

# Bab

## 01

# MENGIDENTIFIKASI PERANGKAT LUNAK PEMBUAT GRAFIS



## Materi

### Desain Grafis



Definisi



Tujuan & Manfaat



Kategori



Elemen & Prinsip



Bitmap Vs. Vector



Program Grafis Bitmap



Program Grafis Vector



Latihan Soal

Bagaimana memulai belajar Desain Grafis? Memang itu sebuah pertanyaan yang sangat mendasar bagi seorang desainer pemula. Karya seni Desain Grafis identik dengan suatu visualisasi yang unik. Oleh karenanya seorang seniman dalam melahirkan karyanya selalu mencari bentuk dan tipe yang baru. Untuk itu diperlukan sesuatu yang unik. Ini berarti sesuatu yang belum pernah atau mungkin jarang dipakai oleh seniman lain pada karya-karya sebelumnya.

Sebelum melangkah lebih jauh tentang program pembuat grafis, ada baiknya kita belajar konsep dasar desain grafis sehingga akan memudahkan kita dalam mempelajari apa yang dimaksud dengan desain grafis itu sendiri.

### A. DEFINISI DESAIN GRAFIS

**Desain grafis** adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan teks dan atau gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan. Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan termasuk tipografi, pengolahan gambar, dan *page layout*.

Desainer grafis menata tampilan huruf dan ruang komposisi untuk menciptakan sebuah rancangan yang efektif dan komunikatif. Desain grafis melingkupi segala bidang yang membutuhkan penerjemahan bahasa verbal menjadi perancangan secara visual terhadap teks dan gambar pada berbagai media publikasi guna menyampaikan pesan-pesan kepada komunikan seefektif mungkin.

Desain grafis diterapkan dalam desain komunikasi dan *fine art*. Seperti jenis komunikasi lainnya, desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan (mendesain) atau pun produk yang dihasilkan (desain/rancangan). Desain grafis pada awalnya diterapkan untuk media-media statis, seperti buku, majalah, dan brosur. Sebagai tambahan, sejalan dengan perkembangan zaman, desain grafis juga diterapkan dalam media elektronik - yang sering kali disebut sebagai "desain interaktif" (*interactive design*), atau "desain multimedia (*multimedia design*)".

**Desain Grafis** juga merupakan salah satu bentuk seni lukis (gambar) terapan yang memberikan kebebasan kepada sang desainer (perancang) untuk memilih, menciptakan, atau mengatur

elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan, dan garis di atas suatu permukaan dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan. Gambar maupun tanda yang digunakan bisa berupa tipografi atau media lainnya seperti gambar atau fotografi. Desain grafis umumnya diterapkan dalam dunia periklanan, packaging, perfilman, dan lain-lain.

Ada beberapa tokoh menyatakan pendapatnya tentang desain grafis yang saya ambil dari situs <http://id.wikipedia.org/>

Menurut **Suyanto** desain grafis didefinisikan sebagai " aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri". Aplikasi-aplikasi ini dapat meliputi periklanan dan penjualan produk, menciptakan identitas visual untuk institusi, produk dan perusahaan, dan lingkungan grafis, desain informasi, dan secara visual menyempurnakan pesan dalam publikasi.

Sedangkan **Jessica Helfand** dalam situs <http://www.aiga.com/> mendefinisikan desain grafis sebagai kombinasi kompleks kata-kata dan gambar, angka-angka dan grafik, foto-foto dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus dari seorang individu yang bisa menggabungkan elemen-elemen ini, sehingga mereka dapat menghasilkan sesuatu yang khusus, sangat berguna, mengejutkan atau subversif atau sesuatu yang mudah diingat.

Menurut **Danton Sihombing** desain grafis mempekerjakan berbagai elemen seperti marka, simbol, uraian verbal yang divisualisasikan lewat tipografi dan gambar baik dengan teknik fotografi ataupun ilustrasi. Elemen-elemen tersebut diterapkan dalam dua fungsi, sebagai perangkat visual dan perangkat komunikasi.

Menurut **Michael Kroeger** visual communication (komunikasi visual) adalah latihan teori dan konsep-konsep melalui terma-terma visual dengan menggunakan warna, bentuk, garis dan penjajaran (juxta position).

Sedangkan menurut penulis, Desain Grafis dapat diartikan sebagai media penyampaian informasi kepada yang membutuhkan (masyarakat) yang disampaikan dalam bentuk grafis yang dapat didefinisikan sebagai aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis, industri, pendidikan, budaya dan sebagainya.

