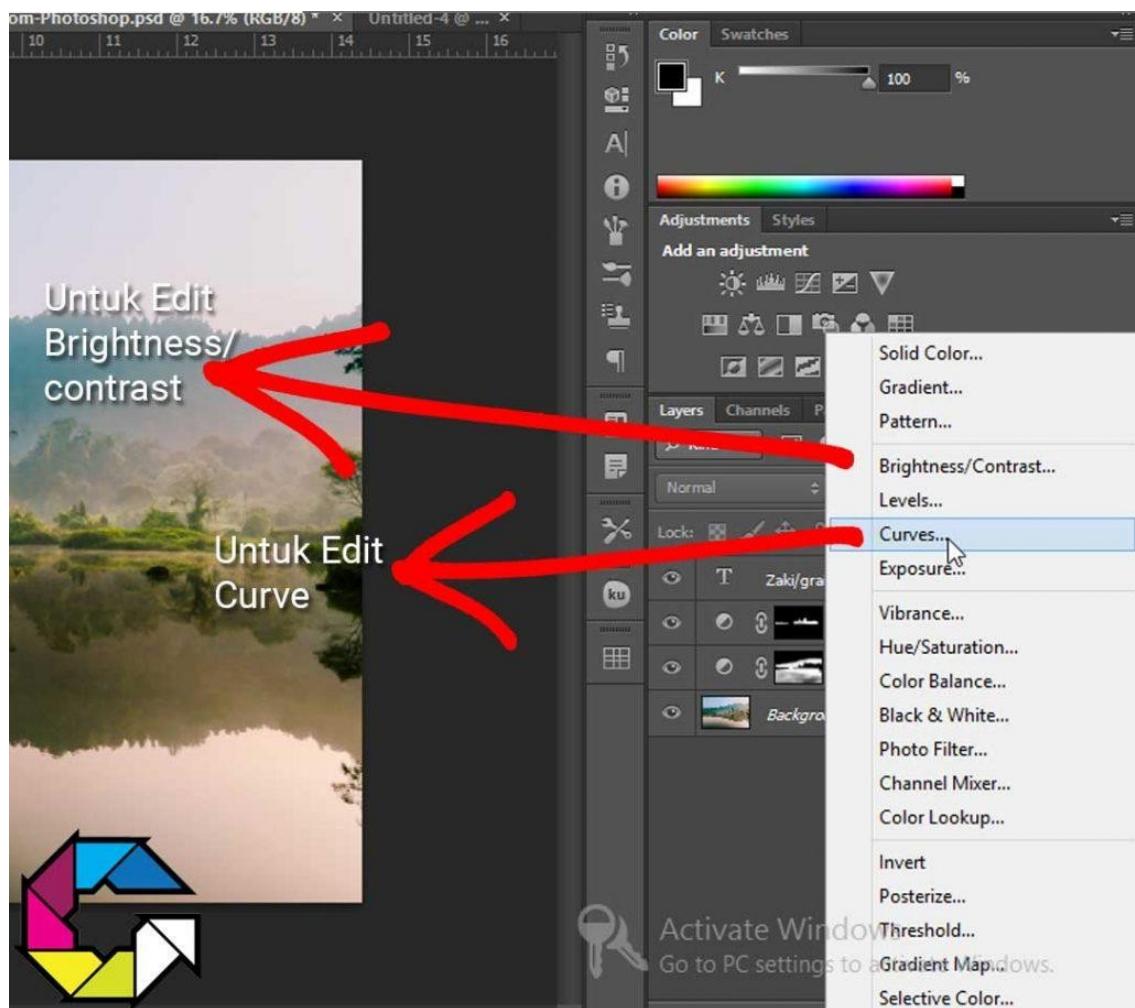
Photoshop merupakan tools paling kuat dalam fotografi untuk melakukan berbagai macam *editing*, dari *color correction*, **burning-dodging**, dan lain sebagainya.

Photoshop memiliki fitur *live adjustment layer* yang memungkinkan kita untuk menggunakan *masking*, di mana hasil editan kita bisa sembunyikan atau tunjukkan, mari lihat gambar berikut:



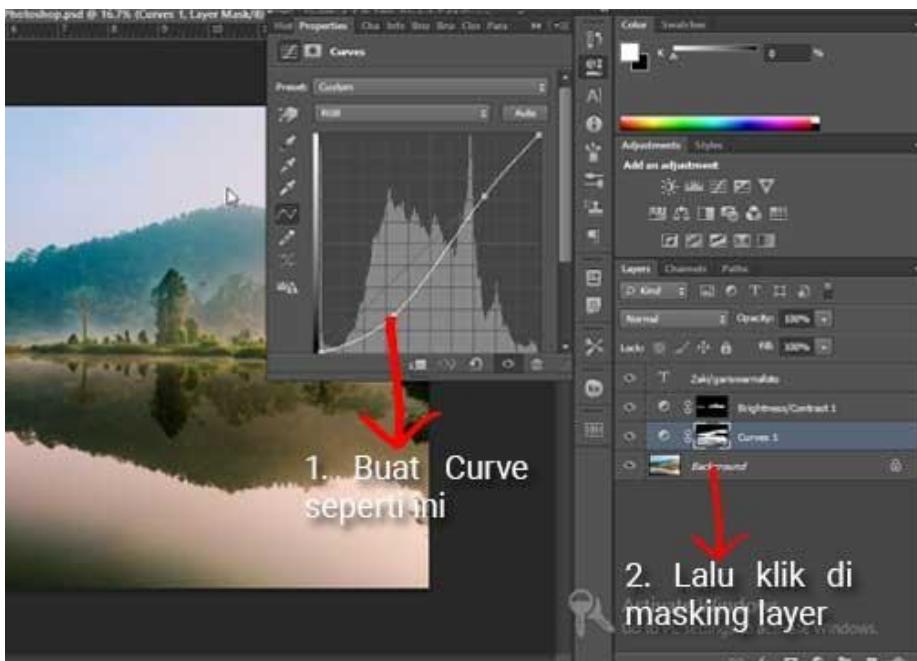
Cara membuka *adjustment layer* di Adobe Photoshop

Untuk melakukan **burning-dodging**, kamu hanya perlu 2 macam *adjustment layer*, yaitu **Brightness/Contrast** untuk menerangkan dan *Curve* untuk menggelapkan (jika kamu edit foto pada siang hari).



Ini adalah cara untuk edit foto di *photoshop* menggunakan *Curve* dan *Brightness/Contrast*

Masking bisa dilakukan dengan klik di **masking** (area sebelah kiri layer) dan gunakan **brush** putih.



1. Pada tahapan ini setelah mengatur curve seperti di gambar.
2. Klik masing bagian putih lalu pencet **CTRL+I** atau **CMD+I** (untuk Mac) untuk melakukan **invert** pada *layer mask*.
3. Pasang **brush** putih lalu gunakan lukis bagian yang ingin kamu tunjukkan hasil editnya.

Lalu gelapkan area ini dalam *layer mask*. Ingat, hitam berarti menyembunyikan dan putih berarti menunjukkan.



