

QUIS KOMPUTER GRAFIS



Nama : Saepul Bahri

Nim : TI17200048

STMIK LOMBOK

2022

2. Sejarah perkembangan grafik komputer dimulai pada abad ke-20 dan berlanjut hingga saat ini. Bukan rahasia lagi bahwa grafislah yang berkontribusi pada pertumbuhan cepat dalam kinerja komputer.

1940-1970. - waktu komputer besar (era sebelumnya komputer pribadi). Grafik hanya digunakan dalam output ke printer. Selama periode ini, fondasi matematika diletakkan. Fitur: pengguna tidak memiliki akses ke monitor, grafik dikembangkan pada tingkat matematika dan ditampilkan dalam bentuk teks yang menyerupai gambar pada jarak yang sangat jauh. Plotters muncul di akhir tahun 60-an dan secara praktis tidak dikenal.

1971-1985 - komputer pribadi muncul, mis. akses pengguna ke tampilan muncul. Peran grafik meningkat secara dramatis, tetapi kinerja komputer sangat lambat. Program ditulis dalam assembler. Gambar berwarna muncul. Fitur: periode ini ditandai dengan kelahiran grafik nyata.

1986-1990 - munculnya teknologi Multimedia (Multimedia). Pemrosesan suara dan video ditambahkan ke grafik, komunikasi antara pengguna dan komputer diperluas. Fitur: munculnya dialog antara pengguna dan komputer pribadi; penampilan animasi dan kemampuan untuk menampilkan gambar berwarna.

1991-sekarang - tampilan grafik VirtualReality zaman kita. Sensor perpindahan telah muncul, berkat komputer yang mengubah gambar menggunakan sinyal yang dikirim kepadanya. Munculnya kacamata stereo (monitor untuk setiap mata), karena kecepatan tinggi, tiruan dunia nyata dibuat. Perlambatan dalam perkembangan teknologi ini karena kekhawatiran medis, karena berkat VirtualReality, Anda dapat sangat mengganggu jiwa manusia, berkat efek warna yang kuat.

Bidang Hiburan

Pada saat ini semua acara hiburan di TV banyak menggunakan grafik komputer dalam pembuatannya. Grafik komputer disini berupa efek animasi yang dapat membuat film menjadi semakin menarik.

Bidang Perancangan

Pada bidang ini grafik komputer digunakan untuk membuat berbagai desain dan model objek yang akan dibuat. Terutama dalam bidang arsitektur sering digunakan sebuah software desain grafis seperti auto cad, dan 3D Max yang digunakan untuk pengolahan gambar dan tata letak sehingga dapat memudahkan kita dalam membangun suatu proyek tata bangun dan dapat memperkecil adanya kesalahan sehingga mampu menghasilkan suatu model yang sama dengan aslinya.

Bidang Pendidikan

Pada bidang ini grafik komputer digunakan untuk mempresentasikan objek-objek pada siswa secara nyata, dapat melalui power point ataupun software lainnya. Objek ini digunakan untuk

memudahkan siswa dalam memahami dan menerima semua materi yang diajarkan. Karena disini siswa tidak hanya membaca teks tetapi juga dapat melihat gambar atau grafik.

Produk akhir dari grafik komputer adalah sebuah gambar. Gambar ini dapat digunakan di berbagai bidang, misalnya, dapat berupa gambar teknis, ilustrasi yang menggambarkan bagian dalam buku

3. Jelaskan maksud dari gambar bergambar

1. Untuk memudahkan kita melihat suatu masalah tanpa membaca tulisannya.
2. Memudahkan kita mengerti tanpa membaca tulisan

4. Jelaskan sejarah singkat perkembangan tipografi dan berikan contoh pembagian dari 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. Saat ini tipografi mengalami perkembangan dari fase penciptaan dengan tangan hingga mengalami komputerisasi.

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.

1. Egyptian

Adalah jenis huruf yang memiliki ciri kaki/sirip/serif yang berbentuk persegi seperti papan dengan ketebalan yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan adalah kokoh, kuat, kekar dan stabil.