Seorang yang bekerja membuat karya desain grafis disebut Desainer Grafis. Desainer grafis inilah yang bekerja untuk membuat pesan yang jelas dan komunikatif, mereka berkonsentrasi pada estetika sebab tercapainya tujuan desain grafis sangat bergantung pada seorang desainer, sejauh mana dia mengerti konsep media desain dan masalah desain yang dibuat.

### **B. TUJUAN DAN MANFAAT DESAIN GRAFIS**

Bidang desain grafis tidak pernah lepas dari tujuan komersial dan pengekspresian seni yang disampaikan dalam bentuk visual baik secara elektronik maupun non elektronik yang di dalamnya mempunyai arti penyempurnaan pesan untuk dipublikasikan tanpa memperhatikan tugas spesifik seorang desainer grafis yang mempunyai dua tujuan yang saling berhubungan.

Jika dilihat dari beberapa pengertian Desain Grafis di atas, maka dapat disimpulkan tujuan desain grafis adalah menyampaikan sebuah pesan kepada audiens (masyarakat) dan menciptakan desain yang bersifat memaksa kehendak pengirim pesan atau bersifat menyenangkan yang akan menyempurnakan pesan yang disampaikan.

Sedangkan manfaat desain grafis dibidang pendidikan dapat dilihat dari berbagai segi, yaitu :

1. Mempercepat proses belajar mengajar dengan cara menyajikan suatu pelajaran dalam bentuk grafis
2. Memperkenalkan dunia desain grafis kepada siswa sehingga siswa dapat mengimplementasikannya di dalam lingkungannya.
3. Memperkenalkan kepada siswa tentang program aplikasi desain grafis.
4. Mempersiapkan siswa agar dapat memahami dengan mudah pesan-pesan yang disampaikan dalam bentuk grafis.

### **C. KATEGORI DESAIN GRAFIS**

Secara garis besar, desain grafis dibedakan menjadi beberapa kategori, antara lain :

## Mengidentifikasi Perangkat Lunak Pembuat Grafis

1. Printing (percetakan), yang memuat desain buku, majalah, poster, booklet, pamflet, leaflet, flyer, periklanan, dan media publikasi sejenisnya.
2. Web Desain, yaitu segala sesuatu yang berhubungan dengan konsep dasar pembuatan desain untuk halaman web.
3. Film termasuk CD, VCD dan DVD serta CD Multimedia yang digunakan untuk berbagai keperluan seperti promosi bisnis dan media belajar interaktif (Multimedia Learning).
4. Identifikasi (Logo), EDP (Environmental Graphic Design) : merupakan desain profesional yang mencakup desain grafis, desain arsitek, desain industri, dan arsitek taman.
5. Desain produk, pemaketan dan sejenisnya.

## D. ELEMEN DAN PRINSIP DASAR DESAIN GRAFIS

Desain merupakan pengaturan bagian-bagian tertentu yang berada pada suatu kesatuan yang menyeluruh. Desainer Grafis mengambil bagian kata, gambar dan elemen grafis lainnya kemudian mengaturnya ke dalam komunikasi yang menyatu dalam sebuah format tertentu. Oleh karena itu, desain grafis membutuhkan pengertian yang mendalam mengenai elemen dan prinsip desain grafis.

Elemen-elemen dalam desain grafis sama dengan unsur dasar dalam disiplin desain lainnya. Unsur-unsur tersebut antara lain :

### a. Garis (Line)

Garis didefinisikan sebagai titik-titik yang bergerak dan merupakan tanda yang dibuat oleh alat untuk menggambar seperti pensil, ballpoint, pointed brush, keyboard, mouse, dan sebagainya.

Garis dikategorikan menjadi 3 yaitu tipe, arah dan kualitas garis. *Tipe garis* atau atribut garis berdasarkan arahnya mengacu pada gerakan garis dari awal sampai akhir, tipe garis ini dapat berupa garis lurus, lengkung dan siku-siku. *Arah garis* menggambarkan hubungan antara garis dengan halaman, arah garis ini berupa garis horizontal, vertikal dan diagonal.

Sedangkan *Kualitas garis* mengacu pada bagaimana garis itu digambar. Kualitas garis menyerupai kualitas suara atau musik. Menilai kualitas garis lebih banyak menggunakan perasaan. Kualitas garis dapat berupa garis tegas, patah-patah, tebal, tipis, tetap dan berubah-ubah.

Dalam pekerjaan desain grafis, garis digunakan untuk memisahkan posisi antara elemen grafis lainnya di dalam halaman. Selain itu bisa digunakan sebagai penunjuk bagian-bagian tertentu dengan tujuan sebagai penjelas kepada pembaca.

### b. Bentuk (Shape)

Bentuk merupakan gambaran umum sesuatu atau formasi atau jalur yang tertutup. Banyak cara melukiskan bentuk pada permukaan dua dimensi. Salah satu cara melukiskan permukaan bentuk adalah dengan garis.