Ini adalah bagian yang akan kita *brush* untuk memberikan kontras lebih tinggi, kuning untuk digelapkan dan biru untuk diterangkan.



Ini adalah foto pemandangan sebelum diedit



Foto setelah diedit menggunakan *Lightroom* dan *Photoshop*

Editing dalam fotografi akan selalu menjadi kewajiban, entah itu sebagai seorang yang hobi fotografi apalagi buat kamu yang bekerja secara profesional. *Editing* tidak selalu tentang memperbaiki atau membuat cantik foto, *editing* adalah tentang menguatkan hal-hal yang sudah ada dalam sebuah foto.

Kunci dari *editing* selalu untuk menguatkan dan bagaimana kita memikat penikmat karya kita untuk menelusuri karya foto kita, paling mudah dengan memberikan *guidelines* atau sebuah penuntun untuk mata para penikmat karya fotomu.

Burning-Dodging hanya salah satu cara agar penikmat karya foto kita lebih mudah untuk menikmatinya. Masih ada jenis *editing* lain yang tahapannya lebih lanjut.

C. Glosarium

Adobe Photoshop : Atau biasa disebut Photoshop, adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek.

Adobe Lightroom : Dikenal dengan Lightroom, software ini bernama lengkap Adobe Photoshop Lightroom adalah perangkat lunak manipulasi gambar sebagai pengedit foto. Software Lightroom dirancang untuk dunia fotografi. Terutama dimanfaatkan para fotografer untuk melakukan retouch dan permainan gradasi warna pada foto agar lebih terlihat artistik. Software keluaran Adobe ini mirip dengan Adobe Photoshop, perbedaannya terletak pada letak variasi dan komposisi tonal warnanya.

D. Daftar Pustaka

- <https://www.pixel.web.id/segitiga-exposure/>
- <https://www.foldertekno.com/jenis-kamera-digital/>
- <https://bursakameraprofesional.co.id/gopro-hero8-black.html>
- <https://review.bukalapak.com/gadget/mengenal-jenis-jenis-kamera-analog-47922>
- <https://doss.co.id/news/full-frame-medium-format-aps-c-micro-four-thirds-pilih-mana-apa-perbedaannya>
- <https://www.tek.id/insight/apakah-megapixel-besar-pasti-menghasilkan-foto-lebih-bagus-b1XpJ9fX6>
- <https://www.kamerashot.com/belajar-komposisi-foto/>
- <https://www.kompasiana.com/shellyardiati11/59e6f98863eae71a3f63a072/teknik-teknik-fotografi>
- https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop
- <https://dianisa.com/pengertian-adobe-photoshop-lightroom/>
- <https://gariswarnafoto.com/10-cara-edit-foto-keren-panduan-editing-pro-untuk-fotografi-pemandangan/>



MODUL AJAR

DASAR-DASAR KOMUNIKASI VISUAL



DISUSUN OLEH :

TIM MGMP DKV SMKN 1 GARUT



**MODUL AJAR 8
PROGRAM KEAHLIAN
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

Bidang keahlian	: Desain Komunikasi Visual
Mata Pelajaran	: Dasar- Dasar Komunikasi Visual
Fase/kelas	: E/X
Instansi	: SMK NEGERI 1 GARUT
Alokasi waktu	: 36 JP

ELEMEN : KOMPUTER GRAFIS

A. Kompetensi Awal

Sebagai kompetensi Awal siswa sudah memiliki pengetahuan tentang :

1. Jenis – jenis perangkat lunak dalam perancangan dan proses produksi desain
2. Memilih jenis dan menetapkan jenis perangkat lunak berbasis bitmap dan vector
3. Pengoperasian perangkat lunak desain berbasis bitmap dan vector

B. Profil Pelajar Pancasila

1. Bergotong Royong

- Membangun tim dan mengelola kerjasama untuk mencapai tujuan bersama sesuai dengan target yang sudah ditentukan

2. Kreatif

- Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan / atau perasaannya dalam bentuk karya dan/atau tidakan, serta mengevaluasinya dan mempertimbangkan dampak dan resikonya bagi diri dan lingkungannya dengan menggunakan berbagai perspektif

3. Bernalar Kritis

- Merefleksi dan mengevaluasi pemikirannya sendiri – menjelaskan alasan untuk mendukung pemikirannya dan memikirkan pandangan yang mungkin berlawanan dengan pemikirannya dan mengubah pemikirannya jika diperlukan

4. Mandiri

- Mengembangkan pengendalian dan disiplin diri : melakukan tindakan – tindakan secara konsisten guna mencapai tujuan karir dan pengembangan dirinya di masa depan, serta berusaha mencari dan melakukan alternatif tindakan lain yang dapat dilakukan ketika menemui hambatan

C. Sarana dan Prasarana

Sarana & Prasarana yang dibutuhkan pada saat belajar dengan modul ini antara lain:

1. Laptop/ PC / Handphone
2. Jaringan internet
3. Alat tulis &buku
4. Akun Teams, interaksi pembelajaran melalui Microsoft Teams
5. Lembar Kerja Peserta Didik
6. Video Pembelajaran
7. Lembar bimbingan/ Konsultasi

D. Target Peserta Didik

1. Peserta didik memiliki semangat untuk menggali informasi tentang jenis – jenis perangkat lunak dalam perancangan serta proses produksi desain bitmap dan vector.
2. Peserta didik dapat memahami tool – tool yang tersedia di Adobe Ilustrator
3. Peserta Didik mampu merancang produksi desain komunikasi visual menggunakan Adobe Ilustrator

E. Model Pembelajaran

Model Pembelajaran yang digunakan adalah *Project Based Learning*

KOMPETENSI INTI

A. Tujuan Pembelajaran

Pada akhir pembelajaran, Peserta Didik mampu:

1. Mendeskripsikan jenis – jenis perangkat lunak dalam peracangan dan proses produksi desain.
2. Memilih dan menetapkan jenis perangkat lunak berbasis bitmap dan vector
3. Mengoperasikan perangkat lunak desain berbasis bitmap dan vector.

B. Pemahaman Bermakna

- Menjelaskan dan mengalisis pemberian efek desain berbasis bitmap dan vector
- Menjelaskan desain efek desain berbasis bitmap dan vector

- Mendesain efek berbasis bitmap dan vector

C. Pertanyaan Pemantik

- Tahukah kalian apa saja jenis – jenis prangkat lunak dalam perancangan dan proses produksi desain ?
- Tahukah kalian apa saja efek berbasis bitmap dan vector dalam proses produksi desain?

