

DASAR DESAIN GRAFIS

(C2) KELAS X

Endik Kuswanto

PT Kuantum Buku Sejahtera

DASAR DESAIN GRAFIS

SMK/MAK Kelas X

© 2020

Hak cipta yang dilindungi Undang-Undang ada pada Penulis.

Hak penerbitan ada pada **PT Kuantum Buku Sejahtera**.

Penulis	: Endik Kuswantoro
Editor	: Diana Agus Sari
Desainer Kover	: Achmad Faisal
Desainer Isi	: Agista Dwi Reviana
Tahun terbit	: 2020
ISBN	: 978-623-7216-74-2

Diterbitkan oleh

PT Kuantum Buku Sejahtera

Anggota IKAPI No. 212/JTI/2019

Jalan Pondok Blimbing Indah Selatan X N6 No. 5 Malang - Jawa Timur

Telp. (0341) 438 2294, Hotline 0822 9951 2221;

Situs web: www.quantumbook.id

*Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun, baik secara elektronis maupun mekanis, termasuk memfotokopi, merekam atau dengan sistem penyimpanan lainnya, tanpa izin tertulis dari **PT Kuantum Buku Sejahtera**.*

Daftar Isi

Kata Pengantar	v
Prakata	vi
Bab 1 Unsur Tata Letak Garis, Ilustrasi, Tipografi, Warna, Gelap-Terang, Tekstur, dan Ruang.....	1
A. Memahami Unsur-Unsur Tata Letak	2
Uji Kompetensi.....	12
Bab 2 Menempatkan Berbagai Fungsi dan Unsur Warna	17
A. Memahami Konsep warna	18
B. Memahami Jenis-Jenis Warna.....	21
C. Memahami Kombinasi Warna.....	24
Uji Kompetensi.....	29
Bab 3 Menerapkan Hasil Prinsip-Prinsip Tata Letak atau Layout	33
A. Memahami Unsur Tata Letak (Layout)	34
B. Prinsip Tata Letak (Layout)	34
C. Memahami Konsep Grid System	45
Uji Kompetensi.....	47
Bab 4 Menempatkan Berbagai Format Gambar	53
A. Memahami Format Gambar	54
B. Format Gambar Berbasis Bitmap.....	55
C. Format Gambar Berbasis Vektor	58
D. Memahami Format File Multimedia	60
E. Jenis -Jenis Format File.....	61
Uji Kompetensi.....	64
Bab 5 Melakukan Proses Scanning Gambar/Illustrasi/Teks dengan Scanner.....	69
A. Memahami Scanner	70
B. Cara Kerja Scanner	71
C. Jenis-Jenis Scanner.....	71
D. Langkah-Langkah Scanning dokumen	77
E. Melakukan Pemindahan Dokumen Teks atau Gambar	79
F. Melakukan Scanning dengan OCR	82
Uji Kompetensi.....	84
Bab 6 Menggunakan Perangkat Lunak Pengolah Gambar Vektor	89
A. Memahami Konsep Perangkat Lunak Grafis Berbasis Vektor	90
B. Jenis-Jenis Perangkat Lunak Berbasis Vektor	91
C. Pengenalan Tool Perangkat Lunak Berbasis Vektor	94
D. Membuat Logo dan Objek Sederhana dengan Tool-Tool CorelDraw.....	104
Uji Kompetensi.....	109

Bab 7	Memanipulasi Gambar Vektor dengan Fitur Efek	115
A.	Jenis Tool Efek pada CorelDraw.....	116
B.	Menyimpan Hasil Manipulasi Gambar Vektor dan Mengonversi ke dalam Format Bitmap.....	122
	Uji Kompetensi.....	123
Bab 8	Membuat Desain Berbasis Gambar Vektor	129
A.	Produk-Produk Desain Grafis	130
B.	Membuat Desain Poster.....	135
C.	Desain CD/DVD Label	137
D.	Mencetak Hasil Desain Label CD/DVD.....	141
	Uji Kompetensi.....	142
Bab 9	Menggunakan Perangkat Lunak Pengolah Gambar Bitmap (Raster).....	147
A.	Menjelaskan Perangkat Lunak Berbasis Bitmap	148
B.	Manipulasi Gambar Berbasis Bitmap (Membuat Gambar Siluet)	164
C.	Menyimpan Manipulasi Gambar Berbasis Bitmap	167
	Uji Kompetensi.....	168
Bab 10	Memanipulasi Gambar Bitmap dengan Menggunakan Fitur Efek.....	173
A.	Pengenalan Tool Efek pada Adobe Photoshop	174
B.	Jenis-Jenis Efek pada Teks	185
	Uji Kompetensi.....	194
Bab 11	Membuat Desain Berbasis Gambar Bitmap (Raster)	199
A.	Retouching Gambar Bitmap.....	200
B.	Membuat Desain Foto Kolase	205
	Uji Kompetensi.....	211
Bab 12	Membuat Desain Penggabungan Gambar Vector dan Bitmap (Raster)	215
A.	Memahami Poster sebagai Media Promosi.....	216
B.	Anatomi Poster.....	216
C.	Proses Pembuatan Logo Produk dengan CorelDraw X7	217
D.	Proses Pembuatan Poster dengan Adobe Photoshop CS6	219
	Uji Kompetensi.....	224
	Glosarium	229
	Daftar Pustaka	230
	Biodata Penulis	233
	Biodata Konsultan	234
	Tim Kreatif.....	235