Garis dapat digunakan untuk menggambarkan bentuk yang datar, misalnya lingkaran (bola), elips, silinder, piramid, atau kubus. Bentuk dapat diisi dengan warna, nada dan tekstur.

Berdasarkan sifatnya, bentuk dapat dibagi menjadi 3 yaitu :

**Huruf (Character)** : yang direpresentasikan dalam bentuk visual yang dapat digunakan untuk membentuk tulisan sebagai wakil dari bahasa verbal dengan bentuk visual langsung, seperti A, B, C, dan sebagainya.

**Simbol (Symbol)** : yang direpresentasikan dalam bentuk visual yang mewakili bentuk benda secara sederhana dan dapat dipahami secara umum sebagai simbol atau lambang untuk menggambarkan suatu bentuk benda nyata, misalnya gambar orang, bintang, matahari dalam bentuk sederhana (simbol), bukan dalam bentuk nyata (dengan detail).

**Bentuk Nyata (Form)** : bentuk ini betul-betul mencerminkan kondisi fisik dari suatu obyek. Seperti gambar manusia secara detil, hewan atau benda lainnya.

### c. Warna (Color)

Warna merupakan kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya. Sebab cahaya memiliki spektrum (rangkaiannya sistematis) warna, dan spektrum warna tersebutlah yang membantu manusia mengenali warna.

Panjang gelombang/spektrum warna berikut ini merepresentasikan warna-warna yang dihasilkan cahaya putih. Warna yang bisa dilihat oleh mata manusia adalah warna dalam rentang 400 nanometer hingga 700 nanometer.

Sedangkan di atas 700 nanometer adalah sinar infra merah. Sedangkan di bawah 400 nanometers adalah sinar ultra violet, sinar X dan sinar Gamma.

Warna merupakan elemen grafis yang sangat kuat dan dominan serta cenderung bersifat provokatif. Berikut adalah kriteria rancangan warna yang efektif :

- 1) Warna harus sesuai konsep yang dibuat
- 2) Warna dapat mengkomunikasikan semangat dan kepribadian suatu hal
- 3) Warna dapat menyempurnakan pesan yang disampaikan untuk dibaca
- 4) Warna harus memberikan dampak visual yang jelas (kontras)
- 5) Warna yang dibuat minimal 20 warna agar tercipta sketsa grafis yang menarik
- 6) Desain diawali dengan satu warna, kemudian dua warna dan akhirnya sampai dengan warna penuh
- 7) Analisa pemakaian warna kontemporer dalam desain master.

### d. Kontras Nilai

Nilai digunakan untuk menggambarkan rentang kecerahan dan kegelapan sebuah elemen visual. Kontras Nilai adalah hubungan antara elemen yang satu dengan elemen yang lain yang bergabung dengan kecerahan dan kegelapan

sehingga memberikan citra dan persepsi cesara rinci untuk membaca kata atau tulisan pada layar.

Jika tulisan pada layar mempunyai nilai yang hampir sama akan membuat kita kesulitan bahkan tidak dapat membacanya. Gunakan nilai kontras, misalnya jika tipe tulisan putih maka layar berwarna hitam.

Perbedaan kontras nilai akan memberikan efek yang berbeda baik secara visual maupun emosional. Jika rentang kontras nilai sempit, maka disebut kontras rendah dan jika rentang kontras nilai tinggi maka disebut kontras tinggi.

### e. Tekstur

Tekstur merupakan kualitas permukaan, papan, kertas atau halaman elektronik. Di dalam seni, tekstur dikategorikan menjadi dua, yaitu tekstur tactile dan visual. Tekstur tactile adalah tekstur nyata dimana kita dapat merasakan permukaannya dengan jari kita. Sedangkan tekstur visual adalah tekstur ilusi yaitu tekstur yang memberikan impresi yang sederhana dari tekstur nyata.

Tekstur tactile dapat dibuat dengan menggunakan berbagai cara, kamu dapat memotong dan menempelkannya pada suatu tekstur, kamu juga dapat melakukan embossing (membuat sebuah permukaan yang muncul) dengan memberi kesan tekstur dengan relief, kamu juga dapat melakukan impasto (mengubah permukaan papan atau kanvas dengan cara mengecat permukaannya).

Tekstur visual dibuat menggunakan garis, kontras nilai dan atau warna. Tekstur visual pada halaman elektronik dapat dibuat langsung menggunakan perangkat lunak komputer seperti The Gimp, Blender, Maya, Poser, CorelDraw, Adobe Photoshop, Adobe Premiere, Adobe After Effect, dan sebagainya.