D. Persiapan Pembelajaran.

Sebelum pembelajaran dilakukan pengecekan:

1. Kesiapan mental dan fisik Peserta didik.
2. Kesiapan sarana dan prasarana.
 - Video tentang perangkat lunak efek berbasis bitmap dan vector
3. Mempersiapkan software/perangkat lunak yang digunakan pada proses produksi desain dan melakukan proses instalasi
4. Lembar kerja peserta didik.
5. Instrument asesmen diagnostic

E. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1 : Jenis – Jenis Perangkat Lunak Desain Komunikasi Visual

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • berdoa, mengabsen dan menyiapkan kondisi siswa berupa motivasi dan orientasi • melakukan refleksi terhadap pembelajaran sebelumnya • Peserta didik diberikan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan selama mengikuti pembelajaran secara daring dan/atau luring, • menyajikan pertanyaan pemantik 	10 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menampilkan menjelaskan tentang jenis – jenis perangkat lunak • Peserta didik memberikan umpan balik tentang penjelasan yang diberikan : Apa jenis - jenis perangkat lunak materi yang ditampilkan • Peserta didik secara mendemonstrasikan pertanyaan temantik • Guru memberikan umpan balik terhadap 	80 menit

	<p>hasil diskusi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dibimbing oleh guru menyimpulkan hasil diskusi 	
Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dengan bimbingan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini • Peserta didik memberikan penilaian baik dalam bentuk narasi /gambar/ emotikon tertentu untuk menunjukkan pemahaman tentang topik hariini • Peserta didik mengomunikasikan kendala yang dihadapi selama mengerjakan • Peserta didik menerima apresiasi dan motivasi dari guru • Doa penutup 	10 menit

Pertemuan 2 : Memilih Perangkat Lunak Berbasis Bitmap dan Vector

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • berdoa, mengabsen dan menyiapkan kondisi siswa berupa motivasi dan orientasi • melakukan refleksi terhadap pembelajaran sebelumnya • Peserta didik diberikan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan selama mengikuti pembelajaran secara daring dan/atau luring, • menyajikan pertanyaan pemandik 	10 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menanyakan kepada peserta didik jenis – jenis perangkat lunak berbasis bitmap dan vector yang dipilih • Peserta didik memberikan umpan balik tentang penjelasan yang diberikan : <ul style="list-style-type: none"> a. Memilih jenis Perangkat lunak berbasis bitmap dan vector (Adobe Illustrator) b. Tool – tool yang digunakan. • Peserta didik secara mendemonstrasikan pertanyaan temantik • Guru memberikan umpan balik terhadap hasil diskusi • Peserta didik dibimbing oleh guru menyimpulkan hasil diskusi 	85 menit

Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dengan bimbingan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini • Peserta didik memberikan penilaian baik dalam bentuk narasi /gambar/ emotikon tertentu untuk menunjukkan pemahaman tentang topik hariini • Peserta didik mengomunikasikan kendala yang dihadapi selama mengerjakan • Peserta didik menerima apresiasi dan motivasi dari guru • Doa penutup 	10 menit
----------------	---	----------

Pertemuan 3 : Langkah – langkah pengolahan perangkat lunak berbasis bitmap dan vector

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Awal	<ul style="list-style-type: none"> • berdoa, mengabsen dan menyiapkan kondisi siswa berupa motivasi dan orientasi • melakukan refleksi terhadap pembelajaran sebelumnya • Peserta didik diberikan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan selama mengikuti pembelajaran secara daring dan/atau luring, • menyajikan pertanyaan pemandik 	10 menit
Kegiatan Inti	<p>Pertemuan 3 :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan pengoperasian perangkat lunak berbasis bitmap dan vector • Peserta didik memberikan umpan balik tentang penjelasan yang diberikan : Langkah – langkah pengolahan perangkat lunak berbasis bitmap dan vector menggunakan Adobe Ilustrator • Peserta didik secara mendemonstrasikan pertanyaan temantik • Guru memberikan umpan balik terhadap hasil diskusi • Peserta didik dibimbing oleh guru menyimpulkan hasil diskusi 	85 menit

Kegiatan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dengan bimbingan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini • Peserta didik memberikan penilaian baik dalam bentuk narasi /gambar/ emotikon tertentu untuk menunjukkan pemahaman tentang topik hariini • Peserta didik mengomunikasikan kendala yang dihadapi selama mengerjakan • Peserta didik menerima apresiasi dan motivasi dari guru • Doa penutup 	10 menit
----------------	---	----------

F. Assesmen

1. Asesment Diagnostik (dilakukan dengan bantuan Google Form).

Berilah skor 1 bila jawabanmu “YA” dan 0 bila “TIDAK” pada kotak di belakangnya !

No	Pernyataan	skor
1.	Saya lebih suka banyak ilustrasi (gambar-gambar) saat belajar	
2.	Saya lebih mudah memahami pelajaran dengan bentuk ilustrasi gambar	
3.	Saya sangat menyukai obyek yang warnawarni	
4.	Saya sering mengantuk dan susah focus kalau guru menerangkan atau berbicara	
5.	Saya lebih mudah mengingat materi tayangan film dari pada penjelasan guru	
6.	Saya lebih mudah mengingat dari penjelasan atau pemapaparan guru	
7.	Saya lebih mudah hafal apabila diucapkan berulangkali	
8.	Saya lebih nyaman melafalkan dengan keras Saat belajar	
9.	Saya merasa asik kalau mendengarkan orang yang sedang berbicara	
10.	Saya lebih suka mendengarkan rekaman dari pada membaca buku teks	
11.	Bongkar pasang peralatan adalah kegemaranku	
12.	Saya lebih menyukai pembelajaran yang banyak melibatkan gerak badan	
13.	Saya kurang suka diam lama dikit	
14.	Saya lebih suka banyak gerak mesti saat belajar	
15.	Saya lebih mudah belajar melalui praktik dari pada mendengarkan	

Klasifikasi diagnostik :

- 1 – 5 :lbh banyak YA, bermakna bahwa siswa tersebut type Visual
- 6- 10 :lbh banyak YA, bermakna bahwa siswa tersebut type Audial
- 11-15:lbh banyak YA, bermakna bahwa siswa tersebut type Kinestetik

2. Menggunakan Asesmen Formatif dan Sumatif

a. Contoh Asesment Sumatif

- 1) Sebutkanlah perangkat lunak yang anda ketahui, Jelaskan !
- 2) Jelaskan perbedaan gambar vector dan bitmap!
- 3) Apa yang harus menjadi pertimbangan dalam membuat desain menggunakan gambar vector atau bitmap!
- 4) Buatlah satu contoh desain brosur menggunakan aplikasi coreldraw atau photoshop!
- 5) Apa saja warna yang terkadung pada CMYK ?

b. Contoh Asesmen Formatif

Peserta didik membuat video tentang proses instalasi perangkat lunak berbasis bitmap dan vector

- 1) Buatlah Laporan dari hasil Video yang sudah dikerjakan
- 2) Setiap tugas dikumpulkan selambat-lambatnya seminggu setelah peserta didik melaksanakan tugas!

No	Komponen yang dinilai	skor				
		1	2	3	4	5
1	Bahasa					
2	Sistematika Penulisan					
3	Isi Laporan					
4	Hasil Pengamatan					
5	Analisis Hasil Praktikum					

G. Pengayaan dan Remedial

Kegiatan pengayaan dilakukan diluar jam pelajaran dan berupa tambahan kelas.