Kata Pengantar

Puji dan syukur kami panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa sehingga buku-buku bahan ajar terbitan PT Kuantum Buku Sejahtera dapat tersusun untuk memenuhi kebutuhan dunia pendidikan khususnya Sekolah Menengah Kejuruan di Indonesia untuk bekal menuju dunia industri, usaha, maupun akademik. Kualitas pendidikan erat kaitannya dengan buku sebagai media pengajaran dan pembelajaran bagi pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik sebelum terjun ke dunia industri, usaha, maupun akademik. Buku berperan penting agar peserta didik mudah memahami mata pelajaran yang sedang ditempuh. Selain itu, buku merupakan salah satu faktor untuk mengoptimalkan penyampaian informasi kepada peserta didik.

Peran pendidik sangat penting untuk meningkatkan dan menyesuaikan daya serap siswa dengan ketersediaan kegiatan pada buku ini yang sudah terintegrasi ke dunia usaha maupun industri. Para pendidik pun dapat lebih kreatif dalam mengajarkan ilmu yang akan disampaikan ke peserta didik. Implementasi pengajaran disesuaikan dengan kurikulum 2013 yang dirancang untuk meningkatkan kualitas peserta didik dari sisi ilmu pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan kebutuhan dunia industri maupun dunia usaha serta penyikapan permasalahan yang akan mereka hadapi di dunia kerja.

Proses penyusunan buku ini telah dikaji mendalam oleh tim ahli yang kompeten di bidangnya dan sudah terintegrasi ke dunia industri maupun dunia usaha, karena PT Kuantum Buku Sejahtera telah bekerja sama dengan banyak perusahaan untuk pengembangan ilmu pengetahuan. Namun buku ini memerlukan saran dan kritik untuk perbaikan edisi selanjutnya, sehingga dapat terus dimanfaatkan sebagai peningkatan kualitas pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan.

Kami PT Wonokoyo Group mengucapkan terima kasih atas kerja sama berbagai pihak mulai dari penulis naskah, tim editor serta tim-tim yang berkontribusi untuk kesempurnaan isi buku. Harapan kami buku ini dapat ikut serta memajukan dunia pendidikan serta dapat membentuk generasi yang berkualitas.

PT Wonokoyo Group mendukung dan bekerja sama dengan PT Kuantum Buku Sejahtera untuk memajukan pendidikan di Indonesia terutama dalam pengembangan *skill* di SMK Seluruh Indonesia. Semoga buku ini bermanfaat.

Malang, Februari 2020

PT Wonokoyo Group

Prakata

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan petunjuk, kekuatan, dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan buku yang berjudul "*DASAR DESAIN GRAFIS*". Salah satu tujuan dari penulisan Buku ini adalah sebagai bahan referensi untuk siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dibidang Desain Grafis, siswa dapat memahami teori desain grafis dan dapat mempraktikan dalam membuat karya desain grafis, selain itu siswa dapat mencoba mengerjakan soal yang disediakan pada setiap babnya. Adapun materi-materi yang disampaikan dalam buku ini tersaji pada sistematika berikut:

BAB 1 Menempatkan Unsur Tata Letak Garis, Ilustrasi, Tipografi, Warna, Gelap-terang, Tekstur, dan Ruang

BAB 2 Menempatkan Berbagai Fungsi dan Unsur Warna

BAB 3 Menerapkan Hasil Prinsip-Prinsip Tata Letak atau Layout

BAB 4 Menempatkan Berbagai Format Gambar

BAB 5 Melakukan Proses Scanning Gambar/Illustrasi/Teks dengan Scanner

BAB 6 Menggunakan Perangkat Lunak Pengolah Gambar Vector

BAB 7 Memanipulasi Gambar Vector dengan Fitur Efek

BAB 8 Membuat Desain Berbasis Gambar Vector

BAB 9 Membuat Desain Berbasis Gambar Bitmap

BAB 10 Memanipulasi Gambar Bitmap dengan Menggunakan Fitur Efek

BAB 11 Membuat Desain Berbasis Gambar Bitmap (Raster)

BAB 12 Membuat Desain Penggabungan Gambar Vector dan Bitmap (Raster)

Dalam menyongsong revolusi industri 4.0 buku *Dasar Desain Grafis* ini sudah menerapkan pendekatan pembelajaran STEM, soal berbasis HOTS. Penulis menyadari mendapatkan dorongan, moril dari awal sampai akhir penyusunan buku ini, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang terlibat secara langsung dan tidak langsung dalam penyusunan buku ini.

Trenggalek, Januari 2020

Penulis

BAB

1

Unsur Tata Letak Garis, Ilustrasi, Tipografi, Warna, Gelap-Terang, Tekstur, dan Ruang

Kompetensi Dasar

- 3.1 Mendiskusikan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang
- 4.1 Menempatkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang

Tujuan Pembelajaran

1. siswa dapat menjelaskan unsur-unsur dasar tata letak atau layout;
2. siswa dapat menjelaskan unsur-unsur berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap terang, tekstur, dan ruang;
3. siswa dapat merancang unsur-unsur dasar tata letak atau layout; dan
4. siswa dapat merancang unsur-unsur berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap terang, tekstur, dan ruang.