Kamu juga dapat menggunakan CD tekstur yang berisi macam-macam tekstur. Metode menciptakan tekstur visual menyerupai metode yang digunakan untuk membuat pola.

## f. Merancang Format

Elemen-elemen grafik seperti garis, bentuk, warna, tekstur, kontras nilai, format, video, dan audio pada bidang multimedia akan menciptakan perbedaan dampak multimedia dan biaya. Dengan penataan ulang atas elemen-elemen mekanis dalam multimedia dapat meningkatkan kemampuannya untuk menarik perhatian.

Format terdiri atas ukuran dan ilustrasi. Iklan dengan ukuran besar akan menarik lebih banyak perhatian daripada iklan yang berukuran kecil dengan biaya yang lebih sedikit. Ilustrasi terdiri dari ilustrasi gambar bermakna, hubungan tanda, dan simbol.

## g. Ruang (Space)

Ruang merupakan jarak antara suatu bentuk dengan bentuk lainnya yang pada praktek desain dapat dijadikan unsur untuk memberi efek estetika desain. Sebagai contoh, tanpa ruang Anda tidak akan tahu mana kata dan mana kalimat atau paragraf.

Tanpa ruang Anda tidak tahu mana yang harus dilihat terlebih dahulu, kapan harus membaca dan kapan harus berhenti sebentar. Dalam bentuk fisiknya pengidentifikasian ruang digolongkan menjadi dua unsur, yaitu obyek (*figure*) dan latar belakang (*background*).

Elemen-elemen (unsur-unsur) tersebut jika dipadukan akan membentuk prinsip-prinsip desain grafis yang meliputi kesederhanaan ("proportion"), keseimbangan (*balance*), kesatuan (*unity*), penekanan (*emphasis*), repetisi (*rhythm*), dan kemudian membentuk aspek struktural komposisi yang lebih luas.

1. Kesederhanaan atau proporsional (*Proportion*), dilakukan demi kepentingan kemudahan pembaca memahami isi pesan yang disampaikan. Dalam penggunaan huruf sebuah berita misalnya.

Huruf judul (*headline*), sub judul dan tubuh berita (*body text*) sebaiknya jangan menggunakan jenis font yang ornamental dan rumit, seperti huruf blackletter yang sulit dibaca. Desainer grafis lazim juga menyebut prinsip ini sebagai *KISS (Keep It Simple Stupid)*.

2. Keseimbangan (*Balance*), adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual. Prinsip keseimbangan ada dua, yaitu: keseimbangan formal (simetris) dan keseimbangan informal (non-simetris).
3. Kesatuan (*Unity*), adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi.
4. Penekanan (*Emphasis*), Penekanan dimaksudkan untuk menarik perhatian pembaca, sehingga ia mau melihat dan membaca bagian desain yang dimaksud.
5. Repetisi (*Rhythm*), Merupakan pengulangan unsur-unsur pendukung karya seni. Irama merupakan selisih antara dua wujud yang terletak pada ruang, serupa dengan interval waktu antara dua nada musik beruntun yang sama.

Erat kaitannya dengan elemen-elemen dan prinsip-prinsip dasar desain grafis dan tidak kalah pentingnya adalah pemahaman tentang Huruf atau yang sering disebut dengan Tipografi.

Tipografi Adalah sebuah disiplin ilmu khusus dalam desain grafis yang mempelajari mengenai seluk beluk huruf (font). Huruf-huruf tersebut dikelompokkan menurut beberapa kategori tertentu.

Berdasarkan fungsinya tipografi dibagi menjadi dua jenis, yaitu text types dan display types. Untuk text types gunakan ukuran 8 hingga 12 pt (point). Jenis ini biasanya digunakan untuk badan teks (body text/copy). Sedangkan untuk display types, gunakan 14 pt ke atas.

### **Huruf Serif**

- Jenis huruf ini memiliki garis-garis kecil yang disebut counter stroke pada ujung-ujung badan huruf. Garis-garis tersebut berdiri horisontal terhadap badan huruf. Huruf serif dikenal lebih mudah dibaca karena kaitnya tersebut

menuntun pandangan pembaca membaca baris teks yang sedang dibacanya.

- *Contoh:*  
Times New Roman, Garamond, Book Antiqua, Bitstream Vera Serif, Palatino Linotype, Bookman Old Style, Calisto MT, Dutch, Euro Roman, Georgia, Pan Roman, Romantic, Souevenir, Super French dan lain-lain.