- Pengayaan: memberikan arahan terkait hal yang bisa dipelajari untuk meningkatkan dan mengembangkan materi yang telah dipelajari
- Remidi: membimbing secara terus menerus dengan durasi tertentu sampai mencapai kompetensi yang diinginkan

Lembar Kerja Peserta Didik Membuat Kartu Nama dengan Adobe Illustrator

A. TUJUAN

1. Mengetahui apa yang dimaksud dengan perangkat lunak Adobe Illustrator
2. Mengenal fasilitas dasar Adobe Illustrator dan menerapkannya dalam pembuatan kartu nama



B. ALAT DAN BAHAN

1. Laptop/Komputer
2. Aplikasi Adobe Illustrator
3. Gambar pendukung

C. Langkah-langkah/ Contoh kasus

1. Kartu nama

Kartu nama atau kartu bisnis adalah kartu yang digunakan sebagai sarana penunjang dalam menjalankan bisnis. Dari kartu nama akan tercerminkan citra sebuah perusahaan itu profesional atau tidak. Untuk itu perlu didesain kartu bisnis yang baik dan mudah dibaca.

Elemen yang harus ada dalam kartu bisnis diantaranya adalah:

- Nama perusahaan
- Logo/ logotype perusahaan
- Jenis perusahaan yang menjelaskan perusahaan tersebut bergerak dalam bidang tertentu
- Alamat kontak perusahaan lengkap dengan telpon dan email/website
- Nama pemegang kartu bisnis
- Jabatan pemegang kartu bisnis

Yang perlu diperhatikan dalam desain kartu bisnis, diantaranya adalah:

- Usahakan tidak merubah logotype perusahaan.
- Gunakan warna sesuai dengan warna perusahaan, pilihlah warna kertas dan teks yang kontras agar mudah dibaca.

- Buatlah beberapa ukuran huruf, mulai dengan urutan dari yang paling penting
- Sesedikit mungkin menggunakan jenis huruf, cukup satu atau dua macam, dan sebagai variasi gunakan huruf dengan ketebalan atau ukuran yang berbeda.
- Buat layout yang sesederhana mungkin, agar mudah dibaca.

2. Membuat kartu nama/ bisnis

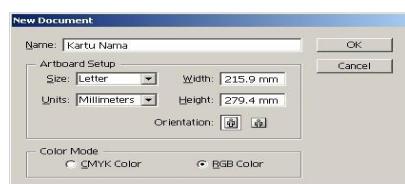
Latihan berikut akan memandu Anda untuk mengenal prinsip kerja Adobe Illustrator secara sekilas dengan studi kasus pembuatan kartu nama. Latihan dimulai dengan membuat persegi panjang seukuran kartu nama, kemudian menambahkan teks dan simbol.



Contoh Kartu Nama

3. Membuat dokumen baru

- a. Langkah pertama adalah membuat dokumen baru menggunakan menu New Document pada Welcome



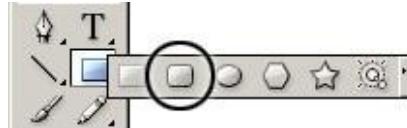
Screen atau dengan menu: File > New

- b. Beri nama dokumen baru, misalnya kartu nama, kemudian atur ukuran kertas Letter. Lalu akhiri dengan tombol OK.

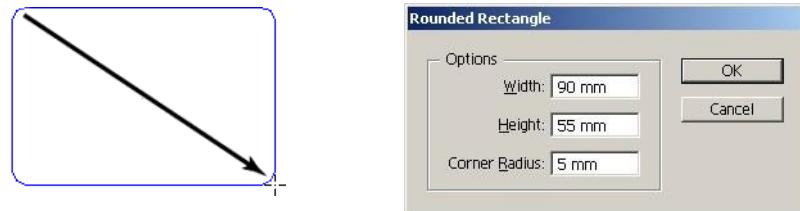
4. Membuat persegi panjang

- a. Selanjutnya membuat persegi panjang seukuran kartu

nama dengan Rounded Rectangle Tool. Caranya klik terus tombol Rectangle Tool kemudian akan muncul pilihan lainnya. Arahkan pointer pada tombol nomor dua dari kiri, yaitu Rounded Rectangle Tool.



- b. Terdapat minimal dua cara untuk membuat persegi panjang, yaitu pertama secara manual dengan klik dan drag seperti mengatur Zoom Tool.



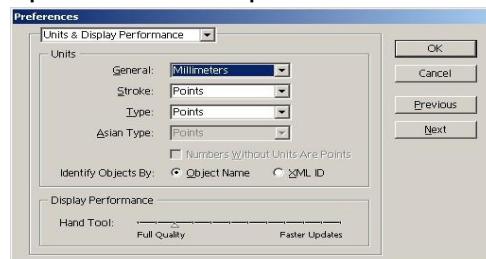
- (a) Klik dan drag untuk membuat persegi panjang,
- (b) Rounded Rectangle Dialog
- c. Cara kedua secara terukur —yang lebih disarankan pada latihan kali ini—yaitu dengan klik satu kali di Artboard, maka akan muncul kotak dialog Rounded Rectangle. Atur lebar dan tinggi persegi yang akan dibuat, misalnya ukuran 90 mm x 55 mm. Lalu atur radius lengkungan pojok persegi sebesar 5 mm.

5. Tip

- a. Anda dapat mengatur satuan panjang dengan menu:

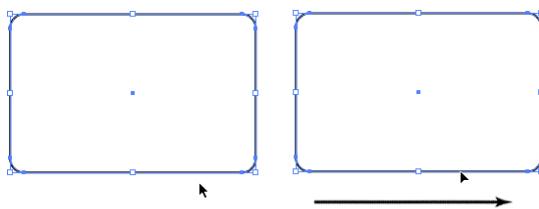
Edit > Preferences > Unit & Display Performance

- b. Kemudian pilih Millimeters pada General.



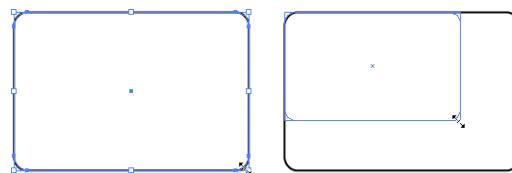
6. Mengatur transformasi

- a. Setelah membuat persegi panjang, maka Anda dapat mengatur transformasi seperti menggeser posisi, mengubah skala, atau memutarnya. Anda dapat menggunakan Selection Tool  dan klik pada tepi persegi panjang, maka akan nampak Bounding Box dengan delapan handle di sekelilingnya. Klik dan drag maka Anda dapat menggeser persegi panjang.



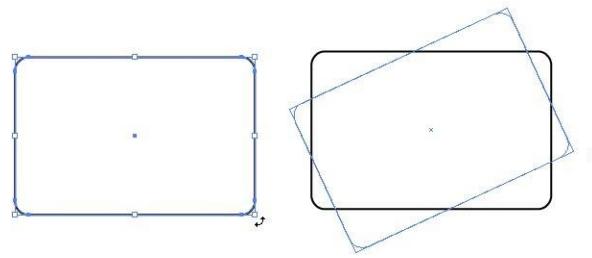
Menggeser obyek

- b. Kemudian Anda dapat mengubah skala persegi panjang dengan tetap menggunakan Selection Tool . Arahkan Pointer pada salah satu Handle, dan setelah Pointer berubah bentuknya maka Anda dapat mengubah skala persegi panjang tersebut. Arah ke dalam obyek untuk memperkecil, dan sebaliknya ke luar obyek untuk memperbesar skala. Selain itu Anda dapat menggunakan Scale Tool  untuk memutar obyek.