Untuk membuat sebuah karya desain grafis yang bagus wajib memenuhi beberapa kriteria dan komponen penting yang tidak boleh dilewatkan. Selain itu, harus mengandung originalitas pada hasil karya desainnya. Dalam menciptakan sebuah karya desain grafis harus memperhatikan unsur-unsur desain yang minimal harus sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan. Jika salah dalam menentukan satu komponen dapat berakibat pada kualitas pada desain itu sendiri. Hal yang penting dalam desain adalah unsur tata letak yang harus sesuai dan lengkap karena unsur-unsur tata letak tidak boleh terpisahkan dan mengandung arti yang sangat dalam.

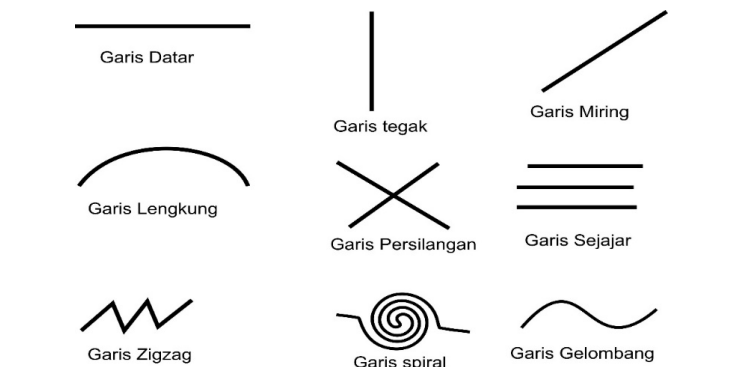
A. Memahami Unsur-Unsur Tata Letak

Unsur tata letak adalah bagian-bagian unsur yang terpisah yang selanjutnya ditata dan diletakkan pada suatu ruang untuk menjadi kesatuan yang memiliki makna dalam pembuatan sebuah karya desain. Sebagai contohnya adalah unsur garis, unsur garis tebal maupun tipis sangat memengaruhi dari pesan yang disampaikan. Garis tebal mengandung arti tegas dan jelas, sedangkan garis tipis mengandung kesan halus atau samar-samar. Berikut merupakan unsur-unsur tata letak dalam menunjang desain grafis.

1. Unsur Garis

Elemen garis merupakan elemen yang pertama dan yang paling dasar dalam unsur tata letak. Dalam menggambar, garis adalah goresan pena atau pensil. Dalam desain grafis, ada dua titik yang saling terhubung. Garis berguna untuk membagi ruang dan mengarahkan pandangan ke lokasi tertentu. Misalnya, bagaimana caranya majalah menggunakan garis untuk memisahkan konten, judul, dan panel samping. Garis memiliki sifat memanjang dan memiliki arah tertentu. Walaupun garis memiliki sifat ketebalan, garis tetap mempunyai sifat dimensi panjangnya sehingga garis sering disebut sebagai unsur satu dimensi.

Garis dimaknai sebagai batas limit dari bidang dan warna. Terbentuknya sebuah garis merupakan gerakan dari suatu titik yang jejaknya membekas sehingga terbentuk suatu goresan. Untuk menimbulkan goresan atau bekas biasanya menggunakan pensil, pena, kuas, bahkan dengan gerakan tangan kosong pun dapat dimaknai sebagai garis. Bentuk jenis garis sangat bervariasi, seperti garis lurus yang bersifat formal, garis lengkung yang bersifat informal atau santai, garis patah (zig-zag) yang terkesan kaku, garis tipis dan garis tebal, dan garis spiral yang terkesan lentur.



Gambar 1.1 Garis datar, tegak, miring, lengkung, bersilangan, sejajar, zigzag, spiral, gelombang
Sumber: Endik Kuswantoro

a. Fungsi Garis

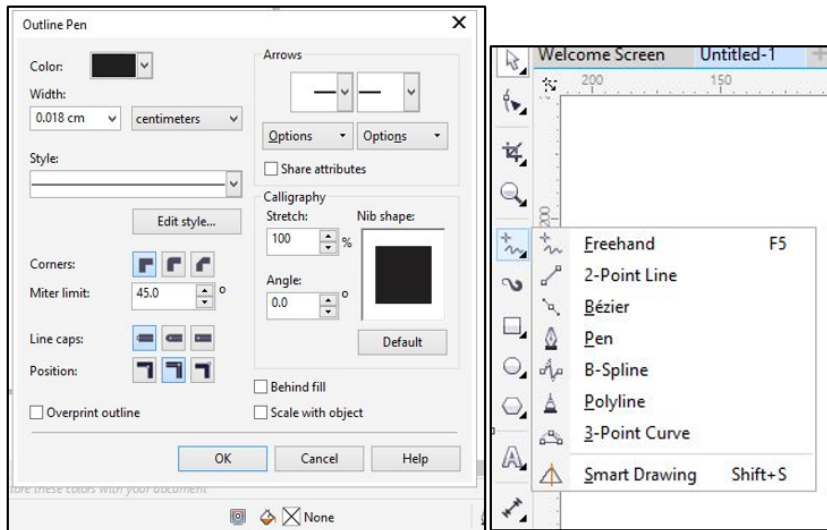
Dalam teori tata letak, garis memiliki beberapa fungsi sebagai berikut.