### **Huruf Sans Serif**

- Jenis huruf ini tidak memiliki garis-garis kecil yang disebut counter stroke. Huruf ini berkarakter streamline, fungsional, modern dan kontemporer.
- *Contoh:*  
Arial, Futura, Avant Garde, Bitstream Vera Sans, Century Gothic dan lain sebagainya.

### **Huruf Blok**

- Huruf Blok memiliki ketebalan badan yang cukup mencolok. Sosoknya yang gemuk dan terkesan berat, sering digunakan sebagai headline (judul berita) atau tagline copy dalam iklan.
- *Contoh:*  
Haetten schweiler, Futura XBlk BT, Impact, Freshet dan lain-lain.

### **Huruf Script**

- Jenis huruf ini menyerupai tulisan tangan sehingga mengesankan karakter yang alami dan personal.
- *Contoh:*  
Freeport, Freehand575, English Vivace, dan lain sebagainya.

### **Huruf Black Letter**

- Huruf ini sangat khas karakternya klasik dan memang sangat berbeda daripada yang lain, walaupun kini banyak variasi yang diciptakan. Orang awam biasa menyebut sebagai huruf jerman.
- *Contoh:*  
Centaurus, Antlia, Aquarus dan lain-lain.

## Huruf Graphics

Huruf ini cenderung mengesankan gambar, tanpa menghilangkan makna bahwa yang ditunjukkannya adalah sesungguhnya huruf yang bermakna.

## E. PERBEDAAN GRAFIS BERBASIS BITMAP DAN VEKTOR

Kita sering mendengar istilah bitmap dan vektor, terutama dalam dunia komputer grafis. Bitmap dan Vektor merupakan dua jenis kategori gambar atau image di dalam komputer grafis. Pemahaman tentang perbedaan kedua jenis gambar ini akan sangat membantu di dalam membuat dan mengedit gambar digital.

### 1. BITMAP

Gambar bitmap biasa disebut juga dengan gambar raster merupakan kumpulan kotak-kotak kecil (pixel). Titik-titik pixel tersebut ditempatkan pada lokasi-lokasi tertentu dengan nilai-nilai warna tersendiri yang secara keseluruhan akan membentuk sebuah tampilan gambar.

Gambar bertipe bitmap sesungguhnya adalah mozaik dari ribuan atau jutaan pixel. Ketika bekerja dengan gambar bitmap kita akan mengedit pixel-pixel yang merupakan bagian dari sebuah objek gambar.

Tampilan bitmap mampu menunjukkan kehalusan gradasi warna dan bayangan dari sebuah gambar, karena itu tipe bitmap merupakan media elektronik yang paling tepat untuk gambar-gambar dengan perpaduan gradasi warna yang rumit, seperti foto dan lukisan digital.

Gambar bitmap sangat tergantung dengan resolusinya, karena setiap gambar mempunyai jumlah pixel yang pasti. Hal ini berarti bahwa sebuah gambar akan sangat tergantung dari jumlah pixel yang membentuknya. Apabila dilakukan pembesaran ukuran gambar dengan resolusi kecil, maka gambar akan kehilangan detil dan akan terlihat kotak-kotak pixel yang berundak (jagged).

## 2. VEKTOR

Gambar bertipe vektor terbentuk dari garis dan kurva hasil dari perhitungan matematis dari beberapa titik, sehingga membentuk suatu objek gambar.

Vektor menampilkan sebuah gambar berdasarkan perhitungan koordinat geometris gambar tersebut. Tampilan gambar vektor, walaupun bersifat relatif lebih kaku daripada tampilan bitmap, kualitasnya tidak bergantung kepada resolusi gambar.

Gambar tipe ini bisa diubah-ubah ke berbagai ukuran dan juga dapat dicetak pada tingkat resolusi sebesar apapun tanpa kehilangan detil dan ketajaman gambar.

Tampilan vektor merupakan pilihan terbaik ketika harus menampilkan gambar-gambar yang harus bisa mempertahankan ketajaman garis ketika ukurannya diubah. Ketika bekerja dengan gambar Vektor, kita akan mengedit objek berdasarkan perhitungan matematis-nya.

Karena monitor menampilkan gambar dengan cara menggunakan jaringan titik, maka kedua macam tipe gambar (bitmap dan Vektor) akan diperlihatkan sebagai pixel pada layar monitor. Begitu juga ketika kita hendak menampilkan gambar Vektor ke suatu halaman web, dimana kita harus melakukan export gambar Vektor tersebut ke format yang didukung oleh browser (JPG, GIF, PNG, dll).

Sifat gambar vektor yang telah di export tersebut otomatis berubah menjadi tipe bitmap/raster, meskipun dibuat dengan program/software penghasil gambar Vektor.