Mengubah skala obyek

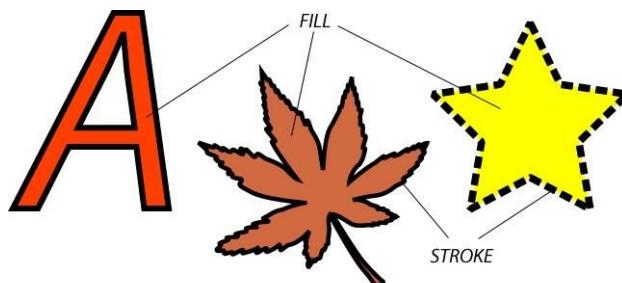
- c. Anda dapat memutar persegi panjang dengan tetap menggunakan Selection Tool 
- d. Arahkan Pointer pada bagian luar Handle, dan setelah Pointer berubah bentuknya maka Anda dapat memutar persegi panjang tersebut. Selain itu Anda dapat menggunakan Rotate Tool  untuk memutar obyek.



Memutar obyek

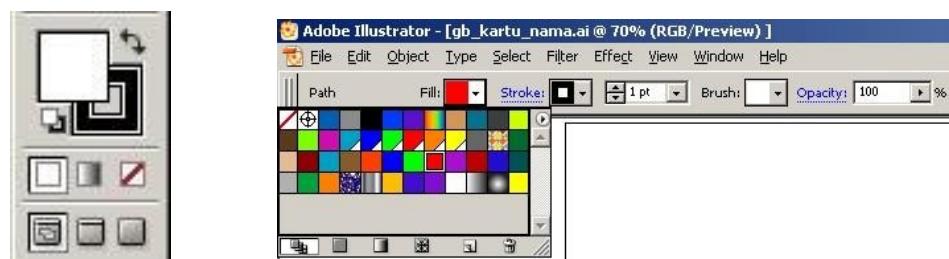
7. Mengatur Warna

- Setelah mengatur transformasi obyek, berikutnya adalah mengatur warna obyek. Secara umum warna obyek dalam Adobe Illustrator dapat dibagi menjadi dua yaitu Fill dan Stroke. Fill adalah warna pengisi obyek yang dapat berupa warna, pola atau gradasi. Sementara Stroke adalah pembatas obyek yang dapat memiliki warna dan ketebalan.



Warna obyek

- Anda dapat mengatur keduanya menggunakan Fill and Stroke Control pada Toolbox dan Control Palette.



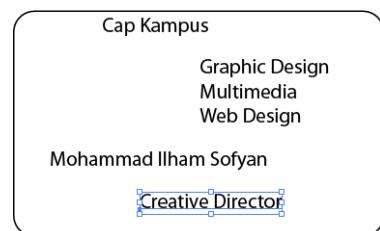
8. Menulis Teks

- Setelah persegi panjang terbentuk, berikutnya adalah menulis teks dengan Type Tool .



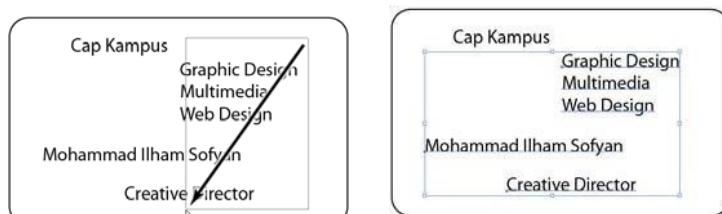
Type Tool

- Aktifkan Type Tool , kemudian klik pointer di Artboard lalu ketikkan nama Anda. Setelah itu selesai menulis teks, maka akhiri dengan klik tombol Selection Tool  agar teks berikutnya terpisah. Lalu ulangi langkah sebelumnya untuk menuliskan teks lainnya misalnya jabatan Anda dengan mengaktifkan Type Tool .



9. Mengatur Teks

- Setelah Anda menulis teks, berikutnya Anda dapat mengatur properti teks seperti jenis huruf, ukuran dan lainnya. Caranya dengan mengaktifkan salah satu atau beberapa teks sekaligus menggunakan Selection Tool .



Seleksi teks

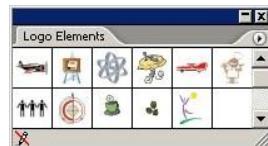
- Lalu atur properti melalui Control Palette dengan memilih pilihan yang ada, misalnya jenis huruf, ukuran, alignment, warna obyek baik Fill maupun Stroke. Control Palette



10. Membuat Simbol

- a. Selanjutnya Anda dapat menambah logo perusahaan yang untuk latihan kali dengan memanfaatkan fitur Symbol. Anda dapat menampilkan Symbol Palette dengan menu:

Window > Symbol

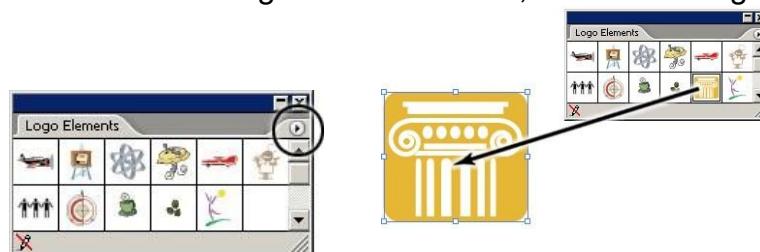


Symbol Palette

- b. Lalu buka salah satu koleksi simbul yang tersedia dengan mengaktifkan Opener pada bagian atas kanan Symbol Palette, kemudian pilih Open Symbol Libraries. Atau Anda dapat menggunakan menu:

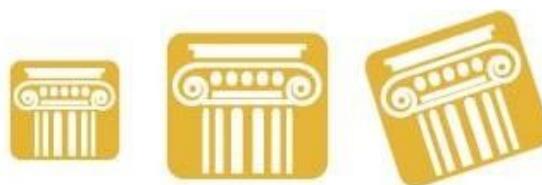
Window > Symbol Libraries > Logo Elements

- c. Pilih simbul dengan nama Column, kemudian drag ke Artboard.



Membuat simbol

- d. Selanjutnya Anda dapat mengatur simbol seperti menggeser, mengubah skala, atau memutar.



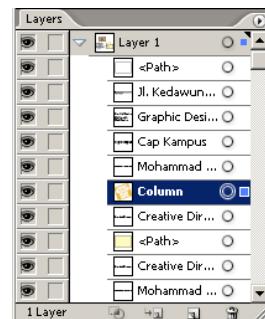
Mengatur Simbol

11. Mengatur susunan obyek

- a. Object yang pertama kali dibuat terletak pada urutan paling bawah, dan seterusnya object berikutnya akan terletak di atasnya. Lalu untuk mengatur urutan object Anda dapat menggunakan menu

Object > Arrange

- b. Lalu dapat dipilih salah satu, misalnya untuk memindah ke depan object lain maka dapat digunakan **Bring To Front** atau **Bring Forward**. Sebaliknya untuk memindahkan object ke belakang dapat digunakan **Send Backward** atau **Send To Back**. Selain itu dapat pula menggunakan Layer untuk memindahkan susunan object.