- 1) Sebagai pembatas tepi bidang atau objek untuk memberikan representasi atau citra struktur, bentuk, dan bidang.
- 2) Menciptakan nilai ekspresi seperti nilai gerak atau dinamika, nilai irama, dan nilai arah.
- 3) Memberikan kesan pada visual desain seperti tegas, luwes, dan dinamis.

b. Jenis garis

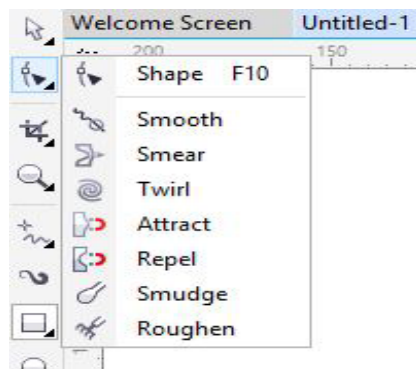
Garis dalam konsep tata letak mempunyai pengaruh secara visual. Garis yang mempunyai ukuran besar atau kecil, tebal atau tipis, posisi horizontal maupun secara vertikal dapat menciptakan kesan yang berbeda beda. Berikut merupakan jenis garis dan kesan yang ditimbulkan.

- 1) Garis horizontal memberi sugesti ketenangan atau hal yang tak bergerak.
- 2) Garis vertikal berarti stabilitas, kekuatan, atau kemegahan.
- 3) Garis diagonal berarti tidak stabil, sesuatu yang bergerak atau dinamis.
- 4) Garis lengkung S berarti grace, keanggunan.
- 5) Garis zig-zag berarti bergairah, semangat, dinamis, atau gerak cepat.
- 6) Garis *bending up right* berarti sedih, lesu, atau duka.
- 7) Garis *diminishing perspective* berarti adanya jarak, kejauhan, kerinduan, dan sebagainya.
- 8) Garis *concentric arcs* berarti perluasan, gerakan mengembang, kegembiraan dan sebagainya.
- 9) Garis *pyramide* berarti stabil, megah, kuat (bersifat masif).
- 10) Garis *conflicting diagonal* berarti peperangan, konflik, kebencian, dan kebingungan.
- 11) Garis *upward swirls* berarti semangat menyala, berkobar-kobar, hasrat yang tumbuh.
- 12) Garis *upward spray* berarti pertumbuhan, spontanitas, idealisme.
- 13) Garis *inverted perspective* berarti keluasaan tak terbatas, kebebasan mutlak, pelebaran tak terhalang.



Sumber: Endik Kuswantoro

Pada pembuatan desain garis menggunakan software berbasis vektor dengan CorelDrawX7 dapat menggunakan freehand tool atau dengan menekan F5, sedangkan tebal atau tipis garis menggunakan outline dengan klik tanda pen tool di pojok bawah.

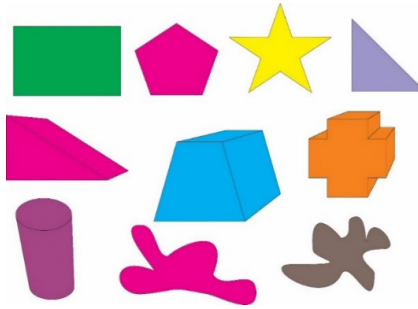


Sumber: Endik Kuswantoro

Untuk mengatur garis menjadi lengkung, zig-zag, lancip, atau lurus dengan menggunakan shape tool atau dengan menekan tombol F10.

2. Unsur Bidang

Bidang adalah unsur tata letak berupa objek yang mempunyai dimensi panjang dan lebar (bersifat pipih), sedangkan yang mempunyai panjang, lebar, dan tinggi disebut bentuk (memiliki volume). Bidang bersifat dua dimensi, sedangkan bentuk bersifat tiga dimensi. Berdasarkan bentuknya, bidang maupun bentuk terdiri atas beberapa macam, yaitu bidang geometris, bidang biomorfis (organis), bidang bersudut, dan bidang tak beraturan. Bidang dapat terbentuk karena titik, kedua ujung garis yang bertemu, atau terjadi karena sapuan warna. Bidang beraturan yang dikenal orang adalah kotak (*rectangle*), lingkaran (*circle*), dan segitiga (*triangle*). Penyusunan antara bidang-bidang tersebut akan menghasilkan suatu bentuk tata letak.



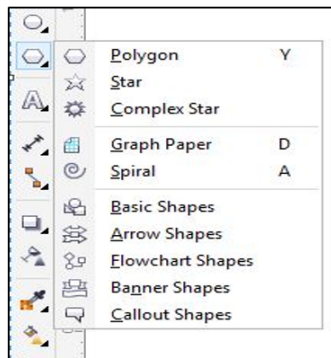
Gambar 1.2 Gambar bidang
Sumber: Endik Kuswantoro

Bidang dapat tersusun dari komposisi huruf-huruf yang dirangkai secara kreatif sehingga dapat menyampaikan pesan tertentu. Desain seperti Gambar 1.3 terlihat unik serta dapat membawa karakter yang jelas.