Apabila ditampilkan dalam bentuk tabel, maka akan tampak perbedaan tersebut :

Tolak Ukur	Vektor Based	Pixel Based
Basis Penyusunan	Objek geometris yang dibuat berdasarkan perhitungan matematis	Objek yang disebut pixel

## Mengidentifikasi Perangkat Lunak Pembuat Grafis

Sifat	Resolusi tidak pecah	Resolusi dependent
Pengaruh Perbesaran	Tidak pecah	Pecah jika melewati batas toleransi tampilan.
Ukuran Penyimpanan	Relatif kecil	Relatif kecil
Penggunaan	Ilustrasi dengan bentuk dasar geometris, sederhana, warna solid atau gradasi tanpa terlalu banyak variasi warna. Cocok untuk logo dan desain-desain yang mengandalkan simplisitas bentuk.	Gambar kompleks, dengan ragam warna dan bentuk yang beraneka, seperti karya fotografi dan gambar digital.
Format penyimpanan	CDR, AI, FH, EPS	PNG, PSD, TIF, JPEG, GIF, BMP, PIX, PCX
Program Pengolah	Inkscape, Corel Draw, Adobe Illustrator, Macromedia Freehand, Micrografifx Designer, dan lain-lain.	The Gimp, Corel Photopaint, Adobe Photoshop, Jasc Paint Shop Pro, Macromedia Fireworks, dan lain-lain.

## F. MENGENAL PROGRAM PEMBUAT GRAFIS BERBASIS BITMAP

Program yang termasuk dalam kelompok ini dapat dimanfaatkan untuk mengolah gambar/manipulasi foto (photo retouching). Semu objek yang diolah dalam program-program tersebut dianggap sebagai kombinasi beberapa titik/pixel yang memiliki kerapatan dan warna tertentu, misalnya, foto.

Gambar dalam foto terbentuk dari beberapa kumpulan pixel yang memiliki kerapatan dan warna tertentu. Meskipun begitu, program yang termasuk dalam kelompok ini dapat juga

## Mengidentifikasi Perangkat Lunak Pembuat Grafis

mengolah teks dan garis, akan tetapi dianggap sebagai kumpulan pixel.

Objek yang diimpor dari program pengolah vektor/garis, setelah diolah dengan program pengolah pixel/titik secara otomatis akan dikonversikan menjadi bentuk pixel/titik.

Yang termasuk dalam aplikasi ini adalah:

- The Gimp Image Editor
- Adobe Photoshop
- Corel Photo Paint
- MMacromedia Xres
- MMetacreations Painter
- Metacreations Live Picture
- Micrografx Picture Publisher
- Microsoft Photo Editor
- QFX
- Wright Image
- Microsoft Paint

## G. MENGENAL PROGRAM PEMBUAT GRAFIS BERBASIS VEKTOR

Program yang termasuk dalam kelompok ini dapat digunakan untuk membuat gambar dalam bentuk vektor/garis sehingga sering disebut sebagai Illustrator Program. Seluruh objek yang dihasilkan berupa kombinasi beberapa garis, baik berupa garis lurus maupun lengkung.

Aplikasi yang termasuk dalam kelompok ini adalah:

- Inkscape SVG Editor
- Adobe Illustrator
- Beneba Canvas
- Corel Draw
- Macromedia Freehand
- Metacreations Expression
- Micrografx Designer

**--- INFO KOMPUTER ---**

1. Seni Grafis / Graphic Arts, termasuk ke dalam kelompok bidang ilmu Seni Murni.
2. Grafis / Graphic, adalah hal yang berkaitan dengan tulisan atau gambar yang mengandung makna untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi.
3. Desain Grafis / Graphic Design, istilah yang dipakai sebelum menggunakan istilah Desain Komunikasi Visual, berasal dari kata bahasa Yunani "*Graphos*" yang berarti "tulisan/gambar".

Untuk mengantisipasi perkembangan dunia komunikasi visual serta perannya yang semakin luas, maka digunakan istilah: Desain Komunikasi Visual.

**Perlunya Pendidikan Desain Komunikasi Visual**

1. Mengetahui konsep Desain Komunikasi Visual sebagai Dasar Perancangan/Desain dan Strategi Komunikasi.
2. Mengetahui Desain Grafis (Desain Komunikasi Visual) dan Bahasa Rupa sebagai Pengolah Visual Data Informasi.
3. Mengetahui secara teknis prinsip, proses teknologi informatika dan sistem informasi manajemen.
4. Memahami elemen desain grafis sebagai alat penyampai pesan yang efektif, efisien, komunikatif dan estetis kreatif dalam konteks konsep-policy/planning/ strategy dan implementasi serta evaluasi.
5. Memahami strategi komunikasi, psikologi dan sosial/ antropologi budaya.
6. Memahami beberapa media baru, terutama dunia media / ruang cyber serta tekniknya, yaitu:
  - Animasi – Audio Visual (Mix Media)
  - Interaktif media dan web/website yang biasa dipergunakan untuk melengkapi E-media dan Mixmedia/Multimedia.
7. Mengetahui konsep perancangan / desain komunikasi visual dan pemasaran global secara universal.
8. Mengetahui proses dan tehnik perancangan /desain yang dapat mengantisipasi perkembangan dunia kewirausahaan atau entrepreneurship.