2. Sans Serif

Pengertian San Serif adalah tanpa sirip/serif, jadi huruf jenis ini tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien.

3. Script

Huruf Script menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkannya adalah sifast pribadi dan akrab.

4. Miscellaneous

Huruf jenis ini merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada. Ditambah hiasan dan ornamen, atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental.

5.Kenapa warna sangat penting dalam sebuah computer grafis jelaskan menurut pendapat anda

Dalam sebuah desain maka warna memiliki fungsi utama yaitu sebagai penarik perhatian audiens.Hal itu disebabkan warna merupakan aspek yang paling mudah diingat oleh audiens ketika mereka melihat suatu hal baru.Pewarnaan dalam sebuah desain juga dapat memudahkan suatu brand untuk melakukan branding sehingga bisa dikenal lebih luas.

Tanpa mampu memilih warna yang tepat, pasti akan kesulitan untuk menarik audiens apalagi menyampaikan nilai dari brand tersebut.Dalam proses pemilihan warna yang tepat untuk desain, ada banyak hal yang perlu dipikirkan.Tidak hanya dari sisi aesthetic, tapi juga melihat dari sisi lain seperti gender hingga budaya.

6.Jelaskan pengertian dan pengelompokan warna menurut para ahli

Nugraha mengatakan bahwa “Warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benbda-benda yang dikenalnya.” Selanjutnya, Laksono mengemukakan bahwa “Warna yang kita lihat merupakan bagian dari cahaya yang diteruskan atau dipantulkan.”

dipaparkan sebagai berikut:

a. Warna Primer

Warna primer adalah warna dasar yang tidak berasal dari campuran dari warna–warna lain. Menurut teori warna pigmen dari Brewster, warna primer

adalah warna–warna dasar (Ali Nugraha, 2008: 37). Warna–warna lain terbentuk dari kombinasi warna–warna primer. Menurut Prang, warna primer tersusun atas warna merah, kuning, dan hijau (Ali Nugraha, 2008: 37, Sulasmi Darma Prawira, 1989: 21). Akan tetapi, penelitian lebih lanjut menyatakan tiga warna primer yang masih dipakai sampai saat ini, yaitu merah seperti darah, biru seperti langit/laut, dan kuning seperti kuning telur. Ketiga warna tersebut dikenal sebagai warna pigmen primer yang dipakai dalam seni rupa.

Secara teknis, warna merah, kuning, dan biru bukan warna pigmen primer.

Tiga warna pigmen primer adalah magenta, kuning, dan cyan. Oleh karena itu, apabila menyebut merah, kuning, biru sebagai warna pigmen primer, maka merah adalah cara yang kurang akurat untuk menyebutkan magenta, sedangkan biru adalah cara yang kurang akurat untuk menyebutkan cyan.

b. Warna Sekunder

Warna sekunder merupakan hasil campuran dua warna primer dengan proporsi 1:1. Teori Blon (Sulasmi Darma Prawira, 1989: 18) membuktikan bahwa campuran warna–warna primer menghasilkan warna–warna sekunder. Warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dengan kuning. Warna hijau adalah campuran biru dan kuning. Warna ungu adalah campuran merah dan biru.

c. Warna Tersier

Warna tersier merupakan campuran satu warna primer dengan satu warna sekunder. Contoh, warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna primer kuning dan warna sekunder jingga. Istilah warna tersier awalnya merujuk pada warna–warna netral yang dibuat dengan mencampur tiga warna primer dalam sebuah ruang warna. Pengertian tersebut masih umum dalam tulisan–tulisan teknis.

d. Warna Netral

Warna netral adalah hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Campuran menghasilkan warna putih atau kelabu dalam sistem warna cahaya

aditif, sedangkan dalam sistem warna subtraktif pada pigmen atau cat akan menghasilkan coklat, kelabu, atau hitam. Warna netral sering muncul sebagai penyeimbang warna–warna kontras di alam.