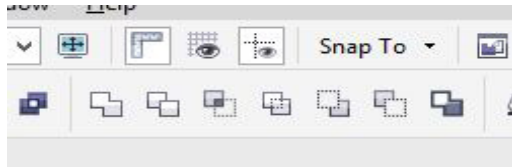
Gambar 1.3 Gambar bidang typografi
Sumber: Keynesgara, 2019

Untuk membuat bidang dengan berbagai macam bentuk menggunakan software CorelDrawX7 dengan cara klik pada shape tool atau dengan menekan tombol (F6).



Sumber: Endik Kuswantoro

Untuk memodifikasi bentuk dari objek yang dibuat menggunakan perintah-perintah seperti Weld, Intersect, atau Trim.



Sumber: Endik kuswantoro

Sifat atau karakter bidang sebagai unsur penyusunan tata letak dijabarkan sebagai berikut.

- a. Bidang horizontal dan vertikal memberikan kesan tenang, statis, stabil, dan teratur.
- b. Bidang bundar memberikan kesan santai, stabil, atau gerak.
- c. Bidang segitiga memberikan kesan statis maupun dinamis.
- d. Bidang bergelombang memberikan kesan irama kehidupan dan gerak.

3. Unsur Ilustrasi

Gambar ilustrasi adalah gambar yang menjelaskan suatu pengertian yang berfungsi menghiasi buku atau majalah dan surat kabar pada kolom-kolom tertentu. Ilustrasi berasal dari bahasa Inggris yaitu "*illustrare*" yang artinya menjelaskan. Selain itu, gambar ilustrasi juga berasal dari kata ilusi yang artinya gambaran angan-angan yang menyerupai hiasan belaka. Gambar ilustrasi termasuk dalam seni rupa dua dimensi yang bertujuan memperjelas suatu pengertian. Fungsi khusus ilustrasi di antaranya:

- a. memberikan bayangan setiap karakter di dalam cerita;
- b. memberikan bayangan bentuk alat-alat yang digunakan di dalam tulisan ilmiah;
- c. memberikan bayangan langkah kerja;
- d. mengomunikasikan cerita;
- e. menghubungkan tulisan dengan kreativitas dan individualitas manusia;
- f. memberikan humor-humor tertentu untuk mengurangi rasa bosan; dan
- g. dapat menerangkan konsep yang disampaikan.



Gambar 1.4 Gambar Ilustrasi
Sumber: Victoria, 2018

Ilustrasi dapat dihasilkan melalui beberapa teknik sebagai berikut.

- a. Teknik gambar tangan (*hand drawing*)
Ilustrasi gambar tangan dibuat secara keseluruhan menggunakan tangan dengan memberikan ekspresi dan karakter tertentu untuk mendukung media komunikasi grafis yang dibuat. Misalnya, iklan, poster, baliho, dan sebagainya.



Gambar 1.5 Hand drawing
Sumber: Jati, 2018

b. Teknik fotografi

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



Gambar 1.6 Fotografi
Sumber: Sreenivasachar, 2017

4. Unsur Tipografi

Tipografi merupakan salah satu elemen dari dunia desain grafis yang unik. Dalam hal ini, tipografi bukan hanya sekedar elemen bacaan, melainkan unsur seni yang luar biasa. Tipografi dapat dikatakan sebagai bahasa yang dapat dilihat. "*Typography*" (tipografi) merupakan suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia dan untuk menciptakan kesan tertentu sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin. Seni tipografi merupakan karya atau desain yang menggunakan pengaturan huruf sebagai elemen utama.

Menurut Surianto (2011) tipografi adalah bidang ilmu yang mempelajari seluk-beluk mengenai huruf yang mempunyai dua fungsi, yaitu sebagai fungsi estetis dan fungsi komunikasi. Sebagai fungsi estetis, tipografi digunakan untuk menunjang penampilan sebuah pesan agar terlihat menarik, sedangkan sebagai fungsi komunikasi tipografi digunakan untuk menyampaikan pesan (informasi) berupa teks dengan jelas dan tepat. Tipografi atau *typography* menurut Roy Brewer (1971) dapat memiliki pengertian luas yang meliputi penataan dan pola halaman atau setiap barang cetak. Dalam pengertian lebih sempit hanya meliputi pemilihan, penataan, dan berbagai hal berkaitan dengan pengaturan baris-baris susun huruf

(*typeset*), dan tidak termasuk ilustrasi dan unsur-unsur lain (bukan susun huruf pada halaman cetak). Peran tipografi adalah mengomunikasikan ide atau informasi dari halaman tersebut ke pengamat. Secara tidak sadar, Anda selalu berhubungan dengan tipografi setiap hari dan setiap saat, seperti koran atau majalah yang Anda baca, label pakaian yang biasa Anda kenakan, dan masih banyak lagi contoh-contoh lainnya. Perkembangan tipografi saat ini sudah mengalami perkembangan dari fase penciptaan dengan tangan hingga menggunakan komputer.

a. Jenis dan karakteristik huruf

Menurut Surianto (2011), huruf diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis sebagai berikut.

1) 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.



Gambar 1.7 Typografi Roman
Sumber: Endik Kuswantoro

2) Egyptian

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.



