

|  UIN SUNAN AMPEL S U R A B A Y A | LEMBAR JAWABAN UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS) | | | SKOR NILAI |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|---|-------------------------|---------------|
| | Nama Mahasiswa | : | Mochamad Nizar Narendra | |
| | Nomor urut absen | : | 15 | |
| | NIM | : | 04040520117 | |
| | Prodi/ Kelas | : | Ilmu Komunikasi / E4 | |
| | Mata Kuliah | : | Desain Grafis | |
| | Hari/Tgl. Ujian | : | Rabu, 03-11-2021 | |

- Desain *cover* majalah harus memperhatikan beberapa hal seperti penggunaan warna, foto, background dan tipografi.¹² Berikut langkah-langkah dalam pembuatan *cover* majalah menggunakan adobe photoshop berdasarkan pengetahuan pribadi:
 - Menentukan konsep *cover* majalah, seperti fashion atau militer.
 - Mengatur penggunaan ukuran kertas, resolusi dan warna, disesuaikan dengan format majalah digital atau printing:
 - Digital : resolusi min 72 dpi, warna RGB/sRGB
 - Printing : resolusi min 250-300 dpi, warna CMYK
 - Melakukan *setting* teknis, seperti membuat *margin* (*ruler*) sebagai batas area *cover*.
 - Membuat background sendiri atau biasanya tidak menggunakan background terpisah, melainkan hanya foto (tanpa seleksi foto)
 - Memilih objek (foto, gambar) dan juga elemen pendukung, diletakkan sesuai dengan komposisi yang bagus
 - Memberikan nama brand atau merk dengan ukuran *font* sangat besar, dengan posisi secara umum berada diatas, baik *in front* atau *back*.
 - Mengambil *lead* tentang apa saja yang ditulis didalam majalah.
 - Memberikan beberapa *lead* dan detail informasi terbatas di samping model.
 - Dalam tata *layout* ada disesuaikan dengan banyaknya informasi yang dimuat di area *cover*, bisa 2-4 *column* dengan menggunakan garis bantu *margin* (*ruler*)
- Pengertian desain grafis adalah penyampaian informasi komunikasi visual atau pesan melalui pengolahan visual agar lebih efektif.³ Variasi dua dimensi dengan tingkat kompleksitas dan format masing-masing.⁴

¹ Ivan Ahmad Ramdhan, 'Proses Desain Cover Majalah CV.Mangele Private', *Fakultas Desain Universitas Komputer Indonesia Bandung*, 2012.

² Heru Andriyanto, 'Desain Cover Majalah Musik Underground', *Fakultas Desain Dan Seni Universitas Komputer Indonesia Bandung*, 2002.

³ Haka MJ, *Teknologi Informasi Dan Komunikasi* (Solo: CV. Haka MJ, 2006).

⁴ Preble, Duane, and Sarah, *Artforms* (New York: Harper and Row Publishers, 1985).

- a. Definisi menurut Muhammad Suyanto
Desain grafis merupakan “aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri”.⁵
- b. Definisi menurut Danton Sihombing
Desain Grafis adalah visualisasi elemen garis, simbol, verbal menggunakan gambar dan tipografi dengan teknik ilustrasi atau fotografi.

3. Desain grafis dibagi menjadi 2 tipe:

- a. Bitmap, desain grafis yang berbasis pixel, gambar tercipta dari susunan pixel.
Fungsi:
Desain grafis bitmap (raster), memanipulasi gambar jauh lebih luas.
- b. Vector, desain grafis yang berbasis vektor garis dengan perhitungan algoritma matematis.

Fungsi:

Desain grafis vektor, membuat desain berbasis ilustrasi.

| | Kelebihan | Kekurangan |
|---------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Bitmap | <ul style="list-style-type: none"> – Lebih banyak fitur manipulasi atau efek – Gambar realistis | <ul style="list-style-type: none"> – Ukuran file proyek lebih besar, sesuai dengan elemn yang digunakan. – Desain pecah jika resolusi atau ukuran berubah (diperbesar dan diperkecil) |
| Vector | <ul style="list-style-type: none"> – Desain tidak pecah, meskipun berubah resolusi – Ukuran file kecil | <ul style="list-style-type: none"> – Tidak realistis |

Penggabungan grafis bitmap dan vector

Penggabungan bitmap dan vector sangat bagus dilakukan untuk menyempurnakan kekurangan di antara keduanya. Grafis vektor bisa digunakan untuk pembuatan logo, seamless pattern. Grafis bitmap digunakan untuk manipulasi foto, seperti foto model untuk menyempurnakan hasil fotografi. Contoh pembuatan *cover* majalah dengan background terpisah dari vector dan digabung dengan foto model (yang telah diseleksi) atau pemberian logo *brand* (*vector*).