Selain dari jenis grafis berbasis Bitmap dan Vektor, dunia desain grafis masih menyisakan beberapa kategori bergantung pada kebutuhan dan tujuan pembuat karya. Beberapa kebutuhan dan

tujuan tersebut, selain aplikasi pengolah grafis Bitmap dan Vektor terdapat pula aplikasi pengolah tata letak (Layout), aplikasi pengolah film (Video), dan aplikasi pengolah multimedia.

### 1. Aplikasi Pengolah Tata Letak (Layout)

Program ini sering digunakan untuk keperluan pembuatan brosur, pamflet, booklet, poster, dan lain yang sejenis. Program ini mampu mengatur penempatan teks dan gambar yang diambil dari program lain (seperti The Gimp dan Adobe Photoshop).

Yang termasuk dalam kelompok ini adalah:

- Adobe FrameMaker
- Adobe In Design
- Adobe PageMaker
- Corel Ventura
- Microsoft Publisher
- Quark Xpress

### 2. Aplikasi Pengolah Film (Video)

Program yang termasuk dalam kelompok ini dapat dimanfaatkan untuk mengolah film dalam berbagai macam format. Pemberian judul teks (seperti karaoke, teks terjemahan, dll) juga dapat diolah menggunakan program ini. Umumnya, pemberian efek khusus (special effect) seperti suara ledakan, desingan peluru, ombak, dan lain-lain juga dapat dibuat menggunakan aplikasi ini.

Yang termasuk dalam kategori ini adalah:

- Adobe After Effect
- Power Director
- Show Biz DVD
- Ulead Video Studio
- Element Premier
- Easy Media Creator
- Pinnacle Studio Plus
- WinDVD Creator
- Nero Ultra Edition

### 3. Aplikasi pengolah Multimedia

Program yang termasuk dalam kelompok ini biasanya digunakan untuk membuat sebuah karya dalam bentuk Multimedia berisi promosi, profil perusahaan, maupun yang sejenisnya dan dikemas dalam bentuk CD maupun DVD. Multimedia tersebut dapat berisi film/movie, animasi, teks, gambar, dan suara yang dirancang sedemikian rupa sehingga pesan yang disampaikan lebih interaktif dan menarik.

Yang termasuk dalam kelompok ini adalah:

- Macromedia
- Macromedia Authorware
- Macromedia Director
- Macromedia Flash
- Multimedia Builder
- Ezedia
- Hyper Studio
- Ovation Studio Pro

## H. LATIHAN SOAL



# Soal Pilihan Ganda!

1. Aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri merupakan definisi dari desain grafis yang diberikan oleh.....
  - a. Suyanto
  - b. Dr. Warren
  - c. Danton Sihombing
  - d. Michael Kroger
  - e. Jessica Helfand
2. Desain grafis pada awalnya diterapkan pada berbagai media statis berikut ini, kecuali....
  - a. Buku
  - b. Brosur
  - c. Komputer
  - d. Majalah
  - e. Pamflet
3. Kategori desain grafis yang memuat desain buku, majalah, poster, booklet, pamflet, leaflet, flyer, periklanan, dan media publikasi sejenisnya adalah.....
  - a. Printing
  - b. Produk
  - c. Website
  - d. Film
  - e. Logo
4. Berikut ini adalah alat-alat yang dapat digunakan untuk menggambar, kecuali.....
  - a. Pencil
  - b. Mouse
  - c. Speaker
  - d. Ballpoint
  - e. Pointed Brush
5. Garis (line) adalah salah satu dari elemen desain grafis yang terdiri dari 3 bagian yaitu tipe, arah dan kualitas. Berikut ini yang bukan jenis kualitas garis adalah.....
  - a. Tegas
  - b. Tipis
  - c. Lengkung
  - d. Tebal
  - e. Patah-patah
6. Gambaran umum sesuatu atau formasi atau jalur yang tertutup yang dapat dilukiskan pada permukaan dua dimensi adalah pengertian dari elemen.....
  - a. Garis
  - b. Bentuk
  - c. Format
  - d. Warna
  - e. Ruang