Layer Palette

D. TUGAS PESERTA DIDIK

1. Membuat kartu nama anda sendiri untuk masa mendatang.
2. Tuliskan gelar, jabatan dan perusahaan di mana Anda bekerja.
3. (Waktu penggeraan selama 20 menit, dan dikumpulkan ke server.
Hubungi asisten untuk format nama file dan penyimpanannya.
Selamat mengerjakan).

Tuliskan kesimpulan dari praktikum yang sudah dikerjakan pada lembar evaluasi

I. Penilaian

1. Proses Kerja (40%)
 - a. Langkah Kerja (10%)
 - b. Pemakaian Alat/Software (15%)
 - c. Keselamatan Kerja (10%)
 - d. Sikap Kerja (10%)
2. Hasil Kerja (60%)
 - a. Keindahan/Estetika Desain (40%)

G. Lembar Penilaian

No	Nama	Melakukan Praktik dengan Tepat	Menggunakan Peralatan dengan tepat	Menerapkan Keselamatan kerja	Sikap Kerja	Keindahan estetika desain	Total Nilai
	Nilai Tertinggi						
	Nilai Terendah						
	Rata Rata						
Guru Pengampu		Komentar					
Nama : Ogi Muhamad Ramadhan, S.Pd Tanda Tangan		1. 2. 3. 4. 5. 6.					
Tgl.							

Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik

Materi dan Perubahannya

A. Gambar Bitmap

1. Pengertian

Gambar bitmap adalah kumpulan bit yang membentuk sebuah gambar. Gambar tersebut memiliki kandungan satuan-satuan titik (atau pixels) yang memiliki warnanya masing-masing (disebut dengan bits, unit terkecil dari informasi pada komputer). Semakin banyak jumlah pixel yang ada pada sebuah gambar, maka semakin halus dan realistik gambar tersebut.

2. Jenis-jenis Gambar Bitmap

d. Line-art

Merupakan gambar yang hanya terdiri dari dua warna, biasanya hitam dan putih. Biasanya gambar jenis ini dijadikan gambar bitmap karena komputer hanya menggunakan 1 bit (warna hitam yang membentuk gambar, warna putih sebagai latar) untuk mendefinisikan masing-masing pixel-nya.

e. Grayscale Images

Yang terdiri dari bermacam warna abu-abu dalam menghasilkan warna hitam dan putih.

f. Multitones

Terdiri dari dua warna atau lebih. Gambar multitones yang biasa digunakan adalah duotones, yang biasanya terdiri dari paduan warna hitam dengan warna khusus (Pantone colour). Warna yang digunakan pada gambar di atas adalah paduan dari warna hitam dengan Pantone Warm Red.

g. Full Colour Images

Merupakan gambar yang memiliki warna yang tampak realistik. Informasi warna dijelaskan menggunakan jenis-jenis standar warna seperti RGB, CMYK atau Lab.

3. Karakteristik Data Bitmap

Gambar yang menggunakan data bitmap akan menghasilkan bobot file yang besar. Sebagai contoh, sebuah gambar dengan standar warna CMYK berukuran A4 yang memiliki kualitas cetak menengah (medium) menghasilkan bobot file sebesar 40 MB. Dengan menggunakan kompresi dapat memperkecil bobot sebuah file.

Perbesaran dimensi gambar merupakan salah satu kekurangan jenis gambar bitmap ini. Begitu sebuah gambar diperbesar terlalu banyak, akan terlihat tidak natural dan pecah. Begitu juga dengan memperkecil sebuah gambar, akan memberikan dampak buruk seperti berkurangnya ketajaman gambar tersebut.

Bitmap cukup simpel untuk pencetakan selama printer yang digunakan memiliki memori yang cukup. Mesin cetak PostScript level 1 jaman dulu akan mengalami masalah ketika mendapatkan sebuah gambar (khususnya Line-art) yang dirotasi, tapi hardware dan software jaman sekarang dapat menangani berbagai efek manipulasi gambar apapun tanpa masalah.

4. Aplikasi Data Bitmap

Ada ratusan aplikasi di pasaran yang dapat digunakan untuk membuat atau memodifikasi file gambar dengan data bitmap. Dalam dunia percetakan, Adobe Photoshop adalah aplikasi yang mendominasi pasar. Tapi bukan berarti aplikasi alternatif yang lebih murah seperti Corel Photo-Paint dapat dianggap remeh.

5. Format File yang digunakan untuk Data Bitmap

- a. Gambar dengan format data bitmap dapat disimpan dalam berbagai macam format file, antara lain: BMP: format file yang terbatas, tidak cocok digunakan untuk cetak
- b. EPS: format file yang fleksibel, yang dapat berisi gambar bitmap maupun vector
- c. GIF: biasanya digunakan untuk grafis-grafis di internet
- d. JPEG: atau juga format file JFIF, biasa digunakan sebagai grafik atau gambar di internet karena memiliki tingkat ketajaman gambar yang dapat mempengaruhi bobot file
- e. PICT: format file yang dapat berisi gambar bitmap maupun vektor, tetapi biasanya file ini hanya digunakan oleh komputer Macintosh dan tidak terlalu cocok untuk cetak
- f. TIFF: merupakan format file bitmap yang paling populer untuk cetak.

B. Gambar vector

1. Pengertian

Grafis vektor adalah gambar yang ditampilkan menggunakan definisi matematis. Grafis vektor adalah salah satu metode yang dapat menciptakan hasil terbaik dan digunakan oleh kebanyakan aplikasi gambar saat ini.

2. Karakteristik Gambar Vektor

Gambar vektor biasanya memiliki bobot file yang cukup kecil karena hanya berisi data mengenai bezier curves yang membentuk sebuah gambar. Format file EPS seringkali digunakan untuk menyimpan gambar vektor yang dapat memberikan penampilan gambar bitmap (bitmap preview image) dalam data bezier. Bobot file dari gambar penampilan biasanya lebih besar dari data bezier-nya sendiri.

Dimensi gambar vektor biasanya dapat diubah tanpa mengurangi kualitas gambarnya sendiri. Hal ini yang menjadikannya ideal dalam pembuatan logo perusahaan, peta/denah, atau objek-objek lain yang seringkali membutuhkan perubahan skala/dimensi. Perlu diperhatikan, tidak semua gambar vektor dapat diubah skalanya sesuka Anda:

Gambar hanya dapat diubah skalanya hingga 20 persen lebih besar atau lebih kecil

- a. Garis-garis tipis dapat menghilang jika gambar vektor diperkecil terlalu banyak
- b. Kesalahan-kesalahan kecil pada sebuah gambar dapat terlihat jelas ketika gambar diperbesar terlalu besar

Cukup mudah untuk membuat sebuah gambar vektor, namun sulit untuk dibuatkan output-nya. Khususnya penggunaan tiles (objek-objek kecil yang dibuat berulang-ulang) dan efek lens pada Corel Draw dapat membuat file yang sangat kompleks.