Gambar 1.8 Typografi Egyptian
Sumber: Endik Kuswantoro

3) Sans Serif

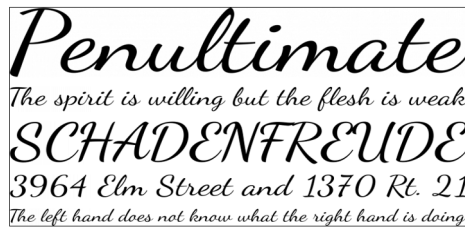
Pengertian sans serif adalah tanpa sirip/serif. Huruf jenis ini tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer, dan efisien.



Gambar 1.9 Typografi Sans Serif
Sumber: Endik Kuswantoro

4) 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.



Gambar 1.10 Typografi Egyptian
Sumber: Endik Kuswantoro)

5) Miscellaneous

Huruf jenis ini merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada. Pada huruf ini ditambahkan dengan hiasan dan ornamen atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental.



Gambar 1.11 Typografi Miscellaneous
Sumber: Endik Kuswantoro

5. Unsur Warna

Warna dalam layout dapat menyampaikan *moods*, membuat gambar, menarik perhatian, dan mengidentifikasi objek. Pemilihan warna itu sangat penting dalam menghasilkan karya yang berkualitas karena Anda harus mengetahui tentang apa yang ingin Anda lakukan dan warna apa yang cocok untuk tujuan Anda. Warna dapat digunakan untuk:

- sorot elemen penting dan utama seperti *subheads*;
- menarik mata;
- sinyal yang melibatkan pembaca untuk melihat terlebih dahulu;
- membuat gambar atau *moods*;
- mengatur;
- bersama kelompok elemen atau mengisolasi mereka; dan
- memprovokasi emosi.

6. Unsur Gelap Terang

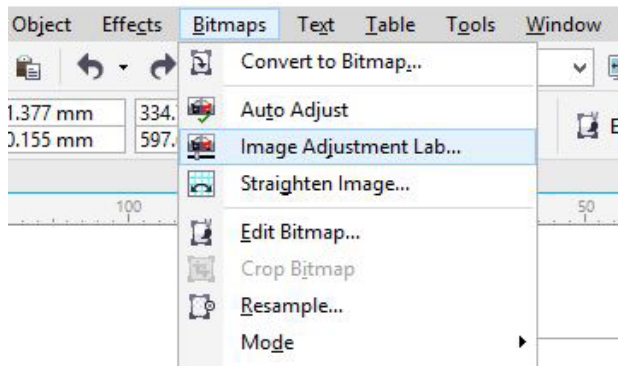
Gelap terang merupakan keadaan suatu bidang yang dibedakan dengan warna tua untuk gelap dan warna muda untuk terang yang disebabkan oleh perbedaan intensitas warna atau karena pengaruh cahaya.



Gambar 1.12 Unsur gelap terang
Sumber: Ahmad, 2019

Gelap terang merupakan keadaan suatu bidang yang dibedakan dengan warna tua untuk gelap dan warna muda untuk terang yang disebabkan oleh perbedaan intensitas warna atau karena pengaruh cahaya. Pengaturan gelap terang pada desain grafis dapat diciptakan dengan pengaturan intensitas warna, dapat pula diciptakan dengan menggunakan efek khusus. Berikut cara pengaturan gelap terang pada software CorelDraw dan Adobe Photoshop.

- a. Cara pengaturan gelap terang pada CorelDrawX7 dengan cara klik pada **Menu > Bitmap > Image Adjustment Lab.**



Sumber: Endik Kuswantoro

Kemudian muncul kotak dialog berikut:



Sumber: Endik Kuswantoro

Pada kotak dialog pengaturan Image Adjustment Lab, pengaturan pada **brightness, contrast, dan saturation**, geser ke kiri untuk mengurangi dan ke kanan untuk menambah intensitas terang.

- b. Cara pengaturan gelap terang pada Adobe Photoshop CS6 dengan cara klik pada Menu **Image > Adjustment > Brightness/Contrast.**



Sumber: Endik Kuswantoro

Pada kotak dialog pengaturan pada **Brightness** dan **contrast**, geser ke kiri untuk mengurangi dan ke kanan untuk menambah intensitas terang.

7. Tekstur (Texture)

Tekstur adalah tampilan permukaan (corak) dari suatu benda yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba. Pada praktiknya, tekstur sering dikategorikan sebagai corak dari suatu permukaan benda, seperti permukaan karpet, baju, kulit kayu, dan lain sebagainya.

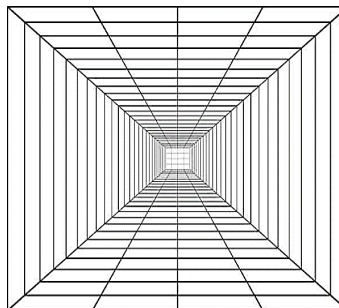


Gambar 1.13 Teksture

Sumber: Endik Kuswantoro

8. Ruang (Space)

Ruang adalah unsur yang dapat bersifat semu atau nyata. Dalam karya seni tigadimensi, Anda dapat merasakan sensasi ruang ketika melihat atau pun berada di dalamnya. Dalam karya dua dimensi, Anda hanya dapat berkhayal tentang ruang. Seniman dapat menghasilkan kesan ruang pada lukisannya dengan cara memberikan bayangan, membuat perspektif pada objeknya, memberikan perbedaan warna terang dan gelap, dan masih banyak lagi.