7. Elemen bentuk dikategorikan menjadi beberapa bagian berikut ini, kecuali.....
  - a. Character
  - b. Elips
  - c. Symbol
  - d. Huruf
  - e. Form
8. Dalam rentang jarak berapakah warna dapat dilihat oleh mata manusia.....?
  - a. 100 – 200 nanometer
  - b. 200 – 400 nanometer
  - c. 400 – 700 nanometer
  - d. kurang dari 100 nanometer
  - e. lebih dari 700 nanometer
9. Manakah elemen berikut ini yang bukan bagian dari elemen desain grafis?
  - a. Shape
  - b. Colour
  - c. Balance
  - d. Line
  - e. Space
10. Keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual merupakan pengertian dari prinsip desain grafis.....
  - a. Proportion
  - b. Unity
  - c. Emphasis
  - d. Rhythm
  - e. Balance
11. Prinsip yang diterapkan untuk menarik perhatian pembaca, sehingga ia mau melihat dan membaca bagian desain yang dimaksud adalah.....
  - a. Proportion
  - b. Unity
  - c. Emphasis
  - d. Rhythm
  - e. Balance
12. Huruf Sans Serif adalah huruf yang berkarakter streamline, fungsional, modern dan kontemporer. Berikut ini yang bukan contoh dari huruf sans serif adalah.....
  - a. Arial
  - b. Century Gothic
  - c. Times New Roman
  - d. Futura
  - e. Avant Garde
13. Manakah dari ekstensi file gambar berikut ini yang bukan jenis ekstensi untuk gambar Bitmap.....?
  - a. GIF
  - b. PSD
  - c. CDR
  - d. JPG
  - e. BMP

14. Program aplikasi berbasis bitmap banyak jenisnya. Salah satu program aplikasi berbasis bitmap yang dapat berjalan di banyak sistem operasi seperti windows dan linux adalah.....
  - a. Adobe Photoshop
  - b. Microsoft Paint
  - c. The Gimp
  - d. Macromedia Freehand
  - e. Inkscape
15. Berikut ini adalah salah satu program berbasis vector yang sering digunakan oleh para pengguna sistem operasi linux.....
  - a. Corel Draw
  - b. Macromedia Freehand
  - c. Microsoft Photo Editor
  - d. Adobe Illustrator
  - e. Inkscape



## Essay Berstruktur!

1. Desain grafis diterapkan dalam desain komunikasi dan.....
2. Desain grafis yang menggunakan media elektronik disebut dengan.....
3. Segala sesuatu yang berhubungan dengan konsep dasar pembuatan desain untuk halaman web disebut.....
4. Sebuah disiplin ilmu khusus dalam desain grafis yang mempelajari mengenai seluk beluk huruf (font) disebut.....
5. Dalam desain grafis, kita mengenal 2 jenis gambar yaitu gambar yang berbasis..... dan.....
6. Gambar bitmap disebut juga dengan gambar..... yang terbentuk dari kumpulan titik-titik kecil.
7. Sifat dari resolusi gambar berbasis vektor adalah.....
8. Sedangkan gambar berbasis bitmap mempunyai sifat resolusi yang.....
9. Kumpulan dari titik-titik kecil yang membentuk gambar bitmap disebut...
10. Elemen format terdiri dari dua bagian yaitu ..... dan.....



## Essay Analisis!

1. Apa yang dimaksud dengan desain grafis?
2. Sebutkan tujuan dan manfaat desain grafis!
3. Sebutkan perlunya pendidikan desain komunikasi visual!
4. Sebutkan elemen-elemen dasar desain grafis!
5. Sebutkan prinsip-prinsip desain grafis!
6. Sebutkan perbedaan gambar berbasis bitmap dan Vektor!
7. Sebutkan perangkat lunak pengolah grafis berbasis bitmap dan Vektor yang kamu ketahui!
8. Sebutkan kategori yang termasuk dalam desain grafis!
9. Berdasarkan sifatnya, elemen bentuk dibagi menjadi berapa bagian? Sebutkan!
10. Sebutkan kriteria pemilihan warna yang efektif dan proporsional!
11. Garis dikategorikan berdasarkan tipe, arah dan kualitas garisnya. Coba kamu jelaskan setiap kategori garis tersebut!
12. Sebutkan 5 contoh peralatan yang dapat digunakan untuk menggambar garis!
13. Apa yang kamu ketahui tentang elemen kontras nilai? Jelaskan!
14. Jelaskan perbedaan tekstur Tactile dengan tekstur Visual!
15. Apa yang dimaksud dengan Tipografi? Sebutkan jenis-jenis tipografi berdasarkan fungsinya!

---ooo000ooo---