3. Aplikasi Data Vektor

Ada ratusan aplikasi di pasaran yang dapat digunakan untuk membuat atau memodifikasi data vektor. Dalam dunia percetakan, Adobe Illustrator, Freehand dan Corel Draw adalah aplikasi-aplikasi yang cukup populer.

4. Format File yang digunakan untuk Data Vektor

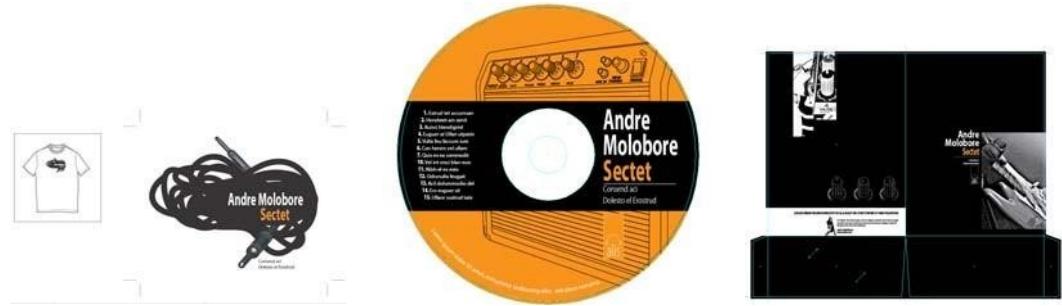
- a. EPS: format file yang paling populer untuk menyimpan gambar vektor walaupun format EPS juga dapat berisi data bitmap.
- b. PDF: format file yang cukup serbaguna, yang dapat berisi data apa saja termasuk halaman-halaman lengkap
- c. PICT: format file yang dapat berisi data bitmap maupun vektor, tetapi biasanya hanya dapat digunakan oleh komputer macintosh.

C. Perbedaan antara Bitmap dan Vektor

No	Berbasis Vektor	Berbasis Bitmap
1	Kurang dapat menampilkan gambar dan gradasi warna secara realistik	Mampu menangkap nuansa warna dan bentuk yang natural
2	Bersifat scalable. artinya kita dapat memperbesar atau memperkecil tanpa mengubah kualitasnya	Gambar kurang jelas jika diperbesar (menjadi kabur dan pecah)
3	Tersusun oleh garis dan kurva	Terdiri atas titik/dot
4	Kualitas grafik tidak bergantung dari banyaknya piksel	Kualitas grafis bergantung dari banyaknya piksel
5	Mempunyai warna-warna yang solid, cocok untuk bentuk gambar sederhana, seperti logo, kartun, dsb	

D. Sekilas tentang Adobe Illustrator

Adobe Illustrator merupakan standar software industri grafik yang terutama ditujukan bagi Anda dalam mengolah grafik berbasis vektor seperti ilustrasi, logo, peta, dan publikasi lainnya baik dalam format cetak maupun online. Adobe Illustrator merupakan versi terakhir ketika buku ini ditulis. Berikut adalah beberapa contoh aplikasi desain grafis yang diambil dari dokumen yang ada di folder Sample pada Adobe Illustrator.



T-shirt



CD Label



Kemasan



Poster



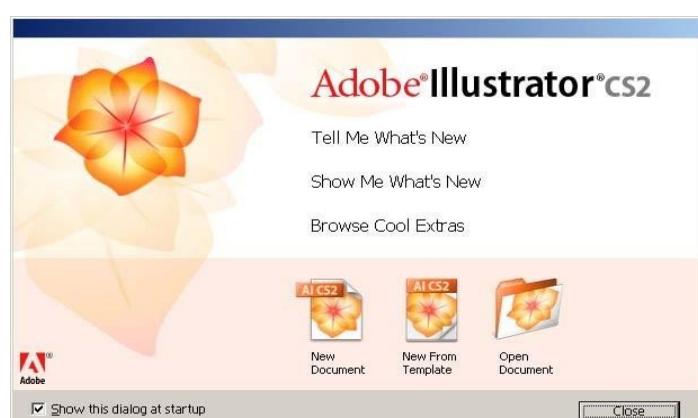
News Letter



Peta

1. Memulai Adobe Illustrator

- a. Anda dapat menjalankan Adobe Illustrator dengan klik menu Start pada Windows: **Start > Program > Adobe Illustrator**
- b. Kemudian akan muncul Welcome Screen dengan beberapa pilihan seperti pada gambar berikut.

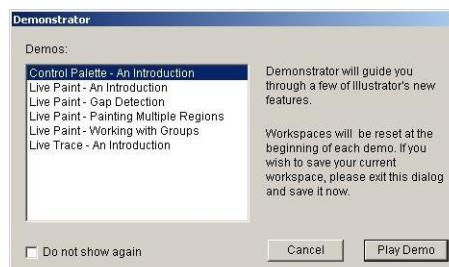


- c. Pilihan Tell Me What's New akan memunculkan halaman web yang berisi beberapa fitur baru Adobe Illustrator.



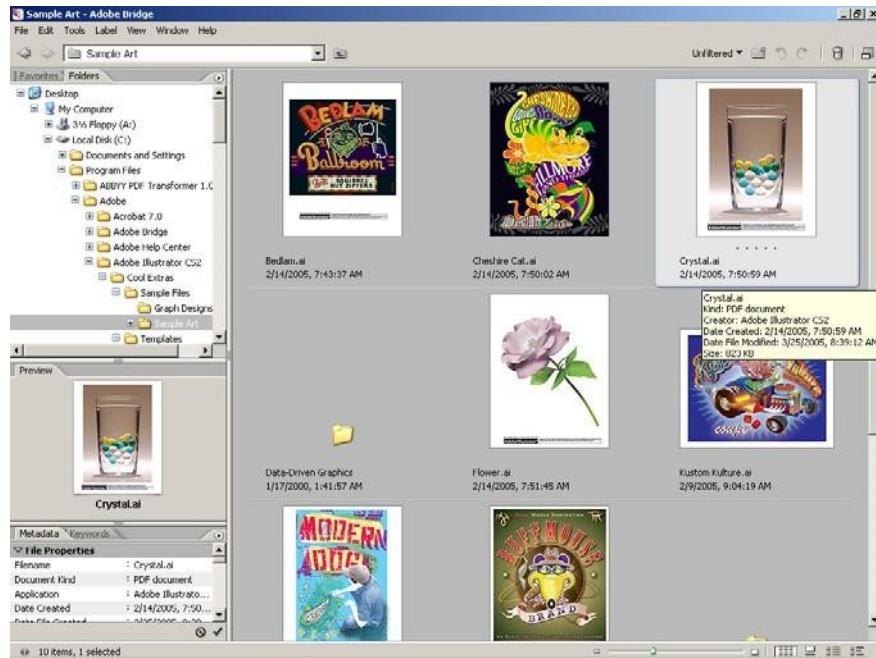
Tell Me What's New

- d. Sementara pilihan Show Me What's New akan menampilkan Aplikasi Demonstrator yang unik. Demonstrator akan memandu Anda tentang fitur-fitur baru Adobe Illustrator seperti Control palette, Live Paint dan Live Trace dengan contoh langsung.