Gambar 1.14 Ruang (*space*)

Sumber: Endik Kuswantoro

Rangkuman

Sebuah karya desain grafis yang baik harus memenuhi beberapa kriteria dan komponen penting. Selain itu, harus mengandung originalitas dari desain itu sendiri. Berikut merupakan unsur-unsur penunjang dalam desain grafis.

1. Garis

Elemen yang pertama dan yang paling dasar dalam unsur tata letak.

2. Bidang

Tata letak berupa objek yang mempunyai dimensi panjang dan lebar (bersifat pipih).

3. Tipografi

Salah satu elemen dari dunia desain grafis yang unik. Dalam hal ini, tipografi bukan hanya sekedar elemen bacaan, melainkan unsur seni yang luar biasa.

4. Ilustrasi

Gambar yang menjelaskan suatu pengertian yang berfungsi menghiasi buku atau majalah dan surat kabar pada kolom-kolom tertentu.

5. Warna

Unsur ini menyampaikan *moods*, membuat gambar, menarik perhatian, dan mengidentifikasi objek.

6. Gelap terang

Gelap terang merupakan keadaan suatu bidang yang dibedakan dengan warna tua untuk gelap dan warna muda untuk terang.

7. Tekstur

Tekstur adalah tampilan permukaan (corak) dari suatu benda yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba.

8. Ruang Kosong

Ruang adalah unsur yang dapat bersifat semu maupun nyata.

Uji Kompetensi

A. Soal Pilihan Ganda

Pilihlah jawaban yang paling tepat.

- Memberikan representasi atau citra struktur, bentuk, dan bidang merupakan konsep
 - pengertian garis
 - fungsi garis
 - jenis garis
 - makna garis
 - kombinasi garis
- Tanpa sirip, 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. Huruf tersebut merupakan jenis huruf

- a. sans serif
 - b. roman
 - c. comic sans
 - d. arial
 - e. script
3. Pemilihan warna sangat penting dalam menghasilkan karya yang berkualitas karena harus mengetahui tentang apa yang ingin dilakukan dan warna apa yang cocok untuk tujuan Anda. Warna apa yang cocok untuk menimbulkan kesan semangat dan kerja keras adalah
- a. hijau
 - b. kuning
 - c. merah muda
 - d. merah
 - e. biru
4. Garis yang dibuat secara resmi menggunakan alat gambar dan alat ukur disebut
- a. garis informal
 - b. garis horizontal
 - c. garis diagonal
 - d. garis formal
 - e. garis vertikal
5. Di dalam karya seni terdapat unsur yang bersifat semu maupun nyata. Dalam karya seni tiga dimensi, Anda dapat merasakan sensasi merasa berada di dalamnya. Hal tersebut merupakan unsur
- a. unsur ruang
 - b. unsur estetika
 - c. unsur bidang
 - d. 9
 - e. 8
6. Gothic Archs mempunyai makna
- a. kepercayaan dan religius
 - b. lemah gemulai dan keriang
 - c. lengkung bulat mengesankan kekokohan
 - d. stabilitas, kekuatan, atau kemegahan
 - e. grace atau keanggunan
7. Kombinasi garis horizontal dan vertikal memberikan kesan
- a. konflik, perang, dan larangan
 - b. kelahiran atau generasi penurus
 - c. kekokohan
 - d. adanya jarak, kejauhan, fokus, meledak
 - e. formal, kokoh, dan tegas
8. Berdasarkan cara membuatnya garis dibedakan menjadi dua yaitu
- a. garis formal dan informal
 - b. garis lengkung dan garis lingkaran
 - c. garis zig-zag dan garis lengkung
 - d. garis bergerigi dan garis berombak
 - e. garis bersengkeli dan garis lengkung

9. Makna garis pyramide adalah
 - a. perluasan, gerakan, mengembang, dan kegembiraan
 - b. malas dan ketenangan yang menyenangkan
 - c. stabil, megah, kuat, atau kekuatan yang masif
 - d. pertumbuhan, spontanitas, dan idealism
 - e. lemah gemulai dan keriang
10. Berikut adalah nama pengemuka pengertian garis adalah
 - a. Leksikon Grafika
 - b. Konrad Zuse
 - c. Johann Philipp Reis
 - d. Ray Tomlinson
 - e. Edwin Land
11. Berikut adalah tool pada CorelDraw untuk membuat desain berupa garis bebas
 - a. line tool
 - b. paint bucket tool
 - c. transparancy tool
 - d. free hand tool
 - e. shape tool
12. Jenis huruf yang memberi kesan hiasan, ornamen, atau garis-garis dekoratif adalah
 - a. miscellaneous
 - b. sans serif
 - c. comic sans
 - d. arial
 - e. script
13. Jenis huruf menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam adalah
 - a. miscellaneous
 - b. sans serif
 - c. comic sans
 - d. arial
 - e. script
14. Jenis huruf menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas, atau pensil tajam adalah
 - a. miscellaneous
 - b. sans serif
 - c. comic sans
 - d. arial
 - e. script
15. Huruf jenis ini tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan adalah modern dan kontemporer. Jenis huruf ini adalah
 - a. miscellaneous
 - b. sans serif
 - c. comic sans
 - d. arial
 - e. script

B. Soal Esai

Jawablah dengan tepat dan benar.