⁵ Muhammad Suyanto, *Aplikasi Desain Grafis Untuk Periklanan* (Yogyakarta: Andi, 2004).

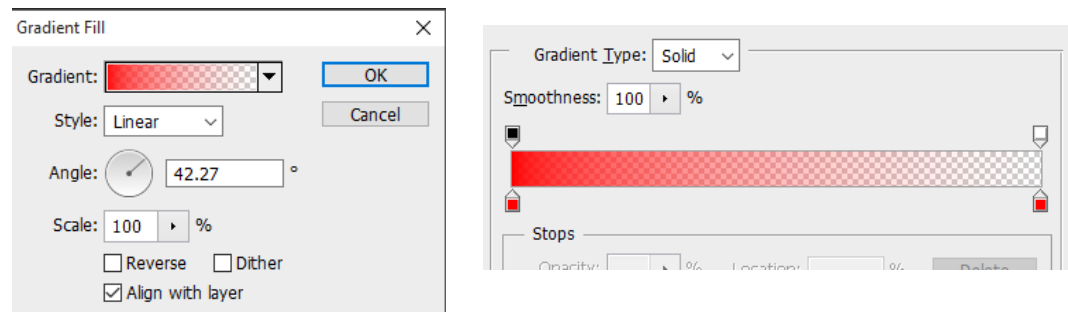
4. Langkah dalam membuat background di photoshop:

- a. Buat layar kerja baru, ukuran disesuaikan, contoh: A4 dan warna RGB
- b. Buat *layer gradient fill*



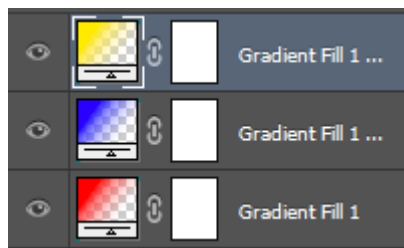
Gambar 1: gradient fill

- c. Atur warna dan arah *gradient*



Gambar 2: setting gradient fill

- d. Duplikat *layer gradient* sesuai dengan jumlah warna yang diinginkan, dan mengatur ulang arah gradient sesuai konsep



Gambar 3: duplikat gradient fill

- e. Hasil



Gambar 4: hasil

5. Desain *cover* majalah harus memperhatikan beberapa hal seperti penggunaan warna warna , foto, background dan tipografi. ⁶⁷ Berikut langkah-langkah dalam pembuatan *cover* majalah menggunakan adobe photoshop berdasarkan pengetahuan pribadi:
- a. Menentukan konsep *cover* majalah, seperti fashion atau militer.
 - b. Mengatur penggunaan ukuran kertas, resolusi dan warna, disesuaikan dengan format majalah digital atau printing:
 - Digital : resolusi min 72 dpi, warna RGB/sRGB
 - Printing : resolusi min 250-300 dpi, warna CMYK
 - c. Melakukan *setting* teknis, seperti membuat *margin (ruler)* sebagai batas area *cover*.
 - d. Membuat background sendiri atau biasanya tidak menggunakan background terpisah, melainkan hanya foto (tanpa seleksi foto)
 - e. Memilih objek (foto, gambar) dan juga elemen pendukung, diletakkan sesuai dengan komposisi yang bagus
 - f. Memberikan nama brand atau merk dengan ukuran *font* sangat besar, dengan posisi secara umum berada diatas, baik *in front* atau *back*.
 - g. Mengatur tipografi penggunaan *font*.
 - h. Mengambil *lead* tentang apa saja yang ditulis didalam majalah.
 - i. Memberikan beberapa *lead* dan detail informasi terbatas di samping model.
 - j. Dalam tata *layout* ada disesuaikan dengan banyaknya informasi yang dimuat di area *cover*, bisa 2-4 *column* dengan menggunakan garis bantu *margin (ruler)*.

⁶ Ramdhan.

⁷ Andriyanto.