Demonstrator

- e. Pilihan Browse Cool Extras akan menyajikan contoh hasil karya yang dibuat dengan Adobe Illustrator meliputi sample dan template yang dilihat melalui Adobe Bridge.



Browse Cool Extras

- f. Pilihan New Document akan berguna bila Anda ingin memulai Illustrator dengan dokumen kosong. Pilihan New From Templates dapat Anda pilih bila Anda ingin bekerja dengan Adobe Illustrator dari beberapa template yang telah ada.



New From Templates

- g. Pilihan Open Document berguna bila Anda ingin membuka dokumen Adobe Illustrator.

2. Mengenal Workspace/ Area Kerja

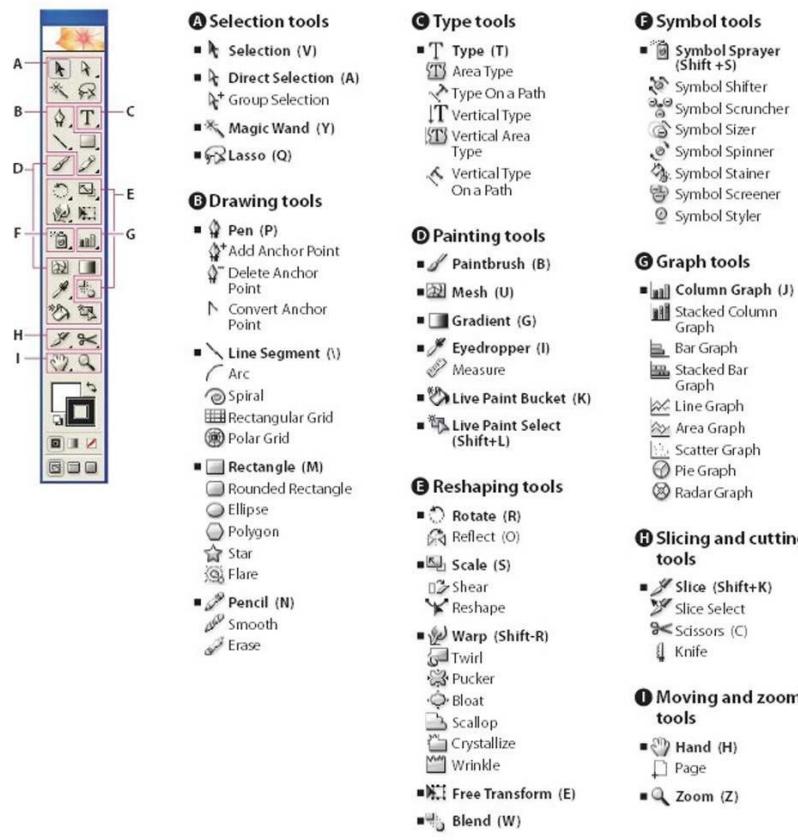
- a. Memahami komponen Workspace akan sangat membantu dalam mendesain menggunakan aplikasi ini secara optimal. Secara umum terdapat beberapa elemen penting dalam area kerja Adobe

artboard. Toolbox, control palette, dan palette dapat dimodifikasi, seperti ditampilkan, ditutup atau dipindahkan pada layar.



Workspace: (a) Menu, (b) Toolbox, (c) Control Palette, (d) Palette, (e) Artboard

Berikut disajikan Galery toolbox yang diambil dari Adobe Help center.



Galeri Toolbox

3. Mengatur Navigasi/ Tampilan

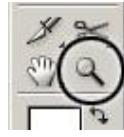
Setelah Anda mengenal workspace maka latihan akan dimulai dengan membuka dokumen dengan nama Cheshire Cat.ai, kemudian Anda akan mengatur tampilan dengan toolbox dan navigasinya. Untuk membuka file gunakan menu:

File > Open

4. Mengatur tampilan dengan Zoom Tool

- Setelah dokumen terbuka, maka dapat diatur seberapa besar gambar akan ditampilkan. Terdapat beberapa cara untuk memperbesar atau memperkecil tampilan. Salah satunya adalah menggunakan Zoom Tool





Zoom Tool

- b. Klik Zoom Tool pada Toolbox, kemudian arahkan pointer pada gambar kucing lalu klik satu kali, maka tampilan akan terlihat lebih besar. Ulangi langkah ini untuk memperbesar tampilan. Sebaliknya bila Anda ingin memperkecil tampilan maka gunakan Zoom Tool sambil menekan tombol [ALT] pada keyboard.
- c. Selain itu Anda dapat mengatur tampilan dengan Zoom Tool dengan menentukan area yang berbentuk persegi. Klik pointer di salah satu sudut persegi kemudian drag mouse ke sudut persegi lainnya.



Klik dan drag Zoom Tool

5. Mengatur tampilan dengan Short Cut

- a. Anda dapat pula mengatur tampilan dengan Short Cut melalui keyboard.
- b. Tekan bersamaan tombol [CTRL] dan tombol [+] untuk memperbesar tampilan Tekan bersamaan tombol [CTRL] dan tombol [-] untuk memperkecil tampilan Tekan bersamaan tombol [CTRL] dan tombol [0] untuk mengembalikan tampilan ke normal

6. Mengatur tampilan dengan Hand Tool

- a. Hand Tool berguna untuk menggeser tampilan dengan cara klik dan drag, seperti menggeser kertas di atas meja menggunakan tangan. Anda dapat pula mengaktifkan Hand Tool dengan menekan tombol Spacebar pada keyboard.



Hand Tool

7. Mengatur tampilan dengan Navigator Palette

- a. Selain itu Anda dapat mengatur tampilan menggunakan Navigator Palette. Untuk menampilkan Navigator Palette gunakan menu:
Window > Navigator
- b. Navigator Palette memungkinkan Anda untuk menggeser tampilan melalui kotak berwarna merah yang disebut Proxy View Area. Anda dapat memperbesar atau memperkecil tampilan dengan meganti angka perbesaran pada Zoom Box atau dengan menggeser Zoom Slider.



Navigator Palette

=====

B. Glosarium

- Gambar bitmap : kumpulan bit yang membentuk sebuah gambar
- Grafis vector : gambar yang ditampilkan menggunakan definisi matematis
- RGB : Read, Grey, Blue
- CMYK : Cyan-Magenta-Yellow-blacK dan biasanya juga sering disebut sebagai warna proses atau empat warna

C. Daftar Pustaka

Kusmiati R . . Artini . Dkk . .(1999). Teori Dasar Desain Komunikasi Visual. Jakarta: Djambatan

Supriyono, Rakhmat.2010.Desain Komunikasi Visual Teori Dan Aplikasi. Yogyakarta.Andi.

<https://adoc.pub/modul-1-membuat-kartu-nama-dengan-adobe-illustrator-cs2.html>

<https://youtube.com/playlist?list=PL4A2eMZv8h5Ot8AvNdzfk4s5pMiA5otCG>

<https://youtube.com/playlist?list=PL4A2eMZv8h5MFcmav71Ezvq3Wdr5UXcjE>

https://youtube.com/playlist?list=PL4A2eMZv8h5Nle3Y_7TkchPnnlAiq7kRD