1. Menciptakan nilai ekspresi seperti nilai gerak atau dinamika, nilai irama, dan nilai arah merupakan fungsi dari unsur
2. Memberi sugesti ketenangan atau hal yang tak bergerak merupakan jenis garis
3. Memberikan kesan tidak stabil, sesuatu yang bergerak, atau dinamis merupakan jenis garis

4. Keadaan suatu bidang yang dibedakan dengan warna tua untuk gelap dan warna muda untuk terang yang disebabkan oleh perbedaan intensitas warna atau karena pengaruh cahaya merupakan unsur
5. Tampilan permukaan (corak) dari suatu benda yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba merupakan unsur
6. Sebagai pembatas tepi bidang atau objek untuk memberikan representasi atau citra struktur, bentuk, dan bidang merupakan fungsi dari unsur
7. Pada usur bidang ... dan ... memberikan kesan tenang, statis, stabil, dan teratur.
8. Teknik gambar ... diperlukan untuk proses praproduksi dalam membuat iklan, poster, baliho, dan lain sebagainya.
9. Memiliki sirip/kaki/serif yang berbentuk lancip pada ujungnya. Kesan yang ditimbulkan adalah klasik, anggun, lemah gemulai, dan feminim merupakan jenis font
10. Sebutkan jenis unsur ilustrasi dan jelaskan fungsi unsur tersebut!

C. Soal Esai Uraian

Jawablah dengan ringkas dan benar.

1. Jelaskan fungsi dari unsur garis!
2. Jelaskan jenis dan kesan-kesan dari unsur garis!
3. Jelaskan tool pada CorelDraw yang dipakai untuk membuat unsur garis. Buatlah contoh garis dengan bentuk yang berbeda-beda!
4. Jelaskan fungsi dari unsur bidang!
5. Warna dalam layout dapat menyampaikan *moods*, membuat gambar, menarik perhatian, dan mengidentifikasi objek. Pemilihan warna sangat penting dalam menghasilkan karya yang berkualitas karena Anda harus mengetahui tentang apa yang ingin Anda lakukan dan warna apa yang cocok untuk tujuan Anda. Apa yang menjadi pertimbangan dalam memilih warna yang cocok untuk Anda desain? Jelaskan!

D. Uji Praktik

JOB SHEET PRAKTIKUM

Satuan Pendidikan : SMK
Kelas/semester : X / 1
Mata Pelajaran : Dasar desain grafis
Alokasi Waktu :
Kompetensi Dasar :

- 4.1 Menempatkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang

Materi Dasar :

1. Fungsi unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang.

A. Petunjuk Praktik

1. Nyalakan komputer sesuai SOP

B. Tugas Peserta Didik

Buatlah kelompok belajar yang setiap kelompok terdiri dari 2–3 anggota. Setiap kelompok mengerjakan latihan dengan komputer sesuai dengan petunjuk langkah-langkah kerja. Lakukan presentasi hasil dengan kelompok lain.

C. Tujuan

Peserta didik dapat merancang desain objek sederhana dengan komposisi warna primer dan skunder.

D. Alat dan Bahan

1. Komputer
2. Software CorelDrawX7
3. Drawing Pen
4. Pensil Dan Penghapus
5. Kertas HVS

E. Langkah kerja

1. Buka Software CorelDraw atau software berbasis vektor.
2. Siapkan Lembar Kertas HVS ukuran A4 (21 cm x 29,7 cm).
3. Sketsa rancangan unsur yang akan dibuat (garis, bidang kotak, segitiga, lingkaran dan tekstur).
4. Beri kombinasi dengan komposisi warna yang berbeda beda pada objek desain.
5. Jalankan software grafis berbasis vektor (CorelDraw X7).
6. Buat lembar kerja baru dengan ukuran A4 (21 cm x 29,7 cm).
7. Desain sesuai sketsa unsur yang telah dibuat (garis, bidang, warna, dan tekstur).
8. Untuk pembuatan garis menggunakan Freehand Tool.
9. Mulailah membuat garis bebas, garis lurus, diagonal.
10. Melakukan editing garis (line) sebagai berikut.
 - a. Buka outline pen tool atau F12.
 - b. Atur warna, width, corners, stretch, dan angle. Kemudian klik OK.
 - c. Apabila perlu memberikan efek-efek khusus menggunakan artistic media.
 - d. Selanjutnya untuk membuat bidang (*shape*) dapat menggunakan tool basic shape tool, rectangle tool, ellips tool, polygon tool.
 - e. Melakukan editing objek shape
 - 1) Untuk bidang kotak/ellips caranya dengan klik kanan, convert to curve terlebih dahulu, kemudian edit dengan shape tool (F10).
 - 2) Untuk objek abstrak dan garis dengan menggunakan shape tool (F10).
 - f. Mengisi warna outline melalui outline pen atau tekan F12 atau dengan klik kanan pada palet warna.
 - g. Mengisi warna pada bidang objek dengan uniform fill (F11) atau dengan klik pada palet warna.
 - h. Mengisi tekstur pada bidang dapat dilakukan dengan klik pada bidang, kemudian klik texture fill atau pattern fill.
 - i. Simpan hasil desain yang dibuat.
 - j. Lakukan pengamatan.
 - k. Mencatat laporan, presentasikan kepada kelompok lain dan jelaskan langkah-langkah pembuatannya.

F. Hasil Akhir